

# Inhalt

Vorwort.....	9
<b>1 Einführung.....</b>	<b>11</b>
<i>Jens Wolling, Thorsten Quandt und Jeffrey Wimmer</i>	
Warum Computerspieler mit dem Computer spielen.	
Vorschlag eines Analyserahmens für die Nutzungsforschung .....	13
<b>2 Computerspiele: (K)Ein Thema für die Medien- und Kommunikationswissenschaft? .....</b>	<b>23</b>
2.1 <i>Friedrich Krotz</i>	
Computerspiele als neuer Kommunikationstypus.	
Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten .....	25
2.2 <i>Carsten Wunsch und Bastian Jenderek</i>	
Computerspielen als Unterhaltung .....	41
2.3 <i>Christoph Klimmt</i>	
Die Nutzung von Computerspielen.	
Interdisziplinäre Perspektiven .....	57
2.4 <i>Jens Wolling</i>	
Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.....	73
<b>3 Spieler-Gruppen: Vielfalt der Gamer-Typen? .....</b>	<b>95</b>
3.1 <i>Andreas Hepp und Waldemar Vogelgesang</i>	
Die LAN-Szene.	
Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen .....	97
3.2 <i>Helmut Grüninger, Thorsten Quandt und Jeffrey Wimmer</i>	
Generation 35 Plus.	
Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler.....	113

3.3	<i>Jürgen Fritz</i> Spielen in virtuellen Gemeinschaften.....	135
3.4	<i>Jeffrey Wimmer, Thorsten Quandt und Kristin Vogel</i> Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans .....	149
3.5	<i>Thorsten Quandt und Jeffrey Wimmer</i> Online-Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie .....	169
3.6	<i>Katharina-Maria Behr</i> Kreative Spiel(weiter)entwicklung. Modding als Sonderform des Umgangs mit Computerspielen .....	193
<b>4</b>	<b>Spiele-Genres: Andere Spiele, andere Spieler? .....</b>	<b>209</b>
4.1	<i>Tilo Hartmann</i> Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen?.....	211
4.2	<i>Katharina-Maria Behr, Christoph Klimmt und Peter Vorderer</i> Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel .....	225
4.3	<i>Philipp Lehmann, Andreas Reiter, Christina Schumann und Jens Wolling</i> Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen.....	241
4.4	<i>Alice Klink, Michel Marcolesco, Sönke Siemens und Jens Wolling</i> Sport in virtuellen und realen Welten. Eine Befragung unter Jugendlichen.....	263
4.5	<i>Gökalp Babayigit, Simon Hage, Timm Rotter, Sandra Schroeter und Jens Wolling</i> Being Hoeneß, Calmund, Assauer... Die Nutzung des Online-Fußballmanagers <i>Comunio</i> aus dynamisch-transaktionaler Perspektive .....	279

4.6 *Robert Seifert und Sven Jöckel*

Die Welt der Kriegskunst.

Nutzungsmotivation und Spielerleben im Massively Multiplayer Roleplaying

Game *World of Warcraft*..... 2974.7 *Bastian Jenderek*

Echtzeitabenteuer ohne Grafik und Sound.

Die Nutzung von Multi-User-Domains ..... 313

Autorinnen und Autoren..... 333

Register ..... 337