

Literaturverzeichnis

- Alemann, Heine von (1981): Spiel und soziale Kontrolle. Prolegomena zu einer Soziologie des Spiels. In: Alemann, Heine von/Thurn, Hans Peter (Hrsg.): Soziologie in weltbürgerlicher Absicht. Festschrift für Rene König zum 75. Geburtstag. S. 285-306. Opladen: Westdeutscher Verlag
- Amann, Klaus/Hirschauer, Stefan (1997): Die Befremdung der eigenen Kultur. Ein Programm. In: Amann, Klaus/Hirschauer, Stefan (Hrsg.): Die Befremdung der eigenen Kultur. Zur ethnographischen Herausforderung soziologischer Empirie. S. 7-52. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Assmann, Aleida (2006): Kulturen der Identität, Kulturen der Verwandlung. In: Assmann, Aleida/Assmann, Jan (Hrsg.): Verwandlungen. Archäologie der literarischen Kommunikation IX. S. 25-45. München: Wilhelm Fink
- Assmann, Aleida/Assmann, Jan (1994): Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis. In: Merten, Klaus/Schmidt, Siegfried/Weischenberg, Siegfried (Hrsg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. S. 114-140. Opladen: Westdeutscher Verlag
- Assmann, Jan (1992): Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen. München: C. H. Beck
- Aupers, Stef (2007): Better than the real world. On the Reality and Meaning of Online Computer Games. In: *Fabulas*, 48 (3-4). S. 250-269
- Barlow, John Perry (1990): Being in Nothingness: Virtual Reality and the Pioneers of Cyberspace. In: *Mondo 2000*, 2. S. 34-43
- Baudrillard, Jean (1978): *Agonie des Realen*. Berlin: Merve
- Baudrillard, Jean (1982): *Der symbolische Tausch und der Tod*. München: Matthes & Seitz
- Baudrillard, Jean (1995): *The Gulf War Did Not Take Place*. Bloomington: Indiana University Press

- BBC News (2008): Poor earning virtual gaming gold. Online:
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7575902.stm> (07.03.2014)
- Beck, Ulrich (1986): Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Beck, Ulrich (1994): Jenseits von Stand und Klasse. In Beck, Ulrich/Beck-Gernsheim, Elisabeth (Hrsg.): Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften. S. 43-60. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Beck, Ulrich (1997): Was ist Globalisierung? Irrtümer des Globalismus - Antworten auf Globalisierung. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Beck, Ulrich (2003): Die Erfindung des Politischen. Zu einer Theorie reflexiver Modernisierung. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Benjamin, Walter (2012): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Dritte Fassung. Berlin: Suhrkamp
- Benthaus-Apel, Frederike (1995): Zwischen Zeitbindung und Zeitautonomie. Eine empirische Analyse der Zeitverwendung und Zeitstruktur der Werktags- und Wochenendfreizeit. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag
- Berger, Peter (1963): A Market Model for the Analyses of Ecumenicity. In: Social Research (30). S. 77-93
- Berger, Peter/Berger, Brigitte/Kellner, Hansfried (1975): Das Unbehagen in der Modernität. Frankfurt am Main/New York: Campus
- Berger, Peter/Luckmann, Thomas (1980): Soziale Mobilität und persönliche Identität. In: Luckmann, Thomas (Hrsg.): Lebenswelt und Gesellschaft. S. 142-160. Paderborn: Schöningh
- Berger, Peter/Luckmann, Thomas (2007): Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. 21. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch
- Bessler, Markus (2009): Online, Offline oder beides? Das methodologische Problem einer Ethnographie in virtuellen Welten. Online:
<http://webreligion.wordpress.com/2009/06/22/online-offline-oder-beides-das-methodologische-problem-einer-ethnographie-in-virtuellen-welten/>
(18.03.2011)
- Betti, Emilio (1962): Die Hermeneutik als allgemeine Methodik der Geisteswissenschaften. Tübingen: J. C. B. Mohr (Paul Siebeck)

- Blackbourn, David (1997): Wenn ihr sie wieder seht, fragt wer sie sei. Marienerscheinungen in Marpingen. Aufstieg und Niedergang des deutschen Lourdes. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Blask, Falko/Windhorst, Ariane (2009): Zeitreisen. Die Erfüllung eines Menschheitstraums. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Boehm, Gottfried (1994): Die Wiederkehr der Bilder. In: Boehm, Gottfried (Hrsg.): Was ist ein Bild? S. 11-38. München: Fink
- Box Office Mojo (2014): Avatar. Online: <http://boxofficemojo.com/movies/?id=avatar.htm> (05.03.2014)
- Bruner, Jerome/Postman, Leo (1951): An approach to social perception. In: Dennis, Wayne/Lippitt, Ronald (Hrsg.): Current trends in Social psychology. S. 71-118. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press
- Burnham, Van (2001): Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984. Cambridge: MIT Press
- Caillois, Roger (1958): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. München/Wien: Langen Müller
- CarlyRaeJepsenVEVO (2012): Carly Rae Jepsen - Call Me Maybe. Online Video: <http://www.youtube.com/watch?v=fWNaR-rxAic> (04.02.2014)
- Castells, Manuel (2005): Die Internet-Galaxie. Internet, Wirtschaft und Gesellschaft. Wiesbaden: VS
- CCP Loktofeit (2013): EVE Online Surpasses 500,000 Subscribers Worldwide. Online Video: <http://community.eveonline.com/news/news-channels/press-releases/eve-online-surpasses-500-000-subscribers-worldwide/> (10.03.2014)
- Crow, Graham/Wiles, Rose/Heath, Sue/Charles, Vikki (2006): Research Ethics and Data Quality: The Implications of Informed Consent. In: International Journal for Social Research Methodology 9 (2). S. 83-95
- Deutscher Fussball-Bund (2014): Fußball-Regeln 2014/2015. Online: http://www.dfb.de/fileadmin/_dfbdam/34715-Regelheft_2014-15-DFB.pdf (20.04.2015)
- Dreyfus, Hubert/Dreyfus, Stuart (1987): Künstliche Intelligenz. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt

- Durkheim, Émile (1977): Über die Teilung der sozialen Arbeit. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Eibl-Eibesfeldt, Irenäus (1967): Grundriß der vergleichenden Verhaltensforschung. München: Piper
- Elias, Norbert (1980): Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. Band 1: Wandlungen des Verhaltens in den weltlichen Oberschichten des Abendlandes. 7. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Elias, Norbert/Dunning, Eric (2003): Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Elmer, Greg (2002): Critical Perspectives on the Internet. Lanham: Rowan & Littlefield
- Esser, Hartmut (2001): Soziologie. Spezielle Grundlagen. Band 6. Sinn und Kultur. Frankfurt am Main/New York: Campus
- Famira-Mühlberger, Ulrike/Fuchs, Stefan 2013: Unbezahlte Überstunden in Österreich. Studie des Österreichischen Instituts für Wirtschaftsforschung. Online: http://www.wifo.ac.at/jart/prj3/wifo/resources/person_dokument/person_dokument.jart?publikationsid=46936&mime_type=application/pdf (24.06.2014)
- Feenberg, Andrew (2002): Transforming Technology. A Critical Theory Revisited. Oxford: University Press
- Feibel, Thomas (2008): Killerspiele im Kinderzimmer: Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen. München: mvg
- Fellmann, Ferdinand (1991): Symbolischer Pragmatismus. Hermeneutik nach Dilthey. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Festinger, Leon (1957). A Theory of Cognitive Dissonance. Stanford: Stanford University Press
- FinsProductions (2012): Miami Dolphins Cheerleaders "Call Me Maybe" by Carly Rae. Online Video: <http://www.youtube.com/watch?v=FIbghHdG1s> (03.02.2014)
- Flick, Uwe (2009): Sozialforschung. Methoden und Anwendung. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt

- Flick, Uwe/Kardorff, Ernst von/Steinke, Ines (2004): Was ist qualitative Forschung? Einleitung und Überblick. in: Flick, Uwe/Kardorff, Ernst von/Steinke, Ines (Hrsg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. S. 13-29. 3. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Foucault, Michel (1992): Andere Räume. In: Barck, Karheinz/Gente, Peter/Paris, Heidi/Richter, Stefan (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. 4. Auflage. S. 34-46. Leipzig: Reclam
- Foucault, Michel (1994): Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt: Suhrkamp
- Fromm, Rainer (2002): Digital spielen - real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendszene. Marburg: Schüren
- Fuchs, Christian (2008): Internet and Society. Social Theory in the Information Age. New York: Routledge
- Fuchs, Cristian (2014): Social Media. A Critical Introduction. London: Sage
- Fürstenberg, Friedrich (1997): Einführung in die Arbeitssoziologie. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft
- Garfinkel, Harold (1967): Studies in Ethnomethodology. 2. Auflage. Engelwood Cliffs: Prentice-Hall
- GayHills (2012): US army in Afghanistan tribute to Call Me Maybe By Carly Rae. Online Video: <http://www.youtube.com/watch?v=0PKiUjRSKI8> (04.02.2014)
- Geertz, Clifford (1983). Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Gläser, Jochen/Laudel, Grit (2009): Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse. 3. Auflage. Wiesbaden: VS
- Goffman, Erving (1980). Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Analyse von Alltagserfahrungen. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Goffman, Erving (2011): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. 10. Auflage. München: Piper
- Goodman, Dean/Boadle, Anthony (2009): UPDATE 1-'Avatar' leads box office, despite blizzard. Online: <http://www.reuters.com/article/2009/12/20/boxoffice-idUSN2021595320091220?type=marketsNews> (05.03.2014)

- Götz, Konrad (2007): Freizeit-Mobilität im Alltag. Oder: Disponible Zeit, Auszeit, Eigenzeit – warum wir in der Freizeit raus müssen. Berlin: Duncker & Humblot
- Gross, Peter (1994): Die Multioptionsgesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Gross, Peter (2000): Außer Kontrolle?! Individualisierung, Pluralisierung und Entscheidung. In: Hettlage, Robert/Vogt, Ludgera (Hrsg.): Identitäten in der modernen Welt. S. 55-76. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag
- Gumbrecht, Hans Ulrich (1998): Die Schönheit des Mannschaftssports: American Football - im Stadion und im Fernsehen. In: Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hrsg.): Medien-Welten Wirklichkeiten. S. 201-228. München: Fink
- Günzel, Stephan (2011): Von der Zeit zum Raum. Geschichte und Ästhetik des Computerspielmediums. In: Rabbit Eye. Zeitschrift für Filmforschung, 2. Online: http://www.rabbiteye.de/2010/2/guenzel_computerspielmedium.pdf (25.06.2014)
- Habermas, Jürgen (1965): Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft. Neuwied am Rhein/Berlin: Hermann Luchterhand
- Habermas, Jürgen (2001): Die Zukunft der menschlichen Natur. Auf dem Weg zu einer liberalen Eugenik? Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Hahn, Kornelia (1997): Schrift und Gesetz - Zur sozialen Bedeutung der Aufzeichnung von Rechtsnormen. In: Zeitschrift für Rechtssoziologie 1. S. 31-52
- Hahn, Kornelia (2002a): Körperrepräsentation in der Mediengesellschaft. In: Medien und Erziehung, 46 (2). S. 89-94
- Hahn, Kornelia (2002b): No sense of place? Die Medialisierung des sozialen Raumes und der „große Bruder“. In: Hahn, Kornelia (Hrsg.): Öffentlichkeit und Offenbarung. Eine interdisziplinäre Mediendiskussion. S. 213-240. Konstanz: UVK

- Hahn, Kornelia (2007): Speed socializing all over? Theoretische Überlegungen zu intimen Beziehungen im Zeitalter elektronischer Interaktion. In: Merz Wissenschaft - Zeitschrift Medien und Erziehung, 6. S. 14-23
- Hahn, Kornelia (2009): Ent-fernte Kommunikation. Zur Soziologie fortgeschrittener Medienkulturen. Konstanz: UVK
- Hahn, Kornelia/Schmidl, Alexander (2014): Intim werden. Annäherungsgeschichten intrakulturell erzählt. In: Hahn, Kornelia (Hrsg.): E<3Motion. Intimität in Medienkulturen. S. 169-185. Wiesbaden: VS
- Halbwachs, Halbwachs (1967): Das kollektive Gedächtnis. Stuttgart: Ferdinand Enke
- Handelman, Don (1992): Passage to Play: Paradox and process. In: Play and Culture, 5. S. 1-19
- Hardt, Michael/Negri, Antonio (Hrsg.) (2009): Commonwealth. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press
- Hauptert, Bernhard (1994): Objektiv-hermeneutische Fotoanalyse am Beispiel von zwei Soldatenfotos aus dem zweiten Weltkrieg. In: Garz, Detlef/Kraimer, Klaus (Hrsg.): Die Welt als Text. Theorie, Kritik und Praxis der objektiven Hermeneutik. S. 281-314. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Heklau, Heike/Dörfelt, Heinrich (2007): Der Beginn der mykologischen Erforschung Sibiriens im 18. Jahrhundert. In: Zeitschrift für Mykologie, 73/1. S. 3-36
- Henricks, Thomas (2006): Play Reconsidered. Sociological Perspectives on Human Expression. Urbana/Chicago: University of Illinois Press
- Hepp, Andreas (2011): Medienkultur. Die Kultur mediatisierter Welten. Wiesbaden: VS
- Herbrik, Regine (2011): Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten. Wiesbaden: VS
- Herman, Leonard (2001): Phoenix: The Fall & Rise of Videogames. 3. Auflage. Springfield: Rolenta
- Hine, Christine (2000): Virtual Ethnography. London: Sage

- Hine, Christine (2008): Virtual Ethnography: Modes, Varieties, Affordances. In: Fielding, Nigel/Lee, Raymond/Black, Grant (Hrsg.): The Sage Handbook of Online Research Methods. S. 257-270. Thousand Oaks: Sage
- Hitzler, Ronald (1986): Die Attitüde der künstlichen Dummheit. Zum Verhältnis von Soziologie und Alltag. In: Sozialwissenschaftliche Informationen, 15 (3). S. 53-59
- Hitzler, Ronald (1988): Sinnwelten. Ein Beitrag zum Verstehen von Kultur. Opladen: Westdeutscher Verlag
- Hitzler, Ronald (1991): Dummheit als Methode. Eine dramatologische Textinterpretation. In: Garz, Detlef/Kraimer, Klaus (Hrsg.): Qualitativ-empirische Sozialforschung. S. 295-318. Opladen: Westdeutscher Verlag
- Hitzler, Ronald (1994): Sinnbasteln. Zur subjektiven Aneignung von Lebensstilen. In: Mörth, Ingo/Fröhlich, Gerhard (Hrsg.): Das symbolische Kapital der Lebensstile. S. 75-92. Frankfurt am Main/New York: Campus
- Hitzler, Ronald (1999a): Verstehen verfremden. Hermeneutik in der deutschsprachigen Soziologie heute. In: Adriaanse, Hendrik Johan/Enskat, Rainer (Hrsg.): Fremdheit und Vertrautheit. S. 379-388. Leuven: Peters
- Hitzler, Ronald (1999b): Welten erkunden. Soziologie als (eine Art) Ethnologie der eigenen Gesellschaft. In: Soziale Welt, 50 (4). S. 473-483
- Hitzler, Ronald/Honer, Anne (Hrsg.) (1997): Sozialwissenschaftliche Hermeneutik. eine Einführung. Opladen: Leske + Budrich
- Hochkommissariat der Vereinten Nationen für Menschenrechte (ohne Jahr): Die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte. Resolution 217 A (III) vom 10.12.1948. Online: <http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Pages/Language.aspx?LangID=ger> (10.12.2013)
- Holmes, Brian (2012): A Mind Forever Voyaging. A History of Storytelling in Video Games. Ohne Ort: CreateSpace Independent Publishing Platform
- Horkheimer, Max/Adorno, Theodor (1969): Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Frankfurt: Fischer
- Huh, Searle/Williams, Dimitri (2010): Dude Looks Like a Lady: Gender Swapping in an Online Game. In: Bainbridge, William Sims (Hrsg.): Online

- Worlds: Convergence of the Real and the Virtual. S. 161-174. London: Springer
- Huhtamo, Erkki (2007): Neues Spiel neues Glück. In: Holtorf, Christian/Pias, Claus (Hrsg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Wien: Böhlau
- Huizinga, Johan (1981): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Immerfall, Stefan/Wasner, Barbara (2011): Freizeit. Opladen/Farmington Hills: Barbara Budrich
- Imdahl, Max (1980): Giotto, Arenafresken. Ikonographie, Ikonologie, Ikonik. München: Fink
- Imdahl, Max (1996). Cézanne – Bracque – Picasso. Zum Verhältnis zwischen Bildautonomie und Gegenstandssehen. In: Imdahl, Max: Gesammelte Schriften. Band 3. Reflexion – Theorie – Methode. S. 300-380. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Innis, Harold (1951): The Bias of Communication. Toronto: University of Toronto Press
- Innis, Harold (1986): Empire and Communications. Victoria: Press Porcépic
- James, William (1890): The Perception of Reality: In: James, William: The Principles of Psychology. Band 2. S. 283-322. New York: Holt
- Jameson, Frederic (1994): The Seeds of Time. New York: Columbia University Press
- Joerges, Bernward (1996): Technik, Körper der Gesellschaft. Arbeiten zur Techniksoziologie. Frankfurt: Suhrkamp
- Junge, Matthias (2004): Soziologie der Simulation: Jean Baudrillard. In: Moebius, Stephan/Peter, Lothar (Hrsg.): Französische Soziologie der Gegenwart. S. 325-354. Konstanz: UVK
- Jütte, Robert (2000): Geschichte der Sinne. Von der Antike bis zum Cyberspace. München: C. H. Beck
- Kardynal, Steve (2012): Call Me Maybe - Carly Rae Jepsen (Chatroulette Version). Online Video: <http://www.youtube.com/watch?v=KAQhG59zqZc> (05.04.2014)

- Karst, Karl (2010): Medium Ohr. Eine kurze Geschichte des Hörens. In: Buck, Matthias/Hartling, Florian/Pfau, Sebastian (Hrsg.): *Randgänge der Medien-geschichte*. S. 181-189. Wiesbaden: VS
- Kellner, Douglas (1995): *Media Culture. Cultural Studies, Identity and politics between the Modern and the Postmodern*. London/New York: Routledge
- Kent, Steven (2001): *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press
- Keppler, Angela (2010): Perspektiven einer kultursoziologischen Medienanalyse. In: Wohlrab-Saar, Monika (Hrsg.): *Kultursoziologie. Paradigmen-Methoden-Fragestellungen*. S. 101-126. Wiesbaden: VS
- Kirschner, Heiko (2013): Go Live! - Der User-Livestream als Präsentationsbühne. In: Lucht, Petra/Schmidt, Lisa-Marian/Tuma, René (Hrsg.): *Visuelles Wissen und Bilder des Sozialen. Aktuelle Entwicklungen in der Soziologie des Visuellen*. S. 157-174. Wiesbaden: VS
- Kirschner, Heiko (2015): Lehnstuhl Ethnographie in synthetischen Situationen – Feldeinstieg und Orientierung in interaktiven Medienumgebungen. In: Pöferl, Angelika/Reichert, Jo (Hrsg.): *Wege ins Feld - methodologische Aspekte des Feldzugangs*. S. 267-289. Essen: Oldib
- Knoblauch, Hubert (1996): Einleitung: Kommunikative Lebenswelten und die Ethnographie einer geschwätigen Gesellschaft. In: Knoblauch, Hubert (Hrsg.): *Kommunikative Lebenswelten. Zur Ethnographie einer geschwätigen Gesellschaft*. S. 7-30. Konstanz: UVK
- Knoblauch, Hubert (2001): Fokussierte Ethnographie. *Soziologie, Ethnologie und die neue Welt der Ethnographie. Sozialer Sinn*, 1. S. 123-141
- König, Wolfgang (2008): *Kleine Geschichte der Konsumgesellschaft. Konsum als Lebensform der Moderne*. Stuttgart: Franz Steiner
- Kozinets, Robert (2001): Utopian Enterprise: Articulating the Meanings of Star Trek's Culture of Consumption. In: *Journal of Consumer Research*, 28. S. 67-88
- Kozinets, Robert (2002): The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities. In: *Journal of Marketing Research*, 39. S. 61-72

- Kozinets, Robert (2010): *Netnography. Doing Ethnographic Research Online*. London: Sage
- Krotz, Friedrich (2001): *Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag
- Krotz, Friedrich (2012): *Von der Entdeckung der Zentralperspektive zur Augmented Reality: Wie Mediatisierung funktioniert*. In: Krotz, Friedrich/Hepp, Andreas (Hrsg.): *Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze*. S. 27-58. Wiesbaden: VS
- Krüger, Oliver (2006): *Der Avatar im Netz – Identität im Zeitalter des Cyberspace*. In: Assmann, Aleida/Assmann, Jan (Hrsg.): *Verwandlungen. Archäologie der literarischen Kommunikation IX*. S. 203-222. München: Wilhelm Fink
- Ladas, Manuel (2002): *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*. Frankfurt am Main: Peter Lang
- Lamprecht, Markus/Stamm, Hanspeter (1994): *Die soziale Ordnung der Freizeit*. Zürich: Seismo
- Lamprecht, Markus/Stamm, Hanspeter/Ruschetti, Paul (1991): *Sport und soziale Lage: Sportaktivität, Sportkonsum und Einstellung zum Fairplay junger Schweizer Männer*. Zürich: Studiendruckerei
- Lovink, Geert (2004): *Uncanny Networks. Dialogues with the Virtual Intelligentsia*. Cambridge: MIT Press
- Luckmann, Benita (1970): *The Small Life-Worlds of Modern Man*. In: *Social Research*, 37 (4). S. 580-597
- Luckmann, Thomas (1991): *Die unsichtbare Religion*. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Luckmann, Thomas (2007): *Lebenswelt, Identität und Gesellschaft. Schriften zur Wissens- und Protosoziologie*. Konstanz: UVK
- Lüders, Christian/Reichert, Jo (1986): *Wissenschaftliche Praxis ist, wenn alles funktioniert und keiner weiss warum – Bemerkungen zur Entwicklung qualitativer Sozialforschung*. In: *Sozialwissenschaftliche Literatur Rundschau*, 12. S. 90-102

- Luhmann, Niklas (1973): Vertrauen. ein Mechanismus der Reduktion sozialer Komplexität. 2. Auflage. Stuttgart: Enke
- Luhmann, Niklas (2004): Die Realität der Massenmedien. 3. Auflage. Wiesbaden: VS
- Lynch, Kevin (2013): Confirmed: Grand Theft Auto 5 breaks 6 sales world records. Online: <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/10/confirmed-grand-theft-auto-breaks-six-sales-world-records-51900/> (05.03.2014)
- Manovich, Lev (2001): What is New Media? In: Manovich, Lev: The Language of New Media. S. 18-61. Cambridge: MIT Press
- Manovich, Lev (2005): The Poetics of Augmented Space. Aktualisierte Version. Online: manovich.net/DOCS/Augmented_2005.doc (25.06.2014)
- McLuhan, Marshall (1966): Understanding Media: The Extensions of Man. New York: McGraw-Hill
- McLuhan, Marshall (1968a): Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters. Düsseldorf/Wien: Econ
- McLuhan, Marshall (1968b): Die magischen Kanäle. Düsseldorf/Wien: Econ
- Mead, George Herbert (1968): Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Merleau-Ponty, Maurice (1966): Phänomenologie der Wahrnehmung. Berlin/New York: Walter de Gruyter
- Merton, Robert (1995): Soziologische Theorie und soziale Struktur. Berlin/New York: Walter de Gruyter
- Meyersohn, Rolf (1972): Kommerzialisierung und Komplexität in der Massenkultur. In: Scheuch, Erwin/Meyersohn, Rolf (Hrsg.): Soziologie der Freizeit. S. 112-119. Köln: Kiepenhauer & Witsch
- Meyrowitz, Joshua (1985): No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior. New York: Oxford University Press
- Mieck, Ilja (1990): Berlin als deutsches und europäisches Wirtschaftszentrum. In: Ribbe, Wolfgang/Schmädeke, Jürgen (Hrsg.): Berlin im Europa der Neuzeit. Ein Tagungsbericht S. 121-139. Berlin/New York: Walter de Gruyter

- Mills, Charles Wright (1975): *The sociological imagination*. Harmondsworth: Penguin Books
- Mitchell, William (1997): *Der Pictorial Turn*. In: Kravagna, Christian (Hrsg.): *Privileg Blick. Kritik der visuellen Kultur*. S. 15-40. Berlin: ID-Verlag
- MMO Champion (2013): *WoW Down to 7.6 Million Subscribers*. Online: <http://www.mmo-champion.com/content/3509-WoW-Down-to-7-6-Million-Subscribers?page=22#comments> (05.03.2014)
- Mrazny, Sebastian (2012): *Blindheit und die kulturelle Produktion visuellen Sinns*. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 37 (2). S. 185-201
- Neitzel, Britta (2007): *Point of View und Point of Action - eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen*. In: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): *Computer/ Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. *Hamburger Hefte zur Medienkultur* (5). S. 8-28.
- National Football League (2015): *Super Bowl XLIX. National Football League Game Summary*. Online: http://www.nfl.com/liveupdate/gamecenter/56502/SEA_Gamebook.pdf (14.04.2015)
- Nintendo (2013): *Hardware and Software Sales Units*. Online: http://www.nintendo.co.jp/ir/en/sales/hard_soft/index.html (09.12.2013)
- Oevermann, Ulrich (1997): *Literarische Verdichtung als soziologische Erkenntnisquelle: Szenische Realisierung der Strukturlogik professionalisierten ärztlichen Handelns in A. Schnitzlers Professor Bernhardi*. In: Wicke, Michael (Hrsg.): *Konfigurationen lebensweltlicher Strukturphänomene*. S. 276-335. Opladen: Westdeutscher Verlag
- Oevermann, Ulrich/Allert, Tilman/Konau, Elisabeth/Krambeck, Jürgen (1979). *Die Methodologie einer „objektiven Hermeneutik“ und ihre allgemeine forschungslogische Bedeutung in den Sozialwissenschaften*. In: Soeffner, Hans-Georg (Hrsg.): *Interpretative Verfahren in den Sozial- und Textwissenschaften*. S. 352-434. Stuttgart: Metzler
- Pias, Claus (2010): *Computer Spiel Welten*. 2. Auflage. Zürich: Diaphanes
- Plessner, Helmuth (1965): *Die Stufen des Organischen und der Mensch*. Berlin: Walter de Gruyter

- Prahl, Hans-Werner (2002): *Soziologie der Freizeit*. Paderborn: Ferdinand Schöningh
- Raab, Jürgen (2008): *Visuelle Wissenssoziologie: theoretische Konzeption und materiale Analysen*. Konstanz: UVK
- Rath, Philipp (2009): *Zu den Methoden der Virtuellen Ethnographie*. Online: <http://webreligion.wordpress.com/2009/06/20/zu-den-methoden-der-virtuellen-ethnographie/> (18.03.2011)
- Reckwitz, Andreas (2006): *Die historische Transformation der Medien und die Geschichte des Subjekts*. In: Ziemann, Andreas (Hrsg.): *Medien der Gesellschaft – Gesellschaft der Medien*. S. 89-107. Konstanz: UVK
- Reichertz, Jo (1986): *Probleme qualitativer Sozialforschung. Zur Entwicklungsgeschichte der Objektiven Hermeneutik*. Frankfurt am Main/New York: Campus
- Reichertz, Jo (1988): *Verstehende Soziologie ohne Subjekt? Die objektive Hermeneutik als Metaphysik der Strukturen*. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, 40 (2). S. 207-222
- Reichertz, Jo (2003): *Die Abduktion in der qualitativen Sozialforschung*. Opladen: Leske + Budrich
- Reichertz, Jo (2005): *Objektive Hermeneutik und hermeneutische Wissenssoziologie*. In: Flick, Uwe/Kardorff, Ernst von/Steinke, Ines (Hrsg.): *Qualitative Sozialforschung. Ein Handbuch*. 4. Auflage. S. 514-524. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Reichertz, Jo (2013): *Die Abduktion in der qualitativen Sozialforschung. Über die Entdeckung des Neuen*. 2. Auflage. Wiesbaden: VS
- Reichertz, Jo/Niederbacher, Arne/Möll, Gerd/Gothe, Miriam/Hitzler, Ronald (2010): *Jackpot. Erkundungen zur Kultur in Spielhallen*. 2. Auflage. Wiesbaden: VS
- Reichertz, Jo/Schröer, Norbert (1994): *Erheben, Auswerten, Darstellen. Konturen einer hermeneutischen Wissenssoziologie*. In: Schröer, Norbert (Hrsg.): *Interpretative Sozialforschung. Auf dem Wege zu einer hermeneutischen Wissenssoziologie*. S. 56-84. Opladen: Westdeutscher Verlag

- Rheingold, Howard (2000): *Tools for Thought: The History and Future of Mind-Expanding Technology*. Cambridge: MIT Press
- Riesman, David/Denney, Reuel/Glazer, Nathan (1968): *Die einsame Masse. Eine Untersuchung der Wandlungen des amerikanischen Charakters*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Ritzer, George (2010): *Enchanting a Disenchanted world. Continuity and Change in the Cathedrals of Consumption*. 3. Auflage. Thousand Oaks: Sage
- Ritzer, George/Dean, Paul/Jurgenson, Nathan (2012): *The Coming of Age of the Prosumer*. In: *American Behavioral Scientist*, 56 (4). S. 379-398
- Ritzer, George/Jurgenson, Nathan (2010): *Production, Consumption, Prosumption. The nature of capitalism in the age of the digital 'prosumer'*. In: *Journal of Consumer Culture*, 10 (1). S. 13-36
- Runkel, Gunter (1986): *Soziologie des Spiels*. Frankfurt am Main: Anton Hain
- Scharf, Barbara (1999): *Beyond Netiquette. The Ethics of Doing Naturalistic Discourse Research on the Internet*. In: Jones, Steve (Hrsg.): *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. S. 243-256. Thousand Oaks: Sage
- Scheuch, Erwin/Meyersohn, Rolf (Hrsg.) (1972): *Soziologie der Freizeit*. Köln: Kiepenhauer & Witsch
- Schimank, Uwe (2000): *Die individualisierte Gesellschaft – differenzierungs- und akteurtheoretisch betrachtet*. In: Kron, Thomas (Hrsg.): *Individualisierung und soziologische Theorie*. S. 107-128. Opladen: Leske + Budrich
- Schirrmeister, Claudia (2002): *Schein-Welten im Alltagsgrau. Über die soziale Konstruktion von Vergnügungswelten*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag
- Schivelbusch, Wolfgang (1977): *Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert*. München/Wien: Carl Hanser
- Schmidl, Alexander (2014): *Marionetten und Doppelgänger. Über das Erleben von Avataren in Identitätskulturen*. In: *Deutsche Gesellschaft für Soziologie (Hrsg.): Vielfalt und Zusammenhalt. Kongressband zum 36. Kongress der*

- Deutschen Gesellschaft für Soziologie 2012. CD-ROM (Ad-hoc Gruppe 6). Frankfurt/New York: Campus
- Schmidl, Alexander (2015): Rückblenden. Techniken zur zirkulären Analyse des Feldeinstiegs. In: Poferl, Angelika/Reichertz, Jo (Hrsg.): Wege ins Feld - methodologische Aspekte des Feldzugangs. S. 289-298. Essen: Oldib
- Schnettler, Bernt (2004): Zukunftsvisionen. Transzendenzerfahrung und Alltagswelt. Konstanz: UVK
- Schroer, Markus (2003): Raumgrenzen in Bewegung. In: Funken, Christiane/Löw, Martina (Hrsg.): Raum, Zeit, Medialität. Interdisziplinäre Studien zu neuen Kommunikationstechnologien. S. 217-236. Opladen: Leske + Budrich
- Schroer, Markus (2008): Individualisierung. In: Baur, Nina/Korte, Hermann/Löw, Martina/Schroer, Markus (Hrsg.): Handbuch Soziologie. S. 139-161. Wiesbaden: VS
- Schröer, Norbert (1997): Wissenssoziologische Hermeneutik. In: Hitzler, Ronald/Honer, Anne (Hrsg.): Sozialwissenschaftliche Hermeneutik. Eine Einführung. S. 109-132. Opladen: Leske + Budrich
- Schröer, Norbert/Bidlo, Oliver (Hrsg.) (2011): Die Entdeckung des Neuen. Qualitative Sozialforschung als hermeneutische Wissenssoziologie. Wiesbaden: VS
- Schulze, Gerhard (1992): Die Erlebnis-Gesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt am Main/New York: Campus
- Schütz, Alfred (1960): Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt. Eine Einleitung in die verstehende Soziologie. 2. Auflage. Wien: Springer
- Schütz, Alfred (1971a): Über die mannigfaltigen Wirklichkeiten. In: Schütz, Alfred: Gesammelte Aufsätze. Band 1. Das Problem der sozialen Wirklichkeit. S. 237-298. Den Haag: Martinus Nijhoff
- Schütz, Alfred (1971b): Symbol, Wirklichkeit und Gesellschaft. In: Schütz, Alfred: Gesammelte Aufsätze. Band 1. Das Problem der sozialen Wirklichkeit. S. 331-414. Den Haag: Martinus Nijhoff

- Schütz, Alfred (1971c): Zur Methodologie der Sozialwissenschaften. In: Schütz, Alfred: Gesammelte Aufsätze. Band 1. Das Problem der sozialen Wirklichkeit. S. 3-54. Den Haag: Martinus Nijhoff
- Schütz, Alfred (1972a): Das Problem der Rationalität in der sozialen Welt. In: Alfred Schütz: Gesammelte Aufsätze. Band 2: Studien zur soziologischen Theorie. S. 22-50. Den Haag: Martinus Nijhoff
- Schütz, Alfred (1972b): Der Fremde. In: Alfred Schütz: Gesammelte Aufsätze. Band 2: Studien zur soziologischen Theorie. S. 53-69. Den Haag: Martinus Nijhoff
- Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas (1979): Strukturen der Lebenswelt. Band 1. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas (1984): Strukturen der Lebenswelt. Band 2. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Simmel, Georg (1890): Über sociale Differenzierung. Soziologische und psychologische Untersuchungen. Leipzig: Duncker & Humblot
- Simmel, Georg (1908a): Das Geheimnis und die geheime Gesellschaft. In: Simmel, Georg: Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung. S. 337-402. Leipzig: Duncker & Humblot
- Simmel, Georg (1908b): Exkurs über die Soziologie der Sinne. In: Simmel, Georg: Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung. S. 646-665. Leipzig: Duncker & Humblot
- Simmel, Georg (1957): Die Großstädte und das Geistesleben. In: Simmel, Georg: Brücke und Tor. S. 227-242. Stuttgart: Köhler
- Singer, Eleanor (2008): Ethical Issues in Surveys. In: Leeuw, Edith de/Hox, Joop/Dillman, Don (Hrsg.): International Handbook of Survey Methodology. S. 78-96. New York: Psychology Press
- Soeffner, Hans-Georg (1979): Interaktion und Interpretation - Überlegungen zu Prämissen des Interpretierens in Sozial- und Literaturwissenschaft. In: Soeffner, Hans-Georg (Hrsg.): Interpretative Verfahren in den Sozial- und Textwissenschaften. S. 328-351. Stuttgart: Metzler

- Soeffner, Hans-Georg (1982): Statt einer Einleitung: Prämissen einer sozialwissenschaftlichen Hermeneutik. In: Soeffner, Hans-Georg (Hrsg.): Beiträge zu einer empirischen Sprachsoziologie. S. 9-48. Tübingen: Narr
- Soeffner, Hans-Georg (2004): Auslegung des Alltags – Der Alltag der Auslegung. 2. Auflage. Konstanz: UVK
- Soeffner, Hans-Georg (2005): Zeitbilder. Versuche über Glück, Lebensstil, Gewalt und Schuld. Frankfurt am Main/New York: Campus
- Soeffner, Hans-Georg (2012): Der Eigensinn der Sinne. In: Schröer, Norbert/Hinnenkamp, Volker/Kreher, Simone/Poferl, Angelika (Hrsg.): Lebenswelt und Ethnographie. Beiträge der 3. Fuldaer Feldarbeitstage 2./3. Juni 2011. S. 461-474. Essen: Oldib
- Soeffner, Hans-Georg/Raab, Jürgen (2004a): Kultur und Auslegung der Kultur. Kultursoziologie als sozialwissenschaftliche Hermeneutik.. In: Jaeger, Friedrich/Straub, Jürgen (Hrsg.): Handbuch der Kulturwissenschaften. Band 2: Paradigmen und Disziplinen. S. 546-567. Stuttgart: Metzler
- Soeffner, Hans-Georg/Raab, Jürgen (2004b): Sehtechniken. Die Medialisierung des Sehens: Schnitt und Montage als Ästhetisierungsmittel medialer Kommunikation. In: Soeffner, Hans-Georg: Auslegung des Alltags – Der Alltag der Auslegung. 2. Auflage. S. 254-284. Konstanz: UVK
- Spreen, Dierk (2000): Cyborgs und andere Techno-Körper. Ein Essay im Grenzbereich von Bios und Techne. 2. Auflage. Passau: edfc
- Stagl, Justin (1995): A History of Curiosity. The Theory of Travel 1550-1800. Chur: Harwood Academic Publishers
- Staiger, Emil (1955): Die Kunst der Interpretation. Studien zur deutschen Literaturgeschichte. Zürich: Atlantis
- Strauss, Anselm (1974): Spiegel und Masken. Die Suche nach Identität. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Strauss, Anselm/Corbin, Juliet (1996): Grounded Theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung. Weinheim: Beltz
- Strübing, Jörg (2004): Webnografie? Zu den methodischen Voraussetzungen einer ethnografischen Erforschung des Internet. Manuskript vom 09. März 2004 (später erschienen in: Rammert, Werner/Schubert, Cornelius (Hrsg.):

- Technographie: Zur Mikrosoziologie der Technik. S. 247-274. Frankfurt am Main: Campus). http://www.uni-tuebingen.de/fileadmin/Uni_Tuebingen/Fakultaeten/SozialVerhalten/Institut_fuer_Soziologie/Dokumente/Pdf_Dateien/Struebing/JS_2004_Webnographie.pdf (24.06.2014)
- Sutton-Smith, Brian (1978): Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Schorndorf: Karl Hofman
- Tamekks (2012): WoW RP - Ingame Messe The Gathering #1 Anreise und Erkundung DE/HD. Online Video: <http://www.youtube.com/watch?v=sqBP3MfjQMA> (04.04.2014)
- Taylor, T. L. (2009): Play between Worlds. Exploring online Game Culture. Cambridge/London: MIT Press
- Thiedeke, Udo (2010): Spiel-Räume: Kleine Soziologie gesellschaftlicher Exklusionbereiche. In: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. S. 17-32. Wiesbaden: VS
- Thien, Klaus (2002): Rhythmus – Takt – Gleichzeitigkeit. Zur Geschichte der Freizeit. In: Gruber, Sabine/Löffler, Klara/Thien, Klaus (Hrsg.): Bewegte Zeiten. Arbeit und Freizeit nach der Moderne. S. 11-28. Wien/München: Profil
- Thimm, Caja/Wosnitza, Lukas (2010): Das Spiel – analog und digital. In: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. S. 33-54. Wiesbaden: VS
- Thomas, William Isaac (1928). The Methodology of Behavior Study. In: Thomas, William Isaac/Thomas, Dorothy Swaine: The Child in America: Behavior Problems and Programs. S. 553-576. New York: Alfred A. Knopf
- Todtenhaupt, Anja Claudia (2000): Cyber TV. Die Digitalisierung der Film- und Fernsehproduktion. Münster: LIT
- Tuma, René/Schnettler, Bernt/Knoblauch, Hubert (2013): Videographie. Einführung in die interpretative Videoanalyse sozialer Situationen. Wiesbaden: VS
- Turkle, Sherry (1998): Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt

- Urry, John (1990): *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*. London: Sage
- Utz, Richard (2006): *Der erste Eindruck. Ein Beitrag zur Soziologie der Sinneswahrnehmung*. In: *Sozialer Sinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung*, 7 (1). S. 131-145
- Vester, Heinz-Günter (1988): *Zeitalter der Freizeit. Eine soziologische Bestandsaufnahme*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft
- Washington Post (2015): *Super Bowl becomes the most-watched program in TV history*. Online: <http://www.washingtonpost.com/news/business/wp/2015/02/02/super-bowl-delivers-all-time-tv-record-with-114-4-million-viewers/> (14.04.2015)
- Weber, Max (1963): *Die Wirtschaftsethik der Weltreligionen*. In: Max Weber: *Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie*. Band 1. 5. Auflage. S. 237-573. Tübingen: J. C. B. Mohr (Paul Siebeck)
- Weber, Max (1984): *Soziologische Grundbegriffe*. 6. Auflage. Tübingen: J. C. B. Mohr (Paul Siebeck)
- Weber, Max (2009): *Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus*. Köln: Anaconda
- Wegner, Gerhard (2008): *Die Welt – an einem Ort erfahrbar. Weltausstellungen als Weltereignisse*. In: Nacke, Stefan/Unkelbach, René/Werron, Tobias (Hrsg.): *Weltereignisse. Theoretische und empirische Perspektiven*. S. 61-86. Wiesbaden: VS
- Weiß, Johannes (2007): *Leitfaden „Einführung in die klassische Religionssoziologie“*. Unveröffentlichtes Manuskript im Rahmen der Vorlesung „Religionssoziologie“ an der Universität Salzburg im Wintersemester 2007/2008.
- Weiss, Robert/Riesman, David (1972): *Entwicklung des Freizeitverhaltens*. In: Scheuch, Erwin/Meyersohn, Rolf (Hrsg.): *Soziologie der Freizeit*. S. 254-264. Köln: Kiepenhauer & Witsch
- Wilensky, Harold (1972): *Die Umverteilung von Freizeit und Arbeit*. In: Scheuch, Erwin/Meyersohn, Rolf (Hrsg.): *Soziologie der Freizeit*. S. 153-182. Köln: Kiepenhauer & Witsch

- Winter, Rainer (1995): Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß. München: Quintessenz
- Winter, Rainer (2010): Handlungsmächtigkeit und technologische Lebensformen. Cultural Studies, digitale Medien und die Demokratisierung der Lebensverhältnisse. In: Pietraß, Manuela/Funiok, Rüdiger (Hrsg.): Mensch und Medien. Philosophische und sozialwissenschaftliche Perspektiven. S. 139-158. Wiesbaden: VS
- Winter, Rainer/Eckert, Roland (1990): Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung. Zur Entstehung und Funktion von Wahlnachbarschaften. Opladen: Leske + Budrich
- Wittgenstein, Ludwig (1975). Tractatus logicus-philosophicus. Logisch-philosophische Abhandlungen. 10. Auflage. Frankfurt: Suhrkamp
- Wyss, Balthasar (1995): Zur Phänomenologie medientechnologischer Ästhetik. Der Zusammenhang von Medientechnologien und menschlicher Erfahrung. Bern: Peter Lang

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Eigene Darstellung: Hermeneutischer Zirkel.....	146
Abbildung 2: Eigene Darstellung: Mehrfachrahmung der Spielhandlungen.....	147
Abbildung 3: Eigene Darstellung: Kameraführung im Spiel.....	159
Abbildung 4: Eigene Darstellung: Schema der Darstellung zu Spielbeginn.....	160
Abbildung 5: Anonymer Autor: A synopsis of things to be observed during travel (1594). In: Stagl 1995: 61.	223
Abbildung 6: Anna Hirsch. (2007): Saw my first WOW hookup (Screenshot). Online: https://farm1.staticflickr.com/180/ 417821260_93e613b255_o.jpg (15.04.2015).....	251
Abbildung 7: Jared (2009): WoW Craft Fair - blacksmithing (Screenshot). Online: https://farm4.staticflickr.com/3477/ 3817873174_554d9d2aab_o.jpg (15.04.2015).....	253
Abbildung 8: Eigene Fotografie (2014): Tastatur des 1982 erschienen Sinclair ZX Spectrum, auf dem Elite gespielt werden konnte. Aufgenommen am 05.05.2014 in Berlin, mit freundlicher Genehmigung vom Computerspielemuseum.....	255
Abbildung 9: Bilby (2010): Joystick from the Atari XE. Online: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e1/ Atari_XE_joystick.jpg (05.05.2014).....	257
Abbildung 10: Heilig, Morton (1961): Seitenansicht des Sensorama. In: United States Patent Office: Patent 3,050,870 Sensorama Simulator. Fig. 5.....	271
Abbildung 11: Dave (2010): Longacre Square: 1904. Online: http://www.shorpy.com/files/images/4a06899a.jpg (07.05.2014).....	272

- Abbildung 12: Jean-Christophe BENOIST (2012): NYC - Time Square - From upperstairs. Online: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ab/NYC_-_Time_Square_-_From_upperstairs.jpg (07.05.2014)..... 273
- Abbildung 13: Jkotto (2009): Cockpit of the B-1 Lancer taken at the Nellis AFB Aviation Nation 2009. Online: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/55/B1_Cockpit.JPG (08.05.2014) 275
- Abbildung 14: Eigene Fotografie (2014): Der Heilige Sebastian. Von Friedrich Overbeck um 1813-1816. Aufgenommen am 04.05.2014 in der Alten Nationalgalerie in Berlin. 276
- Abbildung 15: Bartholl, Aram (2007): WOW Laguna 4. Online: <http://datenform.de/wow-laguna-4.jpg> (22.06.2014). Courtesy DAM gallery & xpo gallery. 277
- Abbildung 16: Zugaldia, Antonio (2012): A Glass prototype seen at Google I/O in June 2012. Online: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/76/Google_Glass_detail.jpg (15.04.2015) 283
- Abbildung 17: brownpau (2015): Google Glass Explorer Program ends #throughglass. Online: https://c2.staticflickr.com/8/7535/15703812054_dfcb80b7da_b.jpg (15.04.2015)..... 283
- Abbildung 18: Kolossos (2007): Fotografie einer Nachbildung der Ebstorfer Weltkarte. Online: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/39/Ebstorfer-stich2.jpg> (11.05.2014). 286
- Abbildung 19: Kolossos (2007): selbst gewählter Ausschnitt aus „Fotografie einer Nachbildung der Ebstorfer Weltkarte“. Online: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/39/Ebstorfer-stich2.jpg> (11.05.2014)..... 287
- Abbildung 20: Pietro.dipalma (2013): Tennis For Two come appariva nel 1958: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/Tennis_For_Two_on_a_DuMont_Lab_Oscilloscope_Type_304-A.jpg (15.04.2015)..... 290

Abbildung 21: Bumm13 (2006): Screenshot of PONG from the Atari Arcade Hits #1 software title released Hasbro Interactive - a conversion of the original 1972 Atari Pong. Online: http://upload. wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f8/Pong.png (12.06.2014).....	290
Abbildung 22: Ubert, Lilia (2014): Nach den Sternen greifen. Fotografie	303