Alexander Stoll

"Killerspiele" oder E-Sport

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

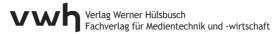


A. Stoll: "Killerspiele" oder E-Sport?

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



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
	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 6.2.1.2 Sensomotorische Adaption	108 111
	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