

1. Record Nr.	UNINA9910163157203321
Autore	Wimmer Jeffrey
Titolo	Massenphänomen Computerspiele : Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte // Jeffrey Wimmer
Pubbl/distr/stampa	Köln, : Herbert von Halem Verlag, 2013
ISBN	3-7445-0086-1 3-86496-503-9 3-86496-991-3
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (156 pages) : illustrations, tables
Disciplina	794.8
Soggetti	Computerspiele Computerspieler Genres Gewalt Nutzung Sozialisation
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	[1. Auflage]
Nota di contenuto	Was sind Computerspiele? -- Definition und Charakteristika -- Geschichte und Genres -- Online-Spielwelten -- Computerspieler und Computerspielen -- Theoretische Perspektiven -- Wer spielt wann was warum? -- Computerspielen als Unterhaltungserleben -- Alltag, Körper, Mediatisierung und Computerspiele -- Computerspiele als soziales Spiel -- Computerspielkulturen -- Wie wirken Computerspiele? -- Kontexte und Transferleistungen -- Zur Gewaltwirkung von Computerspielen -- Exzessives Computerspielen als Teil digitaler Medienkultur -- Serious Games und das Vermittlungspotenzial von Computerspielen -- Der soziale Wert mediatisierter Spielwelten -- Computerspieleindustrie -- Marktüberblick -- Spieleentwicklung -- Spieleentwickler -- In-Game-Werbung -- Ausblick -- Individuelle und gesellschaftliche Implikationen -- Anstösse für die weitere Computerspielforschung -- ; Anhang -- ; Glossar -- ; Spielverzeichnis -- ; Abkürzungen -- ; Bildnachweis -- ; Zitierte Literatur -- ; Kommentierte Literatur -- ; Links -- ; Index.

Computerspiele sind ein allgegenwärtiges und globales Phänomen von großer sozialer, kultureller und wirtschaftlicher Bedeutung. Online oder offline gespielt, ziehen Games inzwischen nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern zunehmend auch Erwachsene in ihren Bann. Das Buch gibt einen wissenschaftlich fundierten Überblick über Computerspiele und deren Nutzer. Es liefert damit die notwendigen Hintergrundinformationen für das Verständnis der aktuellen Debatten um den gesellschaftlichen Stellenwert von Computerspielen. Dabei wird nicht nur die Faszination, sondern zugleich auch die Macht des neuen Leitmediums der Unterhaltungsindustrie veranschaulicht. Konkret werden u. a. zentrale Charakteristika von Computerspielen, deren Entwicklungsgeschichte sowie deren vielfältige Spielerschaft vorgestellt. Die aktuelle politische Diskussion um Computerspiele aufgreifend werden auch die Effekte von Gewaltdarstellungen und die vielfältigen Lern- und Sozialisationsprozesse im Rahmen virtueller Erlebniswelten kritisch diskutiert. Ein ausführlicher Blick auf den entsprechenden Industriezweig und die Darlegung einer sinnverstehenden Analyse von Computerspielen runden das Buch ab. Mit einem Glossar, Spielverzeichnis sowie kommentierten Literatur- und Linkhinweisen.
