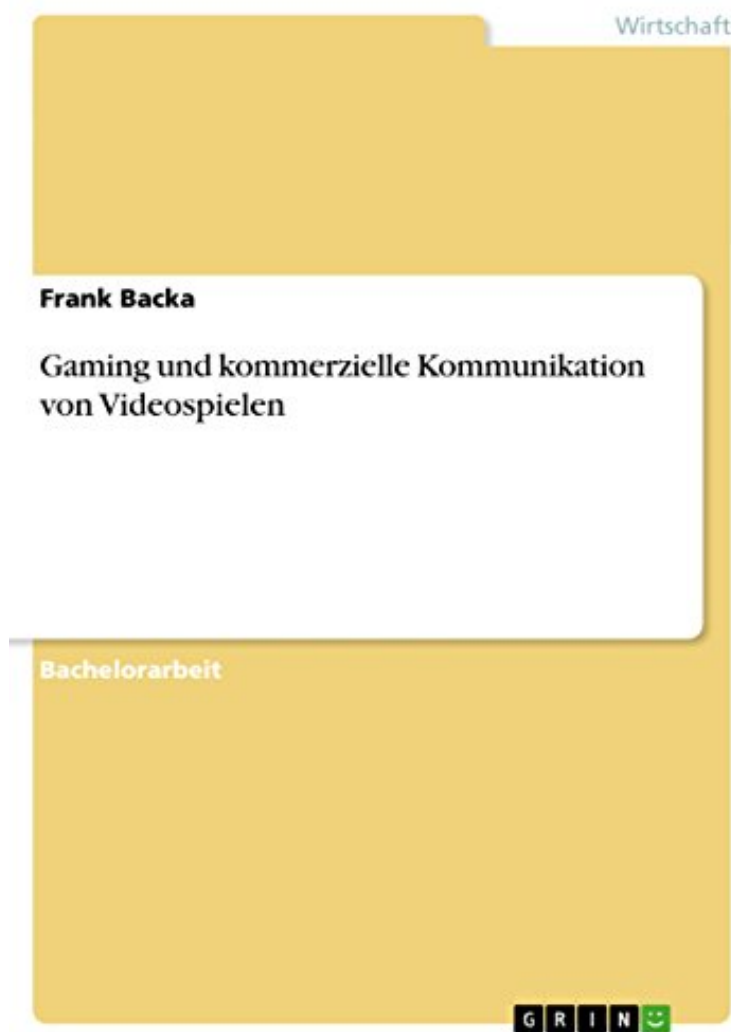


## Gaming und kommerzielle Kommunikation von Videospiele (German Edition)

Frank Backa

\*Download PDF | ePub | DOC | audiobook | ebooks



2015-01-20 2015-01-20 File Name: B01IEJ34V0 | File size: 26.Mb

**Frank Backa : Gaming und kommerzielle Kommunikation von Videospiele (German Edition)** before purchasing it in order to gauge whether or not it would be worth my time, and all praised Gaming und kommerzielle Kommunikation von Videospiele (German Edition):

Bachelorarbeit aus dem Jahr 2014 im Fachbereich BWL - Marketing, Unternehmenskommunikation, CRM, Marktforschung, Social Media, Note: 2,0, Hochschule Albstadt-Sigmaringen; Sigmaringen, Sprache: Deutsch, Abstract: Die Eindrücke, welche der Mensch als Wirklichkeit und als Realität bezeichnet, zerfallen immer

mehr in verschiedene Wirklichkeiten, denn der Realität ist Konkurrenz entstanden. Zu der durch direkte Erfahrungen erlebten Umwelt ist eine durch Medien vermittelte, zweite Wirklichkeit dazugekommen, die immer stärkeren Einfluss auf das Verhalten der Menschen hat. Grundannahmen zur Entstehung und gleichzeitiger Existenz von mehreren Wirklichkeiten nebeneinander werden mithilfe des Konstruktivismus beschrieben. Der Theorie des Konstruktivismus zufolge ist die Wahrnehmung ein aktiver Vorgang, den jeder einzelne Mensch subjektiv anders wahrnimmt und sich daraus folgend seine Wirklichkeit selbst konstruiert. Dieser selektive Vorgang von Reizdarstellungen führt dazu, dass verschiedene Rezipienten dieselbe Wirklichkeit anders erleben können; die Wahrnehmung des Einzelnen kann zum Beispiel für einen spezifischen Reiz verschlossen sein, während andere Rezipienten diesen Reiz empfanglicher sind und umgekehrt. So sagt Luhmann, dass man zwischen zwei Ebenen der Realität zu unterscheiden habe: Die Realität erster Ordnung (das, was wirklich passiert) und die Realität zweiter Ordnung (das, was durch die Medien als Realität erscheint). Diese Realität zweiter Ordnung muss nicht nur die verzerrte subjektive Wahrnehmung durch den Einfluss der Medien auf die Realität der ersten Ordnung sein, sondern wird mit dem Siegeszug der Personal Computer seit den 1990er Jahren auch eigenständig als „Virtual Reality“ (VR), eine Computergenerierte Konstruktion der Wirklichkeit, bezeichnet. Virtuelle Welten gewinnen stetig an Bedeutung und beeinflussen sogar durch Darstellung in den Medien die reale Welt, das „Real Life“ (RL). Eine klare Trennung dieser erfahrbaren Welten ist mittlerweile nicht mehr möglich, in der Medienliteratur wird im Zusammenhang mit Unterhaltungsmedien und insbesondere mit Fiktionen von „schwimmenden Grenzen“ zur Realität gesprochen. Als Beispiel lässt sich der Medientransfer von Inhalten nennen; so spielen, wie im Laufe der Arbeit noch genauer dargestellt, reale Persönlichkeiten in Videospielen eine Rolle und umgekehrt werden virtuelle Charaktere in das RL projiziert. [...]

About the Author "Der Beste" - Jeder