merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Friedrich Krotz: Computerspielen als Handeln in sozialen Welten

Beitrag aus Heft »2012/04: Spielerkultur(en)«

Lange Zeit wurde von einer Jugendkultur der Computerspielerinnen und -spieler ausgegangen. Doch heute wird immer deutlicher, dass auch Erwachsene Computerspiele nutzen und dass die unterschiedlichen Arten von Computerspielen kaum in einer Sub- oder Cokultur zusammengefasst werden können. Zudem spielt hier auch der soziale Aspekt digitaler Spiele eine Rolle.

Literatur:

Grüninger, Helmut/Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey (2008). Generation 35 plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Wiesbaden: VS Verlag, S. 113-134.

Hall, Stuart (1999). Kulturelle Identität und Globalisierung. In: Hörning, Karl H./Winter, Rainer (Hrsg.), Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 393-442.

Hitzler, Ronald/Honer, Anne/Pfadenhauser, Michaela (Hrsg.) (2008). Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnographische Erkundungen. Wiesbaden: VS Verlag.

Knoblauch, Hubert (2008). Kommunikationsgemeinschaften. In: Hitzler, Ronald/Honer, Anne/Pfadenhauser, Michaela (Hrsg.), Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnographische Erkundungen. Wiesbaden: VS Verlag, S. 73-88.

Krotz, Friedrich (2008). Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Wiesbaden: VS Verlag, S. 25-40.

Krotz, Friedrich/Hasebrink, Uwe (1998). The Analysis of People Meter Data: Individual Patterns of Viewing Behaviour of People with different Cultural Backgrounds. In: Communications: The European Journal of Communication Research, 23(2), S. 151-174.

Krotz, Friedrich/Hepp, Andreas (Hrsg.) (2012). Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze. Wiesbaden: Springer VS.Mead, Margaret (1971). Konflikt der Generationen. Freiburg: Olten.

Peiser, Wolfram (1999). Die Verbreitung von Medien in der Gesellschaft: Langfristiger Wandel durch Kohortensukzession. In: Rundfunk und Fernsehen, 47, S. 485-498.

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.) (2008). Die Computerspieler. Wiesbaden: VS Verlag.

Schmidt-Denter, Ulrich (1996). Soziale Entwicklung. Ein Lehrbuch über soziale Beziehungen. 3. Korrigierte und

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

aktualisierte Aufl. Weinheim: Beltz.

Shibutani, Tamotsu (1955). Reference Groups as Perspectives. American Journal of Sociology LX, S. 562–569 (auch in: Manis, J. G./Meltzer, Bernard N. (Hrsg.) (1967). Symbolic Interaction. A Reader in Social Psychology, Boston, S. 159-170.)

Strauss, Anselm L. (1978). A Social World Perspective. In: Denzin, Norman K. (Hrsg.), Studies in Symbolic Interaction, Vol. 1, S. 119-128.