

Game Studies

Verantwortlicher Lektor:

Frank Weber (Münster)

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

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.

Medien'welten

Braunschweiger Schriften zur Medienkultur
hrsg. von Rolf F. Nohr

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 fördert 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, Ramón 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 konfigurativer, dissident oder neoliberaler 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



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

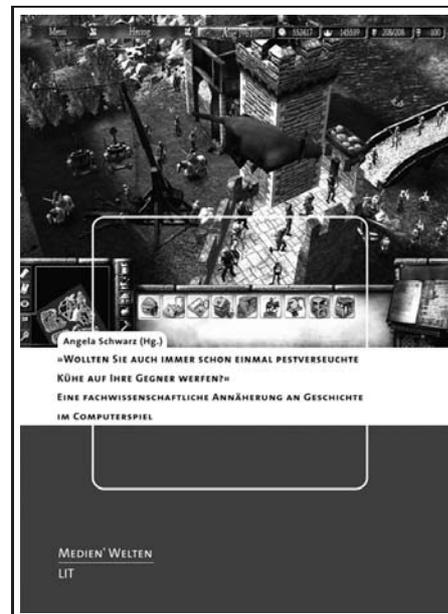
Computerspiele mit historischen Inhalten sind nicht nur ein wesentlicher Teil der heutigen Unterhaltungs- und Medienlandschaft, sondern auch der Geschichtskultur. Sie unterscheiden sich von anderen populären Repräsentationsformen von Geschichte vor allem durch ihre Interaktivität. Welche Erkenntnisse 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 historisch-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, 2. Aufl. 2012, ca. 240 S., ca. 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

An welchem Hebelpunkt kann eine Analyse der Wechselwirkungen zwischen zeitgenössischen Filmen und Computerspielen ansetzen? Existiert so etwas wie *Gamic Cinema* oder *Cinematic Gaming*?

First Person Perspectives ist ein formästhetischer Vergleich – entlang der Kategorie *Point of View* – zu einer Reihe zentraler Fragen zum intermediären Verhältnis von Film und Computerspiel: Inwieweit sind die subjektive Kamera



im Film und der First-Person-Avatar im Computerspiel vergleichbar? Wie beeinflussen sich filmische Dramaturgien und spielerische Funktionslogiken? Wieso funktioniert eine subjektive Perspektive einerseits als Spektakel, andererseits als reflexives Element?

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

Populäre Kultur und Medien

hrsg. von Prof. Dr. Christoph Jacke
(Universität Paderborn) und Dr. Martin Zierold
(Gießener Graduiertenzentrum
Kulturwissenschaften (GGK))

Marcus S. Kleiner; Michael Rappe (Hrsg.)

Methoden der Populärkulturforschung

Interdisziplinäre Perspektiven auf Film, Fernsehen,
Musik, Internet und Computerspiele
Im Kontext der Populärkulturforschung hat bisher kaum eine Methodendebatte stattgefunden. Welche quantitativen und/oder qualitativen Methoden können zur eigensinnigen Analyse des Populären verwendet werden? Ist das bestehende sozial-, kultur-, kommunikations- und medienwissenschaftliche Methodenarsenal geeignet, um das Eigensinnige von Populärkulturen herauszuarbeiten? Oder dient die Populärkultur bisher nur als eines unter vielen Versuchsfeldern zur Diskussion über die Analysekompetenz bestimmter Methoden? Zur Beantwortung dieser Fragen werden im Kontext des Bandes unterschiedliche Methoden und Forschungsperspektiven fall- sowie praxisorientiert erprobt, also Möglichkeiten und Grenzen der Methodendebatten bezüglich der Populärkulturforschung ausgelotet. Die Aufgabe besteht darin, gegenstandsorientierte Methodendebatten und Forschungsperspektiven durch ein close reading Populärer Kulturen zu erarbeiten.

Bd. 3, 2012, 464 S., 39,90 €, br., ISBN 978-3-643-11159-3

Studien zur visuellen Politik

hrsg. von Prof. Dr. Wilhelm Hofmann
(TU München)

Tobias Bevc (Hrsg.)

Computerspiele und Politik

Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in
Computerspielen

Der vorliegende Band rekonstruiert, wie in Computerspielen Politik und Gesellschaft dargestellt werden. Neben eine Forschungsagenda und theoretische Reflexionen zur Analyse von Computerspielen treten exemplarische Einzelanalysen und Beispiele aus der Praxis. Mit diesem Band liegt erstmals im deutschen Sprachraum ein Versuch vor, Computerspiele aus interdisziplinärer Perspektive explizit auf ihre politischen Gehalte abzuklopfen. Bedenkt man den Stellenwert von Computerspielen in der täglichen Mediennutzung Jugendlicher, so kann deren Beitrag für die politische Sozialisation kaum überschätzt werden.

Bd. 5, 2007, 256 S., 24,90 €, br., ISBN 978-3-8258-0332-2

