

Diego Compagna, Stefan Derpmann (Hrsg.)

# **Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele**

**Virtuelle Handlungsräume und  
neue Formen sozialer Wirklichkeit**

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.

Diego Compagna / Stefan Derpmann (Hrsg.)  
*Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele.*  
*Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit*  
Köln: Halem, 2018

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.

© 2018 Herbert von Halem Verlag, Köln

Zuerst erschienen im UVK Verlag, Konstanz, 2013 (978-3-86764-388-7)

ISBN 978-3-7445-0548-2

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](mailto:info@halem-verlag.de)  
URL: <http://www.halem-verlag.de>

## **Inhaltsverzeichnis**

Vorwort..... 7

*Diego Compagna / Stefan Derpmann*

Offene Horizonte: Soziologische Perspektiven auf Digital Game und Gaming ..... 9

### **Teil I: Theoretische Entwürfe**

*Thomas Schwietring*

Game over! – Sind digitale Spiele Spiele? Über die Ausweitung des Spielbegriffs und den Nutzen alternativer Zugänge..... 25

*Natascha Adamowsky*

Digitale Kultur im Horizont des Spiels..... 47

*Christoph Rülcker*

Digitale Streifräume – Generation 2.0 und die Verlockungen des Internet ..... 51

*Stefan Heinemann*

Godmode? – Überlegungen zu Grundfragen und Perspektiven einer Videogamesethik ..... 63

*Isabelle Katzjäger*

Gaming Your Identity – Das Selbst in Computerspielen..... 91

*Diego Compagna*

Postnukleare Handlungstheorie – Soziale Akteure, moderne Subjekte und Handlungsträgerschaft in digitalen Spielen ..... 109

## **Teil II: Empirische Untersuchungen der Spielkulturen**

*Tanja Adamus*

Virtuelle Kulturen des Agon – Die Reproduktion der gesellschaftlichen Bedeutung des Wettbewerbs im E-Sport ..... 133

*Sandra Schering*

Staying Active – Der Eingriff digitaler Bewegungsspiele für Kinder in die (Sport-)Kultur ..... 151

*Tanja Witting*

Vergemeinschaftungsprozesse im Kontext digitaler Spiele ..... 173

*Nicola Below*

Der Handel mit virtuellen Gegenständen in virtuellen Welten – Die juristische Perspektive auf ein wirtschaftliches Phänomen ..... 185

*Matthias Bottel*

Kompetenzentwicklung besonders erfolgreicher Teilnehmer in teamorientierten Onlinespielen ..... 205

*Arne Maibaum / Stefan Derpmann*

Spiel und Simulation als Arenen der Technikentwicklung ..... 227

Über die Autorinnen und Autoren ..... 247