

Literatur und Anhang

LITERATUR

- Aarseth, Espen: Doors and Perception. Fiction vs. Simulation in Games. In: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies 9 (2007), S. 35-44.
- Abu-Lughod, Lila/Lutz, Catherine (Hg): Language and the Politics of Emotion. Cambridge/New York/Paris 1990.
- Abu-Lughod, Lila/Lutz, Catherine: Introduction. Emotion, Discourse, and the Politics of Everyday Life. In: Dies. (Hg): Language and the Politics of Emotion. Cambridge/New York/Paris 1990, S. 1-23.
- Adelmann, Ralf/Winkler, Hartmut: Kurze Ketten. Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen. In: Ästhetik und Kommunikation 41 (2010), H. 148, S. 99-107.
- Alkemeyer, Thomas u.a.: Aufs Spiel gesetzte Körper. Eine Einführung in die Thematik. In: Dies. (Hg.): Aufs Spiel gesetzte Körper. Aufführungen des Sozialen in Sport und populärer Kultur. Konstanz 2003, S. 7-15.
- Andrin, Muriel: Back to the „Slap“. Slapstick's Hyperbolic Gesture and the Rhetoric of Violence. In: Tom Paulus/Rob King (Hg.): Slapstick Comedy. New York 2010, S. 226-235.
- Appadurai, Arjun: Topographies of the Self. Praise and Emotion in Hindu India. In: Catherine Lutz/Lila Abu-Lughod (Hg): Language and the Politics of Emotion. Cambridge/New York/Paris 1990, S. 92-112.
- Bahl, Anke: Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet. München 1997.
- Bareither, Christoph u.a.: Alltag mit Facebook. Methodologische Überlegungen und ethnographische Beispiele. In: Falk Blask/Joachim Kallinich/Sanna Schondelmayer (Hg.): Update in Progress. Beiträge zu einer ethnologischen Medienforschung. Berlin 2013, S. 29-46.
- Bareither, Christoph: Ego-Shooter-Spielkultur. Eine Online-Ethnographie. Tübingen 2012.
- Bareither, Christoph: Real Life. Computerspielen zwischen Offline-Alltag und Online-Oberflächen. In: Timo Heimerdinger/Silke Meyer (Hg.): Äußerun-

- gen. Die Oberfläche als Gegenstand und Perspektive der Europäischen Ethnologie. Wien 2013, S. 119-137.
- Bareither, Christoph: Vergnügen als Doing Emotion. In: Kaspar Maase u.a. (Hg.): Medien – Macher – Publika. Beiträge der Europäischen Ethnologie zu Geschmack und Vergnügen. Würzburg 2014, S. 36-49.
- Bareither, Christoph: Wie ethnographiert man Vergnügen? Zur Erforschbarkeit von Erfahrungsqualitäten. In: Ders./Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Mit einem Vorwort von Hermann Bausinger. Würzburg 2013, S. 196-209.
- Barthes, Roland: The Pleasure of the Text. New York 1975.
- Bartsch, Anne/Eder, Jens/Fahlenbrach, Kathrin: Einleitung. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medien. In: Dies. (Hg.): Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote. Köln 2007, S. 8-38.
- Bateson, Gregory: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Christian Holtorf/Claus Pias (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien 2007 [vorgetragen erstmals 1954], S. 193-207.
- Bausinger, Hermann: Lachkultur. In: Thomas Vogel (Hg.): Vom Lachen. Einem Phänomen auf der Spur. Tübingen 1992, S. 9-23.
- Bausinger, Hermann: Technik im Alltag. Etappen der Aneignung. In: Zeitschrift für Volkskunde 77 (1981), S. 227-242.
- Bausinger, Hermann: Zur Kulturgeschichte des Spiels und des Spielerischen. In: Ders. u.a.: Spielwelten. Spiele und Spielzeug aus zwei Jahrhunderten. Bregenz 1988, S. 17-30.
- Bausinger, Hermann: Zur Theoriefeindlichkeit der Volkskunde. In: Ethnologia Europea 2/3 (1970), S. 55-58.
- Bechdorf, Ute: Kulturwissenschaftliche Medienforschung. Film und Fernsehen. In: Silke Göttisch/Albrecht Lehmann (Hg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. Berlin 2001, S. 251-276.
- Beck, Stefan: media.practices@culture. Perspektiven einer Kulturanthropologie der Mediennutzung. In: Ders. (Hg.): Technogene Nähe. Ethnographische Studien zur Mediennutzung im Alltag. Münster 2000, S. 9-20.
- Beck, Stefan: Umgang mit Technik. Kulturelle Praxen und kulturwissenschaftliche Forschungskonzepte. Berlin 1997.
- Behr, Katharina-Maria/Klimmt, Christoph/Vorderer, Peter: Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 225-240.
- Beil, Benjamin: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld 2012.
- Beil, Benjamin: Game Studies. Eine Einführung. Berlin 2013.

- Bendix, Regina: Was über das Auge hinausgeht. Zur Rolle der Sinne in der ethnographischen Forschung. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 102 (2006), S. 71-84.
- Binder, Beate: Technikstile. Geschlechtsspezifische Aspekte bei der Nutzung technischer Geräte als Gestaltungsmittel im Wohnbereich. In: Bettina Heinrich u.a. (Hg.): Gestaltungsspielräume. Frauen in Museum und Kulturforschung. Tübingen 1992, S. 89-107.
- Boellstorff, Tom u.a.: *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Methods*. Princeton/Oxford 2012.
- Boellstorff, Tom: *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton u.a. 2008.
- Bongaerts, Gregor: Soziale Praxis und Verhalten – Überlegungen zum Practice Turn in Social Theory. In: Zeitschrift für Soziologie 36 (2007), H. 4, S. 246-260.
- Bönisch-Brednich, Brigitte: Autoethnografie. Neue Ansätze zur Subjektivität in kulturanthropologischer Forschung. In: Zeitschrift für Volkskunde 108 (2012), H. 1, S. 47-63.
- Bonz, Jochen: Fußballbegeisterung – Annäherungen an einen überwältigenden Untersuchungsgegenstand. In: Christoph Bareither/Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): *Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung*. Würzburg 2013, S. 95-113.
- Bopp, Matthias/Wiemer, Serjoscha/Nohr, Rolf F.: Shooter. Eine Einleitung. In: Dies. (Hg.): *Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung*. Münster 2009, S. 7-20.
- Bopp, Matthias: „Killerspiele“ – Zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung. In: Ders./Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): *Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung*. Münster 2009, S. 183-216.
- Borutta, Manuel/Verheyen, Nina: Vulkanier und Choleriker? Männlichkeit und Emotion in der deutschen Geschichte 1800-2000. In: Dies. (Hg.): *Die Präsenz der Gefühle. Männlichkeit und Emotion in der Moderne*. Bielefeld 2010, S. 11-39.
- Bösch, Frank/Borutta, Manuel (Hg.): *Die Massen bewegen. Medien und Emotionen in der Moderne*. Frankfurt a.M./New York 2006.
- Bourdieu, Pierre: *Entwurf einer Theorie der Praxis auf der ethnologischen Grundlage der kabyllischen Gesellschaft*. Frankfurt a.M. 1979.
- Bourdieu, Pierre: *Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft*. Frankfurt a.M. 1987.
- Brenneis, Donald: Shared and Solitary Sentiments. The Discourse of Friendship, Play and Anger in Bhatgaon. In: Catherine Lutz/Lila Abu-Lughod: (Hg.): *Language and the Politics of Emotion*. Cambridge/New York/Paris 1990, S. 113-125.
- Brey, Philip: Technology and Embodiment in Ihde and Merleau-Ponty. In: *Metaphysics, Epistemology, and Technology. Research in Philosophy and Techno-*

- logy 19 (2000), Reprint, S. 1-14. http://www.utwente.nl/bms/wijsb/organiza-tion/brey/Publicaties_Brey/Brey_2000_Embodiment.pdf
- Brey, Philip: The Physical and Social Reality of Virtual Worlds. In: Mark Grims-haw (Hg.): The Oxford Handbook of Virtuality. New York 2014, S. 42-54.
- Brincken, Jörg von: Die Lust am Schrecken. Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension von Gewalt- und Horrorspielen. In: Ders./Horst Ko-nietzny (Hg.): Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspie-lens. München 2012, S. 219-238.
- Brincken, Jörg von: Ganz schön gewaltige Bilder. Zack Snyder's Film 300 (Vortrag vom 26.01.2009), S. 1-9. http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/kino/kino_pdf/brincken_300.pdf
- Bruner, Edward M.: Experience and Its Expressions. In: Victor W. Turner/Ders. (Hg.): The Anthropology of Experience. With an Epilogue by Clifford Geertz. Urbana/Chicago 1986, S. 3-30.
- Butler, Mark: Zur Performativität des Computerspiels. Erfahrende Beobach-tung beim digitalen Nervenkitzel. In: Claus Pias/Christian Holtorf (Hg.): Es-cape! Computerspiele als Kulturtechnik. Weimar u.a. 2007, S. 65-84.
- Caillois, Roger: The Definition of Play and The Classification of Games. In: Katie Salen/Eric Zimmerman (Hg.): The Game Design Reader. A Rules of Play An-thology. Cambridge, MA 2006, S. 122-155.
- Calleja, Gordon: Emotional Involvement in Digital Games. In: International Jour-nal of Arts and Technology 4 (2011), H. 1, S. 19-32.
- Certeau, Michel de: Die Kunst des Handelns. Berlin 1988.
- Chen, Mark G.: Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. In: Games and Culture 4 (2009), H. 1, S. 47-73.
- Christ, Michaela/Gudehus, Christian: Gewalt – Begriffe und Forschungspro-gramm. In: Dies. (Hg.): Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart 2013, S. 1-15.
- Clough, Patricia Ticineto: Introduction. In: Dies./Jean Halley (Hg.): The Affective Turn. Theorizing the Social. Durham, NC 2007.
- Cohn, Miriam: Teilnehmende Beobachtung. In: Christine Bischoff/Karoline Oeh-me-Jüngling/Walter Leimgruber (Hg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern 2014, S. 71-85.
- Collins, Randall: Violence. A Micro-Sociological Theory. Princeton/Oxford 2008.
- Consalvo, Mia: Cheating. Gaining Advantage in Videogames. Cambridge, MA 2007.
- Consalvo, Mia: There is No Magic Circle. In: Games and Culture (2009), H. 4, S. 408-417.
- Deuber-Mankowsky, Astrid: Das virtuelle Geschlecht. Gender und Computer-spiele, eine diskursanalytische Annäherung. In: Christian Holtorf/Claus Pias (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien 2007, S. 85-104.

- DeVane, Ben/Squire, Kurt D.: The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas. In: *Games and Culture* 3 (2008), H. 3-4, S. 264-285.
- Dewey, John: *Kunst als Erfahrung*. Frankfurt a.M. 1988.
- Dorman, Claire/Biddle, Robert: A Review of Humor for Computer Games. Play, Laug and More. In: *Simulation & Gaming* 40 (2009), H. 6, S. 802-824.
- Dörner, Dietrich: „Killerspiele“ und Gewalt. O.O. o.J., S. 1-31. <https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/ba2dp4/PDF/Killerspiele.pdf>
- Douglas, Mary: Jokes. In: Dies.: *Implicit Meanings. Selected Essays in Anthropology*. London/New York zweite Aufl. 1999 [erstmalig 1970], S. 146-163.
- Dowling, Emma: The Waitress. On Affect, Method, and (Re)presentation. In: *Cultural Studies <=> Critical Methodologies* 26 (2012), S. 1-9.
- Ekman, Paul: Universals and Cultural Differences in Facial Expressions of Emotion. In: James Cole (Hg.): *Nebraska Symposium on Motivation* 19 (1971). Lincoln 1972, S. 207-282.
- Elias, Norbert/Dunning, Eric: *Sport und Spannung im Prozess der Zivilisation*. Frankfurt a.M. 2003.
- Elias, Norbert: Einführung. In: Norbert Elias/Eric Dunning: *Sport und Spannung im Prozess der Zivilisation*. Frankfurt a.M. 2003. S. 42-120.
- Finke, Matthias: Kritik – Konflikt. Versuch über die ästhetische Dimension von Computerspielen am Beispiel von Call of Duty: Modern Warfare 2. In: Rudolf Thomas Inderst/Peter Just/Michael Hochgeschwender (Hg.): *Contact, Conflict, Combat. Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen*. Boizenburg 2011, S. 105-120.
- Fischer, Erik/Schlüter, Bettina: Klänge und Klangräume in Doom 3 – Zum Sound Design von Ego-Shootern. In: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): *Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung*. Münster 2009, S. 353-371.
- Fiske, John/Watts, Jon: Video Games. Inverted Pleasures. In: *Australian Journal of Cultural Studies* 3 (1985), H. 1, S. 89-104.
- Fiske, John: *Reading the Popular*. London/New York 2000 [erstmalig 1989].
- Fiske, John: *Television Culture. Popular Pleasures and Politics*. London/New York 1987.
- Fiske, John: *Understanding Popular Culture*. Boston 1989.
- Flick, Uwe: *Triangulation. Eine Einführung*. Wiesbaden dritte akt. Aufl. 2011.
- Fluck, Winfried: California Blue. Amerikanisierung als Selbst-Amerikanisierung. In: Ute Bechdolf/Reinhard Johler/Horst Tonn (Hg.): *Amerikanisierung – Globalisierung. Transnationale Prozesse im europäischen Alltag*. Trier 2007, S. 9-30.
- Fluck, Winfried: Emotional Structures in American Fiction. In: Marietta Messmer/Josef Raab (Hg.): *American Vistas and Beyond. A Festschrift for Roland Hagenbüchle*. Trier 2002, S. 65-93.
- Fluck, Winfried: Funktionsgeschichte und ästhetische Erfahrung. In: Marion Gymnich/Ansgar Nünning (Hg.): *Funktionen von Literatur. Theoretische Grundlagen und Modellinterpretationen*. Trier 2005, S. 29-53.

- Fluck, Winfried: Playing Indian. Aesthetic Experience, Recognition, Identity. In: Frank Kelleter/Daniel Stein (Hg.): American Studies as Media Studies. Heidelberg 2008, S. 73-92.
- Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang: Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? In: Jürgen Fritz (Hg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn 2003, o.S. [CD-ROM].
- Fritz, Jürgen: Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim 2004.
- Fritz, Jürgen: Spielen in virtuellen Gemeinschaften. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 135-147.
- Fritz, Jürgen: Virtuelle Spielwelten und virtuelle Gewalt. In: tv diskurs 42 (2007), H. 4, S. 34-39.
- Früh, Werner: Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Wiesbaden 2001.
- Geertz, Clifford: Common Sense als kulturelles System. In: Ders.: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt a.M. 1987, S. 261-288.
- Geertz, Clifford: Dichte Beschreibung. Bemerkungen zu einer deutenden Theorie von Kultur. In: Ders.: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt a.M. 1987, S. 7-43.
- Gibbs, Graham R./Friese, Susanne/Mangabeira, Wilma C. (Hg.): Forum: Qualitative Sozialforschung 3 (2002), H. 2, Sonderheft: Using Technology in the Qualitative Research Process. <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/issue/view/22>
- Glaser, Barney G./Strauss, Anselm L.: The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research. New Brunswick/London 2006 [erstmalig 1967].
- Glashütter, Robert: Computerspiele-Journalismus. Formale, strukturelle und ideologische Entwicklungen. In: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage. Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam 2009, S. 128-146.
- Göttlich, Udo/Winter, Rainer (Hg.): Politik des Vergnügens. Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies. Köln 2000.
- Gregg, Melissa/Seigworth, Gregory J.: Introduction. In: Dies. (Hg.): The Affect Theory Reader. Durham, NC 2010, S. 1-25.
- Grimm, Jürgen: Der Robespierre-Affekt. Nichtimitative Wege filmischer Aggressionsvermittlung. In: tv diskurs 5 (1998), H. 2, S. 18-29.
- Grimshaw, Mark (Hg.): The Oxford Handbook of Virtuality. New York 2014.
- Grossberg, Lawrence: „I'd Rather Feel Bad than Not Feel Anything at All“. Rock and Roll, Vergnügen und Macht. In: Udo Göttlich/Rainer Winter (Hg.): Politik des Vergnügens. Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies. Köln 2000, S. 20-53.

- Grossberg, Lawrence: *We Gotta Get Out of this Place*. Rock, die Konservativen und die Postmoderne. Wien 2010.
- Grüninger, Helmut/Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey: *Generation 35 Plus*. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler*. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 113-134.
- Günzel, Stephan: *Simulation und Perspektive*. Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung. In: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): *Shooter*. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 331-352.
- Halbach, Wulf: *Interfaces*. Medientheoretische Elemente einer Interface-Theorie. München 1996.
- Harris, David E.: *Key Concepts in Leisure Studies*. London/Thousand Oaks/New Delhi 2005, S. 195-199.
- Hartmann, Tilo/Vorderer, Peter/Klimmt, Christoph: *Medienpsychologische Erforschung von Computerspielen – Ein Überblick und eine Vertiefung am Beispiel von Ego-Shootern*. In: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): *Shooter*. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 155-182.
- Hartmann, Tilo/Vorderer, Peter: *It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games*. In: *Journal of Communication* 60 (2010), S. 94-119.
- Hartmann, Tilo: *Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen*. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler*. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 211-224.
- Hauser-Schäublin, Brigitta: *Teilnehmende Beobachtung*. In: Bettina Beer (Hg.): *Methoden ethnologischer Feldforschung*. Berlin 2008, S. 37-58.
- Hausmanninger, Thomas/Bohrmann, Thomas (Hg.): *Mediale Gewalt*. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München 2002.
- Hausmanninger, Thomas: *Vom individuellen Vergnügen und lebensweltlichen Zweck der Nutzung gewalthaltiger Filme*. In: Ders./Thomas Bohrmann (Hg.): *Mediale Gewalt*. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München 2002, S. 231-259.
- Heidegger, Martin: *Sein und Zeit*. Tübingen elfte unver. Aufl. 1967 [erstmalig 1927].
- Heim, Michael R.: *The Paradox of Virtuality*. In: Mark Grimshaw (Hg.): *The Oxford Handbook of Virtuality*. New York 2014, S. 111-125.
- Heinlein, Michael/Sessler, Katharina (Hg.): *Die vergnügte Gesellschaft*. Ernst-hafte Perspektiven auf modernes Amüsement. Bielefeld 2012.
- Heitmeyer, Wilhelm/Soeffner, Hans-Georg: *Einleitung*. Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme. In: Dies. (Hg.): *Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme*. Frankfurt a.M. 2004, S. 11-17.

- Hengartner, Thomas/Rolshoven, Johanna: Technik – Kultur – Alltag. In: Dies. (Hg.): Technik, Kultur. Formen der Veralltäglichen von Technik, Technisches als Alltag. Zürich 1998, S. 17-49.
- Hengartner, Thomas: Telefon und Alltag. Strategien der Aneignung und des Umgangs mit der Telephonie. In: Ders./Johanna Rolshoven (Hg.): Technik, Kultur. Formen der Veralltäglichen von Technik, Technisches als Alltag. Zürich 1998, S. 245-262.
- Hepp, Andreas/Vogelgesang, Waldemar: Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsform und Aneignungsweise. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 13-22.
- Hepp, Andreas: Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung. Wiesbaden dritte erw. Aufl. 2010.
- Herlyn, Gerrit: World of Warcraft, Skat oder Solitaire? Computerspiele bei älteren Erwachsenen. In: Thomas Schürmann/Moritz Geuther/Lioba Thaut (Hg.): Alt und Jung. Vom Älterwerden in Geschichte und Zukunft. Rosengarten-Ehestorf 2011, S. 357-362.
- Hickethier, Knut: Das narrative Böse. Sinn und Funktionen medialer Konstruktionen des Bösen. In: Werner Faulstich (Hg.): Das Böse heute. Formen und Funktionen. München 2008, S. 227-243.
- Hirschauer, Stefan: Das Vergessen des Geschlechts. Zur Praxeologie einer Kategorie sozialer Ordnung. In: Bettina Heintz (Hg.): Geschlechtssoziologie. Sonderheft 41 der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Opladen 2001, S. 208-235.
- Hochschild, Arlie Russell: Emotion Work, Feeling Rules, and Social Structure. In: The American Journal of Sociology 85 (1979), H. 3, S. 551-575.
- Hochschild, Arlie Russell: The Managed Heart. Commercialization of Human Feeling. Twentieth Anniversary Edition. With a New Afterword. Berkeley/Los Angeles 2003 [erstmalig 1983].
- Hörning, Karl H./Reuter, Julia (Hg.): Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis. Bielefeld 2004.
- Hörning, Karl H.: Experten des Alltags. Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens. Weilerswist 2001.
- Hübner, Anja: Wie sich Onlinesüchtige aus der virtuellen Welt befreien (22.05.2012). http://www.ard.de/home/ard/Wie_sich_Onlinesuechtige_aus_der_virtuellen_Welt_befreien/69242/index.html
- Hubrich, Michael: Körperbegriff und Körperpraxis. Perspektiven für die soziologische Theorie. Wiesbaden 2013.
- Hügel, Hans-Otto: Ästhetische Zweideutigkeit der Unterhaltung. In: Ders.: Lob des Mainstreams. Zu Begriff und Geschichte von Unterhaltung und Populärer Kultur. Köln 2007, S. 13-32.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg 21. Aufl. 2009 [erstmalig 1938].

- Ihde, Don: *Technics and Praxis*. Dordrecht/Boston/London 1979.
- Ihde, Don: *Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth*. Bloomington/Indianapolis 1990.
- Inderst, Rudolf Thomas: *Vergemeinschaftung in MMORPGs*. Boizenburg 2009.
- Jahn-Sudmann, Andreas/Schröder, Arne: *Überschreitungen im digitalen Spiel. Zur Faszination der ludischen Gewalt*. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 46 (2010), Sonderheft: „Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 18-35.
- James, William: *What is an Emotion?* In: *Classics in the History of Psychology*. O.O. o.J. [Erstmals 1884]. <http://psychclassics.yorku.ca/James/emotion.htm>
- Jansz, Jeroen: *The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males*. In: *Communication Theory* 15 (August 2005), H. 3, S. 219-241.
- Järvinen, Aki: *Understanding Video Games as Emotional Experiences*. In: Bernard Perron/Mark J.P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader 2*. New York/London 2009, S. 85-108.
- Jenkins, Henry: *Complete Freedom of Movement. Video Games as Gendered Play Spaces*. In: Katie Salen/Eric Zimmerman (Hg.): *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Cambridge, MA/London 2006, S. 330-363.
- Jenkins, Henry: *Game Design as Narrative Architecture*. In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA 2004, S. 118-130.
- Jenkins, Henry: *The Wow Climax. Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. New York 2007.
- Jenson, Jennifer/Castell, Suzanne de: *Theorizing Gender and Digital Gameplay. Oversights, Accidents and Surprises*. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2 (2008), H. 1, S. 15-25.
- Jörissen, Benjamin: *The Body is the Message. Avatare als visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure*. In: *Paragrama* 17 (2008), H. 1, S. 277-295.
- Jörissen, Benjamin: *The Expression of the Emotions in Man and Avatars. Zur „Bildung der Gefühle“ in virtuellen Umgebungen*. In: *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 16 (2012), Sonderheft: *Die Bildung der Gefühle*, S. 165-178.
- Jörissen, Benjamin: *Virtual Reality on the Stage. Performing Community at a LAN-Party*. In: Patrik Hernwall (Hg.): *Envision. The New Media Age and Everyday Life*. Stockholm 2004, S. 23-40.
- Juul, Jesper: *Games Telling Stories? – A Brief Note on Games and Narratives*. In: *Game Studies* 1 (2001), H. 1, o.S.
- Juul, Jesper: *half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA 2005.
- Kaczmarek, Joël: *Gegnerschaft im Computerspiel. Formen des Agonalen in digitalen Spielen*. Potsdam 2010.

- Kafai, Yasmin B./Fields, Deborah A./Cook, Melissa S.: Your Second Selves. Player-Designed Avatars. In: *Games and Culture* 23 (2010), H. 5, S. 23-42.
- Kailitz, Susanne: Johan Galtung, Strukturelle Gewalt. Beiträge zur Friedens- und Konfliktforschung, Reinbek bei Hamburg 1975. In: Steffen Kailitz (Hg.): *Schlüsselwerke der Politikwissenschaft*. Wiesbaden 2007, S. 133-136.
- Kappelhoff, Hermann/Bakales, Jan-Hendrik: Das Zuschauergefühl. Möglichkeiten qualitativer Medienanalyse. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 5 (2011), H. 2, S. 78-96.
- Kaschuba, Wolfgang: Einführung in die Europäische Ethnologie. München 2006.
- Kellermann, Ingrid: Emotionen – Formen – Gesten. Ein ethnographischer Blick auf verborgene Dimensionen von Unterricht. In: *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 16 (2012), Sonderheft: Die Bildung der Gefühle, S. 97-114.
- Keppeler, Angela: Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt. Frankfurt a.M. 2006.
- Klastrup, Lisbeth: What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying. In: Hilde G. Corneliussen/Jill Walker Rettberg (Hg.): *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Cambridge, MA/London 2008, S. 143-166.
- Klevjer, Rune: Representation and Virtuality in Computer Games. In: *The Philosophy of Computer Games Conference*. Bergen 2013, o.S. [Vortragsmanuskript]. http://runeklevjer.files.wordpress.com/2013/10/klevjer_representationandvirtuality.pdf
- Klevjer, Rune: What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Bergen 2006.
- Klimmt, Christoph/Hartmann, Tilo/Frey, Andreas: Effectance and Control as Determinants of Video Game Enjoyment. In: *CyberPsychology & Behavior* 10 (2007), H. 6, S. 845-847.
- Klimmt, Christoph u.a.: How Players Manage Moral Concerns to Make Video Game Violence Enjoyable. In: *Communications* 31 (2006), S. 309-328.
- Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln 2006.
- Koch, Gertraud/Ritzi-Messner, Nina: (In-) Transparenz telematischer Kommunikationsinfrastrukturen. Realfigur, Virtualfigur und Info-sozialität des Avatars. In: Stephan A. Jansen/Eckhard Schröter/Nico Stehr (Hg.): *Transparenz. Multidisziplinäre Durchsichten durch Phänomene und Theorien des Undurchsichtigen*. Wiesbaden 2010, S. 269-280.
- Koch, Gertraud: Feeling Rules – Unfound Treasures for the Study of Work Cultures. In: Gertraud Koch/Stefanie Everke Buchanan (Hg.): *Pathways to Empathy. New Studies on Commodification, Emotional Labor, and Time Binds*. Frankfurt a.M. 2013, S. 123-140.
- Koch, Gertraud: Second Life – ein zweites Leben? Alltag und Alltägliche einer virtuellen Welt. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 105 (2009), S. 215-232.

- Kocurek, Carly A.: The Agony and the Exidy. A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 12 (2012), H. 1, o.S.
- Kotthoff, Helga: Vorwort. In: Dies. (Hg.): *Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung*. Radolfzell 2006, S. 7-19.
- Krischke-Ramaswamy, Mohini: Ästhetische Erfahrungen mit populärer Kultur. In: Kaspar Maase (Hg.): *Die Schönheiten des Populären. Ästhetische Erfahrung der Gegenwart*. Frankfurt a.M./New York 2008, S. 210-229.
- Kromrad, Daniel: Avatar Categorization. In: *Situated Play. Proceedings of DIGRA 2007 Conference*. O.O. 2007, S. 400-406. <http://www.digra.org/digital-library/publications/avatar-categorization/>
- Kuckartz, Udo: *Einführung in die computergestützte Analyse qualitativer Daten*. Wiesbaden zweite akt. Aufl. 2007.
- Kücklich, Julian: Forbidden Pleasures. Cheating in Computer Games. In: Melanie Swalwell/Jason Wilson (Hg.): *The Pleasures of Computer Gaming*. Jefferson, NC 2008, S. 52-71.
- Kücklich, Julian: The Playability of Texts vs. the Readability of Games. Towards a Holistic Theory of Fictionality. In: Marinka Copier/Joost Raessens (Hg.): *Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht 2003, S. 100-107.
- Kuipers, Giseline: Humor Styles and Symbolic Boundaries. In: *Journal of Literary Theory* 3 (2009), H. 2, S. 219-240.
- Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid: *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. Köln/Weimar/Wien fünfte Aufl. 2006.
- Kunczik, Michael: *Gewalt – Medien – Sucht. Computerspiele*. Münster 2013.
- Lackner, Thomas: *Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven*. Bielefeld 2014.
- Ladas, Manuel: Brutale Spiele(r)? In: Florian Rötzer (Hg.): *Virtuelle Welten – reale Gewalt*. Hannover 2003, S. 26-35.
- Ladas, Manuel: Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt a.M. 2002.
- Lankoski, Petri: Computer Games and Emotions. In: John Richard Sageng/Hallvard Fossheim/Tarjei Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. Heidelberg/New York/London 2012, S. 39-55.
- Lehdonvirta, Vili: Virtual Worlds Don't Exist. Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 10 (2010) H. 1, o.S.
- Lehmann, Albrecht: Zur Erforschung der heutigen Gewalt in Deutschland. In: Rolf W. Brednich/Walter Hartinger (Hg.): *Gewalt in der Kultur. Vorträge des 29. Deutschen Volkskundekongresses*. Passau 1993, S. 1-26.
- Lehmann, Philipp u.a.: Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/

- Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer-games*. Wiesbaden 2009, S. 241-262.
- Lischka, Konrad: *Schöne Spiele, falsche Freunde*. In: Florian Rötzer (Hg.): *Virtuelle Welten – reale Gewalt*. Hannover 2003, S. 59-67.
- Luckner, Andreas: *Don Ihde. Technology and the Lifeworld. From Garden to Earh*. In: Christoph Hubig/Alois Huning/Günter Ropohl (Hg.): *Nachdenken über Technik. Die Klassiker der Technikphilosophie und neuere Entwicklungen*. Berlin 2013, S. 193-198.
- Lutz, Catherine: *Unnatural Emotions. Everyday Sentiments on a Micronesian Atoll & their Challenge to Western Theory*. Chicago 1988.
- Maase, Kaspar (Hg.): *Die Schönheiten des Populären. Ästhetische Erfahrungen der Gegenwart*. Frankfurt a.M./New York 2008.
- Maase, Kaspar: „Wer findet denn so etwas komisch?“ *Die Massen und ihr Lachen*. In: Ders.: *Das Recht der Gewöhnlichkeit. Über populäre Kultur*. Herausgegeben von Anke te Heesen/Reinhard Johler/Bernhard Tschofen. Mit einem Nachwort von Brigitta Schmidt-Lauber. Tübingen 2011, S. 213-227.
- Maase, Kaspar: *Bewegte Körper – populäre Kultur – ästhetische Erfahrungen. Kulturwissenschaftliche Überlegungen*. In: Jürgen Funke-Wieneke/Gabriele Klein (Hg.): *Bewegungsraum und Stadtkultur. Sozial- und kulturwissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld 2008, S. 31-49.
- Maase, Kaspar: *Der Banause und das Projekt schönen Lebens. Überlegungen zu Bedeutung und Qualitäten alltäglicher ästhetischer Erfahrung*. In: Ders.: *Das Recht der Gewöhnlichkeit. Über populäre Kultur*. Hrsg. von Anke te Heesen/Reinhard Johler/Bernhard Tschofen. Mit einem Nachwort von Brigitta Schmidt-Lauber. Tübingen 2011, S. 238-271.
- Maase, Kaspar: *Der Schundkampf-Ritus. Anmerkungen zur Auseinandersetzung mit Mediengewalt in Deutschland*. In: Rolf W. Brednich/Walter Hartinger (Hg.): *Gewalt in der Kultur. Vorträge des 29. Deutschen Volkskundekongresses. Band 2*. Passau 1994, S. 511-524.
- Maase, Kaspar: *Die Erforschung des Schönen im Alltag. Sechs Thesen*. In: Ders. (Hg.): *Die Schönheiten des Populären. Ästhetische Erfahrung der Gegenwart*. Frankfurt a.M./New York 2008, S. 42-57.
- Maase, Kaspar: *Die Menge als Attraktion ihrer selbst. Notizen zu ambulatorischen Vergnügungen*. In: Sacha Szabo (Hg.): *Kultur des Vergnügens. Kirmes und Freizeitparks – Schausteller und Fahrgeschäfte. Facetten nicht-alltäglicher Orte*. Bielefeld 2009, S. 13-27.
- Maase, Kaspar: *Einleitung: Zur ästhetischen Erfahrung der Gegenwart*. In: Ders. (Hg.): *Die Schönheiten des Populären. Ästhetische Erfahrung der Gegenwart*. Frankfurt a.M./New York 2008, S. 9-26.
- Maase, Kaspar: *Freude an den schönen Dingen. Ästhetische Erfahrung als Alltagsglück?* In: *Schweizerisches Archiv für Volkskunde* 106 (2010), S. 81-90.
- Maase, Kaspar: *Grenzenloses Vergnügen*. Frankfurt a.M. vierte Aufl. 2007.

- Maase, Kaspar: Selbstfeier und Kompensation. Zum Studium der Unterhaltung. In: Ders./Bernd-Jürgen Warneken (Hg.): *Unterwelten der Kultur. Themen und Theorien der volkswissenschaftlichen Kulturwissenschaft*. Köln/Weimar/Wien 2003, S. 219-242.
- Manninen, Tony: Virtual Team Interactions in Networked Multimedia Games – Case: „Counter-Strike“ – Multiplayer 3D Action Game. In: *Proceedings of PRESENCE2001 Conference*. Philadelphia 2001, o.S.
- Massumi, Brian: Envisioning the Virtual. In: Mark Grimshaw (Hg.): *The Oxford Handbook of Virtuality*. New York 2014, S. 55-70.
- Massumi, Brian: Fear (The Spectrum Said). In: *positions* 13 (2005), H. 1, S. 31-48.
- Massumi, Brian: *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. Durham, NC 2002, S. 23-45.
- Mathar, Tom: Akteur-Netzwerk Theorie. In: Stefan Beck/Jörg Niewöhner/Estrid Sørensen (Hg.): *Science and Technology Studies. Eine sozialanthropologische Einführung*. Bielefeld 2012, S. 173-190.
- Meister, Dorothee M.: *Mediale Gewalt. Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche*. Wiesbaden 2008.
- Merkel, Ina: Historisch-kritische Filmanalyse. In: Christine Bischoff/Karoline Oehme-Jüngling/Walter Leimgruber (Hg.): *Methoden der Kulturanthropologie*. Bern 2014, S. 257-272.
- Merkel, Marcus/Häußler, Ulrike (Hg.): *Vergnügen in der DDR*. Berlin 2009.
- Merleau-Ponty, Maurice: *Phenomenology of Perception*. New York 1962.
- Meyer, Julian: Das Spiel hat seine eigenen Regeln. Erwerb von Milieuwissen in einem Counter-Strike Profi-Clan. In: Martin Deschauer u.a. (Hg.): *projekt:wissen. Von Datenbergen, Informationsströmen und Wissensgenerierung*. Frankfurt a.M. 2009, S. 151-180.
- Mikos, Lothar: „Kann Gewalt denn lustig sein?“ Ästhetik der Gewaltdarstellung in Cartoons und Komödien. In: *tv diskurs* 22 (2002), H. 4, S. 12-17.
- Mikos, Lothar: *Fernsehen im Erleben der Zuschauer. Vom lustvollen Umgang mit einem populären Medium*. Berlin/München 1994, S. 170-181.
- Misoch, Sabine: Avatare. Spiel(er)figuren in virtuellen Welten. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden 2010, S. 169-186.
- Moebius, Stephan/Wetterer, Angelika: Symbolische Gewalt. In: *Österreichische Zeitschrift für Soziologie* 36 (2011), S. 1-10.
- Möller, Ingrid/Krahé, Barbara: Fördern gewalthaltige Bildschirmspiele die Aggressionsbereitschaft? In: Stephan Günzel u.a. (Hg.): *DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage. Quo Vadis 2008 und 2009*. Potsdam 2009, S. 60-83.
- Mosel, Michael/Waldschmidt, Christian: „... und wir sagen immer noch ‚Killerspiele‘“. Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): *Augenblick*. Marbur-

- ger Hefte zur Medienwissenschaft 46 (2010), Sonderheft: „Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 86-98.
- Mukherjee, Souvik: „Follow Makarov's Lead?“ Ethical Conflicts in Videogames and the Controversial ‚No Russian‘ Level. In: Rudolf Thomas Inderst/Peter Just/Michael Hochgeschwender (Hg.): *Contact, Conflict, Combat. Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen*. Boizenburg 2011, S. 43-61.
- Müller, Eggo: „Pleasure and Resistance“. John Fiskes Beitrag zur Populärkulturtheorie. In: *montage/av 2* (1993), H. 1, S. 52-66.
- Mulvey, Laura: *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. In: *Screen 16* (1975), H. 3, S. 6-18.
- Nachez, Michel/Schmoll, Patrick: Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen. In: *kommunikation@gesellschaft 3* (2002), Beitrag 5, S. 1-12.
- Nardi, Bonnie A.: *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor 2010.
- Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.: *Game Studies*. In: *Medienwissenschaft* (2010), H. 4, S. 416-435.
- Neitzel, Britta: Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: *Gamescoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg 2012, S. 75-103.
- Neitzel, Britta: Metacommunicative Circles. In: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam 2008, S. 278-294.
- Neitzel, Britta: Spielerische Aspekte digitaler Medien – Rollen, Regeln, Interaktionen. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden 2010, S. 107-125.
- Neitzel, Britta: Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Dies./Matthias Bopp/Rolf F. Nohr. (Hg.): „See? I'm real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Münster 2004, S. 193-212.
- Nohr, Rolf F.: „I've seen the devil of violence“. Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der ‚Killerspieldebatte‘. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46* (2010), Sonderheft: „Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 5-17.
- Nunner-Winkler, Gertrud: Überlegungen zum Gewaltbegriff. In: Wilhelm Heitmeyer/Hans-Georg Soeffner (Hg.): *Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme*. Frankfurt a.M. 2004, S. 21-61.
- O'Connor, Barbara/Klaus, Elisabeth: *Pleasure and Meaningful Discourse. An Overview of Research Issues*. *International Journal of Cultural Studies 3* (2000), H. 3, S. 369-387.
- Ortner, Sherry B.: *Theory in Anthropology since the Sixties*. In: *Comparative Studies in Society and History 26* (1984), H. 1, S. 126-166.
- Perron, Bernard: *Coming to Play at Frightening Yourself. Welcome to the World of Horror Video Games*. In: *Aesthetics of Play Conference*. Bergen 2005, o.S. [Vortragsmansukript]. <http://www.aestheticsofplay.org/perron.php>

- Perron, Bernard: Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games. O.O. 2004, o.S. http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf
- Pias, Claus: Wirklich problematisch. Lernen von „frivolen Gegenständen“. In: Ders./Christian Holtorf (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln 2007, S. 255-269.
- Plamper, Jan: *Geschichte und Gefühl. Grundlagen der Emotionsgeschichte*. München 2012.
- Ploder, Andrea/Stadlbauer, Johanna: Autoethnographie und Volkskunde? Zur Relevanz wissenschaftlicher Selbsterzählungen für die volkskundlich-kultur-anthropologische Forschungspraxis. In: *Österreichische Zeitschrift für Volkskunde* 116 (2013), H. 3+4, S. 373-404.
- Pohl, Kirsten: Ethical Reflection and Emotional Involvement in Computer Games. In: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam 2008, S. 92-107.
- Popitz, Heinrich: *Phänomene der Macht*. Tübingen 1986.
- Rabler, Susanne: *Mit dem Sprengschaf durch Azeroth. Die SpielerInnen der ‚World of Warcraft‘ aus soziologischer Perspektive*. Saarbrücken 2010.
- Reckwitz, Andreas: Affective Spaces. A Praxeological Outlook. In: *Rethinking History* 16 (2012), H. 2, S. 241-258.
- Reckwitz, Andreas: Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozial-theoretische Perspektive. In: *Zeitschrift für Soziologie* 32 (2003), H. 4, S. 282-301.
- Reckwitz, Andreas: Praktiken und Diskurse. Eine sozialtheoretische und methodologische Relation. In: Herbert Kalthoff/Stefan Hirschauer/Gesa Lindemann (Hg.): *Theoretische Empirie. Zur Relevanz qualitativer Forschung*. Frankfurt a.M. 2008, S. 188-209.
- Reddy, William M.: Against Constructionism. The Historical Ethnography of Emotions. In: *Current Anthropology* 38 (Juni 1997), H. 3, S. 327-351.
- Reddy, William M.: The Navigation of Feeling. A Framework for the History of Emotions. Cambridge 2004, S. 96-110.
- Reeves, Stuart/Brown, Barry/Laurier, Eric: Experts at Play. Understanding Skilled Expertise. In: *Games and Culture* 4 (2009), H. 3, S. 205-227.
- Ring, Sebastian: „das hat mir echt mein kleines herz zerrissen“. Anmerkungen zur Rolle von Emotionen beim moralischen Urteilen im Spiel *Grand Theft Auto IV*. In: Jörg von Brincken/Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München 2012, S. 239-250.
- Rosenwein, Barbara: *Emotional Communities in the Early Middle Ages*. Ithaca/London 2006.
- Rosenwein, Barbara: Worrying about Emotions in History. In: *The American Historical Review* 107 (2002), H. 3, S. 821-845.

- Röttger-Rössler, Birgitt: Die kulturelle Modellierung des Gefühls. Ein Beitrag zur Theorie und Methodik ethnologischer Emotionsforschung anhand indonesischer Fallstudien. Münster 2004.
- Rouse, Richard III: Match Made in Hell. The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games. In: Bernard Perron (Hg.): *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, NC 2009, S. 15-25.
- Royse, Pam u.a.: Women and Games. Technologies of the Gendered Self. In: *New Media & Society* (2007), H. 9, S. 555-576.
- Sageng, John Richard: In-Game Action. In: Ders./Hallvard Fossheim/Tarjei Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. Heidelberg/New York/London 2012, S. 219-232.
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA 2004.
- Sallge, Martin: Interaktive Narration im Computerspiel. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden 2010, S. 79-104.
- Scharfe, Martin: „Ungebundene Circulation der Individuen“. Aspekte des Automobilfahrens in der Frühzeit. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 86 (1990), S. 216-243.
- Schatzki, Theodor R.: Introduction. In: Ders./Karin Knorr Cetina/Eike von Savigny (Hg.): *The Practice Turn in Contemporary Theory*. London/New York 2001, S. 10-23.
- Schatzki, Theodor R.: *Social Practices. A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social*. Cambridge 1996.
- Scheer, Monique: Are Emotions a Kind of Practice (And Is That What Makes Them Have a History)? A Bourdieuan Approach to Understanding Emotion. In: *History and Theory* 51 (2012), S. 193-220.
- Scheer, Monique: Emotionspraktiken. Wie man über das Tun an die Gefühle herankommt. In: Ingo Schneider u.a. (Hg.): *Emotional Turn?! Zugänge zu Gefühlen und Gefühlswelten [Arbeitstitel]*. Wien [Im Erscheinen], o.S.
- Scheer, Monique: Topografien des Gefühls. In: Ute Frewert u.a.: *Gefühlswissen. Eine lexikalische Spurensuche in der Moderne*. Frankfurt a.M. 2011, S. 41-64.
- Scheer, Monique: Welchen Nutzen hat die Feldforschung für eine Geschichte religiöser Gefühle? In: *vokus* 21 (2011), H. 1/2, S. 65-77.
- Schlehe, Judith: Formen qualitativer ethnographischer Interviews. In: Bettina Beer (Hg.): *Methoden ethnologischer Feldforschung*. Berlin 2008, S. 119-142.
- Schmidt-Lauber, Brigitta: Das qualitative Interview oder: Die Kunst des Reden-Lassens. In: Silke Götsch/Albrecht Lehmann (Hg.): *Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie*. Berlin 2007, S. 169-188.
- Schmidt-Lauber, Brigitta: Feldforschung. Kulturanalyse durch teilnehmende Beobachtung. In: Silke Götsch/Albrecht Lehmann (Hg.): *Methoden der Volks-*

- kunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. Berlin 2007, S. 219-248.
- Schönberger, Klaus: Persistenz und Rekombination. Digitale Kommunikation und soziokultureller Wandel. In: Zeitschrift für Volkskunde 111 (2015), H. 2, S. 201-213.
- Schröder, Arne: „We don't want it changed, do we?“ - Gender and Sexuality in Role-Playing Games. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2 (2008), H. 2, S. 241-256.
- Schroeder, Jens: ‚Killer Games‘ Versus ‚We Will Fund Violence‘. The Perception of Digital Games and Mass Media in Germany and Australia. Frankfurt a.M. 2011.
- Schröter, Felix: Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen. In: BMWFJ (Hg.): Game Over. Was nun? Vom Nutzen und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben. Dokumentation der Tagung Future and Reality of Gaming 2012. Wien 2012, S. 133-146.
- Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt a.M. zweite Aufl. 2005.
- Schulze, Gerhard: Steigerungslogik und Erlebnisgesellschaft. In: Peter Massing (Hg.): Gesellschaft neu verstehen. Aktuelle Gesellschaftstheorien und Zeitdiagnosen. Schwalbach 1997, S. 77-94.
- Senge, Konstanze/Schützeichel, Rainer (Hg.): Hauptwerke der Emotionssoziologie. Wiesbaden 2013.
- Shaw, Adrienne: What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. In: Games and Culture 5 (2010), H. 4, S. 403-424.
- Shields, Stephanie A. (u.a.): Gender and Emotion. In: Jan E. Stets/Jonathan H. Turner (Hg.): Handbook of the Sociology of Emotions. New York 2006, S. 63-83.
- Sicart, Miguel: Digital Games as Ethical Technologies. In: John Richard Sageng/Hallvard Fossheim/Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Heidelberg/New York/London 2012, S. 101-124.
- Sofsky, Wolfgang: Traktat über die Gewalt. Frankfurt a.M. 1996.
- Solomon, Robert C.: True to Our Feelings. What Our Emotions Are Really Telling Us. Oxford 2007.
- Sørensen, Estrid: Post-Akteur-Netzwerk Theorie. In: Stefan Beck/Jörg Niewöhner/Dies. (Hg.): Science and Technology Studies. Eine sozialanthropologische Einführung. Bielefeld 2012, S. 327-345.
- Sørensen, Estrid: Violent Computer Games in the German Press. In: New Media Society 15 (2013), S. 963-981.
- Spieker, Ira: Innenansichten. Zur Konzeptualisierung emotionaler Praxen in der historischen Forschung. In: Zeitschrift für Volkskunde 104 (2008), S. 201-223.
- Stoll, Alexander: „Killerspiele“ oder E-Sport. Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern. Boizenburg 2009.

- Stoll, Alexander: Killerspiele als Sportgerät? Zur Funktionalisierung von Gewalt im eSport. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 46 (2010), Sonderheft: „Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 36-53.
- Strauss, Anselm L./Corbin, Juliet: *Basics of Qualitative Research. Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. Thousand Oaks/London/New Delhi zweite Aufl. 1998.
- Strauss, Anselm L./Corbin, Juliet: *Grounded Theory Methodology. An Overview*. In: Normart K. Denzin (Hg.): *Handbook of Qualitative Research*. London/New York 1994, S. 273-285.
- Strübing, Jörg: *Grounded Theory. Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung des Verfahrens der empirisch begründeten Theoriebildung*. Wiesbaden 2008.
- Sülzle, Almut: *Fußball, Frauen, Männlichkeiten. Eine ethnographische Studie im Fanblock*. Frankfurt a.M. 2011, S. 172.
- Sutton-Smith, Brian: *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA/London 2001.
- Tauschek, Markus: „Castingwahn“ – Zur Etablierung des kompetitiven Selbst zwischen Unterhaltung und Leistungsideologie. In: Christoph Bareither/Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): *Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung*. Mit einem Vorwort von Hermann Bausinger. Würzburg 2013, S. 183-195.
- Tauschek, Markus: Zur Kultur des Wettbewerbs. Eine Einführung. In: Ders. (Hg.): *Kulturen des Wettbewerbs. Formationen kompetitiver Logiken*. Münster 2013, S. 7-36.
- Taylor, T.L./Witkowski, Emma: *This Is How We Play It. What a Mega-LAN Can Teach Us About Games*. In: Yusuf Pisan (Hg.): *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*. Monterey, CA 2010, o.S.
- Taylor, T.L.: *Living Digitally. Embodiment in Virtual Worlds*. In: Ralph Schroeder (Hg.): *The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*. London 2002, S. 40-62.
- Taylor, T.L.: *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA 2006.
- Taylor, T.L.: *Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA 2012.
- Thimm, Caja/Wosnitza, Lukas: Das Spiel – analog und digital. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden 2010, S. 33-54.
- Thon, Jan-Noël: *Immersion Revisited. On the Value of a Contested Concept*. In: Amyris Fernandez/Olli Leino/Hanna Wirman (Hg.): *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*. Rovaniemi 2008, S. 29-43.

- Thon, Jan-Noël: Multiplayer-Shooter als sozialer Raum. In: *tiefenschärfe* (2008/09), Themenheft: „Internet“, S. 51-55.
- Thon, Jan-Noël: Simulation vs. Narration. Zur Darstellung fiktionaler Welten in neueren Computerspielen. In: Andreas Becker u.a. (Hg.): *Medien – Diskurse – Deutungen. Beiträge des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg 2007, S. 68-76.
- Thornham, Helen: *Ethnographies of the Videogame. Gender, Narrative and Praxis*. Farnham/Burlington 2011.
- Throop, C. Jason: Articulating Experience. In: *Anthropological Theory* 3 (2003), H. 2, S. 219-241.
- Tocci, Jason: „You Are Dead. Continue?“ Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2 (2008), H. 2, S. 187-201.
- Tomkowiak, Ingrid: „Depp Daily Dose“. Vom Glück der Johnny-Depp- Fans mit ihrem Star. In: Dies./Gabriela Muri (Hg.): *Alltagsglück. Populäre Befindlichkeiten, Sinnkonstrukte und Praktiken*. Festgabe für Ueli Gyr. Schweizerisches Archiv für Volkskunde 106 (2010), H. 1, S. 119-134.
- Trotha, Trutz von: Zur Soziologie der Gewalt. In: Ders. (Hg.): *Soziologie der Gewalt. Sonderheft der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*. Köln 1997, S. 9-56.
- Tschofen, Bernhard: Spiel und Gesellschaft. In: Hermann Bausinger u.a.: *Spielwelten. Spiele und Spielzeug aus zwei Jahrhunderten*. Bregenz 1988, S. 31-45.
- Turkle, Sherry: *Life on Screen. Identity in the Age of the Internet*. London 1997.
- Turner, Victor W./Bruner, Edward M. (Hg.): *The Anthropology of Experience. With an Epilogue by Clifford Geertz*. Urbana/Chicago 1986.
- Volkman, Ute: Das Projekt des schönen Lebens – Gerhard Schulzes „Erlebnisgesellschaft“. In: Uwe Schmank/Dies. (Hg.): *Soziologische Gegenwartsdiagnosen I. Eine Bestandsaufnahme*. Opladen 2000, S. 75-89.
- Vorderer, Peter/Hartmann, Tilo/Klimmt, Christoph: Explaining the Enjoyment of Playing Video Games. The Role of Competition. In: Donald Marinelli (Hg.): *ICEC Conference Proceedings 2003. Essays on the Future of Interactive Entertainment*. Pittsburgh 2003, o.S.
- Warneken, Bernd-Jürgen: Der Flipperautomat. Ein Versuch über Zerstreuungskultur. In: Jürgen Alberts u.a. (Hg.): *Segmente der Unterhaltungsindustrie*. Frankfurt a.M. 1974, S. 66-129.
- Weith, Carmen: *Alb-Glück. Zur Kulturtechnik der Naturerfahrung*. Tübingen 2014.
- West, Candace/Zimmerman, Don H.: Doing Gender. In: *Gender & Society* 1987, H. 1, S. 125-151.
- Wiemer, Serjoscha: Körpergrenzen. Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospielen. In: Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg 2006, S. 244-260.

- Wietschorke, Jens: Historische Kulturanalyse. In: Christine Bischoff/Karoline Oehme-Jüngling/Walter Leimgruber (Hg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern 2014, S. 160-176.
- Wietschorke, Jens: Vergnügen. Zur historischen Semantik eines bildungsbürgerlichen Konzepts. In: Christoph Bareither/Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Mit einem Vorwort von Hermann Bausinger. Würzburg 2013, S. 48-60.
- Williams, Dimitri u.a.: From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds in World of Warcraft. In: Games and Culture 1 (2006), H. 4, S. 338-361.
- Williams, Raymond: Marxism and Literature. Oxford 1977.
- Wimmer, Jeffrey/Quandt, Thorsten/Vogel, Kristin: Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 149-167.
- Wimmer, Jeffrey: „More than a game“ – Die Bedeutungsdimensionen von Computerspielkultur(en) am Beispiel der World Cyber Games 2008 in Köln. In: Andreas Hepp/Marco Höhn/Ders. (Hg.): Medienkultur im Wandel. Konstanz 2010, S. 349-363.
- Winkler, Hartmut: Docuverse. Zur Medientheorie des Computers. München 2002 (PDF Ausgabe). <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/docuv-ge.pdf>
- Wünsch, Carsten/Jenderek, Bastian: Computerspielen als Unterhaltung. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 41-56.
- Yee, Nick: The Labor of Fun. How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. In: Games and Culture 1 (2006), H. 1, S. 68-71.
- Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16 (2012), Sonderheft: Die Bildung der Gefühle.
- Zillmann, Dolf: Mood Management through Communication Choices. In: American Behavioral Scientist 31 (1988), H. 3, S. 327-341.
- Zillmann, Dolf: Mood Management. Using Entertainment to Full Advantage. In: Lewis Donohew/Howard E. Sypher/E. Tory Higgins (Hg.): Communication, Social Cognition and Affect. Hillsdale 1988, S. 147-171.

VERZEICHNIS DER ZITIERTEN COMPUTERSPIELZEITSCHRIFTENBEITRÄGE

- Andersen, Helge: Gangster Alley. Eine Unverschämtheit. In: Telematch (1983), 4+5, S. 20-21. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite_20
- Andersen, Helge: Robin Hood. Mordgesellen wie du und ich. In: Telematch 1984, H. 2, S. 32-33. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-02_seite_32
- Andersen, Helge: Schnell, schneller, superschnell. In: Telematch (März 1983), H. 4+5, S. 18-19. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite_18
- Döller, Georg: Silent Hill. In: Mega Fun (1999), H. 8, S. 44-47. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=9847>
- Erlwein, Michael: Alien Breed 3D. Die dritte Dimension. In: Amiga Games (1995), H. 11, o.S. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=8>
- Forman, Tracy: Sinistar, der Schrecken des Universums, kommt! In: Telematch (1984), H. 3, S. 66-68. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-03_seite66
- Gaksch, Martin/Lenhardt, Heinrich: Gradius (Nemesis). In: Powerplay (1988), H. 4, S. 88. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-04_seite88
- Gaksch, Martin/Schneider, Boris: Roadblaster. In: Powerplay (1988), H. 1, S. 109-110. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-01_seite108
- Gaksch, Martin: Secret Commando. In: Powerplay (1988), H. 1, S. 99. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-01_seite98
- Gebauer, Jochen: Alte Killer rosten nicht. Hitman: Absolution im Test. In: Gamestar (18.11.2012). http://www.gamestar.de/spiele/hitman-absolution/test/hitman_absolution,44957,3006555.html
- Girlich, Stephan/Ossent, Julian: Wolfenstein 3D. In: Mega Fun (1994), H. 4, S. 31. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2465>
- Girlich, Stephan/Weidner, Martin: Doom 32X. Macht Doom Dumme dümmer? In: Mega Fun (1995), S. 31. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7028>
- Graf, Michael: Blizzards erstes Online-Rollenspiel auf dem Prüfstand. World of Warcraft im Test. In: Gamestar.de (1.3.2005). http://www.gamestar.de/spiele/world-of-warcraft/test/world_of_warcraft,33592,1953553.html
- Hartmann, Patrick: Grandioser Multiplayer-Shooter im 2. Weltkrieg. Battlefield 1942 im Test. In: Gamestar.de (1.10.2002). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-1942/test/battlefield_1942,37458,1338963.html
- Heider, Florian: Sterben ist menschlich. Dark Souls 2 im Test. In: Gamestar.de (25.4.2014). http://www.gamestar.de/spiele/dark-souls-2/test/dark_souls_2,49009,3055152.html

- Heider, Florian: Der blanke Horror. Special: Slender. In: Gamestar.de (27.7.2012). http://www.gamestar.de/spiele/slender-the-eight-pages/artikel/slender_48664,3003302.html
- Heider, Florian: So schön kann sterben sein! Dark Souls: Prepare to Die Edition im Test. In: Gamestar.de (8.9.2012). http://www.gamestar.de/spiele/dark-souls-prepare-to-die-edition/test/dark_souls_prepare_to_die_edition,48018,3004764.html
- Hengst, Martin/Weitz, Volker: TIE Fighter. The Dark Side. In: Power Play (1994), H. 9, o.S. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2342>
- Hengst, Michael: Hell on Earth. Die Zahl des Tiers. In: Power Play (1994), H. 11, S. 38-40. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=514>
- Hengst, Michael: M1 Tank Platoon. In: Power Play. Die 100 besten Spiele 1990 (1990), S. 72. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1990-beste-spiele_seite72
- Hengst, Michael: Panzer-Parade. In: Power Play (1992), H. 8, S. 120-123. <http://www.kultboy.com/pic/396/>
- Hengst, Michael: Project Firestart. In: Powerplay (1989), Sonderheft: Die hundert besten Spiele, S. 77. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1989-beste-spiele_seite76
- Hengst, Michael: Rebel Assault. In: Power Play (1994), H. 1, 46-47. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=3346>
- Horn, Robert/Krauss, Jürgen: Call of Duty: Modern Warfare 2. Test – Review. In: PCGames.de (13.11.2009). <http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-PC-219515/Tests/Call-of-Duty-Moder-Warfare-2-Test-Review-699412/>
- Huff, Hartmut: Blue Max. In: Telematch (1983), H. 10+11, S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-06_seite64
- Huff, Hartmut: Final Legacy. Strategie und Action. In: Telematch (1984), H. 7+8, S. 59. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-07_seite58
- Huff, Hartmut: Final Orbit. Ist die Erde noch zu retten? In: Telematch (1984), H. 1, S. 56. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-01_seite56
- Huff, Hartmut: Forbidden Forest. Im Wald, da sind die Monster. In: Telematch (1984), H. 9, S. 48. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-09_seite48
- Huff, Hartmut: Web Wars. Das Netz, in dem auch Dronen wohnen. In: Telematch (1983), H. 6, S. 44-45. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-06_seite44
- Karels, Ralph: Turok 2. In: Video Games (1998), H. 11, S. 61-63. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=9543>
- Klinge, Heiko: Mehr Lichtschwerter, mehr Jedi-Ritter. Jedi-Knight 3: Jedi Academy im Test. In: Gamestar.de (03.09.2003). http://www.gamestar.de/spiele/star-wars-jedi-knight-jedi-academy/test/jedi_knight_3_jedi_academy,33802,1342418.html

- Kolbe, Karin: Frau Flinkfinger. In: Telematch (1983), H. 6+7, S. 70. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite70
- Lenhardt, Heinrich/Langer, Jörg: Heretic. In: PC Player (1995), H. 3, S. 54-56. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6210>
- Lenhardt, Heinrich/Locker, Anatol: Platoon. In: Powerplay (1988), H. 3, S. 38-39. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-03_seite38
- Lenhardt, Heinrich: Action-Spiele. In: Happy Computer Spielesonderheft 1 (1985), S. 41. www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-1_seite41
- Lenhardt, Heinrich: Gyzor. In: Powerplay (1988), H. 3, S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-03_seite34
- Lenhardt, Heinrich: Platoon. In: Powerplay (1988), H. 3, S. 38-39. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-03_seite38
- Lenhardt, Heinrich: Space Invasion. In: Happy Computer Spielesonderheft 2 (1986), S. 19. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-2_seite18
- Lenhardt, Heinrich: Starstrike II. In: Happy Computer Spielesonderheft 2 (1986), S. 8. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-2_seite8
- Lenhardt, Heinrich: The Elder Scrolls: Arena. In: PC Player, S. 42-43. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5931>
- Lenhardt, Heinrich: Trantor – The last Stormtrooper. In: Power Play (1988), H. 2, S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite34
- Lott, Gunnar: Herausragender Ego-Shooter von Valve. Half-Life 2 im Test. In: Gamestar.de (26.11.2004). http://www.gamestar.de/spiele/half-life-2/test/half_life_2_432511349950.html
- Magenauer, Max: Ultima Underworld – The Stygian Abyss. In: PC Joker (1992), H. 2, S. 50. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=11367&s=1>
- Matschijewsky, Daniel: So beendet man ein Epos. Mass Effect 3 im Test. In: Gamestar (6.3.2012). http://www.gamestar.de/spiele/mass-effect-3/test/mass_effect_3_458512565294.html
- Neumann, Gregor/Lenhardt, Heinrich: Ikari Warriors. In: Happy Computer Spielesonderheft 3 (1986), S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-3_seite34
- O.A.: Die Atari-Offensive. In: Telematch (1983), H. 2+3, S. 32-33. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite32
- O.A.: Aktion. Schicken Sie uns das nächste TeleMate! In: Telematch (1983), H. 1, S. 37-39. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite36
- O.A.: Aztec. Die Rache des Archäologen. In: Telematch (1984), H. 5+6, S. 54. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-05_seite54
- O.A.: Battlezone: Hier hört der Spaß auf! In: Telematch (1983), H. 12, S. 27. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-07_seite26

- O.A.: Bruce Lee. Schlag auf Schlag. In: *Telematch* (1984), H. 5+6, S. 54-56. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-05_seite54
- O.A.: Die Rückkehr der Jedi-Ritter. Der Videoautomat. In: *Telematch* (1983), H. 7, S. 21. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-07_seite20
- O.A.: Encounter. In: *Happy Computer Spielesonderheft 1* (1985), S. 44. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-1_seite44
- O.A.: Jetzt spricht der Atari-Computer und schreit „Aua“ mitten im Computerspiel. In: *Telematch* (1983), H. 1, S. 57. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite56
- O.A.: Joust – Ein Fall für zwei. In: *Telematch* (1983), H. 4+5, S. 76-77. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite76
- O.A.: Mega Force. Action wie im Kino! In: *Telematch* (1984), H. 4, S. 19-20. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-04_seite18
- O.A.: Nautilus: Ein superschnelles Angriffsspiel für Atari-Computer. In: *Telematch* (1983), H. 1, S. 48. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite48
- O.A.: Room of Doom. Raum ohne Ausweg. In: *Telematch* (1983), H. 4 (Juni/Juli), S. 25. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite25
- O.A.: Schrecken im Weltraum. In: *Telematch* (1983), H. 3, S. 47-48. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite46
- O.A.: TeleMatch-Meisterschaft: Duell der Besten. In: *Telematch* (1984), H. 1, S. 12. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-01_seite12
- O.A.: Telematch. Das Spiel beginnt. In: *Telematch* (1983), H. 1, S. 3. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite2
- O.A.: Threshold – oder: Das Problem, nicht aufhören zu wollen, aber zu müssen. In: *Telematch* (1983), H. 2+3, S. 22-23. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite22
- O.A.: Werden Sie Deutscher TeleMatch-Meister! In: *Telematch* (1983), H. 4+5, S. 44. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite44
- O.A.: Werden Sie ein Jedi-Ritter, und die Macht ist mit Ihnen! In: *Telematch* (1983), H. 6+7, S. 19. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite18
- Peller, Christian: Requiem: Avenging Angel. In: *Power Play* (1999), H. 4, S. 70-75. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7465>
- Peschke, André: Gewalt kann schön sein – Schön brutal. In: *Gamestar.de* (13.07.2013). <http://www.gamestar.de/specials/reports/3025598/gewalt.html>
- Peschke, André: Keine Käufer für kluge Spiele - Keine Chance für Spec Ops: The Line 2. In: *Gamestar.de* (20.7.2014). http://www.gamestar.de/spiele/spec-ops-the-line/artikel/kein_geld_fuer_kluge_spiele,45733,3058059.html
- Quermann, Bernd/Lethaus, Martin: Kampf der Filmgiganten. Alien vs. Predator. In: *ASM* (1995), H. 2, o.S. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2156>
- Rosshirt, Rainer: Doom. 3D Action. In: *Play Time* (1994), H. 3, S. 110-111. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=355>

- Schaedle, Wolfgang: Doom 64. In: Video Games (1997), H. 9, S. 84-85. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6275>
- Schamberger, Steffen: Grand Theft Auto. In: PC Joker 1998, H. 2, S. 82. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5330>
- Schmitz, Petra/Matschijewsky, Daniel: Packende Action, doofe Story. Call of Duty: Modern Warfare 2 im Test. In: Gamestar.de (10.11.2009). http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-modern-warfare-2/test/call_of_duty_modern_warfare_2,44634,2310440.html
- Schmitz, Petra/Rohe, Johannes: Mit Rumms und Routine. Battlefield 4 im Test. In: Gamestar.de (29.10.2013). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-4/test/battlefield_4,47443,3029485.html
- Schmitz, Petra: Dramatischer Taktik-Shooter mit viel Action. Delta Force: Black Hawk Down im Test. In: Gamestar.de (1.5.2003). http://www.gamestar.de/spiele/delta-force-black-hawk-down/test/delta_force_black_hawk_down,37636,1341053.html
- Schmitz, Petra: Großartig inszenierte, schnörkellose Dauer-Action. Call of Duty 4: Modern Warfare im Test. In: Gamestar.de (14.11.2007). http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-4-modern-warfare/test/call_of_duty_4_modern_warfare,43463,1476253.html
- Schmitz, Petra: Guild Wars im Test. Tolles Online-Rollenspiel ohne Grundgebühr. In: Gamestar.de (12.6.2005). http://www.gamestar.de/spiele/guild-wars/test/guild_wars,33439,1453979.html
- Schmitz, Petra: Hat den Bogen raus. Crysis 3 im Test. In: Gamestar.de (19.02.2013). http://www.gamestar.de/spiele/crysis-3/test/crysis_3,46254,3009517.html
- Schmitz, Petra: Mit Schwert und Kick. Dark Messiah of Might & Magic im Test. In: Gamestar.de (24.10.2006). http://www.gamestar.de/spiele/dark-messiah-of-might-magic/test/dark_messiah_of_might_magic,34898,1465695.html
- Schmitz, Petra: Rift Test. Riss mit Schmiss. In: Gamestar.de (4.3.2011). <http://www.gamestar.de/spiele/rift/test/rift,46088,2321409.html>
- Schneider, Boris/Gaksch, Martin: Afterburner. In: Power Play (1988), H. 2, S. 104. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite104
- Schneider, Boris/Lenhardt, Heinrich: Dungeon Master. In: Powerplay (1988), H. 2, S. 78-79. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite78
- Schneider, Boris/Lenhardt, Heinrich: Karate Kid II. In: Happy Computer Spielesonderheft 3 (1986), S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-3_seite64
- Schneider, Boris/Locker, Anatol: Knight Orc. In: Happy Computer Spielesonderheft 4 (1987), S. 59. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-4_seite58
- Schneider, Boris/Neumann, Gregor: Falcon. In: Powerplay (1988), H. 4, S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-04_seite64

- Schneider, Boris: Aus dem Labor von Dr. Bobo. In: Happy Computer Spielesonderheft 1 (1985), S. 72. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-1_seite72
- Schütz, Felix/Küchler, Thorsten/Krauß, Jürgen: Call of Duty: Modern Warfare 2. In: PCGames.de (13.11.2009). <http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-PC-219515/Specials/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-699403/>
- Schütz, Felix: The Elder Scrolls 5: Skyrim im Test: Rollenspiel-Riese mit grenzenloser Freiheit – jetzt auch mit PC-Wertung! In: PCGames.de (15.11.2011). <http://www.pcgames.de/The-Elder-Scrolls-5-Skyrim-PC-128680/Tests/The-Elder-Scrolls-5-Skyrim-im-Test-Rollenspiel-Riese-mit-grenzenloser-Freiheit-jetzt-auch-mit-PC-Wertung-Test-des-Tages-853839/>
- Sehr, Marc/Heimpel, Julian/Purrucker, Jan: 3D-Grafik im Wandel der Zeit, Teil 9. Explosionen in Spielen, mit Community-Update. In: Gamestar.de (26.4.2013). <http://www.gamestar.de/hardware/praxis/grafikkarten/2563304/3d-grafik-im-wandel-der-zeit.html>
- Siegismund, Fabian: Alter Hund, neue Tricks. Max Payne 3 im Test. In: Gamestar.de (5.6.2006). <http://www.gamestar.de/spiele/max-payne-3/test/max-payne-3,44752,2568575.html>
- Siegismund, Fabian: Der beste Multiplayer-Shooter. Battlefield 2 im Test. In: Gamestar.de (21.07.2005). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-2/test/battlefield_2,33353,2311450.html
- Stangl, Florian: Duke Nukem 3D (Shareware). In: PC Player (1996), H. 3, S. 46-47. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5897>
- Valtin, Georg: Grandiose Film-Noir-Ballerei von Remedy. Max Payne 2 im Test. In: Gamestar.de (29.10.2003). http://www.gamestar.de/spiele/max-payne-2-the-fall-of-max-payne/test/max_payne_2,32213,1342874.html
- Weitz, Volker/Hengst, Michael: Doom. In: Powerplay (1994), H. 3, S. 28-29. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=4026>
- Weitz, Volker: Sherman M4. In: Powerplay (1990), Sonderheft: Die 100 besten Spiele, S. 93. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1990-beste-spiele_seite92
- Weitz, Volker: System Shock. Do the Cyber Boogie. In: Powerplay (1994), H. 11, o.S. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=384>
- Werth, Gaby M.: Ein reines Männermagazin. In: Telematch (1983), H. 2+3, S. 6. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite6
- Zengerle, Robert: GoldenEye 007. In: Video Games (1996), H. 10, S. 84-85. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7711>

VERZEICHNIS DER ZITIERTEN YOUTUBE-VIDEOS

- Bina Bianca: Gamer Girls Tribute - Bina Bianca (original song) (25.1.2013). <https://www.youtube.com/embed/yVHzdt6REoE>
- GameStar: Battlefield 3 (Multiplayer & Koop) - Test/Review von GameStar (Gameplay) (26.10.2011). <https://www.youtube.com/embed/oUucLOaGaA8>
- GameStar: Counter-Strike: Global Offensive - Test/Review zu CS GO von GameStar (Gameplay) (24.8.2012). <https://www.youtube.com/embed/eKIPTviq794>
- GameStar: DayZ - Video-Special zur Zombie-Mod für ARMA 2 (12.6.2012). <https://www.youtube.com/embed/OtjCTRdqIHg>
- GameStar: The Elder Scrolls Online - Special: 10 Dinge, die toll in ESO sind (Gameplay) (13.4.2014). <https://www.youtube.com/embed/ECd3CBRt2Uo>
- GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #1 - Let's Play Slenderman Game German (19.7.2012). <https://www.youtube.com/embed/W7eWF5fdrWA>
- GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #2 - Let's Play Slenderman Game German (20.7.2012). <https://www.youtube.com/embed/Dali8wI-QFw>
- GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #3 - Let's Play Slenderman Game German (21.7.2012). <https://www.youtube.com/embed/5RioTRRxTJo>
- GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #4 - Let's Play Slender Game German (28.7.2012). <https://www.youtube.com/embed/upoHlajzWn4>
- GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #7 - Let's Play Slender Game German (1.9.2012). <https://www.youtube.com/embed/TPozaxqAQes>
- GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #8 - Let's Play Slender Game German (9.9.2012). <https://www.youtube.com/embed/y8fZqzQu7Yc>
- Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #003 - First Blood * Let's Play GTA Online (3.10.2013). <http://youtu.be/bb3zukY4cRs>
- Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #008 - Das.. Ist.. KRIEG!! * Let's Play GTA Online (8.10.2013). <https://www.youtube.com/embed/cZYBb3jclbg>
- Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #013 - RRRAGEMODE oder: Vorerst kein Online mehr! * Let's Play GTA Online (13.10.2013). <https://www.youtube.com/embed/D-4TxplIAFGo>
- Gronkh: GTA 5 (GTA V) [HD+] #001 - Welcome to Los Santos * Let's Play GTA 5 (GTA V) (16.9.2013). <https://www.youtube.com/embed/jl2xNWeujZs>
- Gronkh: GTA 5 (GTA V) [HD+] #002 - Abschlepper & Kidnapper * Let's Play GTA 5 (GTA V) (17.9.2013). <https://www.youtube.com/embed/acwF4TxjWdg>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #008 - Neue Freunde, alte Freunde * Let's Play GTA 5 (GTA V) (23.9.2013). https://www.youtube.com/embed/OlW_ZYBtpFE
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #011 - Nutten und Knarren * Let's Play GTA 5 (GTA V) (26.9.2013). <https://www.youtube.com/embed/EXVVXX38DqE>
- Gronkh: GTA V [HD+] #012 - Du kriegst, was Du gibst! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (27.9.2013). <https://www.youtube.com/embed/jsBtpw4Ao5Y>
- Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #017 - Hetzjagd! * Let's Play GTA Online (17.10.2013). <https://www.youtube.com/embed/5oS-uTAmhNE>

- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #016 - Trevor, Volsympath und Menschenfreund * Let's Play GTA 5 (GTA V) (1.10.2013). <https://www.youtube.com/embed/-rUmTKCSvAA>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #018 - Scharfe Geschütze & Bregengrütze * Let's Play GTA 5 (GTA V) (3.10.2013). https://www.youtube.com/embed/m6T_xPVQg5M
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #019 - Nur Fliegen ist schöner * Let's Play GTA 5 (GTA V) (4.10.2013). <https://www.youtube.com/embed/wCKnQE8Z1Qc>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #021 - Trevors Meth-Oden * Let's Play GTA 5 (GTA V) (6.10.2013). <https://www.youtube.com/embed/JeqP9GqSoAM>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #024 - WTF??? ALIENS greifen an!! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (9.10.2013). <https://www.youtube.com/embed/88Zlx9NFUd8>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #034 - Schmieriger Schwanzvergleich * Let's Play GTA 5 (GTA V) (19.10.2013). <https://www.youtube.com/embed/EMLCGRsqSTs>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #040 - Reißen wir den Ballas den Arsch auf! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (25.10.2013). https://www.youtube.com/embed/bWKa8QLA_Dw
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #041 - Folterknechte * Let's Play GTA 5 (GTA V) (26.10.2013). <https://www.youtube.com/embed/buBF-6aanO4>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #042 - PEDO-CLOWNS greifen an!! Let's Play GTA 5 (GTA V) (27.10.2013). https://www.youtube.com/embed/gbdYzdRwY_A
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #049 - Anagramm: Komafaul * Let's Play GTA 5 (GTA V) (3.11.2013). https://www.youtube.com/embed/tZr_lRXdcJI
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #063 - ADRENALIN PUR: Quad Jumping * Let's Play GTA 5 (GTA V) (17.11.2013). <https://www.youtube.com/embed/koBoLD-JZlw>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #065 - Teenager Liebe * Let's Play GTA 5 (GTA V) (19.11.2013). <https://www.youtube.com/embed/agaqmrLKxly>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #068 - Schweinwanderungsbehörde * Let's Play GTA 5 (GTA V) (22.11.2013). https://www.youtube.com/embed/7Zmut_tSDQs
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #078 - Der Nuttenpapa von Los Santos * Let's Play GTA 5 (GTA V) (2.12.2013). <https://www.youtube.com/embed/sbctYVvHzAM>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #098 - KRIEG gegen das FIB!! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (22.12.2013). <https://www.youtube.com/embed/z9xeXCeNqQM>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #102 - JESUS!! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (26.12.2013). <https://www.youtube.com/embed/sPAzXiudrmY>
- Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #107 - Todeswünsche & Todesengel [ENDE] * Let's Play GTA 5 (GTA V) (31.12.2013). <https://www.youtube.com/embed/EYoY3lcsjpj8>
- Gronkh: Let's Play Max Payne 3 #002 [Deutsch] [HD+] - Superhomies auf Tour (22.6.2012). <https://www.youtube.com/embed/weuknLoDwVM>

- Gronkh: OUTLAST [HD+] #010 - Lauf, Lauf, LAUF!!! * Let's Play Outlast (14.9.2013). https://www.youtube.com/embed/eHgu_XXxS5k
- Gronkh: OUTLAST [HD+] #011 - Der Onkel Doktor ist daaaa! * Let's Play Outlast (15.9.2013). <https://www.youtube.com/embed/wtRhOC8fdnE>
- Lu Bu Feng Xian: Skyrim: Death blows and finishing moves animation: Part 1 (21.11.2011). <https://www.youtube.com/embed/CZcgpjZzWiA>
- PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 1 - Die Saga beginnt «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (29.10.2013). https://www.youtube.com/embed/L8HKGZM_YnY
- PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGELPLAYER # 2 - Der Turm «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (13.10.2013). <https://www.youtube.com/embed/zCI2JpAoK9Y>
- PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGELPLAYER # 4 - USS Titan «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (1.11.2013). <https://www.youtube.com/embed/nYQRyA6hGtA>
- PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 5 - Agent Kovic «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (2.11.2013). <https://www.youtube.com/embed/zBrgZBRlfeE>
- PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 6 - Gras und Panzer «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (3.11.2013). <https://www.youtube.com/embed/SGuYABKLipQ>
- PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 8 - Hannah die Schlampe «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (5.11.2013). https://www.youtube.com/embed/ccogoK_ksyc
- PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #001 [Deutsch] [HD] - Neustart und Vergleich (7.2.2013). <https://www.youtube.com/embed/FjT8BkHklVE>
- PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #002 [Deutsch] [HD] - Einfach elektrisierend (8.2.2013). <https://www.youtube.com/embed/QP6RjCcVQSS>
- PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #005 [Deutsch] [HD] - Auf Shuttlesuche (11.2.2013). <https://www.youtube.com/embed/LWqnmTqYU4Q>
- PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #014 [Deutsch] [HD] - Mutantenkrabbe (20.2.2013). <https://www.youtube.com/embed/TSVxd2DfwLg>
- PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #021 [Deutsch] [HD] - Such, Isaac, such! (28.2.2013). https://www.youtube.com/embed/8DGi8FQ_t5g
- PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #023 [Deutsch] [HD] - Hartnäckiger Gegner (2.3.2013). <https://www.youtube.com/embed/StTAai4w1aw>
- PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #025 [Deutsch] [HD] - Zurückgelassen (4.3.2013). <https://www.youtube.com/embed/4U3GsWPDZzc>
- PietSmiet (Hardi): Let's Play Hitman Absolution #009 [Deutsch] [HD] - Eiskalt hingerichtet (28.11.2012). <https://www.youtube.com/embed/QicbJsj3Ak>
- PietSmiet (Hardi): Let's Play Hitman Absolution #012 [Deutsch] [HD] - Wüstenvogel (2.12.2012). <https://www.youtube.com/embed/8ljgxfO4P5Y>

- PietSmiet (Jay): Let's Play Crysis 2 #001 [Deutsch][HD] - Alcatraz am Start (17.1.2013). <https://www.youtube.com/embed/VCO2POm-osM>
- Pietsmiet (Piet): GTA 5 # 8 - Hausbesuch & Golfversuch «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (23.9.2013). https://www.youtube.com/embed/AFQU_aHA5-I
- PietSmiet (Piet): GTA 5 # 15 - Meeeeeeeeet Trevor «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (30.9.2013). <https://www.youtube.com/embed/qLrv5DMKFIw>
- PietSmiet (Piet): GTA 5 # 18 - Explosives Meth-Geschäft «» Let's Play Grand Theft Auto V (3.10.2013). <https://www.youtube.com/embed/Ag6YFjxxUGo>
- PietSmiet (Piet): GTA 5 # 60 - Feurige Angelegenheit «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (14.11.2013). <https://www.youtube.com/embed/s4ldSYj2PG4>
- PietSmiet (Piet): Let's Play Max Payne 3 #001 [Deutsch/HD/PS3] - Mäxchen ist zurück (18.5.2012). <https://www.youtube.com/embed/MVDIJVNG5Rw>
- PietSmiet (Piet): Let's Play Max Payne 3 #004 [Deutsch/HD/PS3] - Schwierigkeit: Pain in the ass (21.5.2012). <https://www.youtube.com/embed/XaNbvrHGOmg>
- PietSmiet (Piet): SKYRIM # 6 - Überfordert «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (31.7.2013). https://www.youtube.com/embed/_qNv9Dk2BMk
- PietSmiet (Piet): SKYRIM # 12 - Traut euch! «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (6.8.2013). https://www.youtube.com/embed/4iugd_KcbBE
- PietSmiet (Piet): SKYRIM # 16 - Die Klaue «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (10.8.2013). https://www.youtube.com/embed/wxGZdUo4_Hc
- PietSmiet (Piet): SKYRIM # 25 - Die Jagd beginnt «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (19.8.2013). https://www.youtube.com/embed/62lCVUgv__k
- PietSmiet (Piet): SKYRIM # 26 - Nette Begrüßung «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (20.8.2013). <https://www.youtube.com/embed/i18RinXjnnC>
- PietSmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 08 - Im Dunkeln ist gut Munkeln «» Let's Play Assassin's Creed 4 Black Flag | HD (3.11.2013). <https://www.youtube.com/embed/xo-iq6QqKZc>
- PietSmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 25 - Die erste große Schlacht «» Let's Play AC 4 Black Flag | HD (21.11.2013). <https://www.youtube.com/embed/dR3aqhV6hNE>
- Pietsmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 50 - Team Pietsmiet vs. Team LPT «» Let's Play AC 4 Black Flag | HD (16.12.2013). <https://www.youtube.com/embed/NEHGyUieLdE>
- Pixel Enemy: Max Payne 3 Design and Technology Series: Bullet Time (12.4.2012). <https://www.youtube.com/embed/1OZmkLTqDAQ>
- Sarazar: ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG #010 - Action auf dem Ozean [HD+] | Let's Play Assassin's Creed 4 (8.11.2013). <https://www.youtube.com/embed/ybSferjrgQ4>
- Sarazar: ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG #019 - Das Küstenfort [HD+] | Let's Play Assassin's Creed 4 (17.11.2013). https://www.youtube.com/embed/VdXOnS_rGRA
- Sarazar: BATTLEFIELD 3 #001 - Auf in die Schlacht [HD+] | Let's Play Battlefield 3 (26.10.2011). <https://www.youtube.com/embed/PfMFAEoVXIY>

- Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #004 [Deutsch] [Full-HD] - Eine himmlische Erfahrung (29.10.2011). <https://www.youtube.com/embed/PhVqWTs24rk>
- Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #007 [Deutsch] [Full-HD] - Die Schlacht um Teheran (1.11.2011). https://www.youtube.com/embed/zMwmEeJx_C8
- Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #011 [Deutsch] [Full-HD] - Keine Angst vor dem Bösen (5.11.2011). <https://www.youtube.com/embed/yzNqOu7SNZQ>
- Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #012 [Deutsch] [Full-HD] - Durch die Nacht (6.11.2011). <https://www.youtube.com/embed/vXVbQ8cUYA8>
- Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #015 [Deutsch] [Full-HD] - Ein neuer Feind (9.11.2011). https://www.youtube.com/embed/AW5W_q-1xQY
- Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #017 [Deutsch] [Full-HD] - Ein skrupelloser Waffenhändler (11.11.2011). <https://www.youtube.com/embed/hgETK8XfTvU>
- Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #018 [Deutsch] [Full-HD] - Das bombastische Ende [FINALE] (12.11.2011). http://youtu.be/B4WG_2WNO4I
- Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #002 - Das Nest der Rebellen [Full-HD] [Deutsch] (4.7.2012). <https://www.youtube.com/embed/xEXEhfCcxQ>
- Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #007 - Kein Weg zurück [Full-HD] [Deutsch] (11.7.2012). <https://www.youtube.com/embed/Hgs9aE9uiFE>
- Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #008 - Massenvernichtung [Full-HD] [Deutsch] (12.7.2012). <https://www.youtube.com/embed/orVAAM3Bifo>
- Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #009 - Die totale Zerstörung [Full-HD] [Deutsch] (13.7.2012). <https://www.youtube.com/embed/Dwyp47GOLFo>
- Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #010 - Schwere Entscheidungen [Full-HD] [Deutsch] (14.7.2012). <https://www.youtube.com/embed/r9Vb5qdFFAo>
- Sarazar: Let's Play Tomb Raider #005 - Flucht aus der Gefangenschaft [Full-HD] [Deutsch] (6.3.2013). <https://www.youtube.com/embed/ngcZghrv8wo>
- Sarazar: Let's Play Tomb Raider #009 - Das Kommunikationszentrum [Full-HD] [Deutsch] (10.3.2013). <https://www.youtube.com/embed/Kvj14kMqrIY>
- Sarazar: Let's Play Tomb Raider #019 - Niemand bleibt zurück [Full-HD] [Deutsch] (20.3.2013). <https://www.youtube.com/embed/toTwxg5cdr8>
- Sarazar: Let's Play Tomb Raider #022 - Das große Inferno [Full-HD] [Deutsch] (23.3.2013). <https://www.youtube.com/embed/GZy4F5iKxyY>
- Sarazar: Let's Play Tomb Raider #023 - Schwer unter Beschuss [Full-HD] [Deutsch] (24.3.2013). <https://www.youtube.com/embed/gvxYbN4-yu4>
- Sarazar: Let's Play Tomb Raider #024 - Panik und Verzweiflung [Full-HD] [Deutsch] (25.3.2013). https://www.youtube.com/embed/LDh_EyVUtm8
- Sarazar: Let's Play Tomb Raider #029 - Gefecht in der Ruine [Full-HD] [Deutsch] (30.3.2013). <https://www.youtube.com/embed/LKqkrCEwuXE>
- Sarazar: Let's Play Tomb Raider #036 - Kampf gegen die Untoten [Full-HD] [Deutsch] (6.4.2013). <https://www.youtube.com/embed/iOer2ZNjXfM>
- Sarazar: Let's Play Tomb Raider #038 - Das Ende einer Monarchie [FINALE] [Full-HD] [Deutsch] (8.4.2013). <https://www.youtube.com/embed/k4Zz99UADUU>

TheDemoVault: EMS One Katowice: sNax ‚sneaky beaky like‘ vs. NiP (16.3.2014).

<https://www.youtube.com/embed/9WV1-AklbEQ>

Trashtazmani: Let's Play Hitman: Absolution [Part 1] - Agent 47 ist zurück!

(12.2.2013). <https://www.youtube.com/embed/aVoGTsRuuGE>

VERZEICHNIS DER GEFÜHRTEN INTERVIEWS

1. Barry (M/30 J.) und Bolli (M/24 J.), am 22.6.2014, 1:51 Std.
2. Bernd (M/22 J.), am 18.10.2013, 1:05 Std.
3. Blackpanther (M/23 J.), am 12.8.2013, 1:42 Std.
4. Borke (M/17 J.) und Mike (M/21 J.), am 6.10.2013, 1:10 Std.
5. Fenre (M/20 J.), Mogli (M/25 J.) und Pumba (M/30 J.), am 12.10.2013, 1:20 Std.
6. Fox (M/21 J.) und Skilly (M/25 J.), am 11.6.2014, 1:45 Std.
7. Julia (W/32 J.) und Aruto (M/29 J.), am 18.5.2014, 1:39 Std.
8. Kerby (M/22 J.) und Milo (M/17 J.), am 18.2.2014, 1:47 Std.
9. Kwin (M/22 J.) und Miralla (W/16 J.), am 9.6.2014, 1:14 Std.
10. Lela (W/39 J.) und Pandrael (M/26 J.), am 20.7.2014, 1:22 Std.
11. Limaneel (M/32 J.), am 10.6.2014, 1:49 Std.
12. Manny (M/37 J.), am 19.10.2013, 1:27 Std.
13. Marco (M/26 J.) und Tarox (M/21 J.), am 18.7.2014, 2:04 Std.
14. Milo (M/17 J.), am 19.2.2014, 0:53 Std.
15. Onkie (M/25 J.), am 7.8.2013, 1:09 Std.
16. Painstar (M/22 J.), am 6.8.2013, 1:26 Std.
17. Pandora (W/28 J.) und Lee (M/32 J.), am 2.11.2014, 1:14 Std.
18. Petator (M/32 J.), am 29.8.2014, 1:11 Std.
19. Pirou (M/35 J.) und Alexoton (M/26 J.), am 20.7.2014, 1:06 Std.
20. Shadow (M/16 J.), am 8.8.2013, 0:48 Std.
21. Tobi (M/16 J.), am 5.10.2013, 1:02 Std.
22. Tolero (M/27 J.) und Darkdragon (M/25 J.), am 8.8.2013, 0:59 Std.
23. Tommy (M/32 J.) und MauMau (M/29 J.), am 19.5.2014, 1:29 Std.
24. Wooshy (M/22 J.), am 5.8.2013, 1:49 Std.