

1. Record Nr.	UNINA9910424955103321
Autore	Simond Stefan Heinrich
Titolo	Krankheit in Digitalen Spielen : Interdisziplinäre Betrachtungen / Arno Grger, Stefan Heinrich Simond
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2020 Bielefeld : , : transcript Verlag, , [2020] ©2020
ISBN	3-7328-5328-4 3-8394-5328-3
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (466 p.)
Collana	Medical Humanities ; 6
Disciplina	306.461
Soggetti	Computerspiele; Krankheit; Gesundheit; Medien; Medikamente; Wissenstransfer; Pathographie; Psychiatrie; Krankenhaus; Klinik; Narration; Krankheitsbild; Infektion; Krebs; Pandemie; Selbstfursorge; Biopolitik; Spielentwicklung; Asthetik; Spielmechanik; Popkultur; Medizin; Korper; Medizinsoziologie; Kulturwissenschaft; Computer Games; Illness; Health; Media; Medications; Knowledge Transfer; Psychiatry; Hospital; Clinic; Clinical Picture; Infection; Cancer; Pandemic; Self-care; Biopolitics; Game Development; Aesthetics; Game Mechanics; Popular Culture; Medicine; Body; Sociology of Medicine; Cultural Studies
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter 1 Inhalt 5 Digitale Spiele fur die Medical Humanities 9 Krankheiten in digitalen Spielen 11 Zwischen Pathologisierung und Enhancement 17 Politische Transferprozesse in digitalen Spielen 51 Vulnerabilitat und Verantwortung 75 Katharina Furholzer 97 Psychiatrische Kliniken als totale Institutionen in digitalen Spielen 115 First Person Mental Illness 145 »Do you see it now? Do you see it like I do?« 163 The Mountains We Make 189 »Let peace be upon you« 211 Das Spiel mit der Psychose 231 The House and the Infected Body 253 Von Drachen und Zellmutationen 275 Worum es sich zu spielen lohnt 301 »Dude, How Much Health Do You Have Left?« 325 Transcending a Black-Box Theory of Gaming and Medicine 345 Wunderpille Games!? 367 Games for Health 387 Designing Self-

Sommario/riassunto

Krankheit in digitalen Spielen hat viele Facetten - egal ob psychisch oder somatisch. Ihre Darstellung fußt dabei auf Prozessen, die gesellschaftliches Wissen zu Krankheiten aufgreifen und gemäß der Eigenlogik digitaler Spiele verändern. Ästhetik, Narration und Spielmechanik partizipieren so an Kämpfen um Deutungshoheiten zwischen der Tradierung stigmatisierender Krankheitsvorstellungen einerseits und selbstreflexivem Empowerment andererseits. Die Beiträger*innen dieses ersten Sammelbandes zum Thema widmen sich theoretischen, analytischen und praktischen Fragestellungen rund um die Bedeutungsvielfalt von Krankheitskonstruktionen in digitalen Spielen aus interdisziplinärer Perspektive.

O-Ton: »Mit Krankheiten beschäftigt sich der Mensch sogar in der Freizeit gerne« - Arno Gorgen und Stefan Heinrich im Interview bei RaBe-Info am 13.11.2020. O-Ton: »Zwischen Health-Bar und Selbsthilfe« - Arno Gorgen im Gespräch bei Deutschlandfunk Corso am 18.09.2020. Besprochen in: www.podcast.de, Pixeldiskurs, 12.09.2020 <http://marburg.news>, 17.09.2020 Psychologie heute, 3 (2021) merz, 65/1 (2021), Judith Strohmayr
