

Inhalt

<i>Christine Hanke</i> >Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung	7
<i>Dieter Mersch</i> Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse	19
<i>Matthias Bickenbach</i> Der virtuelle Grafik-Raum oder: »It's not a game«. Die Gesetze des Videospiels	43
<i>Frank Furtwängler</i> Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten. Zu den Ambiguitäten der Videospielforschung und -industrie	59
<i>Michael Liebe</i> Die Dispositive des Computerspiels	73
<i>Britta Neitzel</i> Medienrezeption und Spiel	95
<i>Stephan Günzel</i> Raum, Karte und Weg im Computerspiel	115
<i>Jan Distelmeyer</i> Game-Mentalität. Auf dem Weg zur Räumlichkeit der Film-DVD	133
Zu den AutorInnen	157

