

Inhalt

Vorwort | 7

Einleitung | 9

Forschungsdesign | 19

Forschungsgegenstand und Forschungsmethode | 19

Methodologie | 27

**Computer und Computerspiele
in der Gesellschaft** | 37

Mensch und Spiel | 37

Zur Kulturgeschichte der Technik und Medien | 44

Das Computerspiel | 57

Computerspielgattungen | 79

**Computer und Computerspiele
als kultureller Ausdruck** | 93

Simulation, Cyberspace und virtuelle Realität | 93

Computerspiele und neoliberale Gesellschaft | 102

Computerspiele und Postmoderne | 111

Computerspiele im gesellschaftlichen
und medialen Diskurs | 124

Empirische Befunde und Diskurse | 157

Krieg, Kampf, Gewalt und Spiel | 157

Mythen und Märchen | 170

HeldInnen | 193

Der Dualismus von Gut und Böse | 203

Virtueller und realer Körper | 209

Geschlechterrollen | 219
Aneignung von Computerspielen | 238
**Verhältnis Virtueller Raum der
Computerspiele zum Realen Raum | 244**
Identität | 265
Virtuelle und reale Gemeinschaften | 271
Jugend | 281

Schlussbemerkungen | 289

Literaturnachweis | 299