

1. Record Nr.	UNINA9910220007903321
Autore	Bareither Christoph <p>Christoph Bareither, Universität Tübingen, Deutschland </p>
Titolo	Gewalt im Computerspiel : Facetten eines Vergnügens / Christoph Bareither
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2017 2017, c2016
ISBN	9783839435595 3839435595
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (364 pages) : illustrations; digital, PDF file(s)
Collana	Kultur und soziale Praxis
Disciplina	300
Soggetti	Computerspiel Computer Game Videospiel Video Game Online Games Gewalt Violence Emotion Feeling Vergnügen Pleasure Ethnografie Ethnography Populärkultur Popular Culture Medien Media Computer Games Mediensoziologie Kulturanthropologie Sociology of Media Medienwissenschaft Cultural Anthropology Media Studies
Lingua di pubblicazione	Tedesco

Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Grand Theft Auto, Battlefield, Counterstrike – more and more, violence in computer games is becoming the subject of heated discussion. But what emotional experiences does the playful use of virtual violence make possible? Through participato observation in online games and at LAN parties and analyses of interviews, magazines, and videos, Christopher Bareither presents in detail how millions of people can take pleasure from that which would shock others. By refraining from judgmental cliches, this ethnographic study is able to provide a decisive contribution to a debate at the crossroads of popular culture, politics, and the public sphere.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references.
Nota di contenuto	Frontmatter 1 Inhalt 5 1. Einleitung 7 2. Theorie und Methode 15 3. Virtuell-körperlich 93 4. Kompetitiv und kooperativ 199 5. Dramatisch und deviant 247 6. Ambivalent 297 7. Zusammenfassung und Ausblick 321 Literatur und Anhang 333 Dank 365
Sommario/riassunto	<p>Grand Theft Auto, Battlefield, Counter-Strike – Gewalt in Computerspielen wird immer wieder kontrovers diskutiert. Doch welche emotionalen Erfahrungen ermöglicht der spielerische Umgang mit virtueller Gewalt? Durch teilnehmende Beobachtungen in Online-Games und auf LAN-Partys sowie mithilfe von Interview-, Zeitschriften- und Videoanalysen arbeitet Christoph Bareither heraus, wie Millionen von Menschen etwas als vergnügen erleben können, was andere schockiert. Ohne wertende Klischees zu bedienen, leistet die ethnografische Studie damit einen entscheidenden Beitrag zu einer Debatte am Schnittfeld von Populärkultur, Politik und Öffentlichkeit.</p> <p>»Diese Publikation [kann] nur wärmstens empfohlen werden. Sie stellt für KennerInnen wie auch ›TouristInnen‹ dieses Forschungsbereichs eine lohnenswerte Lektüre dar, die gerade durch die methodische Vielfalt, das Aufzeigen des Facettenreichtums aus und am Material sowie den Verzicht auf Wertungen überzeugt.«</p> <p>»Es ist der Vorzug dieses Buches, die vielfältigen Spielsituationen und die darauf bezogenen emotionalen Reaktionen umfassend und unkommentiert darzustellen.«</p> <p>»Die Stärke der Untersuchung [besteht] insbesondere darin, Außenstehenden einen Blick über die Spielabläufe der virtuellen Welt zu vermitteln und die Beweggründe für eine Spielteilnahme nachvollziehbar zu machen. Es braucht eine kritische, evidenz-basierte Diskussion, die den Gegenstand der ludisch-virtuellen Gewalt unvoreingenommen behandelt. Die Studie leistet hier einen wichtigen Beitrag.«</p> <p>»Gerade durch [die] umfassende Darstellung der Vielzahl an einzelnen Aspekten – die sich zu einem komplexen Gesamtbild zusammenfügen – gelingt es Bareither, den Sachverhalt ›Gewalt im Computerspiel‹ äußerst ausführlich und stets nachvollziehbar zu analysieren. Hierzu tragen insbesondere die Erläuterungen und exemplarischen Ausführungen zu szene- und spielspezifischen Sachverhalten bei.«</p> <p>»Die ungewöhnliche Herangehensweise wirkt erfrischend und eröffnet neue Blickwinkel auf eine stark vorbelastete und vielfach in erstarnten Positionen festgefahrenen Position.«</p> <p>»The book covers broad ground in a very comprehensive and detailed manner.«</p> <p>Besprochen in: GMK-Newsletter, 7/8 (2016) merz, 60/5 (2016) c't, 23 (2016), Maik SchmidtZPID PSYNDEx 2016GMK-Newsletter, 5 (2017) MEDIENwissenschaft, 3 (2017), Benjamin Bigl</p>

»Bareither legt mit seiner Studie eine sensible, feinnervige und präzise Kartierung des Gewalthandelns in Computerspielen vor, die nicht nur den an Games Studies im engeren Sinn interessierten Leser*innen, sondern allen Soziolog*innen, die sich für Fragen der Digitalisierung interessieren, zu empfehlen ist.«
