

Gewaltpreis

Früher hätten sie ihn für diese These in den Soz-Päd-Seminaren über all das Schlechte in der Welt verprügelt: Gewalt in Computerspielen ist aus Sicht der Kulturwissenschaftlers Christoph Bareither ein hochkomplexes Vergnügen. »Es steht dem Kinobesuch oder dem Fußballspielen in nichts nach«, sagte Bareither *dpa*. Gewalt habe ein starkes Potential, Emotionen zu mobilisieren. Spieler erlebten demnach immer wieder auch unvergnügliche Momente, sie hätten Mitleid und Schuldgefühle. Bareither hat seine Doktorarbeit über Gewalt in Computerspielen verfasst und erhält dafür am 8. November den Deutschen Studienpreis 2016 der Körber-Stiftung. (dpa/jW)

<https://www.jungewelt.de/artikel/296919.gewaltpreis.html>