

# Inhalt

<b>Einleitung – Angst vor dem neuen Medium</b>	<b>9</b>
Florian Rötzer	
<b>Brutale Spiele(r)?</b>	<b>26</b>
<i>Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt</i>	
Manuel Ladas	
<b>Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien?</b>	<b>36</b>
Karsten Weber	
<b>Gewalt ist eine Lösung – leider</b>	<b>44</b>
<i>Die Attraktivität von Gewaltdarstellungen lässt sich besser verstehen, wenn man sich die Tabuisierung von Gewalt im Alltag vor Augen führt</i>	
Mahha El-Faddagh, Michael Nagenborg	
<b>Aktion »Sauberer Bildschirm«</b>	<b>50</b>
<i>Wie der Krieg hinter seinem virtuellen Abbild verschwindet</i>	
Hartmut Gieselmann	
<b>Schöne Spiele, falsche Freunde</b>	<b>59</b>
<i>Theorie und Praxis des Kriegs in Computerspielen</i>	
Konrad Lischka	
<b>Das globale Übungsdorf</b>	<b>68</b>
<i>Wie militärische Kriegsspiele die Bühnen der zivilen Öffentlichkeit formatieren</i>	
Krystian Woznicki	
<b>Clockwork America</b>	<b>80</b>
<i>Schulmassaker und tödliches Freistilringen in den USA</i>	
Goedart Palm	

<b>Das Attentat als schöne Kunst ausgeführt</b>	<b>89</b>
Florian Rötzer	
<b>Amoktaten haben Vorbildcharakter</b>	<b>94</b>
Thorsten Stegemann	
<b>Aufmerksamkeitsterror</b>	<b>98</b>
Florian Rötzer	
<b>Mord ist Sport im Spiel</b>	<b>105</b>
<i>Interview mit dem Spieleforscher Jürgen Fritz, der eine alleinige Kausalität zwischen Ego-Shootern und Amokläufern als verfehlt betrachtet</i>	
Stefan Krempf	
<b>Wirklichkeit, Realismus und Simulation</b>	<b>112</b>
<i>Ab wann werden Computerspiele tatsächlich gefährlich?</i>	
Florian Rötzer	
<b>Counterstrike aus Sicht des Jugendschutzes</b>	<b>118</b>
Gerald Jörns	
<b>Produkthaftung von Spieleherstellern?</b>	<b>127</b>
<i>Nach dem Amoklauf von Erfurt wird auch an ein juristisches Vorgehen gegen Hersteller von Computerspielen gedacht – die damit verbundenen Schwierigkeiten sind groß</i>	
Elmar Liese	
<b>Death's a game</b>	<b>131</b>
Thomas Willmann	
<b>Die interaktiven Leiden des jungen Werther: Selbstmordforen und Internetsuizide</b>	<b>143</b>
Michael Nagenborg	
<b>Die Geek-Autismus-Connection</b>	<b>148</b>
<i>Asperger-Syndrom oder wie Technik den Menschen formt</i>	
Michaela Simon	

<b>Die Geburt der Zivilisation aus dem Geist des Totschlägers</b>	<b>161</b>
<i>Notizen zur Gewalt beim Neandertaler und anderen Terminatoren</i>	
Goedart Palm	
<b>Medien der Gewalt – Gewalt der Medien</b>	<b>169</b>
Rudolf Maresch	
<b>Zu den Autoren</b>	<b>189</b>