

Christoph Bareither  
Gewalt im Computerspiel

**Kultur und soziale Praxis**

**Christoph Bareither** lebt und arbeitet in Berlin. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Medienethnografie, Digitalisierung des Alltags, Populärkultur- und Emotionsforschung.

CHRISTOPH BAREITHER

# **Gewalt im Computerspiel**

**Facetten eines Vergnügens**

**[transcript]**

Die vorliegende Arbeit wurde 2015 mit dem Titel »Ludisch-virtuelle Gewalt. Facetten eines Vergnügens« im Fachbereich Empirische Kulturwissenschaft an der Universität Tübingen als Dissertation eingereicht. Sie wurde gefördert von der Studienstiftung des deutschen Volkes.

GutachterInnen: Prof. Dr. Kaspar Maase, Prof. Dr. Monique Scheer



Dieses Werk ist lizenziert unter der

**Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 DE Lizenz (BY-NC-ND).**

Diese Lizenz erlaubt die private Nutzung, gestattet aber keine Bearbeitung und keine kommerzielle Nutzung. Weitere Informationen finden Sie unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/>.

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

**© 2016 transcript Verlag, Bielefeld**

Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Kordula Röckenhaus, Bielefeld

Umschlagabbildung: infadel / Fotolia

Printed in Germany

Print-ISBN 978-3-8376-3559-1

PDF-ISBN 978-3-8394-3559-5

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter: [info@transcript-verlag.de](mailto:info@transcript-verlag.de)