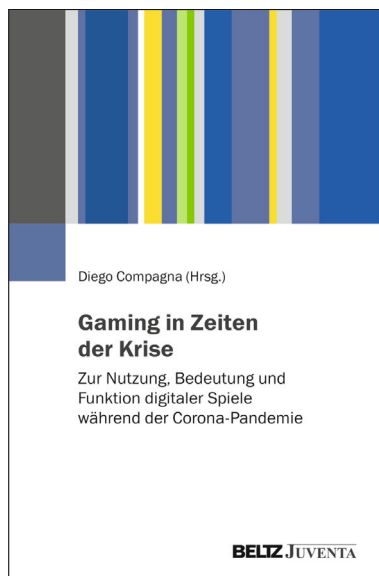




Diego Compagna (Hrsg.)
Gaming in Zeiten der Krise
Zur Nutzung, Bedeutung und
Funktion digitaler Spiele
während der Corona-Pandemie
2026, 247 Seiten
broschiert, € 35,00
ISBN 978-3-7799-7666-0
Auch als **E-Book** erhältlich

Dieses Buch nimmt die Corona-Pandemie zum Anlass, um einen soziologischen Blick auf digitale Spiele und ihre benachbarten virtuellen Räume zu werfen: Welche Auswirkungen hat die Pandemie auf das Nutzungsverhalten, die Bedeutung und Funktion digitaler Spiele gehabt? Welche über die Pandemie hinausreichenden Veränderungen zeichnen sich ab? Virtuelle Räume werden gerade beim Gaming als soziale Interaktionsräume erlebt. Haben spielaffine Personen während der Pandemie davon profitiert und welchen Einfluss auf das Nutzungsverhalten der weniger Spielaffinen hat(te) die Pandemie?

www.juventa.de

BELTZ JUVENTA

Aus dem Inhalt:

Gesellschaftliche Kontexte

Die Bedeutung digitaler Spiele für Spieler*innen während der Covid-19-Pandemie
Krisenbewältigung, Resilienz und Spiele
Phear and Phriendship in Phasmophobia
Gaming als Bewältigungsstrategie während des Lockdowns in der Corona-Pandemie. Besteht ein Zusammenhang zwischen Spielmotiven und Einsamkeitsempfinden?
MMORPGs als »Tor zu einem glücklicheren Ort«. Bewältigung der Covid-19-Krise durch gemeinsames Online-Spielen

Organisationale Kontexte

Digitale Spiele, Corona und die Offene Jugendarbeit
Akzeptanz gegenüber digitalen Lehrformaten als Prädiktor kardiovaskulärer und hormonphysiologischer Marker in virtuellen Lernumgebungen
Spielerfolg ungleich Spieلفorschungserfolg? Vom stagnierenden Zustand der deutschsprachigen Digital Game Studies
Digitale Räume in der Hochschullehre. Gamification in Medienkonstellationen
Digital zusammen. Die Bedeutung (post-)digitaler Spiele in Zeiten einer Pandemie

Individuelle Kontexte

Digitale Spiele – eine Freizeitbeschäftigung im Aufschwung? Die Auswirkungen der Corona-Pandemie auf das Spielverhalten von jungen Menschen
Träumen von der Vergangenheit. Retro-Gaming in der Pandemie
Vom hybriden zum virtuellen Raum und wieder zurück? Veränderungen der Spielpraktiken von Pokémon GO im Zusammenhang mit der Corona-Pandemie
Antisemitismus in Communities digitaler Spiele im Zuge der Covid-19-Pandemie

So bestellen Sie:

 Im Internet: www.juventa.de

Der direkte Weg zum Buch



 Telefon: 0 62 01/60 07-330

 E-Mail: medienservice@beltz.de

 Beltz Medienservice, Postfach 100565, D-69445 Weinheim

Mit Beiträgen von:

Veronika Brandner
Diego Compagna
Thomas Döbler
Sarah Dömling
Thilo Eisermann
Morris Gellisch
Valentin Hodel
Adisa Huremovic
Rudolf Thomas Inderst
Tobias Klös
Benedikt Knoll
Sebastian Krumm
Eric Lettkemann
Hannah Myott
Alexander Pfeiffer
Carolin Quenzer-Alfred
Dominik Rinnhofer
Susann Rockstroh
Ingo Schulz-Schaeffer
Lisa Tölle
Michaela Wawra
Constantin Winkler