

## Inhalt / Contents XLII – 1/2 – 2009

### Artikel / Articles

Antje Kley und Martin Klepper	Einleitung	5-10
Hartmut Winkler	Mediendefinition	11-26
Bernhard Rapp	Selbstreflexive Strategien in Video- und Computerspielen: Kohäsive Subversion im hybriden Medium	27-40
Stefan Gorsolke	Was macht ein Spiel zum ‚Killerspiel‘? Semantik und Narrativität interaktiver Texte am Beispiel von <i>Far Cry</i>	41-53
Daniel Schäbler	Gefährliche Illusion: Vom Schauerroman für Mädchen zum Killerspiel für Jungen – geschlechtsspezifische Verschiebungen und Aktualität einer alten Debatte	55-65
Katarzyna Sobieraj	Identity and Online Self-representation in <i>Second Life</i>	67-78
Kristy Hoffmann	Die Medienberichterstattung US-amerikanischer Fernsehnetzwerke und Zeitungen von 9/11 bis zum Afghanistan-Krieg – eine kritische Betrachtung	79-96
Patricia Feise-Mahnkopp	Mediendidaktisches Arbeiten mit der Matrix-Filmtrilogie	97-112
Christof Decker	Projektionen des Kindlichen. Shirley Temple und die Repräsentation von Kinderfiguren im amerikanischen Film	113-127

### Dokumentation

„Was sind Medien?“		129-135
--------------------	--	---------

### Buchbesprechungen / Book Reviews

Barbara Korte und Sylvia Paletschek (Hrsg.):	History Goes Pop: Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres ( <i>Elisabeth Winkler</i> )	137-138
Stefan Neuhaus (Hrsg.):	Literatur im Film: Beispiele einer Medienbeziehung ( <i>Michael Braun</i> )	138

Sammelbesprechung „Film“ ( <i>Michael Braun</i> )	Thomas Elsaesser: Terror und Trauma. Zur Gewalt des Vergangenen in der BRD	138-141
	Thomas Elsaesser: Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino	
	Thomas Elsaesser: Malte Hagener: Filmtheorie zur Einführung	
	Thomas Fischer, Rainer Wirtz (Hrsg.): Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen	
	Andreas Kramer und Jan Volker Röhnert (Hrsg.): Die endlose Ausdehnung von Zelluoid. 100 Jahre Film und Kino im Gedicht. Eine Anthologie	
Beiträgerinnen und Beiträger / Notes on Contributors		143