

LIT

aktuell

Pop, Kultur, Medien

LIT Aktuell bietet Ihnen eine Auswahl aus unserem umfangreichen Programm. Wir dürfen Sie verweisen auf

www.lit-verlag.de

Hier finden Sie unser Verzeichnis „Wissenschaft Aktuell“ (Auflage: 35.000) und mehr als 20 Fachkataloge. Gerne senden wir Ihnen diese auch zu.

Verantwortlicher Lektor:

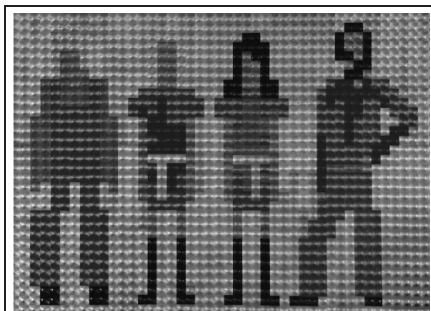
Frank Weber (Münster)

+49 (0) 251/620 32 - 0, weber@lit-verlag.de

Populäre Kultur und Medien

hrsg. von Prof. Dr. Christoph Jacke

(Universität Paderborn) und Dr. Martin Zierold
(Gießener Graduiertenzentrum
Kulturwissenschaften (GGK))



Christoph Jacke

Einführung in Populäre Musik und Medien

LIT

Populäre Kultur und Medien, Bd. 1

Christoph Jacke

Einführung in Populäre Musik und Medien

Ob im Internet, als Datei, auf Tonträger, als Musikclip oder als Einspielung: Stets wird Popmusik medial produziert (z. B. im Studio), distribuiert (durch Werbung, Vertriebe), genutzt (im Club) und weiterverarbeitet zu neuen Medienangeboten (z. B. durch Fans). Populäre Musik und Medien ist der zentrale, sich gegenseitig bedingende Zusammenhang populärer Kultur. Diese Einführung ist ein wildernd-systematisierender Streifzug durch die vielseitigen Popmusik-Welten (Pop und Wissenschaft, Pop und Erinnern, Pop und Journalismus, Pop und Stars, Pop und Kritik etc.), der teilnehmend beobachtend erklärt, warum wir aus der Popmusik und ihren zumeist medialen Kontexten etwas über unsere Gesellschaft, Kultur

und Medien lernen können – im Idealfall mit Vergnügen. Rezensionen:

„Dieser Einführungsband hat einen guten Groove, denn man geht aus der Lektüre beschwingt heraus ...“

(aus: *Rundfunk und Geschichte* 3-4/2009)

„Was dieses Buch als einen wichtigen und notwendigen Bestandteil der universitären Ausbildung erscheinen lässt, ist die Tatsache, dass grundsätzliche Probleme der wissenschaftlichen Reflexion über populäre Musik kritisch benannt werden.“

(aus: *PUBLIZISTIK* 2/2010)

„Tatsächlich wird der Band seinem Titel gerecht und liefert einen breit gefächerten, fundierten, aktuellen und gut lesbaren Überblick zur Thematik aus einer medienkulturwissenschaftlichen Perspektive.“

(aus: *MEDIENwissenschaft* 2/2010)

Bd. 1, 2009, 328 S., 29,90 €, br., ISBN 978-3-643-10141-9

Christoph Jacke; Jens Ruchatz; Martin Zierold (Hrsg.)

Pop, Populäres und Theorien

Forschungsansätze und Perspektiven zu einem präkären Verhältnis in der Medienkulturgesellschaft

Bd. 2, 2010, ca. 240 S., ca. 24,90 €, br.,

ISBN 978-3-643-10971-2

Medien'welten

Braunschweiger Schriften zur Medienkultur
hrsg. von Rolf F. Nohr

Rolf F. Nohr (Hrsg.)

Evidenz – „... das sieht man doch!“

Bd. 1, 2004, 288 S., 19,90 €, br., ISBN 3-8258-7801-5

Markus Stauff

„Das neue Fernsehen“

Machtanalyse, Gouvernementalität und digitale Medien

Bd. 2, 2005, 304 S., 19,90 €, br., ISBN 3-8258-7802-3

Britta Neitzel; Matthias Bopp; Rolf F. Nohr (Hrsg.)

„See? I'm real ...“

Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘

Bd. 4, 3. Aufl. mrzmmx, 256 S., 24,90 €, br., ISBN 978-3-8258-8374-4

Andrea Seier

Remediatisierung

Die performative Konstitution von Gender und Medien

Bd. 6, 2007, 176 S., 19,90 €, br., ISBN 978-3-8258-0324-7

Rolf F. Nohr; Serjoscha Wiemer (Hrsg.)

Strategie Spielen

Medialität, Geschichte und Politik des Strategie-spiels

Das Spielerische ebenso wie das Strategische haben Konjunktur. Dies manifestiert sich in medialen Spielanordnungen, die zunehmend politische, wissenschaftliche, militärische und ökonomische Handlungsfelder und Diskurse durchdringen. Offenbar materialisiert sich strategisches Denken und Handeln bevorzugt in der Form des Spiels. Nicht allein im Schachspiel oder im klassischen Kriegsspiel finden sich enge Verbindungen von Spiel und Strategie, sondern auch in Trainingsprogrammen für Manager, in Stadt- und Geschichtssimulationen oder in aktuellen Computerprogrammen, die im Bereich der Terrorismusbekämpfung zum Einsatz kommen. Damit ist das Strategiespiel mehr als „nur“ ein Spiel, es ist längst ein Bestandteil gesellschaftlicher Steuerungstechniken. Es dient der Entscheidungsfindung in kritischen Situationen, es soll das Denken schulen und fordert uns zur Selbstoptimierung auf und zur Adjustierung an gesellschaftliche Handlungsschemata, Normen und Ideologien. Strategiespiele suggerieren Kontrolle, Regierbarkeit und den Erfolg (in der Politik, im Beruf, im Sport) durch „richtiges“ Denken. Die Aufsätze in diesem Band schließen an aktuelle Forschungspositionen insbesondere der Medientheorie, der Diskursanalyse und der Gouvernementalitätsforschung an und lenken den Blick auf die Entwicklung von historischen strategischen Spielformen wie dem Hellwig'schen Kriegsspiel bis hin zu populären Computerspielen wie SimCity, Command&Conquer oder Civilization.

Mit Beiträgen von Markus Stauff, Ramon Reichert, Rolf F. Nohr, Sebastian Deterding, Stefan Werning, Serjoscha Wiemer, Gunnar Sandkühler und Leander Scholz.
Bd. 9, 2008, 272 S., 24,90 €, br., ISBN 978-3-8258-1451-9

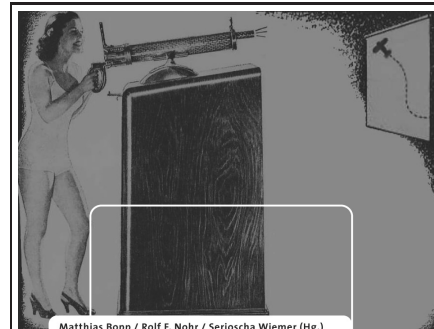
Rolf F. Nohr

Die Natürlichkeit des Spielens

Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel. Machen uns Computerspiele zu Amokläufern? Machen sie uns schlauer? Sind sie konfigurations-, dissidente oder neoliberale Handlungsanleitungen? Auf alle Fälle >wirken< Computerspiele. Sie sind >sublime Objekte<, deren Besonderheit in ihrem spezifischen Gebrauchsangebot

begründet liegt. Die Annahme dieses Buches ist es, dass Computerspiele weitaus verborgener, unterschwelliger und weitgreifender wirken als es populäre Debatten behaupten. Computerspiele sind Ideologie- und Diskursmaschinen, die Bedeutungen, Wissensformationen und Normen in einer Gesellschaft gleichzeitig umwälzen wie auch stabilisieren. Die Frage, die in diesem Buch im Vordergrund steht, ist, wie das digitale Spiel als Teil des Mediums Computer und als Teil der Gesellschaft beschrieben werden kann, aber auch, wie es seine kulturelle >Gemachtheit< verschleiert und >unmittelbar< wird.

Bd. 10, 2008, 304 S., 24,90 €, br., ISBN 978-3-8258-1679-7



SHOOTER

EINE MULTIDISZIPLINÄRE EINFÜHRUNG



Matthias Bopp; Rolf F. Nohr; Serjoscha Wiemer (Hrsg.)

Shooter

Eine multidisziplinäre Einführung

Kein anderes Computerspiel-Genre wird in der Öffentlichkeit so kontrovers diskutiert wie Shooter-Spiele. In der politischen und pädagogischen Rhetorik ist seit einiger Zeit sogar von >Killerspielen< die Rede. Dieser Band will einen Beitrag zum Verständnis dieser umstrittenen Spielformen leisten. Dabei geht es den hier versammelten Aufsätzen nicht allein um die Frage der möglichen >Wirkungen< gewalthaltiger Spiele wie etwa Doom, Quake, Half-Life, GTA oder Counterstrike. Es geht darüber hinaus auch um die wissenschaftliche Analyse konkreter Spielformen, um Einsichten in die Ästhetik populärer Spiele sowie um die Frage nach den Diskursen, Ausdrucksformen und sozialen Gemeinschaften, die Shooter als Phänomene der zeitgenössischen audiovisuellen Kultur kennzeichnen. Damit gibt der Band einen Einblick in die Vielfalt aktueller Ansätze der Computerspielforschung und macht dadurch die Konturen eines noch jungen Forschungsfeldes anschaulich. Berücksichtigt werden beispielsweise pädagogische, psychologische, kunst- und kulturwissenschaftliche, ethnologische, diskursanalytische und medientheoretische Zugangsweisen.
Bd. 12, 2009, 416 S., 39,90 €, br., ISBN 978-3-643-10189-1

Angela Schwarz (Hrsg.)

„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“

Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel

Computerspiele mit historischen Inhalten sind nicht nur ein wesentlicher Teil der heutigen Unterhaltungs- und Medienlandschaft, sondern auch der Geschichtskultur. Sie unterscheiden sich von anderen populären Repräsentationsformen von Geschichte vor allem durch ihre Interaktivität. Welche Erkenntnisse bietet die Untersuchung des Mediums für die Geschichtswissenschaft, die sich mit dem Computerspiel bislang kaum befasst hat? Der vorliegende Sammelband gibt darauf vielfältige Antworten, denn die historische-fachwissenschaftlichen Analysen der einzelnen Beiträge decken die wesentlichen Spielgenres ebenso wie die verschiedenen historischen Epochen ab. Er belegt damit nicht nur die Vielfalt der Geschichtspopularisierung im Computerspiel, sondern zugleich die Notwendigkeit, sie zu erfassen, einzuordnen und zu interpretieren.
Bd. 13, 2010, 240 S., 19,90 €, br., ISBN 978-3-643-10267-6

Benjamin Beil

First Person Perspectives – Point of View und figurrenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel

Bd. 14, 2010, 336 S., 29,90 €, br., ISBN 978-3-643-10788-6

LIT Verlag Berlin – Münster – Wien – Zürich – London

Fresnostr. 2 D-48159 Münster Tel. +49 (0) 251 / 620 32 - 0 Fax +49 (0) 251 / 922 60 99 E-Mail: lit@lit-verlag.de
Chausseestr. 128/129 D-10115 Berlin Tel. +49 (0) 30 / 280 408 80 Fax +49 (0) 30 / 280 408 82 E-Mail: berlin@lit-verlag.de
Krotenthallergasse. 10 A-1080 Wien Tel. +43 (0) 1 / 409 5661 Fax +43 (0) 1 / 409 56 97 E-Mail: wien@lit-verlag.at
Klosbachstr. 107 CH-8032 Zürich Tel. +41 (0) 44-251 75 05 Fax +41 (0) 44-251 75 06 E-Mail: zuerich@lit-verlag.ch

