

# WORKSHOP MEDIALITÄT DES STRATEGIESPIELS

## ARBEITSLITERATUR (AUSZUG)

Coy, Wolfgang (1995): Die Entfaltung programmierbarer Maschinen. In: *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*. Hrsg. v. Florian Rötzer. München: Klaus Boer, S. 9—16.

Engell, Lorenz (2000): Die Liquidation des Intervalls. Zur Entstehung des digitalen Bildes aus Zwischenraum und Zwischenzeit. In: *Ausfahrt nach Babylon: Essays und Vorträge zur Kritik der Medienkultur*, Bd. 2. (=Medien Weimar: VDG, S. 183—206.

Eskelinen, Markku (2001): The Gaming Situation. In: *gamestudies*, 1, 1 Online: [www.gamestudies.org/0101/eskelinen](http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen). (letzter Abruf 14. Januar 2008):.

Friedman, Ted (1999): Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. In: *Discovering Discs: Transforming Space and Genre on CDROM*. Hrsg. v. Greg Smith. New York: New York University Press.

Galloway, Alexander R. (2006): *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, Minn. [u.a.]: Univ. of Minnesota Press.

Gregersen, Andreas & Grodal, Torben (2009): Embodiment and Interface. In: *The Video Game Theory Reader 2*. Hrsg. v. Mark J. P. Wolf & Bernard Perron. New York, N.Y. [u.a.]: Routledge, S. 65—83.

Günzel, Stephan (2009): Simulation und Perspektive: Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung. In: *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Hrsg. v. Matthias Bopp / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer. Münster: LIT, S. 331—352.

Hagen, Wolfgang (1994): Computerpolitik. In: *Computer als Medium*. Hrsg. v. Friedrich A. Kittler / Georg Christoph Tholen / Norbert Bolz. München: Wilhelm Fink Verlag, S. 139—160.

Hickethier, Knut (2002): Synchron. Gleichzeitigkeit, Vertaktung und Synchronisation der Medien. In: *Zeit in den Medien - Medien in der Zeit*. Hrsg. v. Christian Steininger Werner Faulstich. München: Wilhelm Fink Verlag, S. 111—130.

Hillgärtner, Harald (2008): *Das Medium als Werkzeug: Plädoyer für die Rehabilitierung eines abgewerteten Begriffes in der Medientheorie des Computers*. Dissertation, Goethe-Universität, Frankfurt am Main.

Jacob, Christian (1996): Towards a Cultural History of Cartography. In: *Imago Mundi*, Bd. 48, S. 191-198.

Krämer, Sybille (1998): Das Medium als Spur und als Apparat. In: *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Hrsg. v. Sybille Krämer. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 73—94.

Krämer, Sybille (2000): "Performativität" und "Verkörperung". Über zwei Leitlinien für eine Reflexion der Medien. In: *Neue Vorträge zur Medienkultur*. Hrsg. v. Claus Pias. , S. 185—197.

Krämer, Sybille (2004): Friedrich Kittler - Kulturtechniken der Zeitachsenmanipulation. In: *Medientheorien. Eine philosophische Einführung*. Hrsg. v. David Lauer & Alice Lagaay. Frankfurt am Main, New York: Campus Verlag, S. 201—224.

Krämer, Sybille (2007): Karte, Kartenlesen, Kartographie. Kulturtechnisch inspirierte Überlegungen. In: *Bild/Geschichte*, hg. v. Philine Helas, Maren Polte, Claudia Rückert und Bettina Uppenkamp, Berlin: Akademie-Verlag, S. 73-82.

Krämer, Sybille (2010): Medien zwischen Transparenz und Opazität. Reflexionen über eine medienkritische Epistemologie im Ausgang von der Karte. In: *Hide and Seek. Das Spiel von Transparenz und Opazität*, hg. v. Markus Rautzenberg und Andreas Wolfsteiner, München (im Druck).

Kringiel, Danny (2009): *Computerspielanalyse konkret : Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2*. München: kopaed.

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.

Licklider, J. C. R. (1960): Man-Computer Symbiosis. In: *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, 1, 1, S. 4–11. Online: <http://groups.csail.mit.edu/medg/people/psz/Licklider.html>.

Millington, Brad (2009): Wii has never been modern: 'active' video games and the 'conduct of conduct'. In: *New Media & Society*, 11, S. 621—640.

Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F. / Wiemer, Serjoscha (2009): Benutzerführung und Technik-Enkulturation. Leitmediale Funktionen von Computerspielen. In: *Leitmedien Konzepte – Relevanz – Geschichte*. Hrsg. v. Peter Gendolla / Daniel Müller / Annemone Ligensa. Bielefeld: transcript, S. 231—256.

Pflügler, Jörg (1994): Über die Verschiedenheit des maschinellen Sprachbaus. In: *Computer als Medium*. Hrsg. v. Friedrich A. Kittler / Georg Christoph Tholen / Norbert Bolz. München: Wilhelm Fink Verlag, S. 161—182.

Rautzenberg, Markus (2009): *Die Gegenwendigkeit der Störung. Aspekte einer postmetaphysischen Präsenztheorie*, Berlin-Zürich 2009.

Schelhowe, Heidi (1996): *Das Medium aus der Maschine: Zur Metamorphose des Computers*. Frankfurt/M., New York: Campus.

Schreiber, Jens (1994): Stop Making Sense. In: *Computer als Medium*. Hrsg. v. Friedrich A. Kittler / Georg Christoph Tholen / Norbert Bolz. München: Wilhelm Fink Verlag, S. 91—110.

Schröter, Jens (Hrsg.) (2004): *Analog/Digital - Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*. Bielefeld: transcript.

Shannon, Claude E. (1950): Programming a computer for playing chess. In: *Phil. Mag.*, vol.41, March, S. 256-75.

Shannon, Claude E. (1988): A Chess-Playing Machine. In: *Computer Games*. Hrsg. v. David N. L. Levy. New York u.a. Springer, S. 81–88.

Thon, Jan-Noël (2009): Zur Struktur des Ego-Shooters. In: *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Hrsg. v. Matthias Bopp / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer. Münster: LIT.

Turkle, Sherry (1986): Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.

Nohr, Rolf F. / Wiemer, Serjoscha (Hrsg.) (2008): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster.

Wiener, Norbert (1992): *Kybernetik: Regelung und Nachrichtenübertragung im Lebewesen und in der Maschine*. München: Econ.

Wolf, Mark J. P. (Hrsg.) (2003): *The Medium of the Video Game*. (2. Aufl.) Austin, Texas: University of Texas Press.