

CALL FOR PAPERS  
„SHOOTER“. EIN COMPUTERSPIEL-GENRE IN MULTIDISZIPLINÄRER  
PERSPEKTIVE (ARBEITSTITEL)

Publikation der „AG-Games“

Herausgeber  
Matthias Bopp, Peter C. Krell, Serjoscha Wiemer

Verlag  
suct Verlag, Berlin

Computerspiele sind mittlerweile ein wichtiger Bestandteil der medialen, kulturellen und wirtschaftlichen Bereiche unserer Gesellschaft. Auch wissenschaftliche Diskurse nehmen sich dieses Phänomens verstärkt an. Um entsprechenden Ansätzen einen adäquaten Publikationsort zu geben, erscheinen unter der Schirmherrschaft der AG-Games eine Reihe von Sammelbänden, die einen Blick auf den gegenwärtigen Stand der Computerspieltheorie gegeben sollen. Der erste Band dieser Serie war

Britta Neitzel, B., Bopp, M., Nohr, R.F. (Hg.) (2005). *»See? I'm real...«*.  
*Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill«*, Münster:  
LIT-Verlag.

Der nächste Band in dieser Reihe wird sich mit dem populären Genre des »Shooters« auseinandersetzen. Shooter sind nicht nur für die technische und ästhetische Entwicklung von Games von besonderer Bedeutung, sondern dominieren auch die populären und politischen Diskurse über Computerspiele im Allgemeinen. Sie sind das vermutlich meistgenutzte und aufgrund ihrer gewaltinszenierenden Inhalte das zugleich umstrittenste Game-Genre. Nicht zuletzt vor diesem Hintergrund kommt ihnen auch aus wissenschaftlicher Sicht eine besondere Bedeutung zu.

Der geplante Sammelband zu diesem Phänomen soll nicht nur interdisziplinäre Perspektiven auf Shooter selbst beinhalten, sondern zugleich deutlich machen, worin der besondere Beitrag einzelner wissenschaftlicher Disziplinen in Bezug auf das Shooter-Genre besteht.

In jedem Beitrag sollte

- dargestellt werden, worin die »Kernkompetenz« der jeweiligen Disziplin (oder Subdisziplin oder Forschungsrichtung) des Autors/der Autorin in Bezug auf Computerspiele im Allgemeinen liegt,
- gezeigt werden, wie sich – ausgehend von dieser Kernkompetenz – der aktuelle Stand an Theoriebildung über das Genre des Shooters darstellt,
- eine exemplarische Analyse eines Shooters auf dem Boden dieser Kernkompetenz vorgenommen werden (wünschenswert ist es dabei, sich auf eine/s der folgenden populären Spiele/Spielreihen zu beziehen: Half Life, Quake, Metal Gear Solid, Doom, Counterstrike, Battlefield, Deus Ex).
- fakultativ können weitere Shooter herangezogen werden und natürlich können und sollen auch Forschungsperspektiven angerissen werden.

Dem Band wird vermutlich eine DVD beigelegt. Damit ergibt sich für AutorInnen die Möglichkeit, Multimedia-Elemente (z. B. Screenshots und digitale Mitschnitte von Spielpassagen) zur Veranschaulichung ihrer Thesen einzusetzen.

Abstracts bzw. Ideenskizzen (Umfang min. 1500 Zeichen) bitte bis 15. Mai an die Herausgeber

- Matthias Bopp, E-mail: [Matthias.Bopp@t-online.de](mailto:Matthias.Bopp@t-online.de)
- Peter C. Krell, E-mail: [pc.krell@game-face.de](mailto:pc.krell@game-face.de)
- Serjoscha Wiemer, E-mail: [Serjoscha.Wiemer@web.de](mailto:Serjoscha.Wiemer@web.de)