

Inhalt

Einleitung	7
Erstes Kapitel: Von Leitmedien und Zeitfressern. Was wird hier eigentlich gespielt?	13
Teil der Bande	16
Springen, Schießen, Strategie	49
Kulturelle Vielfalt	57
Zweites Kapitel: Bloß nicht hinschauen! Streitpunkte und ihre Hintergründe	65
Das große Ballern	66
Digitale Drogen	73
Mehr Meinung als Wissen	79
Ein weiteres Ende der Zivilisation	83
Was uns zusammenhält	86
Deutungshoheit	89
Ein Wohlfühldiskurs	93
Rumoren unter dem Teppich	96
Drittes Kapitel: Unfassbar. Realität und Fiktion im digitalen Spiel	101
Halb-reale Welten	102
Gegenorte	111
Held*innensagen	127
Das sag ich dir nicht	150
Nur ein Spiel	155

Viertes Kapitel: Keiner mehr im Wald. Jugend sucht Freiraum	161
Das neue Draußen	162
Big Mother is watching you	168
For the Players	179
Fünftes Kapitel: Jungsträume. Männlichkeitsentwürfe unter Druck	189
Mädchen verboten	191
Krise der Männlichkeit	204
Hinter Mauern	209
Im Reich der Trolle	214
Sechstes Kapitel: Die Pflicht zum Wachstum. Videospiele und die Logik des Kapitalismus	227
Update verfügbar	230
Easy Mode	234
Autonomie	239
Siebttes Kapitel: Hinter dem Spiegel. Individuelles Erleben als entscheidender Faktor	245
Auch echt	245
Spiegelbilder	253
Espresso und Honigmilch	256
Zum Schluss	263
Literatur	265