

Bedenk

Computerspielen verstehen

Auswahl und Nutzung von PC-Spielen

Auch wenn die Öffentlichkeit sie kaum wahrnimmt: Computerspiele prägen auch in Europa den Alltag vieler Menschen. Eine eigene Industrie verzeichnet bisweilen größere Umsätze als Filmstudios. Bis zu drei Jahre Arbeit und 15 Millionen Euro wurden bisher in die Entwicklung neuer Spiele investiert. Da die Zielgruppe viel heterogener ist als landläufig gedacht, sind auch die Angebote in Form und Qualität dementsprechend vielfältig. Markus Bedenk entwickelt ein allgemeines Modell, das auch Laien ein sachkundiges Verständnis vom Prozess des Computerspielens vermittelt. Dabei zeigt er auf, nach welchen Kriterien Käufer sich für ein bestimmtes Produkt entscheiden und welche Prozesse während eines Spieles ablaufen. Das Computerspielen wird als komplexer interaktiver Prozess zwischen Rezipient und Medium verstanden und anhand von wissenschaftlichen Erkenntnissen aus Pädagogik, Psychologie und Medienforschung analysiert. Lebensnahe Beispiele illustrieren die Theorie und unterziehen sie allgemeinverständlich einem Praxis-Test.



24,90 €

23,27 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783828822320

Medium: Buch

ISBN: 978-3-8288-2232-0

Verlag: Tectum

Erscheinungstermin: 26.03.2010

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 1. Auflage 2010

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 160 g

Seiten: 98

Format (B x H): 148 x 210 mm

