

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
1	Einleitung	9
2	Gewalt	21
3	Der Begriff des Spiels	27
3.1	Spiel bei Caillois	33
3.2	Wettkampf: Kampf, Spiel oder Sport?	38
4	Körper	49
5	Computerspiele	67
5.1	Unterschiede narrativer Medien vs. Computerspiel	71
5.2	Computerspiele und Gewalt	76
6	Ego-Shooter	81
6.1	Singleplayer vs. Multiplayer	96
6.1.1	Narration, Spielmodi und Sub-Genres	98
6.1.2	Tod und Auferstehung	101
6.1.3	Cheats	105
6.2	Körper im Ego-Shooter	106
6.2.1	Körperwahrnehmung	107
6.2.1.1	Identifikation	108
6.2.1.2	Sensomotorische Adaption	111
6.2.1.3	Immersion und Telepräsenz	115
6.2.1.4	Flow	119
6.2.2	Körperrepräsentation	123
6.3	Ego-Shooter als Sport? Das Element des Wettkampfes im Multiplayer-Ego-Shooter	140
7	Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern	155
	Literaturverzeichnis	163

Auflösung der Weblinks	183
Register	189