

# SPIEL – BEGEHREN – SYSTEM / GAMES – DESIRE – SYSTEM

VisKom, KhK, SoSe 21: Tobias Zarges, Games, und Johanna Schaffer, Theorie&Praxis der VisKom

Dieses Seminar ist Theorien und Themen der Game Studies gewidmet, besonders solchen, die sich mit poststrukturalistischen Theorien verbinden lassen (was das heißt, werden wir besprechen). Wir lesen und diskutieren über ständige Selbstkontrolle und nie endende Selbstverbesserung; darüber, wie Videospiele, Affekttheorie und Kybernetik historisch verbunden sind; zu strukturellen Analysen von Narration, und was die Bewegung, die eine Narration/Story/Erzählung vorantreibt, mit Sexismus, Misogynie und Begehren zu tun hat; vom Zusammenhang zwischen Videospiele und globalen Machtstrukturen über erotische Formen des Spielens; von Mythen und Kritik zu Fandom und der Macht von Fans; und schließlich, wie Macht und Machtlosigkeit durch Cuteness ästhetisiert werden. Es wird kleine Hausaufgaben für alle geben, die (kurz) zusammen angeschaut und (noch kürzer) diskutiert werden. Wir wünschen uns, dass die Teilnehmenden die angekündigten Texte vorher lesen und die kleinen Hausaufgaben für alle sichtbar auf Moodle stellen. Oder das wenigstens zu tun versuchen. Einen Schein gibt es dann, wenn jemand zwei Hausaufgaben hochgeladen hat.

Wo? Zoom + Discord

Wie viele teilnehmende Studierende? 20 max.

Jeweils 16 – 19.00, letzte Einheit bis 20.00

## 26.04.21: Vorbesprechung & Hausaufgaben

### 03.05.21: Kontrolle

**Gilles Deleuze** 1990, **Postskriptum über die Kontrollgesellschaft**. Übersetzung a. d. Französ. Gustav Roßler. in: Daniela Klimke, Aldo Legnaro (Hg.): Kriminologische Grundlagentexte. Wiesbaden: springer 2016, S. 345-352

[für Nerds, folgende Angaben: Original = Post-scriptum sur les sociétés de contrôle, in: L'Autre Journal 1, Mai 1990, Paris.

Leicht gekürzte Fassungen in anderer Übersetzung: Das elektronische Halsband. Innenansicht der kontrollierten Gesellschaft, in: Neue Rundschau 3, 1990, S. 5 – 10, ebenfalls in: Kriminologisches Journal 24, 1992, S. 181 – 186]

### 17.05.21: System

**Aubrey Anabel** 2018, **Feeling History**, in: dies., *Playing With Feelings: Video Games and Affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 1–36.

### 31.05.21: Narration

**Teresa DeLauretis** 1984: **Desire in Narrative**, in: dies., *Alice Doesn't*. Bloomington: Indiana University Press, S. 103-157  
[freiwillig, zusätzlich: Karo Achilles, *Mino Comics* [schriftl. Teil d. Abschlussarbeit, KhK 2017]

## 14.06.21: Erotics

**Christopher B. Patterson** 2020, 3. **Ars Erotica: Utopia / Aphrodisia / Role Play**, in: ders., *Open World Empire. Race, Erotics, and the Global Rise of Video Games*. New York: New York University Press, S.112 – 149.

## 28.06.21: Fandom

<https://www.fansplaining.com/episodes/77-the-truth-about-toxic-fandom>

Episode 77: **The Truth About Toxic Fandom**

## 12.07.21: Cuteness

**Adam Jasper and Sianne Ngai** 2011, **Our Aesthetic Categories: An Interview with Sianne Ngai**. in: *Cabinet*, Issue 43, S. 45 – 51.  
[http://www.cabinetmagazine.org/issues/43/jasper\\_ngai.php](http://www.cabinetmagazine.org/issues/43/jasper_ngai.php)

## Abschlussrunde

*Schrift: Atkinson Hyperlegible*  
<https://brailleinstitute.org/freefont>