

Elisa Budian

Bedrohung oder Verheißung?

**Über Medienangst und Medieneuphorie
bei digitalen Spielen**

E. Budian: Bedrohung oder Verheißung?

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 2020

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 Autorin 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.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-170-1

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort zur Buchausgabe	7
1	Einführung	9
2	Medienkarrieren im Spannungsfeld von Angst und Euphorie	13
2.1	Medienkarrieren	14
2.2	Medienangst	16
2.2.1	Die Frühphase der Medienangst	18
2.2.2	Die Hauptphase der Medienangst: „populäre Thesen“	19
2.2.3	Das Ende der Medienangst	23
2.2.4	Hintergründe von Medienangst	24
2.3	Medieneuphorie	31
2.3.1	Erscheinungsformen von Medieneuphorie	33
2.3.2	Hintergründe von Medieneuphorie	37
2.4	Zwischenbetrachtung: Funktionen von Medienangst und Medieneuphorie	38
3	Exemplarische Analyse des Diskurses um digitale Spiele	43
3.1	Übersicht „populärer Thesen“ in Anwendung auf digitale Spiele	44
3.2	Die Täuschungsthese im Diskurs digitaler Spiele	46
3.2.1	Vorbetrachtungen zur Täuschungsthese im digitalen Spiel	47
3.2.2	Die negative Erzählung	53
3.2.3	Die positive Erzählung	62
3.2.4	Neutrale Darstellungen	67
3.3	Stand der Medienkarriere digitaler Spiele	73
4	Ausblick	79
	Bibliografie	83
	Quellenverzeichnis der Analyse des Diskurses	90
	Ludografie	93