

Termin	Thema / Texte
30.10.07	Eröffnung
06.11.07	Huizinga: <i>Homo Ludens</i> (Kap. 1)
13.11.07	Caillois: <i>Die Spiele und die Menschen</i> (Teil 1) / Buytendijk: <i>Sinn des Spiels</i>
20.11.07	Geertz: <i>Deep Play</i> / Csikszentmihalyi: <i>Flow</i> / Spieltheorie (Klaus und Eigen/Winkler)
27.11.07	Sutton-Smith: <i>Dialektik des Spiels</i> / Scheuerl: <i>Das Spiel</i> (Teil 2)
04.12.07	<i>Ludologie</i> (Frasca, Juul, Eskelinen)
11.12.07	<i>Narratologie</i> (Neitzel, N.N.)
18.12.07	<i>Immersion und Präsenz</i> (McMahan, Steuer)
08.01.08	<i>Avatar</i> (Bartle und Klevjer, Kap. 6)
10.01.08	Blocktermin (Do, 13-17 Uhr s.t.): Top 10 der <i>Library of Congress</i>
15.01.08	<i>Systematiken</i> (Crawford, Fritz, Pias)
22.01.08	<i>Raubild und Interaktion</i> (Wolf, Aarseth, Fernández-Vara)
29.01.08	Schluss Sitzung

[* = Text steht als PDF auf Seite von AF1 zur Verfügung, Passwort: mewi_af1]

- AARSETH, Espen/SMEDSTAD, Solveig Marie/SUNNANÄ, Lise (2003): „A Multi-Dimensional Typology of Games“, in: *Level Up. Digital Game Research Conference*, hg. v. Marinka Copier und Joost Raessens, University of Utrecht: DIGRA, 48-53.*
- BARTLE, Richard A. (o.J.): „Avatar, Character, Persona“, <http://www.mud.co.uk/richard/acp.htm> [und Auszüge aus ders., *Designing Virtual Worlds*, Indianapolis: New Riders 2003].
- BUYTENDIJK, Frederik Jacobus Johannes (1933): *Wesen und Sinn des Spiels des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform des Lebens*, a. d. Niederl. von Hans Waltmann, Berlin: Wolff.
- CAILLOIS, Roger (1982): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, a. d. Franz. von Sigrid von Massenbach, Frankfurt a. M./Berlin/Wien: Ullstein [1958].*
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (⁹2005): *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*, a. d. Amerik. v. Urs Aeschenbacher, hg. v. und mit einer Einführung v. Hans Aebli, Stuttgart: Klett-Cotta [1975].
- CRAWFORD, Chris (1984): *The Art of Computer Game Design. Reflections of a Master Game Designer*, Berkeley: Osborne/McGraw-Hill [= www.mindsim.com/MindSim/Corporate/artCGD.pdf].
- EIGEN, Manfred/WINKLER, Ruth (⁴1996): *Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall*, München: Pieper [1975].
- ESKELINEN, Markku (2000): „The Gaming Situation“, *Game Studies* 1/1, www.gamestudies.org/0101/eskelinen.
- FERNÁNDEZ-VARA, Clara/ZAGAL, José Pablo/MATEAS, Michael (2005): „Evolution of Spatial Configurations In Videogames“, *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, digra.org/dl/db/06278.04249.pdf.
- FRASCA, Gonzalo (2003) „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, 231-235. [= http://itp.nyu.edu/isco/pdfs/frasca_simulation_vs_narrative.pdf]
- GEERTZ, Clifford (⁶1999): „„Deep Play“. Bemerkungen zum balinesischen Hahnenkampf“, in: ders., *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*, a. d. Amerik. v. Brigitte Luchesi und Rolf Bindemann, Frankfurt a. M.: Suhrkamp [1983], 202-260 [1972].*
- HUIZINGA, Johan (²⁰2006): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, a. d. Niederl. von Hans Nachod, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt [1938].*
- JUUL, Jesper (1998), „A Clash between Game and Narrative“, www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html [Kurzfassung von www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf].
- KLAUS, Georg (1968): *Spieltheorie in philosophischer Sicht*, Berlin: DVW.
- KLEVJER, Rune (2006): *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, University of Bergen, http://www.uib.no/people/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf.
- NEITZEL, Britta (2005): „Narrativity in Computer Games“, in: *Handbook of Computer Game Studies*, hg. v. Joost Raessens und Jeffrey Goldstein, Cambridge/London: MIT Press, 227-245.*
- PIAS, Claus (2002): *Computer Spiel Welten*, München: Sequentia [frühe Fassung: [ftp://ftp.uni-weimar.de/pub/publications/diss/Pias/pias.pdf](http://ftp.uni-weimar.de/pub/publications/diss/Pias/pias.pdf)].
- SCHEUERL, Hans (¹¹1990): *Das Spiel*, Bd. 1, *Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*, Weinheim/Basel: Beltz [1979].* [Achtung PDF nur Auszug!]
- STEUER, Jonathan (1992): „Defining Virtual Reality. Dimensions Determining Telepresence“, in: *Journal of Communication* 24/4, 73-93 [= <http://www.presence-research.org/papers/steuer92defining.pdf>].
- SUTTON-SMITH, Brian (1978): *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*, Schorndorf: Hofmann.
- WOLF, Mark J. P. (1997): „Inventing Space. Towards a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games“, in: *Film Quarterly* 51, 11-23.*
- [Sekundärliteratur zur klassischen Spieltheorie zusammengefasst in: Natascha ADAMOWSKY, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt a. M./New York: Campus 2000, Kap. 1.]