

---

# Inhaltsverzeichnis

## Teil I Spiele

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

## Teil II Schnittstellen

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

---

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