

Christoph Klimmt: Der Nutzen von Computerspielen

Beitrag aus Heft »2004/03: Computerspiele - Interessen und Kompetenzen«

Das hohe Faszinationspotenzial von Computerspielen ist verantwortlich für seine große Popularität. Seine Ursachen zu identifizieren ist daher eine zentrale Fragestellung für die Medienwissenschaften.

Zudem beschäftigt sich der Beitrag mit der Frage, welche Art von Nutzen Computerspieler/innen jenseits des Unterhaltungserlebens aus ihrer Tätigkeit ziehen können.

Abschließend werden Perspektiven für die künftige Computerspiel-Forschung und -Praxis benannt.

(merz 2004-03, S.7-11)