

1. Record Nr.	UNINA9910682581903321
Titolo	Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung // Ralf Biermann, Johannes Fromme, Florian Kiefer
Pubbl/distr/stampa	Leverkusen, : Verlag Barbara Budrich, 2023
ISBN	9783847418405 3847418408
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (408 pages)
Disciplina	794.8
Soggetti	Digital Games Studies media pedagogy Medienpädagogik media theory Medientheorie media sociology Mediensoziologie media philosophy Medienphilosophie media cultural studies Medienkulturwissenschaft computer games Computerspiele Gaming Games Pädagogik Medien Theorie Soziologie Philosophie Ethik Kulturwissenschaft Kultur
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa

Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	<p>Ralf Biermann, Johannes Fromme und Florian Kiefer : Interdisziplinäre Zugänge zu digitalen Spielen und ihrer sozialen und kulturellen Bedeutung – Einführung der Herausgeber Teil 1: Nutzung und Nutzende digitaler Spiele Jeffrey Wimmer: COVID-19 als Schlüsselereignis? Die Prägkraft der Computerspielwelten vor, während und nach der Corona-Pandemie Rudolf Thomas Inderst und Sabine Schollas: „Let’s put our minds together and create!“ Auf den Spuren des Sozialen im Spiel Robin Janzik, Lars-Ole Wehden, Felix Reer und Thorsten Quandt: Die Nutzung und Wirkung von Virtual-Reality-Games: Ein Forschungsüberblick Katrin Potzel, Michaela Kramer, Lutz Wartberg, Michael Abler und Rudolf Kammerl: Familiäre Ressourcen als Bedingungsfaktoren für problematisches Online-Gaming. Ergebnisse einer medienpädagogischen Längsschnittstudie Barbara Krahe: Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele auf aggressives und prosoziales Verhalten Teil 2: Digitale Spiele – Analyse, Reflexion und Design Daniel Possler and Christoph Klimmt: Towards a Model of the Entertaining Appeal of Video Game Aesthetics Sebastian Ostritsch: Ethik der Computerspiele Samuel Ulbricht: Ethik in Computerspielen Thomas Hensel: Das Computerspiel. Wie aus einer Kunst im Schatten die Kunst des Schattens wurde Konstantin Mitgutsch und Lena Robinson: Purposeful Game Design. Anwendung und Gestaltung von Spielen mit pädagogischer Intention Tim Raupach: Authentizität der Referenz und der Form: Geschichtsdarstellungen in Computerspielen Teil 3: Soziale und gesellschaftliche Kontexte digitaler Spiele Andreas Rauscher: Spielerische Passagen – Games in transmedialen Kontexten Sonja Ganguin und Anneke Elsner: Von Level zu Level – Identitätsarbeit Jugendlicher durch Computerspiele Josefa Much und Johannes Fromme: Die Darstellung weiblicher Charaktere in Computerspielen Hanns Christian Schmidt: Bausteine einer postdigitalen Computerspielkompetenz: Ludische Literalität und Lego-Steine Benjamin Beil: Computerspiele im Museum Florian Kiefer: Ein Entwurf zur strukturalen Analyse des sozialen Live-Streaming-Portals twitch.tv Verzeichnis der Autorinnen und Autoren</p> <p>Computerspiele sind ein wichtiger Bestandteil der digitalisierten Medienkultur der Gegenwart. Seit der Jahrtausendwende ist auch das wissenschaftliche Interesse an digitalen Spielen und ihrer lebensweltlichen Bedeutung gestiegen. Die Digital Game Studies sind interdisziplinär angelegt, und der vorliegende Sammelband vermittelt einen breiten Einblick in aktuelle Ansätze, Modelle, Methoden und Ergebnisse verschiedener beteiligter Fachdisziplinen. Computer games are a significant constituent of today’s digital media culture. Since the turn of the millennium scientific interest in digital games and their everyday importance has grown increasingly. Digital Game Studies are an interdisciplinary field of study, and the present book presents a broad insight into prevailing approaches, models, methods and results of different disciplines involved.</p> <p>Wie der Titel verspricht, geben Ralf Biermann, Johannes Fromme und Florian Kiefer mit dem Sammelband, der aus dem Arbeitsbereich der Digital Game Studies an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg hervorgegangen ist, „einen breiten Einblick in den derzeitigen Stand der Computerspielforschung im deutschsprachigen Raum“ (S. 13). Amela Radetinac, M. A., Soziologischen Revue 47-1 (2024)</p>
Sommarior/riassunto	