



Print, 34,99 €
06/2016, 368 Seiten,
kart.,
ISBN 978-3-8376-3559-1

Open Access (PDF)
06/2017, 368 Seiten,
ISBN 978-3-8394-3559-5

Christoph Bareither
Gewalt im Computerspiel
Facetten eines Vergnügens

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.

Christoph Bareither (Prof. Dr.) ist Juniorprofessor für Europäische Ethnologie mit dem Schwerpunkt Medienanthropologie an der Humboldt-Universität zu Berlin. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Medienethnografie, Digitalisierung des Alltags, Populärkultur- und Emotionsforschung.

Schlagnworte: Computerspiel, Videospiele, Online Games, Gewalt, Emotion, Vergnügen, Ethnografie, Populärkultur, Medien, Mediensoziologie, Kulturanthropologie, Medienwissenschaft

Mehr Informationen / Bestellung:
www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3559-1
oder via E-Mail: bestellung@transcript-verlag.de