

# WORKSHOP GOUVERNEMENTALITÄT DES STRATEGIESPIELS

## ARBEITSLITERATUR (AUSZUG)

Aldo Legnaro (2000): Subjektivität im Zeitalter ihrer simulativen Reproduzierbarkeit: Das Beispiel des Disney-Kontinents. In: Bröckling, Ulrich / Krasmann Susanne / Lemke Thomas (Hg.): *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*. Orig.-Ausg., 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1490), S. 286–314.

Barlow, John Perry (2007) Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace [1996]. In: Bruns, Karin / Reichert, Ramón (Hg.): *Reader neue Medien: Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: transcript, S. 138-140. Online: "A Declaration of the Independence of Cyberspace." <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html> (letzter Abruf 26. November 2010).

Bennett, Tony (2003): Culture and Gouvernementality. In: Jack Z. Bratich / Jeremy Parker / Cameron McCarthy (Hg.): *Foucault, Cultural studies and Gouvernementality*. New York: State Univ. Press, S. 47-66.

Bröckling, Ulrich / Krasmann Susanne / Lemke Thomas (2000) (Hg.): *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*. Orig.-Ausg., 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1490), S. 7–40.

Castronova, E., & Falk, M. (2008): Virtual Worlds as Petri Dishes for the Social and Behavioral Sciences. In: Working Paper Series of the Council for Social and Economic Data (RatSWD). [http://www.ratswd.de/download/RatSWD\\_WP\\_2008/RatSWD\\_WP\\_47.pdf](http://www.ratswd.de/download/RatSWD_WP_2008/RatSWD_WP_47.pdf) (letzter Abruf 26. November 2010).

Castronova, Edward (2001): *Exodus to the Virtual World: How Online Fun is Changing Reality*. New York: Palgrave Macmillan.

Cohen, Kalman J. & Rhenman, Eric (1961): The Role of Management Games in Education and Research. In: *Management Science* 7, S. 131-166.

Deleuze, Gilles (1990): Postscriptum über die Kontrollgesellschaft. In: *l'autre Journal*, 1.

Dyer-Witheford, Nick & Coleman, Sarah (2007): Playing on the Digital Commons: Collectivities, Capital, and Contestation in Videogame Culture. In: *Media, Culture & Society*, 29, 6, S. 934—953.

Dyer-Witheford, Nick & de Peuter, Greig (2010): Games of Multitude. In: *The Fibreculture Journal*, 16 Online: <http://sixteen.fibreculturejournal.org/games-of-multitude/> (letzter Abruf 26. November 2010).

Dyer-Witthford, Nick (1999): *Cyber-Marx: Cycles and Circuits of Struggle in High-Technology Capitalism*.

Engelhardt, Miriam (2008): *Deleuze als Methode: Ein Seismograph für theoretische Innovationen durchgeführt an Beispielen des feministischen Diskurses*. München: Fink.

Foucault, Michel (2000): *Staatsphobie*. In: Bröckling, Ulrich / Krasmann Susanne / Lemke Thomas (Hg.): *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*. Orig.-Ausg., 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1490).

Kücklich, Julian (2009): *Virtual Worlds and Their Discontents: Precarious Sovereignty, Governmentality, and the Ideology of Play*. In: *Games and Culture*, 4, 4, S. 340–352.

Kücklich, Julian (2009): *A Techno-Semiotic Approach to Cheating in Computer Games: Or How I Learned to Stop Worrying and Love the Machine*. In: *Games and Culture*, 4, 2, S. 158–169.

Lammes, Sybille (2003): *On the boarder: pleasures of exploration and colonial mastery in Civilization III Play the World*. In: Copier, Marinka / Raessens, Joost (Hg.): *Level Up. DIGRA Conference Utrecht*: Universiteit Utrecht/DIGRA, S. 120-129.

Lemke, Thomas (1997): *Kritik der politischen Vernunft – Foucaults Analyse der modernen Gouvernementalität*. Hamburg: Argument.

Miklaucic, Shawn (2003): *God Games and Gouvernementality. Civilization II and Hypermediated Knowledge*. In: Jack Z. Bratich / Jeremy Parker / Cameron McCarthy (Hg.): *Foucault, Cultural studies and Gouvernementality*. New York: State Univ. Press, S. 317-335.

Newman, James & Ashton, Daniel (2010): *Relations of Control: Walkthroughs and the Structuring of Player Agency*. In: *The Fibreculture Journal*, 16 Online: <http://sixteen.fibreculturejournal.org/relations-of-control-walkthroughs-and-the-structuring-of-player-agency/> (letzter Abruf 26. November 2010).

Pias, Claus (2002): *Computer-Spiel-Welten*. München: Sequenzia. Online: <ftp://ftp.uni-weimar.de/pub/publications/diss/Pias/pias.pdf>

Poblocki, Kacper (2002): *Becoming-State. The Bio-Cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization*. In: *Focaal European Journal of Anthropology* 39,1, S. 163-177.

Reichert, Ramón (2004) (Hg.): *Governmentality studies. Analysen liberal-demokratischer Gesellschaften im Anschluss an Michel Foucault*. Münster: Lit (Konturen politisch-philosophischen Denkens, 1).

Reichert, Ramón (2007): *Government-Games und Gouvernainment. Das Globalstrategiespiel Civilization von Sid Meier*. In: Nohr, Rolf F. / Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: LIT, S. 189-212.

Stauff, Markus (2005): Zur Gouvernementalität der Medien Fernsehen als Problem und Instrument. In: Gethmann, Daniel (Hg.): Politiken der Medien. 1. Aufl. Zürich: Diaphanes (sequenzia), S. 89–110.

Stauff, Markus (2009): Medienanalyse und Gouvernementalitätsforschung. In: kulturrevolution. zeitschrift für angewandte diskurstheorie, H. 55, S. 68–72.

Wedl, Juliette (6./7.3. 2008): Medien in der Triade von Wissen, Macht und Subjektivierung. Der Nutzen Foucaults Gouvernementalitätstheorie für eine diskursanalytische Medienanalyse. Unveröffentlichtes Manuskript, 6./7.3. 2008, Vortrag auf der Tagung Theorien und Methoden der sprach- und diskursbezogenen Produktforschung, Trier.

Weiß, Alexander (2007) Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen: Politische Theorie in Age of Empires und Civilization. In: Bevc, Tobias (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Münster: LIT, S. 77–98.

Whitson, Jennifer R. (2010) Rule Making and Rule Breaking: Game Development and the Governance of Emergent Behaviour. In: The Fibreculture Journal, 16 Online: <http://sixteen.fibreculturejournal.org/rule-making-and-rule-breaking-game-development-and-the-governance-of-emergent-behaviour/> (letzter Abruf 26. November 2010).