

Inhalt

<i>Gisela Staupe</i>	
Vorwort	7
<i>Christian Holtorf, Claus Pias</i>	
Einleitung	9
1. Spiellese	
<i>Erkki Huhtamo</i>	
Neues Spiel, neues Glück. Eine Archäologie des elektronischen Spiels	15
<i>Mathias Mertens</i>	
„A Mind Forever Voyaging“ Durch Computerspielräume von den Siebzigern bis heute	45
<i>Ulrike PiJarczyk</i>	
Über die Schwierigkeit, Computerspiele (pädagogisch) zu beurteilen	55
<i>Mark Butler</i>	
Zur Performativität des Computerspielens - Erfahrende Beobachtung beim digitalen Nervenkitzel	65
<i>Astrid Deuber-Mankowsky</i>	
Das virtuelle Geschlecht. Gender und Computerspiele, eine diskurs- analytische Annäherung	85
2. Gesellschaft der Spiele	
<i>Fritz Bohle</i>	
Computerspiele - nicht zu viel, sondern eher zu wenig Spiel. Eine Betrachtung aus kultur- und arbeitssoziologischer Sicht	107

<i>Jürgen Fritz</i> Virtuell spielen - real erleben	129
<i>Robert Pfaller</i> Immer fleißig spielen! Profaner Realismus und Heiliger Ernst zwischen Menschen und Maschinen	147
<i>Christian Holtorf</i> Läßt sich dem Spiel entkommen? Zur Pragmatik des Ernstfalls	161
<i>Florian Rotzer</i> Das Leben als Spiel. Konturen einer ludischen Gesellschaft	171
 3. Politiken des Spiels	
<i>Gregory Bateson</i> Eine Theorie des Spiels und der Phantasie.	193
Kommentar von <i>Claus Pias</i>	208
<i>Eva Hörn</i> Den Krieg als Spiel denken: Boy Scouts and Wargames.	215
<i>Hans W. Hofmann</i> Führungsautomaten in Gefechtssimulationssystemen. Ansätze, Möglich- keiten und Grenzen	225
<i>Claus Pias</i> Wirklich problematisch. Lernen von „frivolen Gegenständen“	255
<i>Alexander R. Galloway</i> Den Code spielen. Allegorien der Kontrolle in <i>Civilization</i>	271
 Anhang	
Autorinnen und Autoren	289
Textnachweise	295

PPN: 25656440X

Titel: Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik / hrsg. von Christian Holtorf - Köln : Böhlau, 2007

ISBN: 3-412-01706-XPb.ca. EUR 29.90; 978-3-412-01706-4Pb.ca. EUR 29.90

Bibliographischer Datensatz im SWB-Verbund