

1. Record Nr.	UNINA9910832999303321
Titolo	Politiken des (digitalen) Spiels : Transdisziplinäre Perspektiven // hrsg. von Arno Görge, Tobias Unterhuber
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld : , : transcript Verlag, , [2023] ©2023
ISBN	3-8394-6790-X
Descrizione fisica	1 online resource (360 p.)
Collana	Game Studies ; ; 4
Soggetti	SOCIAL SCIENCE / Popular Culture
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter -- Inhalt -- Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus -- Analysen -- Computerrollenspiele -- Wie dem Spielen das Töten beigebracht wurde -- »Neue Bedingungen für den Zufall« -- »Nintendo What Nintendon't« -- »Historiker analysieren« -- Game Over? -- »Are you an Idiot? It's a freaking videogame!« -- Regulationen des Computerspielens in Internetcafés um 2000 -- Spuren auf Papier -- »Do you have a moment to increase world awesome?« -- Miszellen -- 8 Minuten, 46 Sekunden -- Politiken der Spielwirkung -- Verschwören, Verwirren, Verleumden -- PROJEKT CH+ Spielerische Demokratieförderung -- Part of the Game -- Überwachen und Strafen im Online-Gaming? -- The Special Sauce of Total Refusal -- Werkstattbericht zu »Spuren auf Papier« -- Interviews -- »Ich bin überrascht, dass ich überlebt habe« -- Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt -- »Unsere Vision ist eine Gesellschaft, die alle Potenziale von Games nicht nur kennt, sondern auch einsetzt« -- »Ihr wisst schon, dass ihr Künstler seid?« -- »Wenn ein Medium erwachsen wird, muss man auch diskutieren, wie es wirkt« -- Die Autor*innen -- Editorial
Sommario/riassunto	Spiele sind durch Produktion, Distribution und Konsumption in politische Strukturen eingebunden. Sie spiegeln nicht nur ihre Umwelt wider, sondern werden auch maßgeblich durch diese geformt. Die Beiträger*innen fragen transdisziplinär nach der Analyse solcher »Politiken des Spiels«: Innerhalb welcher rechtlichen, gesellschaftlichen

und politischen Regeln findet das Spiel statt? In welchen Machtverhältnissen stehen die am Spiel beteiligten Akteur*innen? Und wie geht die Branche mit aktuellen politischen Diskursen um? Dabei betrachten sie zahlreiche Formen des Spiel(en)s in diachroner sowie synchroner Perspektive und machen deutlich: Spielen ist ein hochpolitischer Akt.
