

# WORKSHOP TOPOGRAFIE DES STRATEGIESPIELS

## ARBEITSLITERATUR (AUSZUG)

Aarsetz, Espen (2001): Allegorien des Raums: Räumlichkeit in Computerspielen: a. d. Engl. von Karin Wenz. In: *Zeitschrift für Semiotik*, 23, 1, S. 301—318.

de Certeau, Michel (2006): Praktiken im Raum [1980]: In: *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Hrsg. v. Jörg Dünne. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 343—353.

Cosgrove, Denis (Hrsg.) (1988): *The iconography of landscape: Essays on the symbolic representation, design and use of past environments*. (Bd. 9): Cambridge: Cambridge Univ. Pr.

Dünne, Jörg (Hrsg.) (2006): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. (Orig.-Ausg., 1. Aufl. Aufl.) Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Ellrich, Lutz (2002): Die Realität virtueller Räume. Soziologische Überlegungen zur 'Verortung' des Cyberspace. In: *Raum - Wissen - Macht*. Hrsg. v. Rudolf Maresch & Niels Werber. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 92—113.

Foucault, Michel (2006): Von anderen Räumen [1967]: In: *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Hrsg. v. Jörg Dünne. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 317—329.

Funken, Christiane & Löw, Martina (2002): Ego-Shooter Container. Raumkonstitution im elektronischen Netz. In: *Raum - Wissen - Macht*. Hrsg. v. Rudolf Maresch & Niels Werber. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 69—91.

Garite, Matt (2003): The Ideology of Interactivity (Or, Video Games and the Taylorization of Leisure). In: *Level Up. Digital Games Research Conference*. Hrsg. v. Marinka Copier; Joost Raessens. Utrecht: Universität Utrecht.

Günzel, Stefan (2006): Bildtheoretische Analyse von Computerspielen in der Perspektive Erste Person. In: *IMAGE. Journal of Interdisciplinary Image Science*, 4. Online: <http://www.bildwissenschaft.org/journal/content.php?function=fnArticle&showArticle=89>

Harley, B. J. (1988): Representation, Design and Use of Past Environments. In: *The iconography of landscape: Essays on the symbolic representation, design and use of past environments*. Hrsg. v. Denis Cosgrove. (=Cambridge studies in historical geography) Cambridge: Cambridge Univ. Pr. S. 277—312.

Lacoste, Yves (1990): *Geographie und politisches Handeln: Perspektiven einer neuen Geopolitik*. Berlin: Wagenbach.

Löw, Martina (2001): *Raumsoziologie*. (1. Aufl. Aufl.) Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Lefebvre, Henri (2006): Die Produktion des Raums (1974):. In: *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Hrsg. v. Jörg Dünne. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 330—342.

Maresch, Rudolf & Werber, Niels (Hrsg.) (2002): *Raum - Wissen - Macht*. (Orig.-Ausg., 1. Aufl.) Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Mertens, Mathias (2007): "A Mind Forever Voyaging": Durch Computerspielräume von den Siebzigern bis heute. In: *Escape!: Computerspiele als Kulturtechnik*. Hrsg. v. Christian Holtorf & Claus Pias. (=Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden) Köln: Böhlau. Online: [http://www.bpb.de/themen/VLU0YO,0,0,A\\_Mind\\_Forever\\_Voyaging.html](http://www.bpb.de/themen/VLU0YO,0,0,A_Mind_Forever_Voyaging.html)

Neitzel, Britta (2008): Fluid Places. On Real, Virtual and Fictive Spaces and Places in Digital Games, in: Marko Turpeinen, (Hg.): *Mobile Content Communities*, Helsinki: HIIT Publications 2008. Online: [http://pong.hiit.fi/dcc/papers/mc2\\_final\\_report.pdf](http://pong.hiit.fi/dcc/papers/mc2_final_report.pdf)

Rumbke, Leif (2005): *Pixel3. Raumrepräsentationen im klassischen Computerspiel*. Online: <http://www.rumbke.de/data/text/pixel3%20-%20leif%20rumbke%202005.pdf>.

Taylor, Laurie (2003): When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Player. In: *game studies. the international journal of computer game research*, 3, 2, <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>