

1. Record Nr.	UNISA996565572303316
Autore	Glas Rene
Titolo	Battlefields of negotiation : control, agency, and ownership in World of Warcraft / / Rene Glas
Pubbl/distr/stampa	Amsterdam, The Netherlands : , : Amsterdam University Press, , 2012 ©2012
ISBN	90-485-1808-3
Descrizione fisica	1 online resource (220 pages) : digital, PDF file(s)
Collana	MediaMatters
Disciplina	794.8
Soggetti	World of Warcraft (Game) - Social aspects Internet - Social aspects
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Description based upon print version of record.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	Part 1. Framing the game --Part 2. Controlling the game --Part 3. Gaming the game --Part 4. Claiming the game.
Sommario/riassunto	The massively multiplayer online role-playing game World of Warcraft has become one of the most popular computer games of the past decade, introducing millions around the world to community-based play. Within the boundaries set by its design, the game encourages players to appropriate and shape the game to their own wishes, resulting in highly diverse forms of play and participation. This illuminating study frames World of Warcraft as a complex socio-cultural phenomenon defined by and evolving as a result of the negotiations between groups of players as well as the game's owners, throwing new light on complex consumer-producer relationships in the increasingly participatory but still tightly controlled media of online games. World of Warcraft is één van de meest populaire computergames van het afgelopen decennium. Het spel liet miljoenen spelers kennismaken met het gemeenschappelijk online spelen van computerspellen. Het spel is zo ontworpen dat het, binnen zekere grenzen, spelers uitnodigt en uitdaagt zich de virtuele wereld toe te eigenen. Het resultaat is dat spelers zeer divers spelgedrag vertonen en op heel verschillende manieren deelnemen. Deze studie naar World of Warcraft benadert het spel als een complex socio-cultureel fenomeen, dat wordt gedefinieerd door en zich evolueert als gevolg van onderhandelingen tussen

spelersgroepen en makers. Het laat de complexe consument-
producentrelatie zien bij dit type online games, die in toenemende
mate participatie van de spelers toestaan, maar waarin de spelers
tegelijkertijd sterk beteugeld worden.
