

INHALTSVERZEICHNIS

Michael Nagenborg Einleitung	7
I. EINFÜHRENDE BEITRÄGE	
Michael Nagenborg Ethik und Computerspiele	13
Mia Consalvo Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics	23
Martin Lorber Macbeth versus Ego-Shooter – Ethische Fragen bei Computer- und Videospielen	31
II. JUGENDSCHUTZ UND EMPIRISCHE MEDIENFORSCHUNG	
Verena Weigand Computerspiele und Jugendschutz	41
Christian Pfeiffer Führt Computerspielen zu schlechten Schulleistungen? Was ist zu tun?	59
III. SPEZIELLE ASPEKTE	
Thomas Lehning Werbung als ethischer Kommentar: Die „Believe“-Kampagne für Microsofts Halo 3	69
Jutta Zaremba Heldinnen in Computerspielen	85
Doris Allhutter Der „Mainstream-Spieler“ als Kreativitätshindernis: Was Geschlechterdiskurse mit der Qualität von Computerspielen zu tun haben	93
Kirsten Pohl Repräsentation von Moral im Computerspiel am Beispiel von Fable	109
Christian Hoffstadt/Christian Roth DEFCON – The world’s first genocide ‘em up	127
Kurzbiographien	149