

## Seminar: **Computerspiele** (Blockveranstaltung)

### Termine / Themen

**Mo, 22.9.08** (14:15-17:00 Uhr): **Themenvorstellung**, Referatsvergabe

**So, 2.11.08** (9:15-16:00 Uhr): **Spieletheorien**

1. Grundlagen: Spiel vs. Spielen (Huizinga, Caillois u.a. [in Seminarordner, nicht in Lit.liste])
2. Paradigmen: Ludologie vs. Narratologie (Juul, Eskelinen, Frasca und Neitzel)
3. Klassifikation: Taxonomie vs. Genealogie (Crawford, Fritz und Pias)

**So, 9.11.08** (9:15-16:00 Uhr): **Spiele-Top 10 der Library of Congress**

*Spacewar!* (1962), *Star Raiders* (1979), *Zork* (1980), *Tetris* (1985), *SimCity* (1989), *Super Mario Bros. 3* (1990), *Civilization I/II* (1991), *Doom* (1993), *Warcraft* [Serie] (1994ff.), *Sensible World of Soccer* (1994) [[http://www.news.com/2300-1043\\_3-6168159-1.html](http://www.news.com/2300-1043_3-6168159-1.html)]

**So, 30.11.08** (9:15-16:00 Uhr): **Das Computerspiel als Raummedium**

1. Präsenz und Immersion (McMahan [+ Steuer] und Ryan)
2. Narrative Architektur und räumliche Allegorie (Jenkins und Aarseth)
3. Raumtypologien (Wolf, Fernández-Vara et al. und Aarseth et al.)

### Literatur [als Kopiervorlage im Seminarordner vor Raum 217/218, sowie Onlinequellen]

- AARSETH, Espen: „Allegorien des Raums: Räumlichkeit in Computerspielen“, a. d. Engl. von Karin Wenz, in: *Zeitschrift für Semiotik* 23/1 (2001), 301-318.
- DERS./SMEDSTAD, Solveig Marie/SUNNANÅ, Lise: „A Multi-Dimensional Typology of Games“, in: *Level Up. Digital Game Research Conference*, hg. v. Marinka Copier und Joost Raessens, University of Utrecht: DIGRA 2003, 48-53.
- CRAWFORD, Chris: *The Art of Computer Game Design. Reflections of a Master Game Designer*, Berkeley: Osborne/McGraw-Hill 1984 [<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>].
- ESKELINEN, Markku: „The Gaming Situation“, *Game Studies* 1/1 (2000), <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- FERNÁNDEZ-VARA, Clara/ZAGAL, José Pablo/MATEAS, Michael: „Evolution of Spatial Configurations In Videogames“, *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, <http://digra.org/dl/db/06278.04249.pdf>.
- FRASCA, Gonzalo: „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology“, in: *The Video Game Theory Reader*, hg. v. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron, New York/London: Routledge 2003, 231-235 [[http://itp.nyu.edu/isco/pdfs/frasca\\_simulation\\_vs\\_narrative.pdf](http://itp.nyu.edu/isco/pdfs/frasca_simulation_vs_narrative.pdf)].
- FRITZ, Jürgen: „Zur ‚Landschaft‘ von Computerspielen“, in: *Handbuch Medien: Computerspiele*, hg. v. dems. und Wolfgang Fehr, Berlin: Bundeszentrale für politische Bildung 1997, 87-97.
- JENKINS, Henry: „Game Design as Narrative Architecture“, in: *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*, hg. v. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan, Cambridge/London: MIT Press 2004 [<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/>], 118-130.
- JUUL, Jesper: „A Clash between Game and Narrative“, 1998, [http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html) [Langfassung: <http://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>].
- MCMAHAN, Alison: „Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games“, in: *The Video Game Theory Reader*, hg. v. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron, New York/London: Routledge 2003, 67-86.
- NEITZEL, Britta: „Narrativity in Computer Games“, in: *Handbook of Computer Game Studies*, hg. v. Joost Raessens und Jeffrey Goldstein, Cambridge/London: MIT Press 2005, 227-245.
- PIAS, Claus: *Computer Spiel Welten*, München: Sequentia 2002 [<ftp://ftp.uni-weimar.de/pub/publications/diss/Pias/pias.pdf>], Kurzfassung: <http://www.uni-duisburg-essen.de/~bj0063/texte/k+u.pdf>].
- RYAN, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore/London: John Hopkins University Press 2001, bes. Kap. 4, „Presence of the Textual World“, 120-139.
- STEUER, Jonathan: „Defining Virtual Reality. Dimensions Determining Telepresence“, in: *Journal of Communication* 24/4 (1992), 73-93 [<http://www.presence-research.org/papers/steuer92defining.pdf>].
- WOLF, Mark J. P.: „Inventing Space. Towards a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games“, in: *Film Quarterly* 51 (1997), 11-23.