

Klaus Sachs-Hombach / Jan-Noël Thon (Hrsg.)

Game Studies

Aktuelle Ansätze der
Computerspielforschung

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.

Klaus Sachs-Hombach / Jan-Noël Thon (Hrsg.)

Game Studies.

Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung

Köln: Halem, 2015

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.

© 2015 by Herbert von Halem Verlag, Köln

ISBN (Print): ISBN 978-3-86962-095-4

ISBN (PDF): ISBN 978-3-86962-131-9

Den Herbert von Halem Verlag erreichen Sie auch im Internet unter <http://www.halem-verlag.de>

E-Mail: info@halem-verlag.de

SATZ: Herbert von Halem Verlag

DRUCK: docupoint GmbH, Magdeburg

GESTALTUNG: Claudia Ott Grafischer Entwurf, Düsseldorf

Copyright Lexicon ©1992 by The Enschedé Font Foundry.

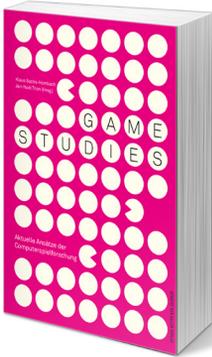
Lexicon® is a Registered Trademark of The Enschedé Font Foundry.

Inhalt

KLAUS SACHS-HOMBACH / JAN-NOËL THON Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft	9
I. SPIEL	
BENJAMIN BEIL Game Studies und Genretheorie	29
GUNDOLF S. FREYERMUTH Game Studies und Game Design	70
JAN-NOËL THON Game Studies und Narratologie	104
KATHRIN FAHLENBRACH / FELIX SCHRÖTER Game Studies und Rezeptionsästhetik	165
II. NUTZUNG	
LEONARD REINECKE / SINA A. KLEIN Game Studies und Medienpsychologie	210
JEFFREY WIMMER / JAN-HINRIK SCHMIDT Game Studies und Mediensoziologie	252

JOHANNES FROMME	279
Game Studies und Medienpädagogik	
CLAUDIA WILHELM	316
Game Studies und Geschlechterforschung	
III. KONTEXTE	
NATASCHA ADAMOWSKY	342
Game Studies und Kulturwissenschaft	
ROLF F. NOHR	373
Game Studies und Kritische Diskursanalyse	
ANGELA SCHWARZ	398
Game Studies und Geschichtswissenschaft	
JÖRG MÜLLER-LIETZKOW	448
Game Studies und Medienökonomie	
Register	479
Autorinnen und Autoren	494

Game Studies



KLAUS SACHS-HOMBACH / JAN-NOËL THON
(Hrsg.)

Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung

2015, 504 S., 93 Abb., 2 Tab., Broschur,
213 x 142 mm, dt.

EUR(D) 36,00 / EUR(A) 36,90 / sFr. 59,30

ISBN 978-3-86962-095-4

Das Spielen am Computer ist aus der konvergenten Medienkultur der Gegenwart nicht mehr wegzudenken: Computerspiele werden von Menschen beinahe jeden Alters und jeder gesellschaftlichen Stellung gespielt. Entsprechend erfreut sich die Computerspielindustrie schon des Längeren an Umsätzen, die mit denen der Filmindustrie durchaus vergleichbar sind, und der Deutsche Kulturrat möchte Computerspiele inzwischen gar als ›Kunst‹ verstanden wissen.

Vor diesem Hintergrund überrascht es einerseits kaum, dass in den letzten Jahren auch das akademische Interesse an Computerspielen stark gestiegen ist und dass das immer noch recht junge Medium heute aus ganz unterschiedlichen methodologischen und epistemologischen Perspektiven in den Blick genommen wird. Andererseits ist es unter der Vielzahl der trans-, multi- und interdisziplinär geprägten Zugänge zum Computerspiel bereits zu ersten Konsolidierungsbewegungen gekommen, sodass sich inzwischen von einer Reihe auch disziplinär kanonisierter Ansätze der Game Studies sprechen lässt.

Die im vorliegenden Band versammelten Beiträge bieten eine umfassende Bestandsaufnahme und kritische Würdigung aktueller Ansätze der medienwissenschaftlichen und interdisziplinären Computerspielforschung.



HERBERT VON HALEM VERLAG

Schanzenstr. 22 · 51063 Köln
<http://www.halem-verlag.de>
info@halem-verlag.de

