

1. Record Nr.	UNINA9910778587203321
Autore	Goddard Stacie E. <1974->
Titolo	Indivisible territory and the politics of legitimacy : Jerusalem and Northern Ireland / / Stacie E. Goddard [[electronic resource]]
Pubbl/distr/stampa	Cambridge : , : Cambridge University Press, , 2010
ISBN	0-511-69966-2 1-107-20582-4 1-282-33668-1 9786612336683 0-511-63508-7 0-511-63293-2 0-511-63464-1 0-511-63172-3 0-511-63413-7
Descrizione fisica	1 online resource (ix, 294 pages) : digital, PDF file(s)
Disciplina	941.5082/1
Soggetti	Nationalism - Northern Ireland Political violence - Northern Ireland Rhetoric - Political aspects - Northern Ireland Nationalism - Jerusalem Political violence - Jerusalem Rhetoric - Political aspects - Jerusalem Partition, Territorial Ireland History Partition, 1921 Jerusalem History Partition, 1948
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Title from publisher's bibliographic system (viewed on 05 Oct 2015).
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	1. Introduction -- 2. Constructing Indivisibility : A Legitimation Theory of Indivisible Territory -- 3. Home Rule : A Divisible Ireland -- 4. "Ulster Will Fight" : The Orange Card and an Indivisible Ireland -- 5. Dividing the Holy City -- 6. Jerusalem, Indivisible -- 7. How Northern Ireland Became Divisible (and Why Jerusalem Has Not) -- 8. Conclusion.

Sommario/riassunto

In Jerusalem and Northern Ireland, territorial disputes have often seemed indivisible, unable to be solved through negotiation, and prone to violence and war. This book challenges the conventional wisdom that these conflicts were the inevitable result of clashing identities, religions, and attachments to the land. On the contrary, it was radical political rhetoric, and not ancient hatreds, that rendered these territories indivisible. Stacie Goddard traces the roots of territorial indivisibility to politicians' strategies for legitimating their claims to territory. When bargaining over territory, politicians utilize rhetoric to appeal to their domestic audiences and undercut the claims of their opponents. However, this strategy has unintended consequences; by resonating with some coalitions and appearing unacceptable to others, politicians' rhetoric can lock them into positions in which they are unable to recognize the legitimacy of their opponent's demands. As a result, politicians come to negotiations with incompatible claims, constructing territory as indivisible.

2. Record Nr.	UNISA996308780503316
Autore	Bareither Christoph
Titolo	Gewalt im Computerspiel : Facetten eines Vergnugens / Christoph Bareither
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2017
ISBN	3-8394-3559-5
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (364 pages) : illustrations; digital, PDF file(s)
Collana	Kultur und soziale Praxis
Disciplina	300
Soggetti	Computerspiel; Videospiel; Online Games; Gewalt; Emotion; Vergnugen; Ethnografie; Popularkultur; Medien; Mediensoziologie; Kulturanthropologie; Medienwissenschaft; Computer Game; Video Game; Violence; Feeling; Pleasure; Ethnography; Popular Culture; Media; Computer Games; Sociology of Media; Cultural Anthropology; Media Studies
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
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

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 vergnüglich erleben können, was andere schockiert. Ohne wertende Klischees zu bedienen, leistet die ethnografische Studie damit einen entscheidenden Beitrag zu einer Debatte am Schnittpunkt von Populärkultur, Politik und Öffentlichkeit. »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.« Janosch Schobin, Soziologische Revue, 41/2 (2018) »Es ist der Vorzug dieses Buches, die vielfältigen Spielsituationen und die darauf bezogenen emotionalen Reaktionen umfassend und unkommentiert darzustellen.« Jürgen Fritz, tv diskurs, 83 (2018) »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 scene- und spielspezifischen Sachverhalten bei.« Daniel Best, Bayerisches Jahrbuch für Volkskunde (2017) »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.« Suzanne Lischer, www.socialnet.de, 26.05.2017 »The book covers broad ground in a very comprehensive and detailed manner.« Chris Jones, <http://gamesresearchnetwork.org>, 15.05.2017 »Diese Publikation [kann] nur warmstens 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.« Tamara Werner, Schweizerisches Archiv für Volkskunde, 112 (2016) O-Ton: »Tod und Spiele - Christoph Bareither über die vorschnelle Verurteilung von Computerspielen als Killer-Spiele« am 16.9.2016 in der Süddeutschen Zeitung. Besprochen in: GMK-Newsletter, 7/8 (2016) merz, 60/5 (2016) c't, 23 (2016), Maik Schmidt ZPID PSYINDEX 2016 GMK-Newsletter, 5 (2017) MEDIENwissenschaft, 3 (2017), Benjamin Bigl