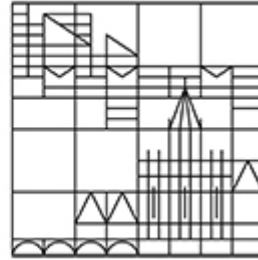


Universität  
Konstanz



## **Fachbereich Literatur-, Kunst und Medienwissenschaften**

### **Lehrprogramm der Medienwissenschaft**

### **im Wintersemester 2019/20**

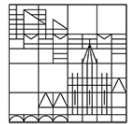
Semesterbeginn: 01.10.2019 | Semesterende: 31.03.2020

Einführungswoche: 14. - 18.10.2019

Beginn der Lehrveranstaltungen: 21.10.2019

Ende der Lehrveranstaltungen: 15.02.2020

Vorlesungsfreie Zeit über Weihnachten und Neujahr: 23.12.2019 - 04.01.2020



# Vorlesungen

## Einführung in die Medienwissenschaft I

### Introduction to Media Studies I

(Vorlesung; SWS: 4, ECTS-cr: 6/3)

**Dozentin:** Prof. Dr. Beate Ochsner

**Termin/Raum:** Mi, 10.00-11.30 Uhr s.t., A701 (wöchentlich vom 23.10.19 bis 12.02.20)

**Termine Tutorien:** Montag: 10.00-11.30 Uhr in G421; 18.45-20.15 Uhr in H307; Dienstag: 17.00-18.30 Uhr in F423; Donnerstag: 17.00-18.30 Uhr in H306

**Kommentar:** Diese Veranstaltung, die einen Einblick in die Arbeitsweise der Medienwissenschaft und die Zusammenarbeit der drei Disziplinen, die am Studiengang LKM beteiligt sind, gibt, ist für Erstsemester des Studiengangs LKM verpflichtend. **Das Begleittutorium ist ebenfalls verpflichtend.**

Bitte melden Sie sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) für diese Vorlesung an.

**Literatur:** Zu Beginn des Semesters wird ein elektronischer Reader bereitgestellt.

#### Leistungsnachweis:

Klausur (Vorlesung, 6 ECTS- cr.) und kleinere Arbeiten im verpflichtenden Begleittutorium (Wiki) (Studierende, die die Einführung in die Medienwissenschaft II als Ringvorlesung (3 ECTS-cr.) besuchen, erfragen den Leistungsnachweis bitte bei der Dozentin. Die Teilnahme an einem Tutorium und der Klausur ist nicht vorgesehen).

# Seminare

## Mediale Konfigurationen zwischen Interaktivität und Immersion

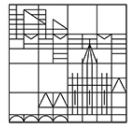
### Media configurations between interactivity and immersion

(Haupt-/Oberseminar; SWS: 2, ECTS-cr: 3/6/9)

**Dozentin:** Prof. Dr. Beate Ochsner

**Termin/Raum:** Di, 17.00-18.30 Uhr s.t., H306 (wöchentlich vom 22.10.19 bis 11.02.20)

**Kommentar:** Der aus dem Lateinischen stammende Begriff der „immersio“ bezeichnet das Eintauchen in ein fluides Medium, das den Körper umschließt, ihn absorbiert. Im übertragenen Sinne ist damit der Vorgang des Versinkens, des Versenkt-Werdens bzw. des Versunkenseins gemeint. Auch wenn Immersion heute häufig mit neuesten digitalen Technologien in Bezug gesetzt wird, so ist der Prozess selbst nicht zwangsweise technisch, wie im Falle der christlichen Taufe (engl. immersion), bei der zudem



ein durch das Eintauchen veränderter Zustand der Beseeltheit des Subjekts erwartet wird. Die Medien- und Kunstwissenschaft jedoch ist zumeist und nicht erst heutzutage mit immersiven Erfahrungen beschäftigt, die in und durch analoge wie digitale Apparaturen hervorgebracht werden und auf diese Weise Zugang zu über die eigene Körperlichkeit hinausgehende Erfahrungen in u.U. fernen oder virtuell existierende Räumlichkeiten bzw. Umgebungen versprechen. Im Seminar wollen wir uns mit unterschiedlichen immersiven Medienpraktiken, die mit Begriffen wie Illusion, Enthusiasmus, Kontemplation, Identifikation, Einfühlung oder auch Interaktivität belegt werden, auseinandersetzen und ein – gleich ob imaginäre, propriozeptiv oder kinästhetische (Selbst-)Verortung – Sich-Versetzen oder ein Versetzt-Werden in eine andere Umgebung ermöglichen und zugleich bedingen.

Ein Semesterplan sowie die entsprechende Sekundärliteratur wird rechtzeitig auf ILIAS bereitgestellt.

Interessierte werden gebeten, sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) anzumelden.

**Leistungsnachweis:** Referat und Hausarbeit/Klausur

## Labourious play oder playful work? Zwischen Spiel(en) und Arbeit(en) Labourious play oder playful work? Between playing and working

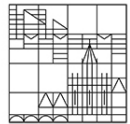
(Haupt-/Oberseminar; SWS: 2, ECTS-cr: 3/6/9)

**Dozentin:** Prof. Dr. Beate Ochsner

**Termin/Raum:** Mi, 13.30-15.00 Uhr s.t., J307 (wöchentlich vom 23.10.19 bis 12.02.20)

**Kommentar:** Im Seminar wollen wir uns mit den Verflechtungen zweier gegenwärtig diskutierter digitaler Entgrenzungsbewegungen beschäftigen; zum einen die „Entgrenzung des Spiels“, zum anderen die besonders in den letzten Jahren vielfach thematisierte „Entgrenzung der Arbeit“. Die diesen Dynamiken innewohnende Kraft macht die wechselseitige Abhängigkeit von Begriffen wie Spiel und Ernst – „ernste Spiele“ –, aber auch eine zunehmende, dieser Interdependenz aufgesattelte Relation zwischen Arbeit und Spiel sichtbar. Letztere bezieht sich nun nicht nur darauf, dass Arbeit z.B. im Kontext der sog. immaterial labour im Rahmen der Digitalisierung zunehmend „verspielt“ wird, sondern verweist zugleich auf einen neoliberalen Arbeits-Leistungs- und (Selbst-)Optimierungstrend, wie er alle Bereiche des Lebens zu durchziehen scheint.

Die Verbindung zwischen Spiel, Computer und Arbeitswelt ist nun nicht neu. Doch während Expert\*innen noch vor einigen Jahren vor dem mit Computerspielen einhergehenden Realitätsverlust warnen (dies z.T. heute noch tun), sind aktuell andere Diskurse zu vernehmen: So macht z.B. Steven Johnson auf das den Computerspielen innewohnende Optimierungspotential und auf die positive Wirkung aufmerksam, die die Struktur von Videospiele auf die Belohnungszentren unseres Gehirns zeitigen. Ähnliche Aussagen finden sich auch in Managementratgebern wie z.B. bei Don Tapscott, der die „playful mentality“ von Vertreter\*innen der neuen Net-Generation beschreibt. Und wenn bereits einige Jahre zuvor Al Gore behauptet: „Games are the New Normal“ (Tsai 2001), dann erleben wir nun eine (normalisierte und normalisierende) Ausweitung der Spielzone, mit der das Ludische sich in alle gesellschaftlichen Bereiche einzuschreiben scheint. So begreifen sich die oben angesprochenen, im Rahmen der Digitalisierung sich ereignenden Entgrenzungsbewegungen als Ausweitung der Spiel- und der Arbeitszone, die zugleich all dasjenige verschiebt, was bisher als Spiel in Abgrenzung von Arbeit und umgekehrt verstanden wurde. Diese Entgrenzungsbewegungen, die sich mit Begriffen wie Gamification und, seit kürzerem, auch Workification bezeichnen lassen, wollen wir im Seminar anhand des



Phänomens der Serious Games nachgehen. Dabei soll ein besonderes Augenmerk auf Spiele gelegt werden, die das Spannungsgefüge zwischen digitalen Formen des Spiel(en) und Arbeit(en), spielerischem (Selbst-)Management und Management des Spiel(en)s ausloten.

Ein Semesterplan sowie Sekundärliteratur wird rechtzeitig auf ILIAS bereitgestellt.

Interessierte werden gebeten, sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) anzumelden.

**Leistungsnachweis:** Referat und Hausarbeit/Klausur

## Remakes, Reboots, Sequels und andere filmische Multiplizitäten Remakes, reboots, sequels and other filmic multiplicities

(Hauptseminar; SWS: 2, ECTS-cr: 6)

**Dozent:** PD Dr. Henry M. Taylor

**Termin/Raum:** Di, 11.45-15.00 Uhr s.t., H306 (**14-täglich ab 22.10.2019**)

**Kommentar:** Angesichts der aktuellen Flut an Neuverfilmungen, Anschlussproduktionen, Zyklen und einer generellen Tendenz zur Serialisierung könnte man meinen, das zeitgenössische Mainstreamkino sei unfähig zur Originalität geworden. Doch das ist ein Trugschluss. In der Lehrveranstaltung wird es zum einen um eine ausdifferenzierende Definition der verschiedenen Termini und ihrer verwandtschaftlichen Beziehungen untereinander gehen, und zum anderen um eine komplexe Würdigung dieser Multiplizitäten in Film, Fernsehen und neuen Medien an der Schnittstelle zwischen Publikum, industriellen Praktiken und der Populärkultur.

Das Seminar ist auf maximal 20 TeilnehmerInnen begrenzt. Interessierte werden gebeten, sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) anzumelden.

**Literatur:** Amanda Ann Klein & R. Barton Palmer (Hg.): *Cycles, Sequels, Spin-Offs, Remakes, and Reboots. Multiplicities in Film and Television*. Austin: University of Texas Press, 2016.

**Voraussetzungen:** Fähigkeit, auch englischsprachige Texte lesen zu können.

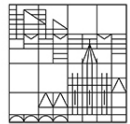
**Leistungsnachweis:** Aktive Mitarbeit; Hausarbeit; Klausur

## Die Medienlandschaft der Weimarer Republik The Media Landscape of the Weimar Republic

(Hauptseminar; SWS: 2, ECTS-cr: 6/3)

**Dozentin:** Dr. Lena Christolova

**Termin/Raum:** Mo, 13.30-15.00 Uhr s.t., H305 (wöchentlich vom 21.10.19 bis 10.02.2020)



**Kommentar:** In gegenwärtigen politischen Debatten wird immer wieder vor "Weimarer Verhältnissen" gewarnt. Was ist damit gemeint und warum kehrt die Weimarer Republik als Negativfolie für Krisensituationen in die gegenwärtigen Debatten zurück? Diese Fragen bilden den Einstieg zur Thematik des Seminars, dessen Interessenschwerpunkt auf der Medienlandschaft der Weimarer Zeit liegt. Es soll gezeigt werden, wie die damals modernen Medien die Selbstwahrnehmung der Weimarer Republik als Zeit eines kulturellen, ästhetischen und gesellschaftspolitischen Aufbruchs prägten. Zur Diskussion steht noch, warum und wie die Bilder des Aufbruchs von den Bildern der Krise verdrängt und überformt werden?

Das Seminar ist auf maximal 25 TeilnehmerInnen begrenzt. Interessierte werden gebeten, sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) anzumelden.

**Leistungsnachweis:** Referat + Hausarbeit/Klausur

## GameLab Wiki-Projekt

### GameLab Wiki-Project

(Hauptseminar; SWS: 2, ECTS-cr: 6/3)

**DozentIn:** Prof. Dr. Isabell Otto / Philip Hauser, M.A.

**Termin/Raum:** Do, 11.45-13.15 Uhr s.t., H306 (wöchentlich vom 24.10.19-13.02.20)

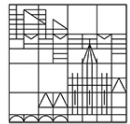
**Kommentar:** Seit zwei Jahren vernetzt das GameLab die verschiedenen Forschungsinteressen zu Computerspielen an der Universität Konstanz. Um die Lehre von und mit Computerspielen für Studierende zugänglich zu gestalten, soll ein Wiki entstehen, das die verschiedenen Forschungsansätze und zentralen Begrifflichkeiten zur Computerspielforschung abbildet. Darüber hinaus soll eine exemplarische Spielauswahl präsentiert werden, über die ein Zugang zur Computerspielwissenschaft nah am Gegenstand veranschaulicht wird.

Das Seminar widmet sich der strukturellen und inhaltlichen Entwicklung des Wikis. In den jeweiligen Sitzungen werden zunächst gemeinsam verschiedene Forschungsrichtungen besprochen und Spiele diskutiert. In Gruppenarbeiten sollen die Ergebnisse dann in Wiki-Einträge übersetzt sowie fortlaufend redigiert werden. Die Überarbeitungsfunktionen des Wiki-Formats ermöglichen dabei eine pragmatische und dynamische Diskussion, mit der nicht nur aktuelle Forschungsansätze dokumentiert, sondern – durch die direkte Arbeit am Wiki – Forschung mitgestaltet werden kann.

Interessierte werden gebeten, sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) für dieses Seminar anzumelden.

**Voraussetzung:** Einführung in die Medienwissenschaft I+II abgeschlossen

**Leistungsnachweis:** Schriftliche Ausarbeitung (Hausarbeit), Schreiben von Wiki-Einträgen, Mitarbeit bei der Entwicklung des Wikis



## Filmtheorien 1

### Film theories 1

(Proseminar; SWS: 2, ECTS-cr: 6)

**Dozentin:** Prof. Dr. Beate Ochsner

**Termin/Raum:** Di, 11.45-15.00 Uhr s.t., H306 (**14-täglich ab 29.10.2019**)

**Kommentar:** Mit, durch oder in Film zu denken, Anschauung demzufolge mit Wissenschaft oder Bildung zu verknüpfen und Film damit als Theorie zu betrachten, geht bis an den Ursprung der Filmgeschichte zurück. Dies gilt gleichermaßen für wissenschaftliche wie auch für soziokulturelle oder ästhetische Fragestellungen. So können theoretische Überlegungen mit einer Bildkette montiert werden oder die Bildkette und damit der Film selbst reflektieren sich als ‚Theorie‘, wobei sich spätestens hier die Frage stellt, wie, wann und warum der Film zur Theorie wurde bzw. werden konnte. In diesem ersten Teil des Seminars beschäftigen wir intensiv mit Texten von Rudolf Arnheim, Bela Balazs, Siegfried Kracauer u.v.a. (1920er-1960er Jahre) und versuchen, wenn nicht die, so doch eine Geschichte der Filmtheorie mit verschiedenen Schwerpunktsetzungen wie z.B. die Großaufnahme, die Montage, die Frage des Tonfilms, Film als Kunst, etc. zu erarbeiten.

Interessierte werden gebeten, sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) anzumelden.

#### Literatur:

Diedrichs, Helmut G.: Geschichte der Filmtheorie, Frankfurt a.M. 2004.

Albersmeier, Franz-Josef: Texte zur Theorie des Films, Stuttgart 2017.

Sekundärliteratur wird rechtzeitig auf ILIAS bereitgestellt.

**Voraussetzungen:** Erfolgreicher Besuch der Einführungsveranstaltungen Medienwissenschaft I und II.

**Leistungsnachweis:** Referat + Hausarbeit/Klausur

## Mockumentaries

### Mockumentaries

(Proseminar; SWS: 2, ECTS-cr: 6)

**Dozent:** Prof. Dr. Andreas Schreitmüller

**Termine/Räume:** Mo, 13.30-16.45 Uhr s.t., G201

21.10.2019

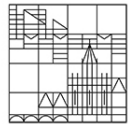
25.11.2019

16.12.2019

20.01.2020

10.02.2020

**Kommentar:** In diesem Seminar geht es um eine spezielle Form von Spielfilmen: „Mockumentaries“. Sie geben sich als Dokumentarfilme aus, sind aber weitgehend inszeniert. In den Filmen dieser Gattung wird immer eine Grundbehauptung aufgestellt, die erfunden und erlogen ist. Auch authentisches



dokumentarisches Material (Interviews, Archivalien etc.) kommt zum Einsatz, wird aber so arrangiert, dass es die behaupteten Wahrheiten zu belegen scheint. Für uns als Zuschauer kann es ein Vergnügen sein, die Fälschung zu durchschauen, wenngleich eine nicht immer einfache Übung, obwohl die Macher es lieben, augenzwinkernde Hinweise auf den Fälschungscharakter des Films einzubauen. Wir wollen im Seminar die formalen Mittel beschreiben, mit denen die Filme ihren Authentizitätsanspruch konstruieren und stützen. Und wir wollen herauszufinden versuchen, warum wir oft so leichtgläubig auf dieses kommunikative Spiel eingehen. Wichtige Beispiele für das Genre sind etwa „Zelig“ von Woody Allen, „Das Millionenspiel“ von Tom Toelle, „Borat“ von Sacha Baron Cohen, „The War Game“ von Peter Watkins, „The Rutles : All You Need Is Cash“ von Eric Idle und „Fraktus“ von Lars Jessen.

Interessierte werden gebeten, sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) anzumelden.

#### **Literatur:**

Andreas Schreitmüller, *Alle Bilder lügen. Foto – Film – Fernsehen – Fälschung*. Konstanz: UVK 2005  
Carolin Lano: *Die Inszenierung des Verdachts. Überlegungen zu den Funktionen von TV-Mockumentaries*. Stuttgart: Ibidem 2011  
Maren Sextro: *Mockumentaries und die Dekonstruktion des klassischen Dokumentarfilms*. Berlin 2009

**Voraussetzungen:** Erfolgreicher Besuch der Einführungsveranstaltungen Medienwissenschaft I und II.

**Leistungsnachweis:** Referat, Hausarbeit

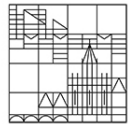
## **Computerspiel KI** **Computer Game AI**

(Proseminar; SWS: 2, ECTS-cr: 6)

**Dozent:** Philip Hauser, M.A.

**Termin/Raum:** Do, 15.15-16.45 Uhr s.t., H304 (wöchentlich vom 24.10.19-13.02.20)

**Kommentar:** Künstliche Intelligenz (KI) erlebt derzeit einen neuen, kaum übersehbaren ‚Frühling‘ im Hype-Zyklus. Im Gegensatz zum stetigen Auf-und-Ab des öffentlichen, akademischen und wirtschaftlichen Interesses, erscheint die Rolle, die der KI im Feld der Computerspiele zukommt, als relativ stabil: bereits frühe Computerspiele wie Pong oder Pac-Man besitzen rudimentäre, vom Computerprogramm gesteuerte Mit- und Gegenspieler, die überhaupt erst ein Spiel gegen den Computer ermöglichen. Dabei ist zu bemerken, dass Computerspiel-KI häufig weniger mit maschinellem Lernen zu tun hat, als vielmehr mit der Simulation von ‚intelligentem‘ respektive ‚authentischem‘ Verhalten oder aber der Generierung eines ausbalancierten Spielerlebnisses. Mit anderen Worten: bei Computerspiel-KI scheint es sich auf den ersten Blick um ein anderes Phänomen zu handeln, als jenes, welches derzeit unter dem Schlagwort ‚künstliche Intelligenz‘ verhandelt wird. Gleichzeitig jedoch werden Brettspiele wie Schach oder Go, aber auch komplexe Computerspiele wie Dota 2 oder StarCraft II, zu Experimentalfeldern für die KI-Forschung. Dabei ist die Sensation weniger, dass die KI die menschlichen Gegenspieler\*innen schlagen kann, als vielmehr, dass durch die spielerische Gegenüberstellung von Mensch und Computerprogramm erst die Opposition Mensch/Computer miterzeugt wird.



Das Seminar macht sich zur Aufgabe, den vielfältigen Verflechtungen von Computern, Spielen und künstlicher Intelligenz nachzuspüren. Dabei sollen zum einen die verschiedenen Funktionsweisen und Aufgabenbereiche von KI in Computerspielen nachvollzogen werden, die über eine bloße Gegnerschaft zu menschlichen Spieler\*innen hinausgehen. Zum anderen soll die Frage verhandelt werden, was KI – aus spieltheoretischer Perspektive – überhaupt ist, bzw. genauer: welche Positionen ihr im spielerischen Prozess zu- und abgesprochen werden. Dies wiederum betrifft schließlich nicht nur die diskursive Verhandlung von KI, sondern auch von menschlichen Spieler\*innen.

Das Seminar ist auf 25 TeilnehmerInnen begrenzt. Interessierte werden gebeten, sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) für dieses Seminar anzumelden.

**Leistungsnachweis:** Referat und Hausarbeit

## Einführung in die Computerspielforschung – Zum wissenschaftlichen Umgang mit digitalen Spielen

Introduction to Computer Game Research - Approaching digital games in media studies

(Proseminar; SWS: 2, ECTS-cr: 6/3)

**DozentIn:** Julia Kohushölter, M.A. / Dr. Markus Spöhrer (begleitend)

**Termin/Raum:** Di, 13.30-15.00 Uhr s.t., H304 (wöchentlich vom 22.10.19 bis 11.02.20)

**Kommentar:** Dieses Seminar ist konzipiert für Studierende des ersten bis dritten Semesters, bzw. für Studierende, die bislang keine Erfahrung mit der Erforschung von digitalen Spielen sammeln konnten.

Das Seminar führt in die grundlegenden Konzepte, Theorien und Methoden der Computerspielforschung ein, wobei der Schwerpunkt vor allem auf der Entwicklung von Fragestellungen und Thesen sowie dem Umgang mit medienwissenschaftlichen Ansätzen liegt. Die Studierenden arbeiten mit einer Auswahl digitaler Spiele zwischen den 70er Jahren und der Gegenwart. Als Lektüre- und Forschungsseminar liegt der Fokus auf der eigenständigen Arbeit mit Texten und Spielen. Dazu wird wöchentlich eine Auswahl an je einem Fallbeispiel sowie einem Grundlagentext bearbeitet und anhand eines ausgewählten Spieles in kleineren Aufgaben erprobt. Ziel ist die abschließende Erstellung einer Proseminararbeit mit Beispielen aus dem Seminar.

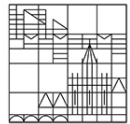
Das Seminar ist auf 15 TeilnehmerInnen begrenzt. Interessierte werden gebeten, sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) anzumelden.

**Literatur:** Ein Reader mit Texten wird auf ILIAS bereitgestellt.

**Voraussetzung:** Für Studierende des ersten bis dritten Semesters.

**Leistungsnachweis:** Bearbeitung der Aufgaben im Seminar, Hausarbeit





# Blockseminare

## Mediale Wahrnehmung Media Perception

(Proseminar als Blockveranstaltung; SWS: 2, ECTS-cr: 6/3)

**DozentIn:** Dr. Sarah Gleiss / Dr. Hans Jochen Lind

### Termine/Räume:

Fr, 17.01.20: 11-45 - 20:15 Uhr, F429  
Sa, 18.01.20: 10.00 - 13.15 Uhr, F429  
Fr, 31.01.20: 10.00 - 20:15 Uhr, G306  
Sa, 01.02.20: 10.00 - 13.15 Uhr, G306  
Do, 06.02.20: 17.00 - 18.30 Uhr, H304  
Fr, 07.02.20: 10.00 - 13.15 Uhr, G306

**Kommentar:** Folgt man Walter Benjamin, so hat sich „mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Sinneswahrnehmung“ verändert. Ralf Schnell sieht diesen Entwicklungsprozess im Film kulminieren - als „Diversifizierung des Blickraums“, wobei die medialen Techniken auf die Techniken des Sehens zurückwirken. Der Kurs will dieses Verständnis von Wahrnehmung als mediale Technik genauer untersuchen, wobei gerade die physiologische, kulturelle und mediale Determinierung von Wahrnehmungsprozessen im Vordergrund stehen soll.

Anmeldung ausschließlich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>). Das Seminar ist auf 25 TeilnehmerInnen begrenzt. Es gibt ggf. eine Warteliste. Referatsvergabe erfolgt vorab über ILIAS.

### Literatur:

Ralf Schnell: Medienästhetik: zur Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen;  
Rudolf Arnheim: Kunst und Sehen: Eine Psychologie des schöpferischen Auges; Cray, Jonathan.  
Techniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteenth Century.

**Leistungsnachweis:** Referat und **Klausur** (6 ECTS); Referat (3 ECTS)

## Computerspielanalyse: The Outer Wilds – Erkundung eines sterbenden Universums

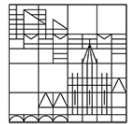
### Playing and Analysing: The Outer Wilds – Exploring a Dying Universe

(Proseminar als Blockveranstaltung; SWS: 2, ECTS-cr: 6/3)

**Dozent:** Benjamin Schäfer, M.A.

**Termine/Raum:** 23. bis 27. März 2020, 12.00-18.00 Uhr, s.t., BG335

**Kommentar:** Computerspiele entfalten ihr volles Potential erst im Prozess des Spielens. Spielmechaniken, Logiken und letztendlich Bedeutungen stecken im Programmcode, der beim Spielen



ausgelesen, teils audiovisuell dargestellt und (re-)konfiguriert wird. In diesem computerspielanalytischen Seminar stellen wir den theoretischen Perspektiven auf Computerspiele, den praktischen Akt des Spielens zur Seite.

Am Beispiel des Indie-Spiels *The Outer Wilds* (Mobius Digital 2019) verbinden wir anhand mehrerer Spieldurchgänge theoretische Überlegungen aus Medienwissenschaft und Game Studies mit unseren spielpraktischen Erfahrungen und Beobachtungen.

Dabei erarbeiten wir uns eine akademische Spielweise, die uns erlaubt, den Fokus auf einzelne Themengebiete zu legen und diese mit Hilfe von schriftlichen Notizen, Screencapturing und Screengrabbings analytisch greifbar zu machen. Zu den Themengebieten, die im Seminar behandelt werden, gehören unter anderem: Spielmechaniken, Spieler\*innenführung, Steuerung, historische Einordnung/Genre, narrative Strukturen, Grafik/Sound, Spielwelt und medienwissenschaftliche Blickwinkel.

Vorbereitend zur Blocksitzung Ende März wird zu jedem Themenblock Literatur auf Ilias bereitgestellt. Zu jedem Themenblock wird es bis zu zwei Studierende geben, die sich im Vorfeld über die bereitgestellte Literatur hinaus informieren, um in der Blocksitzung als Expert\*innen den entsprechenden Themenblock anzuleiten. Neben aktiver Mitarbeit werden als Prüfungsleistung während des Seminars von jedem/r Studierenden kurze Essays (1-2 Seiten) zu jedem Themenblock verfasst.

Das Ziel des Seminars liegt darin, eine akademische Spielweise von Computerspielen zu vermitteln und zu etablieren. Dabei wird gleichzeitig die Verbindung von Theorie und Forschungsgegenstand in einem praxisorientierten Lehrsetting geübt. Der kritische und reflektierte Umgang mit Literatur gehört ebenso zu den Lernzielen des Seminars wie der wissenschaftliche Umgang mit der Rezeption von Computerspielen.

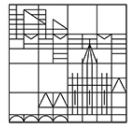
Das Seminar ist auf 15 Teilnehmer\*innen begrenzt. Interessierte werden gebeten, sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) anzumelden.

**Literatur:** Die Literatur zu den einzelnen Themenblöcken wird über Ilias bereitgestellt.

**Voraussetzungen:** Einführung in die Medienwissenschaft 1 und 2 erfolgreich abgeschlossen; Interesse an Fragestellungen der Game Studies; Erfahrung im Umgang mit und bei der Bedienung von Computerspielen bzw. die Bereitschaft sich in kurzer Zeit einzuarbeiten.

**Leistungsnachweis: 6 ECTS-cr. (PL) schriftliche Leistung; 3 ECTS-cr. (StL) Moderation**

Regelmäßige Teilnahme und aktive Mitarbeit; Lektüre der Texte; Eigenes Spielen von *The Outer Wilds* während des Blockseminars; Vorbereitung und Moderation eines Themenblocks; Verfassen von kurzen Essays (1-2 Standardseiten) während des Blockseminars.



# Kolloquien

## Forschungs- und Examenskolloquium Medienwissenschaft Research Colloquium Media Studies

(SWS: 2 / ECTS-cr: 6)

**Dozentin:** Prof. Dr. Beate Ochsner

**Termine:** nach Absprache

**Kommentar:** Dieses Examens- und Forschungskolloquium richtet sich an Master- und Bachelor-ExamenskandidatInnen, DoktorandInnen, HabilitandInnen und alle Forschungsinteressierten im Bereich Medienwissenschaft und LKM. Es sollen eigene Arbeiten und Projekte der Teilnehmenden vorgestellt, zugleich aber auch einschlägige neue medienwissenschaftliche und für die Medienwissenschaft relevante Forschungsansätze und -ergebnisse diskutiert und Prüfungssituationen sowie Methoden der Verfassung wissenschaftlicher Arbeiten eingeübt werden. Der Kurs ist verpflichtend für Masterstudierende, ist aber ebenso empfehlenswert für Bachelorstudenten und natürlich sind Interessenten aller Studienstufen jederzeit herzlich eingeladen!

Bitte melden Sie sich über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) oder den LKM Support ([lkmsupport@uni-konstanz.de](mailto:lkmsupport@uni-konstanz.de)) an. Termine werden dann abgesprochen.

**Voraussetzungen:** Keine, bestenfalls eine im Entstehen oder in Planung befindliche Bachelor- oder Masterarbeit oder eine Dissertation, die zur Diskussion gestellt wird.

**Leistungsnachweis:** Übernahme eines Vortrages zum Stand der eigenen Arbeit.

# Schlüsselqualifikationen

## Uniradio Konstanz

(Schlüsselqualifikation; SWS: 2, ECTS-cr: 3)

**Betreuung:** Patricia Taubert

**Termin/Raum:** Mo, 18.45-20.15 Uhr s.t., B602

**Kommentar:** Du wolltest schon immer mal wissen, wie Radio funktioniert? Bei uns hast du die Möglichkeit, dich auszuprobieren und Radiotechnik Schritt für Schritt zu erlernen. Die Theorie kriegst du von uns - die Praxis gibt es danach live On Air. Vom Musikredakteur über Reporter bis zum Moderator kannst du bei uns mit ein bisschen Engagement alles ausprobieren. Wenn du dir vorstellen kannst, mal bei Funk und Fernsehen zu arbeiten und du dein im Studium erworbenes Wissen in der Praxis



ausprobieren möchtest, dann bist du bei uns genau richtig. Egal, ob du Backstage arbeiten oder gleich eine eigene Sendung machen willst, ein Team aus Studierenden aller Fachrichtungen freut sich auf dich. Es können 3 ECTS im Rahmen von Schlüsselqualifikationen erworben werden. Das Seminar wird von Studierenden betreut.

**Anmeldung:** Sie können sich für das Seminar über Patricia Taubert ([patricia.taubert@uni-konstanz.de](mailto:patricia.taubert@uni-konstanz.de)) und/oder ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) anmelden.

**Leistungsnachweis:** Eine Moderation, je einmal Fahren und Schnitt der Sendung, mind. ein Beitrag, einmal Verantwortung für Musikredaktion sowie aktive Teilnahme an Redaktionssitzungen und Öffentlichkeitsarbeit.

## Workshop Hochschulgruppe Gaming Workshop Campus group Gaming

(Schlüsselqualifikation; SWS: 2, ECTS-cr. 3)

**Dozent:** Harald Waldrich, M.A.

**Termin/Raum:** Di und/oder Do, 14.00-17.00 Uhr s.t., BA440 (wöchentlich vom 22.10.19 bis 11.02.20)

**Kommentar:** Der Workshop findet parallel und begleitend zu den Treffen der Hochschulgruppe Gaming statt. Es sollen Herangehensweisen und Methoden erarbeitet werden, Inhalte aus der Gaming-Kultur journalistisch und audiovisuell zu erarbeiten. Die Studierenden bekommen sowohl eine professionelle Einführung in den Game-Journalismus als auch die Möglichkeit, sich Fähigkeiten im Bereich Videoproduktion (Schnitt, Drehbuch, Recherche etc) zu erarbeiten.

Als Studienleistung für die 3 SQ Credits sollen ein Videobeitrag oder 2-3 journalistische Blogartikel verfasst werden.

Der Kurs ist auf 20 TeilnehmerInnen begrenzt. Interessierte werden gebeten, sich über ILIAS (<https://uni-konstanz.de>) anzumelden.

**Leistungsnachweis:** Videographischer Beitrag, Blogbeiträge. Zwei Stunden Anwesenheit pro Woche sind obligatorisch, die restliche Präsenzzeit ist freiwillig und kann zum Arbeiten genutzt werden.

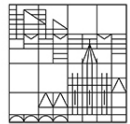
## „Erfolgreich wissenschaftlich Arbeiten“ in Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaft

Successful research work in Literature, Art and Media

(Kurs; SWS: 2, ECTS-cr: 3)

**DozentInnen:** Stefanie Everke Buchanan / Ralph Hafner / Manuel Schaub

**Termin/Raum:** Do, 11.45-13.15 Uhr s.t., BG335 (wöchentlich vom 24.10.19 bis 13.02.2020)



**Kommentar:** Der Kurs „Erfolgreich wissenschaftlich Arbeiten“ in Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaft richtet sich an Bachelorstudierende im 3. Semester LKM. Dabei geht es in dem Kurs in erster Linie um die Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens.

Konkret vermittelt werden dabei wissenschaftliche Arbeitstechniken wie die Entwicklung von Fragestellungen, Recherche, Semester- und Arbeitsplanung etc. Durch die Kooperation mit MitarbeiterInnen des Schreibzentrums (Stefanie Everke Buchanan) und der Bibliothek (Ralph Hafner) der Universität können hier konkrete Kompetenzen vermittelt werden. Der Kurs ist speziell zugeschnitten auf je aktuelle Aufgaben der Proseminararbeiten im 3. Semester Literatur-, Kunst-, Medienwissenschaft und ist semesterbegleitend aufgebaut.

In einem abschließenden Kolloquium können konkrete, eigene Seminararbeiten vorgestellt und in Hinblick auf die erarbeiteten Kompetenzen gestaltet werden.

Interessierte werden gebeten, sich bis zum 18.10.2019 über ILIAS (<https://ilias.uni-konstanz.de>) anzumelden.

**Leistungsnachweis:** regelmäßige Übungen, Anfertigung eines Exposés, Besuch des Kolloquiums, Besuch der "Langen Nacht der aufgeschobenen Hausarbeiten"

## Kurse für internationale Studierende

### Approaches to the Academic Study of Digital Games Ansätze zur Forschung mit digitalen Spielen

(Course; ECTS-cr. 6/3)

Dr Markus Spöhrer / Harald Waldrich MA

30<sup>th</sup> March until 3<sup>rd</sup> April 2020, 10am - 17pm (30<sup>th</sup>-31<sup>st</sup> March, Room H307, 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> April, Room H306)

**Commentary:** The course addresses students of diverse faculties. Beside Media and Literary Studies, students of British and American Studies, Sociology, and Computer Science are welcome. The course provides an introduction to gaming research. Distinct approaches will be introduced, discussed and put to the test, in order for the students to acquire critical, analytical and academic skills in the subject of digital games, as well as the methods and theory of Game Studies. To guarantee a heterogeneity of academic approaches, international guest lecturers will teach the course. By gathering students and lecturers from different departments, we offer the possibility for an interdisciplinary exchange.

**Remarks:** Maximum number of places: 25. Please sign up for this course in ILIAS (<https://uni-konstanz.de>)

**Credit requirements:** Students can acquire between three and six ECTS credits according to their specific field of study. Requirements for the credits are provided in the respective exam regulations.

small group project (3 ECTS) and a short final paper (3 ECTS)