

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Kapitel I	
Grundlagenforschung ... worüber sprechen wir eigentlich?	13
1 Was ist ein Computerspiel/Videospiel?	16
2 Wie erkennt man ein schlechtes Computerspiel/Videospiel?	32
3 Was verstehen Sie unter Gameplay?	51
Kapitel II	
„Deutsche Klassiker“ – was Dichter und Denker bewegt	65
4 Gibt es diese Killerspiele tatsächlich?	68
5 Können Computerspiele/Videospiele Kunst sein?	89
6 Wie bewerten Sie Computerspiele/ Videospiele als Erziehungsinstrument?	107
Kapitel III	
<i>Nerdism Daily</i> – Fragen für den Liebhaber	127
7 Welches war Dein/Ihr nachhaltigstes Spielerlebnis?	129
8 Welche Konsole bot bisher insgesamt das beste Spieleportfolio und warum?	146
9 Auf welches Computerspiel-/Videospielgenre könnte die Welt verzichten?	159
Kapitel IV	
Der Blick in die Glaskugel – mutige Voraussagen gesucht	171
10 Wo werden Computerspiele/Videospiele in fünf Jahren stehen?	172
AutorInnen	195