

Inhalt

KLAUS SACHS-HOMBACH / JAN-NOËL THON	9
Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft	
I. SPIEL	
BENJAMIN BEIL	29
Game Studies und Genretheorie	
GUNDOLF S. FREYERMUTH	70
Game Studies und Game Design	
JAN-NOËL THON	104
Game Studies und Narratologie	
KATHRIN FAHLENBRACH / FELIX SCHRÖTER	165
Game Studies und Rezeptionsästhetik	
II. NUTZUNG	
LEONARD REINECKE / SINA A. KLEIN	210
Game Studies und Medienpsychologie	
JEFFREY WIMMER / JAN-HINRIK SCHMIDT	252
Game Studies und Mediensoziologie	

JOHANNES FROMME	279
Game Studies und Medienpädagogik	
CLAUDIA WILHELM	316
Game Studies und Geschlechterforschung	
III. KONTEXTE	
NATASCHA ADAMOWSKY	342
Game Studies und Kulturwissenschaft	
ROLF F. NOHR	373
Game Studies und Kritische Diskursanalyse	
ANGELA SCHWARZ	398
Game Studies und Geschichtswissenschaft	
JÖRG MÜLLER-LIETZKOW	448
Game Studies und Medienökonomie	
Register	479
Autorinnen und Autoren	494