

# Hauptseminar: Urbane und virtuelle Räume

## Die Großstädte und der Ego-Shooter (SoSe 2005)

### 0. Einführende Fragestellungen [Fr., 6. Mai 2005]

Umfassender Literaturtipp: Margaret WERTHEIM, *Die Himmelstür zum Cyberspace. Eine Geschichte des Raumes von Dante zum Internet*, a. d. Engl. von Ilse Strasmann, Zürich: Ammann 2000 [1999]. [Signatur GGR:GE200:::2000]

#### A. Was ist Raum?

Alexander GOSZTONYI, *Der Raum*, Freiburg i. Br.: Alber 1976, „Einleitung“, S. 34–51. [\*)]

#### B. Was ist Stadt?

Walter SIEBEL, „Einleitung. Die europäische Stadt“, in: *Die europäische Stadt*, hg. v. dems., Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2004, S. 11–50. [Signatur: SOZ:FT:2000:201::2004]

#### C. Was ist Virtualität?

Wolfgang WELSCH, „Wirklichkeit. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität“, in: *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. v. Sybille Krämer, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1998, S. 169–212, hier S. 186–194 (zu Platon – Leibniz – Kant/Aristoteles). [Signatur: KMW:TC::Kräm::1998]

#### D. Was ist Sozialität?

Michael PAETAU, „Sozialität in virtuellen Räumen“, in: *Virtualisierung des Sozialen. Die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*, hg. v. Barbara Becker und dems., Frankfurt a. M./New York: Campus 1997, S. 103–134. [Signatur: SOZ:FC:3800:92]

### 1. Urbane Räume: Die Großstädte... [Fr./Sa., 6./7. Mai 2005]

#### 1.1 1903 – Simmel und der Anfang der Raumsoziologie

Georg SIMMEL, *Aufsätze und Abhandlungen. 1901–1908*, Bd. 1, hg. v. Rüdiger Kramme, Angela Rammstedt und Otthein Rammstedt, *Gesamtausgabe*, hg. v. Otthein Rammstedt, Bd. 7, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1995. [Signatur: 95 A 5458 :7]

Darin enthalten die drei Texte von 1903: „Die Großstädte und das Geistesleben“ (S. 116–131), „Soziologie des Raumes“ (S. 132–183) und „Über räumliche Projektionen sozialer Formen“ (S. 201–220).

#### Sekundärliteratur:

Martina LÖW, *Raumsoziologie*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2001, Kap. 2.2. [Signatur: GE200::2001]

Dieter LÄPPLE, „Essay über den Raum. Für ein gesellschaftswissenschaftliches Raumkonzept“, in: *Stadt und Raum. Soziologische Analyse*, hg. v. Hartmut Häußermann u. a., Pfaffenweiler Centaurus 21992 [1991], S. 157–207. [Signatur: SOZ:FT:2000:41]

Manfred GARHAMMER, „Die Bedeutung des Raumes für die regionale, nationale und globale Vergesellschaftung. Zur Aktualität von Simmels Soziologie des Raumes“, <http://www.orient.uni-erlangen.de/kultur/papers/garhamm.htm>

Rolf LINDNER, „Die Großstädte und das Geistesleben. Hundert Jahre danach“, in: *Die europäische Stadt*, hg. v. dems., Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2004, S. 169–178. [Signatur: SOZ:FT:2000:201::2004]

## 1.2 1991 – (fast) ein Jahrhundert nach Simmel

Alle der folgenden Texte sind enthalten in: *Stadt-Räume*, hg. v. Martin Wentz, *Die Zukunft des Städtischen*, Bd. 2, Frankfurt a. M./New York: Campus 1991.

- Vilém FLUSSER, „Raum und Zeit aus städtischer Sicht“, in: ebd., S. 19–24. [\*]
- Walter PRIGGE, „Die Revolution der Städte lesen. Raum und Präsentation“, in: ebd., S. 99–111. [Zu Lefebvre und Foucault] [\*]
- Manuel CASTELLS, „Informatisierte Stadt und soziale Bewegungen“ [1989], a. d. Engl. von Roger Keil, in: ebd., S. 137–147. [\*]
- David HARVEY, „Geld, Zeit, Raum und die Stadt“ [1989], a. d. Engl. von Eva Maria Krampe, in: ebd., S. 149–168. [\*]

## 2. Virtuelle Räume: ...und der Ego-Shooter [Fr./Sa., 3./4. Juni]

Allgemeine Literatur: Claus PIAS, *Computer Spiel Welten*, München: sequenzia 2002; online: <http://195.37.29.130/weblab/seminare/computerspiele/text.pdf>. [Signatur: KMW:BA::Pias::2002]

### 2.1 1997 – *Geographie des virtuellen Raums*

Die folgenden beiden Texte sind enthalten in: *Mythos Internet*, hg. v. Stefan Münker und Alexander Roesler, Frankfurt a. M.: Suhrkamp <sup>4</sup>2001 [1997]. [Signatur: 97 A 3142]

- Saskia SASSEN, „Cyber-Segmentierungen. Elektronischer Raum und Macht“, in: ebd., S. 215–235.
- Florian RÖTZER, „Virtueller Raum oder Weltraum? Raumutopien des digitalen Zeitalters“, in: ebd., S. 368–390.

#### Exkurs: Raumzeit

- Michael WEGENER/Klaus SPIEKERMANN, „Beschleunigung und Raumgerechtigkeit“, in: *Raumzeitpolitik*, Dietrich Henckel und Matthias Ebeling, Oplande: Leske + Budrich 2002, S. 127–144. [Signatur: 2002 A 12288]

### 2.2 2002 – *Ego-Shooters Raum*

- Historisches: Konrad LISCHKA, *Spielplatz Computer, Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*, Hannover: Heise 2002, Kap. I–III (S. 19–105).
- Technisches: Lee UREN, „Computer and Video Game Design Issues“, in: *Handbook of Computer Animation*, hg. v. Jon Vince, London u. a.: Springer 2002, S. 1–27. [Signatur: INF:ID:7000:V767::2003]
- Soziologisches: Christiane FUNKEN/Martina LÖW: „Ego-Shooters Container. Raumkonstitution im elektronischen Netz“, in: *Raum Wissen Macht*, hg. v. Rudolf Maresch und Niels Werber, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2002, S. 69–91. [\*]
- Philosophisches: Michael SCHOLL, „Imaginäre Räume“, in: *DisPositionen. Beiträge zur Dekonstruktion von Raum und Zeit*, hg. v. dems. und Georg Christoph Tholen, Kassel: Universität Gesamthochschule 1996, 109–120. [\*]
- Spielerisches: Auswahl an Spielen (*Quake, Doom, Ghost Recon, Counter-Strike, Unreal Tournament etc.*)

---

[\*] = Als Kopiervorlage im Seminarordner enthalten.