

1. Record Nr.	UNINA9910875592803321
Autore	Husemann Jan <p>Jan Husemann, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, Deutschland </p>
Titolo	Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen : Zur Geschichte einer Themenkarriere / Jan Husemann
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2022
ISBN	9783839463901 3839463904
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (330 p.)
Collana	Game Studies
Classificazione	DW 4400
Disciplina	306.48
Soggetti	Gewalt Violence Computerspiel Computer Game Gesellschaft Society Medien Media Kultur Culture Digitalisierung Digitalization Computerspiele Computer Games Mediensoziologie Sociology of Media Digitale Medien Digital Media Soziologie Sociology
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia

Frontmatter	1
Inhalt	5
1. Einleitung	9
2. Fragestellung und Forschungsstand	13
3.1 Was ist hier eigentlich das Problem?	17
3.2 Die Soziologie sozialer Probleme	19
3.3 Sachverhalt vs. Problemmuster - Das Kokonmodell sozialer Probleme	21
3.4 Der Institutionsbegriff im Kontext sozialer Probleme	27
4.1 Kurze Historie, Demografie und wirtschaftliche Bedeutung	35
4.2 Baller-, Kriegs- und Killerspiele - Eine Problemgeschichte	38
4.3 Verbote als Lösung? - Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)	45
5. Zur soziokulturellen Bedeutung von Gewalt	53
6.1 Das Klassifizierungsproblem violenter Spielinhalte	59
6.2 Real vs. ludisch-virtuell	61
7.1 Das Kokonmodell - Theoretische Grundlagen des Analysemodells	67
7.2 Die Problemmusteranalyse	72
7.3 Drei institutionelle Untersuchungsfelder (Kollektivakteure)	81
7.4 Wie lässt sich Gewalt lesen? - Konzeption einer Gewaltanalyse	88
8.1 River Raid	103
8.2 Doom	115
8.3 Command & Conquer: Generals	160
8.4 Call of Duty: Modern Warfare 2	191
8.5 Dead Rising 3	223
9.1 Quantitatives Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung	247
9.2 Ergebnisse der Problemmusteranalysen	252
9.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse	294
10. Fazit und Ausblick	309
11. Quellenverzeichnis und Anhang	317

Sommario/riassunto

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.

Besprochen in: <https://mediennerd.de>, 03.08.2022 Medien for future, 104/2 (2023), Lothar Mikos