

Jeffrey Wimmer

Massenphänomen Computerspiele

**Soziale, kulturelle und
wirtschaftliche Aspekte**

HERBERT VON HALEM VERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte
bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Jeffrey Wimmer

Massenphänomen Computerspiele.

Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte

Köln: Halem, 2017

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme (inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2017 Herbert von Halem Verlag, Köln

Zuerst erschienen im UVK Verlag, Konstanz, 2013 (978-3-86764-088-6)

ISBN (Print) 978-3-7445-0083-8

ISBN (PDF) 978-3-7445-0085-2

Titelfoto: Istockphoto Inc.

Herbert von Halem Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG

Schanzenstr. 22, 51063 Köln

Tel.: +49(0)221-92 58 29 0

E-Mail: info@halem-verlag.de

URL: <http://www.halem-verlag.de>

Inhalt

Vorwort	7
1 Einleitung	9
2 Was sind Computerspiele?	13
2.1 Definition und Charakteristika	13
2.2 Geschichte und Genres	16
2.3 Online-Spielwelten	28
3 Computerspieler und Computerspielen	35
3.1 Theoretische Perspektiven	35
3.2 Wer spielt wann was warum?	46
3.3 Computerspielen als Unterhaltungserleben	56
3.4 Alltag, Körper, Mediatisierung und Computerspiele	60
3.5 Computerspiele als soziales Spiel.....	66
3.6 Computerspielkulturen	71
4 Wie wirken Computerspiele?	79
4.1 Kontexte und Transferleistungen.....	79
4.2 Zur Gewaltwirkung von Computerspielen	88
4.3 Exzessives Computerspielen als Teil digitaler Medienkultur	93
4.4 Serious Games und das Vermittlungspotenzial von Computerspielen	102
4.5 Der soziale Wert mediatisierter Spielwelten	110

5	Computerspieleindustrie	123
5.1	Marktüberblick	123
5.2	Spieleentwicklung.....	134
5.3	Spieleentwickler	137
5.4	In-Game-Werbung.....	145
6	Ausblick	149
6.1	Individuelle und gesellschaftliche Implikationen.....	149
6.2	Anstöße für die weitere Computerspielforschung	156
 Anhang		
	Glossar.....	163
	Spielverzeichnis	169
	Abkürzungen	173
	Bildnachweis.....	175
	Zitierte Literatur	177
	Kommentierte Literatur.....	191
	Links.....	197
	Index.....	201