



Benjamin Bigl

**Virtuelle Computerspielwelten.  
Rezeption und Transfer in dynamisch-transaktionaler  
Perspektive**

2016, 398 S., 26 Abb., 43 Tab., Broschur, 213 x 142 mm, dt.

Broschur	978-3-86962-193-7	EUR(D) 35,00	sFr. 58,00
E-Book (PDF)	978-3-86962-194-4	EUR(D) 29,99	sFr. 33,00

**Über dieses Buch:** Bewegungsgesteuerte Computerspiele haben den Anspruch, sich intuitiv und natürlich steuern zu lassen. Die Arbeit versteht diese als einen neuen Computerspiel-Typus, der sich grundsätzlich von klassischen Computerspielen unterscheidet. *Virtuelle Computerspielwelten* entwirft ein Kommunikationsmodell zwischen Kommunikator und Spieler, welches aus einer dezidiert kommunikationswissenschaftlichen Perspektive aufzeigt, dass Computerspiele bestimmt werden durch ihren symbolkommunikativen Gehalt auf einer technischen Plattform. Die zentralen Annahmen der Arbeit, dass bewegungsgesteuerte Spiele den Spieler tiefer in die Spielwelt eintauchen lassen und den wechselseitigen Austausch als komplexe Transferprozesse zwischen Spiel- und Alltagswelt befördern, werden mit zwei empirischen Studien bearbeitet und anhand eines Transfer-/Transaktionsmodells geprüft. Die empirischen Befunde der Arbeit deuten weitreichende Implikationen für andere Kommunikationsanwendungen, für die Herausforderungen des Wandels von Kommunikation hin zu einem virtuellen Erlebnis sowie für die Methodenentwicklung im Fach an.

**Über den Autor:** BENJAMIN BIGL, Dr., Jg. 1979. Studium der Kommunikations- und Medienwissenschaft, Journalistik sowie Mittlere und Neuere Geschichte von 2001-2007 in Leipzig. Er ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft, Abteilung Empirische Kommunikationsforschung der Universität Leipzig und promovierte dort 2014 über die Rezeption und Wirkung von Computerspielen. Er verantwortet das Double-Degree Masterprogramm Global Mass Communication in Kooperation mit der Ohio University in Athens/Ohio (USA). Seine Forschungsschwerpunkte sind Medienrezeptions- und -wirkungsforschung, Umweltkommunikation, Online-Forschung und Digitale Medien.

**Weitere Informationen:**  
<http://www.halem-verlag.de/virtuelle-computerspielwelten/>

**Hiermit bestelle/n ich/wir die oben genannte Publikation:**

<p>.....</p> <p>Datum und Unterschrift</p> <p>.....</p> <p>Vorname und Name</p> <p>.....</p> <p>Straße</p> <p>.....</p> <p>Land, PLZ und Ort</p>	<p>.....</p> <p>2. Unterschrift</p> <p>Vertrauensgarantie: Ich weiß, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen widerrufen kann. Eine einfache schriftliche Mitteilung an den Verlag oder an die beauftragte Buchhandlung genügt. Das bestätige ich mit meiner zweiten Unterschrift.</p> <p>.....</p> <p>E-Mail</p> <p>.....</p> <p><input type="checkbox"/> Bitte schicken Sie mir regelmäßig (4 x pro Jahr) Ihren kostenlosen E-Mail-Newsletter unter der og. Adresse zu.</p>	<p>Bestellen Sie direkt per Fax 0221/92 58 29 29 oder über unseren Online-Buchladen oder in Ihrer Buchhandlung</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Buchhandlung (Stempel):</p> </div> <p>Die Lieferung erfolgt gegen Rechnung.</p>
--	---	---