



Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition)

Martin Franger

[Download now](#)

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition)

Martin Franger

Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) Martin Franger

Magisterarbeit aus dem Jahr 2007 im Fachbereich Medien / Kommunikation - Multimedia, Internet, neue Technologien, Note: 1,3, Universität Mannheim (Philosophische Fakultät - Seminar für Deutsche Philologie), 52 Quellen im Literaturverzeichnis, Sprache: Deutsch, Abstract: Nolan Bushnell entwickelte das erste populäre Computerspiel 1972 in seiner Garage: „Pong“. Mit zwei Drehknöpfen steuerte der Spieler zwei Striche auf dem Monitor, die einen Punkt treffen mussten. Trotz dieser simpelsten Form einer Tischtennissimulation faszinierte „Pong“ unzählige Menschen und erwies sich als großer Verkaufserfolg. 35 Jahre später ist die Faszination von Computerspielen ungebrochen. Aus zwei Strichen auf dem Monitor sind dreidimensionale Spielkonstrukte von ungeahnter Komplexität geworden, die Millionen von Spieler zum Eintauchen in die virtuellen Welten motivieren.

Das Computerspiel ist heute zu einem festen Bestandteil der postmodernen Populärkultur, aber auch der Unterhaltungsindustrie geworden. Computer- und Videospiele setzen weltweit deutlich über 20 Mrd. \$ um – allein in Deutschland 2005 knapp 1 Mrd. Euro. Das am stärksten wachsende Segment der Medienwirtschaft hat damit mittlerweile den Umsatz von Filmtheatern überholt. Der Wachstumstrend ist seit fünf Jahren ungebrochen: 2006 stieg der Umsatz um sieben Prozent auf ca. 1,2 Mrd. Euro. Für das Jahr 2010 wird gar eine Verdopplung des Marktvolumens für Computer- und Videospiele auf 2,6 Mrd. Euro prognostiziert. Entsprechend umfangreich ist auch die Ausstattung der Bundesbürger mit der zum Spielen benötigten Hardware: 2008 wird voraussichtlich jeder zweite Einwohner Deutschlands über einen Computer verfügen. Dieser mediale Boom wirkt sich nicht nur wirtschaftlich, sondern auch kulturell aus. So ist das neun Jahre alte Echtzeit-Strategiespiel „Starcraft“ in Südkorea zum prestige-trächtigen Volkssport avanciert, der eine Medienpräsenz wie hierzulande etwa der Fußball erreicht. Ähnliche Entwicklungen zeigen sich im Falle des Online-Rollenspiels „World of Warcraft“, das weltweit nahezu 9 Millionen Spieler verzeichnet.

Insbesondere in der Lebenswelt von Heranwachsenden ersetzt das beliebte Unterhaltungsmedium zunehmend klassische Spielformen. Trotz seiner wirtschaftlichen und kulturellen Bedeutung, wird das vergleichsweise junge Medium allerdings sowohl von der Forschung als auch von Öffentlichkeit und Politik noch recht stiefmütterlich behandelt. So zeigt sich beispielsweise eindrucksvoll an der aktuellen Debatte um das Verbot der sogenannten „Killerspiele“, wie unzureichend die meisten Menschen im Grunde über die Tätigkeit des Computerspielens informiert sind. [...]

 [Download Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiel ...pdf](#)

 [Read Online Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspi ...pdf](#)

Download and Read Free Online Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) Martin Franger

From reader reviews:

Nicole Oneal:

Book is to be different for each grade. Book for children till adult are different content. As it is known to us that book is very important for us. The book Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) ended up being making you to know about other know-how and of course you can take more information. It is rather advantages for you. The book Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) is not only giving you far more new information but also to get your friend when you truly feel bored. You can spend your own spend time to read your publication. Try to make relationship with all the book Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition). You never sense lose out for everything if you read some books.

Douglas Gibson:

Nowadays reading books become more than want or need but also turn into a life style. This reading routine give you lot of advantages. The benefits you got of course the knowledge your information inside the book that will improve your knowledge and information. The info you get based on what kind of publication you read, if you want send more knowledge just go with knowledge books but if you want sense happy read one together with theme for entertaining for instance comic or novel. Often the Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) is kind of reserve which is giving the reader unforeseen experience.

Dana Barker:

Hey guys, do you would like to finds a new book you just read? May be the book with the headline Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) suitable to you? The actual book was written by renowned writer in this era. The book untitled Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) is the main of several books that everyone read now. This book was inspired lots of people in the world. When you read this reserve you will enter the new dimensions that you ever know previous to. The author explained their idea in the simple way, consequently all of people can easily to comprehend the core of this reserve. This book will give you a great deal of information about this world now. To help you to see the represented of the world within this book.

Sue Joseph:

As a student exactly feel bored to reading. If their teacher expected them to go to the library in order to make summary for some publication, they are complained. Just very little students that has reading's soul or real their hobby. They just do what the trainer want, like asked to the library. They go to generally there but nothing reading really. Any students feel that reading through is not important, boring in addition to can't see colorful pictures on there. Yeah, it is for being complicated. Book is very important in your case. As we know that on this time, many ways to get whatever we wish. Likewise word says, ways to reach Chinese's country. So , this Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) can make you

sense more interested to read.

Download and Read Online Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) Martin Franger #I64AJ13E9ZM

Read Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) by Martin Franger for online ebook

Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) by Martin Franger Free PDF d0wnl0ad, audio books, books to read, good books to read, cheap books, good books, online books, books online, book reviews epub, read books online, books to read online, online library, greatbooks to read, PDF best books to read, top books to read Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) by Martin Franger books to read online.

Online Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) by Martin Franger ebook PDF download

Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) by Martin Franger Doc

Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) by Martin Franger Mobipocket

Spiel 2.0 - Eine Phänomenologie des Computerspiels (German Edition) by Martin Franger EPub