
Inhaltsverzeichnis

Teil I Spiele

1	Raum	3
	Andreas Rauscher	
2	Zeit	27
	Serjoscha Wiemer	
3	Bild	47
	Thomas Hensel	
4	Story	63
	Andreas Rauscher	
5	Musik	87
	Melanie Fritsch	
6	Figur	109
	Felix Schröter	
7	Welt	129
	Marc Bonner	

Teil II Schnittstellen

8	Interface	155
	Timo Schemer-Reinhard	
9	Plattform	173
	Willem Strank	
10	Avatar	201
	Benjamin Beil und Andreas Rauscher	

11 Involvement	219
Britta Neitzel	
12 Spielmechanik	235
Philipp Bojahr und Michelle Herte	
13 Transmedialität	251
Hanns Christian Schmidt	
14 Spiel	267
Markus Rautzenberg	
Teil III Spieler	
15 Partizipation	285
Benjamin Beil	
16 Gemeinschaft	301
Judith Ackermann	
17 Gamification	313
Felix Raczkowski und Niklas Schrape	
18 Gewalt	331
Jochen Venus	
19 Genre	343
Andreas Rauscher	
20 Historiographie	363
Jochen Koubek	
21 Kunst	379
Thomas Hensel	
Nachwort/Ausblick	389
Filmverzeichnis	391
Stichwortverzeichnis	399



<http://www.springer.com/978-3-658-13497-6>

Game Studies

Beil, B.; Hensel, Th.; Rauscher, A. (Hrsg.)

2018, XI, 402 S. 125 Abb., 117 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-13497-6