

**Jochen Koubek / Michael Mosel /
Stefan Werning (Hrsg.)**

Spielkulturen

**Funktionen und Bedeutungen
des Phänomens Spiel in der
Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

J. Koubek/M. Mosel/S. Werning (Hrsg.): Spielkulturen

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2013

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Autor/inn/en möglich.

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.

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

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-056-8

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Stefan Werning

Spielkulturen – Vorüberlegungen zur Funktion und Bedeutung des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur 7

01 Spielfelder

Jochen Koubek

Zur Medialität des Computerspiels 17

Winfred Kaminski

Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen 33
Mit Medien umgehen können

Stefan Werning

Das Wechselverhältnis von Theorie und Praxis in der frühen Filmwissenschaft und den Digital Game Studies 47

02 Spielästhetik

Michael Guthe

Entwicklung der visuellen Darstellung in digitalen Spielen 63

Bettina Schlüter

Digitale Kultur und ästhetischer Transfer 79
Zum Kunstcharakter von Computerspielen

Michael Mosel

Game noir 93
Der Einfluss des Film noir auf das Computerspiel

03 Spielkulturen

Michaela Haberlander

Die bayerische Computerspielförderung 111

Lea Niggemann, Matthias Heinzerling

**Möglichkeiten und Grenzen der pädagogischen
Nutzung von Computer- und Videospielen** 125

Ibrahim Mazari

E-Sport als gesellschaftliches Phänomen 139

Jeffrey Wimmer

Die Prägkraft von Computerspielen 155

*Was mit Gamification, Serious Games und
Persuasive Games erreicht werden soll und kann*

Rudolf Inderst

**Spannungsfeld Spielejournalismus –
Von Testern und Träumern** 173

Autorenverzeichnis 185