

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