

| | |
|-------------------------|--|
| 1. Record Nr. | UNINA9910875592803321 |
| Autore | Husemann Jan |
| Titolo | Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen : Zur Geschichte einer Themenkarriere // Jan Husemann |
| Pubbl/distr/stampa | Bielefeld : , : transcript Verlag, , [2022] ©2022 |
| ISBN | 3-8394-6390-4 |
| Edizione | [1st ed.] |
| Descrizione fisica | 1 online resource (330 p.) |
| Collana | Game Studies ; ; 2 |
| Disciplina | 306.48 |
| Soggetti | SOCIAL SCIENCE / Media Studies |
| Lingua di pubblicazione | Tedesco |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| Nota di contenuto | Frontmatter -- Inhalt -- 1. Einleitung -- 2. Fragestellung und Forschungsstand -- 3. Die Erforschung sozialer Probleme -- 3.1 Was ist hier eigentlich das Problem? -- 3.2 Die Soziologie sozialer Probleme -- 3.3 Sachverhalt vs. Problemmuster – Das Kokonmodell sozialer Probleme -- 3.4 Der Institutionsbegriff im Kontext sozialer Probleme -- 4. Drei historische Ansätze zum Computerspiel – Medium, Feindbild, Kulturgut -- 4.1 Kurze Historie, Demografie und wirtschaftliche Bedeutung -- 4.2 Baller-, Kriegs- und Killerspiele – Eine Problemgeschichte -- 4.3 Verbote als Lösung? – Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) -- 5. Zur soziokulturellen Bedeutung von Gewalt -- 6. Computerspielgewalt – Eine Eingrenzung -- 6.1 Das Klassifizierungsproblem violenter Spielinhalte -- 6.2 Real vs. ludisch-virtuell -- 7. Methodik – Forschungsdesign, Datenerhebung und Auswertung -- 7.1 Das Kokonmodell – Theoretische Grundlagen des Analysemodells -- 7.2 Die Problemmusteranalyse -- 7.3 Drei institutionelle Untersuchungsfelder (Kollektivakteure) -- 7.4 Wie lässt sich Gewalt lesen? – Konzeption einer Gewaltanalyse -- 8. Auswertung des Materials -- 8.1 River Raid -- 8.2 Doom -- 8.3 Command & Conquer: Generals -- 8.4 Call of Duty: Modern Warfare 2 -- 8.5 Dead Rising 3 -- 9. Ergebnisse der Problemmusteranalysen -- 9.1 Quantitatives Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung -- 9.2 Ergebnisse der Problemmusteranalysen -- 9.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse -- 10. Fazit und Ausblick -- 11. Quellenverzeichnis und |

Gewalt in Computerspielen ist ein viel diskutiertes Phänomen digitalisierter Gesellschaften. Doch inwiefern ist Computerspielgewalt als ein soziales Problem institutionell konstituiert? Jan Husemann untersucht die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen über einen Zeitraum von 30 Jahren. Um verhandelte Problemmuster offenzulegen, wertet er violente Computerspiele mithilfe eines Gewaltanalysemodells aus und stellt die Ergebnisse einer parallel durchgeführten Problemmusteranalyse gegenüber. Dies ermöglicht ihm die exemplarische Darstellung einer Themenkarriere und zeigt zugleich die Bedeutung institutioneller Problemmuster bei der Konstituierung sozialer Probleme auf.