

»Fairy tales do not tell children that dragons exist. Children already know that dragons exist. Fairy tales tell children that the dragons can be killed.«

Der wachsende Markt für Computerspiele stellt die Medienforschung vor neue Herausforderungen. Spielinhalte, die Ästhetik der Darstellung, die Produktionsformen und die kulturellen und sozialen Akte der Spielgemeinden stellen hohe Anforderungen an die theoretische und methodologische Diskussion. Grundbedingung dafür ist die intensive Kenntnis des Gegenstandes. Diese kann nur über eine teilnehmende Beobachtung erreicht werden und im Idealfall bereits eine solide Vergleichsbasis zurückgreifen.

World of Warcraft (WOW) nimmt unter den weitläufig changierenden Genres eine Sonderstellung ein. Es ist das populärste MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) und ein Brennpunkt für Innovationen im Bereich Rollenspiele. Im Workshop »World of Warcraft – Erkundungen eines Computerspiels« werden bestehende und eigene theoretische Modelle aus den interdisziplinären Perspektiven der Medienforschung, der Literaturwissenschaft und der Ethnologie diskutiert. Besonderes Augenmerk erhalten psychologisch und kulturell spezifische Abläufe wie das Leveln, das Tragen der Waffe, die Questinhalte, das Verhältnis von Arbeit und Freizeit, die historische Entwicklung der Rollenspiele sowie die ökonomische Rahmung, die in das Spiel hineinragt und aus diesem heraus eine hochkomplexe Realökonomie produziert.

Zwischen Sturmwind und Ogrimmar

Partizipative Erkundungen der World of Warcraft

**Workshop
Donnerstag
13.01.2011**

**Graduiertenschule
Locating Media/Situierte Medien**



Donnerstag den 13.01.2011

- 10:00-10:30h** **Begrüßung/ Einleitung: WoW! Eine Geschichte des Levels (Prof. Dr. Niels Werber/ Siegen)**
- 10:30-11:30h** **Achievements und Storytelling: intrinsische und extrinsische Motivationsfaktoren zur Handlungsanleitung in WoW (Tobias Kopka, MA/ Köln)**
- 11:30-12:30h** **Besudelt, verseucht, befleckt und vergewaltigt: Korruption und Heilung als zentrale Themen der WoW (Roland Leikauf, MA/ Siegen)**
- 12:30-14:30h** **Mittagspause**
- 14:30-15:30h** **Worgen-Werden. Notizen zum simulierten Selbst des WoW-Spielers und den Methoden der Cyborg-Ethnographie (Mark Butler/ Berlin)**
- 15:30-16:30h** **»Fun ist ein Stahlbad« - Ein Blick auf die WoW als Kulturindustrie (Felix Riedel, MA/ Siegen)**
- 16:30-16:45h** **Kaffeepause**
- 16:45-17:45h** **Die Sorge ums Schwert. Mit Foucault und Zizek durch die WoW (Dr. Lars Koch/ Siegen)**
- 17:45-18:15h** **Abschlussdiskussion**



Veranstalter

Graduiertenschule
Locating Media/Situierte Medien
Artur-Woll-Haus
Universität Siegen
Am Eichenhang 50
57076 Siegen
+49 271 740-3065
info@locatingmedia.uni-siegen.de

Veranstaltungsort

Universität Siegen
Artur-Woll-Haus
Raum AE-A 101-103
Am Eichenhang 50
57076 Siegen

Weitere Informationen

www.uni-siegen.de/locatingmedia/