



Vorlesungsreihe
des Zentrums für Computerspielforschung
(DIGAREC) der Universität Potsdam

Wintersemester 2008/09, Donnerstags, 14täglich, 18 bis 20 Uhr
Haus 8, Raum 60/61 (EG unter dem Audimax)
[Ausnahmen am 13.11. und 11.12.08: Haus 9, Raum 9.112, am 4.12.08: Haus 8, Raum 59]
Universität Potsdam, Am Neuen Palais 10, 14469 Potsdam

- 30. Oktober 08 – „Zur Medialität des Computerspiels“**
Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Institut für Künste und Medien)
- 13. November 08 – „Computerspiele in Kultur und Bildung“**
Andreas Lange/Klaus Spieler (Institut für digitale interaktive Kultur, Berlin) [Raum: Haus 9, 112]
- 4. Dezember 08 – „General Game Playing and How Wii Get in Shape“**
Torsten Schaub (Institut für Informatik) [Haus 8, Raum 59]
- 11. Dezember 08 – „Design Thinking und interaktive Medien“**
Ulrich Weinberg (Hasso-Plattner-Institut) [Raum: Haus 9, 112]
- 18. Dezember 08 – „Designing Wonder: Head Bumps, Dimensional Flips, and Scattered Melodies as Imaginal Labor in Some Recent Mario Games“ (Gastvortrag)**
James Tobias (University of Southern California)
- 8. Januar 09 – „Fördert der Konsum von Mediengewalt die Aggressionsbereitschaft? Zum Stand der Debatte“**
Barbara Krahé/Ingrid Möller (Institut für Psychologie)
- 15. Januar 09 – „Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele“ (Gastvortrag)**
Andreas Rosenfelder (Vanity Fair)
- 22. Januar 09 – „Rechtliche Probleme von virtuellen Online-Spielen“**
Oliver Castendyk (Erich-Pommer-Institut)
- 5. Februar 09 – „Game Design Methods“**
Mattias Ljungström (Fachhochschule Potsdam)

Donnerstag, 8. Mai | Thursday, May 8

Opening

9:30 Keynote **Ian Bogost** (Atlanta): „The Phenomenology of Videogames“

Ethics | Politics

11:00 **Anders Sundnes Løvlie** (Oslo): „The Rhetoric of Persuasive Games: Freedom and Discipline in America's Army“
Kirsten Pohl (Giessen): „Ethical Reflection and Emotional Involvement in Computer Games“

12:30 Mittagspause | Lunch break

14:00 **Niklas Schrape** (Potsdam): „Playing with Information: How Political Games Can Encourage the Player to Cross the Magic Circle“
Christian Hoffstadt | **Michael Nagenborg** (Tübingen): „The Concept of War in the World of Warcraft“

ActionSpace

16:00 **Bjarke Liboriussen** (Odense): „Landscape and Avatar“
Betty Li Meldgaard (Aalborg): „Perception, Action and Game Space“
Yara Mitsuishi (Montreal): „Difference at Play: A Derridean Analysis of the Constitution of Identities in Video-game Play“

Freitag, 9. Mai | Friday, May 9

ActionSpace

9:30 **Stephan Günzel** (Potsdam): „Interaction and Space in Computer Games“
Mattias Ljungström (Potsdam): „Remarks on Digital Play Spaces“

Kaffeepause | Coffee break

11:00 **Charlene Jennett** | **Anna L. Cox** | **Paul Cairns** (London): „Being in the Game“
Souvik Mukherjee (Nottingham): „Gameplay in the Zone of Becoming: Locating Action in the Computer Game“

12:30 Mittagspause | Lunch break

14:00 **Dan Pinchbeck** (Portsmouth): „Trigens Can't Swim. Intelligence and Intentionality in First Person Game Worlds“
Robert Glashüttner (Vienna): „The Perception of Videogames: From Visual Power to Transcendental Interaction“

Kaffeepause | Coffee break

16:00 **Gordon Calleja** (Copenhagen): „The Binary Myth“
Olli Leino (Copenhagen): „A Sketch for a Model of Four Epistemological Positions Toward Computer Game Play“

Samstag, 10. Mai | Saturday, May 10

The Magic Circle

9:30 Keynote **Jesper Juul** (New York): „Who Made the Magic Circle? Seeking the Solvable Part of the Game-Player Problem“

Kaffeepause | Coffee break

11:00 **Bernard Perron** | **Dominic Arsenault** (Montreal): „The Magic Circle(s) of Gameplay“
John Richard Sageng (Oslo): „Can Avatars Act?“

12:30 Mittagspause | Lunch break

14:00 **Britta Neitzel** (Siegen): „Metacommunication and Metalepsis in Play and in Computer Games“
Eduardo H. Calvillo G. | **Paul Cairns** (London): „Pulling the Strings: A Theory of Puppetry for the Gaming Experience“

Kaffeepause | Coffee break

16:00 **Michael Liebe** (Potsdam): „There is no Magic Circle: On the Difference Between Computer Games and Traditional Games“

Abschlussdiskussion | Final discussion



Universität Potsdam

Universitätsverlag Potsdam

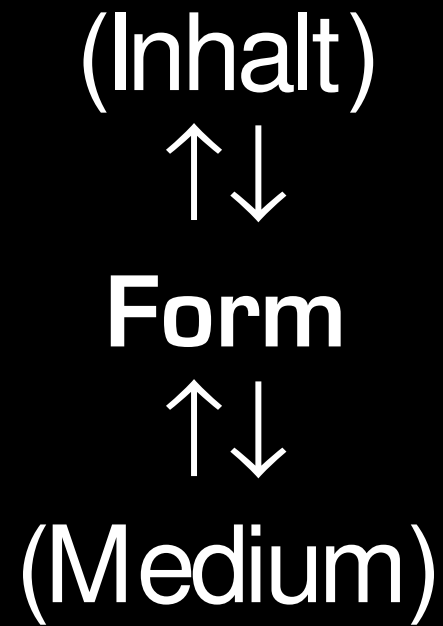
Zur Medialität des Computerspiels

Medium und Kommunikation

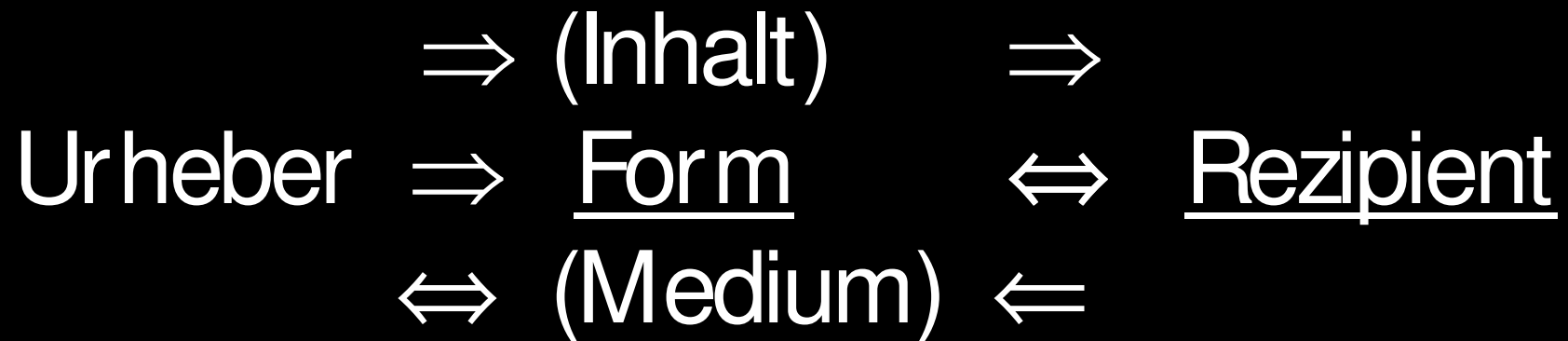
Sender \Rightarrow Botschaft \Rightarrow Empfänger
(Medium)

(Klassisches Kommunikationsmodell nach R. Jakobson)

Medium und Medialität



Medialität



(Modell der medialen Vermittlungsform)



Barbie Pferdeabenteuer: Wo ist Lucky? (2005)

Medialität des Computerspiels

Inhalt: Barbie reitet aus, sucht Lucky ...

Form: ???

Medium: PC, Monitor, Maus, Software ...

- Darstellung ist gegenständlich (Objekte)
- Darstellung ist zentralperspektivisch (subjektiver "Point of View")

3D-Sehen

- Handlungsorigo im Bildraum (semi-subjektiver "Point of Action")

2D-Handeln

- Bildschichten: Hintergrund - Interaktionsobjekt(e) - Statusanzeige

fiktional - simuliert - real

- Fiktion: Was kann ich sehen? ↓ (Landschaft)
- Simulation: Was kann ich tun? ↑ ↓ (Pferdbildobjekt lenken)
- Realanteil: Was kann ich einsetzen? ↑ (Navigationshilfen etc.)

Medienform des Computerspiels setzt sich zusammen aus:

- Visualität (zwischen Fiktion und Simulation) - Sehschema
- Interaktivität (zwischen Simulation und Regel) - Handlungsschema

Computerspiele sind Interaktionsbilder, die Spieler zugleich
sehen und benutzen = "Sehenhandeln"



Thesen

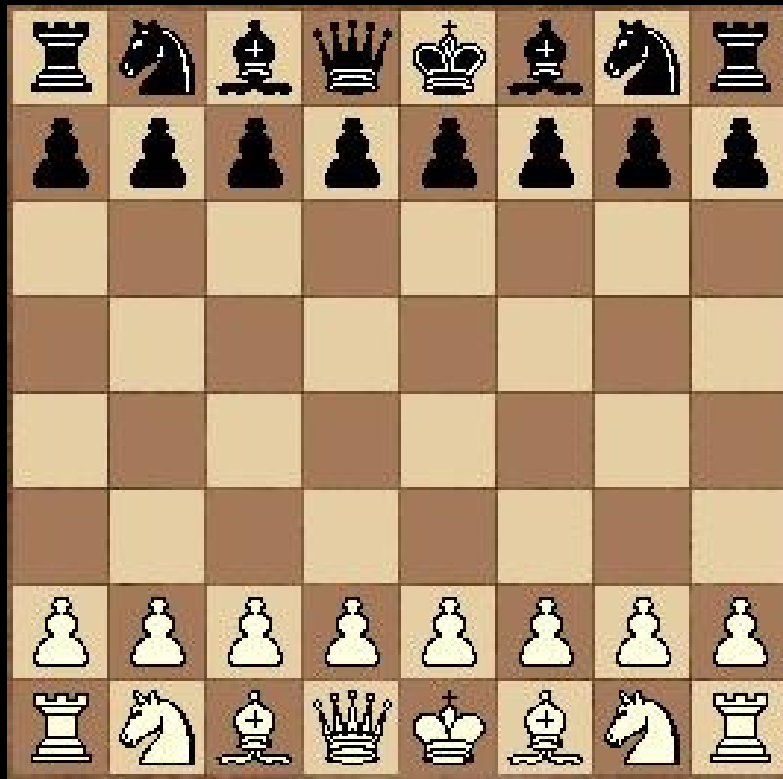
- **Medialität** des Computerspiels leitet sich weder allein aus der Hard- und Software ab, noch aus den vermittelten Inhalten, sondern besteht in der **Form der Vermittlung**.
- Das Computerspiel ist (seiner Vermittlungsform nach) eine Kombination aus Seh- und Interaktionsschemata, oder kurz: ein **Interaktionsbild**.
- Die Form eines Interaktionsbildes lässt sich **beschreiben**; und zwar im Rahmen des **Spektrums absoluter Formen**.

(Spektrum möglicher) Vermittlungsformen

plan-omnipräsent \leftrightarrow perspektivisch-vagrant

relational-diskret \leftrightarrow proportional-kontinuierlich

symbolisch-denotativ \leftrightarrow gegenständlich-exemplifikativ



Schach



Shooter

Anschlussmöglichkeiten

- Für **Spieledesign**: Gibt es neue oder ungenutzte Vermittlungsformen?
- Für **Wirkungsforschung**: Bedingen Vermittlungsformen die Rezeption des Spielthemas?
- Für **Spielearchivierung**: Was sind brauchbare Kategorien zur Katalogisierung von Spielen?
- Für **Medientheorie**: Was sind die spezifischen Vermittlungsformen der Regeln?