

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Stefan Werning

Spielkulturen – Vorüberlegungen zur Funktion und Bedeutung des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur 7

01 Spielfelder

Jochen Koubek

Zur Medialität des Computerspiels 17

Winfred Kaminski

**Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen
Mit Medien umgehen können** 33

Stefan Werning

Das Wechselverhältnis von Theorie und Praxis in der frühen Filmwissenschaft und den Digital Game Studies 47

02 Spielästhetik

Michael Guthe

Entwicklung der visuellen Darstellung in digitalen Spielen 63

Bettina Schlüter

**Digitale Kultur und ästhetischer Transfer
Zum Kunstcharakter von Computerspielen** 79

Michael Mosel

Game noir 93
Der Einfluss des Film noir auf das Computerspiel

03 Spielkulturen

Michaela Haberlander

Die bayerische Computerspielförderung 111

Lea Niggemann, Matthias Heinzerling

**Möglichkeiten und Grenzen der pädagogischen
Nutzung von Computer- und Videospielen** 125

Ibrahim Mazari

E-Sport als gesellschaftliches Phänomen 139

Jeffrey Wimmer

Die Prägkraft von Computerspielen 155

*Was mit Gamification, Serious Games und
Persuasive Games erreicht werden soll und kann*

Rudolf Inderst

**Spannungsfeld Spielejournalismus –
Von Testern und Träumern** 173

Autorenverzeichnis 185