

Alexander Stoll

„Killerspiele“ oder E-Sport

**Funktionalität von Gewalt
und die Rolle des Körpers in
Multiplayer-Ego-Shootern**

A. Stoll: „Killerspiele“ oder E-Sport?

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

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

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2009

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-42-1

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|------------|
| Vorwort | 7 |
| 1 Einleitung | 9 |
| 2 Gewalt | 21 |
| 3 Der Begriff des Spiels | 27 |
| 3.1 Spiel bei Caillois | 33 |
| 3.2 Wettkampf: Kampf, Spiel oder Sport? | 38 |
| 4 Körper | 49 |
| 5 Computerspiele | 67 |
| 5.1 Unterschiede narrativer Medien vs. Computerspiel | 71 |
| 5.2 Computerspiele und Gewalt | 76 |
| 6 Ego-Shooter | 81 |
| 6.1 Singleplayer vs. Multiplayer | 96 |
| 6.1.1 Narration, Spielmodi und Sub-Genres | 98 |
| 6.1.2 Tod und Auferstehung | 101 |
| 6.1.3 Cheats | 105 |
| 6.2 Körper im Ego-Shooter | 106 |
| 6.2.1 Körperwahrnehmung | 107 |
| 6.2.1.1 Identifikation | 108 |
| 6.2.1.2 Sensomotorische Adaption | 111 |
| 6.2.1.3 Immersion und Telepräsenz | 115 |
| 6.2.1.4 Flow | 119 |
| 6.2.2 Körperrepräsentation | 123 |
| 6.3 Ego-Shooter als Sport? Das Element des Wettkampfes im Multiplayer-Ego-Shooter | 140 |
| 7 Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern | 155 |
| Literaturverzeichnis | 163 |