

Narrativität von Videospielen WiSe 24/25

Hanna Weimann – hanna.weimann[at]ilw.uni-stuttgart.de

Datum	Thema	Text	Präsentation
17.10.24	Einführung	Orga + Allgemeines	
24.10.24	Narrativität I	Narrativität. Im <i>Metzler Lexikon Philosophie</i> . https://www.spektrum.de/lexikon/philosophie/narrativitaet/1384 . Currie, Gregory: Reception. In: <i>Narratives and Narrators: A Philosophy of Stories</i> . Oxford (2010). S. 1-26.	
31.10.24	Narrativität II	Herrmann , S., et. al: Borderlands of Narrativity. In: Herrmann, S., et. al. (Hg.) <i>Beyond Narrative</i> . Bielefeld (2022). S. 9-24.	
07.11.24	Videospiele I	Freyermuth , Gundolf: Introduction & What is a Game?. In: <i>Games. Game Design. Game Studies</i> . Bielefeld (2015). S. 33-41. Aarseth , E., Calleja , G.: The Word Game: The ontology of an undefinable object. <i>International Conference on Foundations of Digital Games 2015</i> .	
14.11.24	Videospiele II	Consalvo , Mia: There is No Magic Circle. <i>Games and Culture</i> 4(4). S. 408-417. Lankoski , P., Björk , S.: Contents & Introduction. In: <i>Game research methods</i> . Georgia (2015).	
21.11.24	Narrativität in Videospielen I	Neitzel, Britta: Erzählen und Spielen. Zur Bedeutung des Erzählbegriffs in den <i>Game Studies</i> . In: <i>Narrativität als Begriff</i> . Berlin/Boston (2012). S. 109-128.	
28.11.24	Narrativität in Videospielen II	Egenfeldt-Nielsen , S., et. al: Narrative. In: <i>Understanding Video Games</i> . Abingdon (2013). S. 201-240.	
05.12.24	Narrativität in Videospielen III	Kurzpräsentation eines Videospiels	
12.12.24	Methoden I	Mejeur , C.: Playing with Playthroughs: Distance Visualization and Narrative Form in Video Games. <i>Digital Humanities Quarterly</i> 14.	
19.12.24	Methoden II	Kerttula , T.: „What an Eccentric Performance“: Storytelling in Online Let's Plays. <i>Games and Culture</i> 14(3). S. 236-255.	cilik
26.12.24		Jahreswechsel	
02.01.25		Jahreswechsel	
09.01.25	Methoden III	Labatut , V. et. al: Extraction and Analysis of Fictional Character Networks: A Survey. <i>ACM Computing Surveys</i> 52(5). S. 1-40.	
16.01.25	Methoden IV	Collins , Karen: In the Loop: Creativity and Constraint in 8-bit Video Game Audio. <i>twentieth-century music</i> 4(2). S. 209-227.	
23.01.25	Methoden V	Mohseni , R. et. al: Extensive modding for experimental game research. In: Lankoski, P. und Björk, S. (Hg.) <i>Game research methods</i> . Georgia (2015). S. 323-340.	
30.01.25	Methoden Praxis	Ausprobieren von Netzwerkanalysertools	
06.02.25	Abschluss	Rückblick, Vorstellung der Hausarbeitsthemen	