

## **Kurzbeschreibung des Projekts: „Versuch einer Computerspiel-Rhetorik“**

Computerspiele sind mehr als reine Unterhaltungsprodukte – in so genannten „serious games“ und „persuasive games“ lassen sich mit großer Eindeutigkeit pädagogische oder politische Wirkintentionen identifizieren. Wie aber kann ein Spiel zum Nachvollzug einer eingeschriebenen Position anleiten? In diesem Dissertationsprojekt werden argumentative Muster und Strukturen in Computerspielen vor dem Hintergrund der Rhetoriktheorie beschrieben. Herzstück der Arbeit ist die Analyse und der Vergleich zweier Spiele mit ähnlicher Thematik aber radikal unterschiedlicher Form. Ziel ist die Entwicklung einer Computerspiel-Rhetorik als eine dem Medium angemessene Beschreibungssprache aus dem Blickwinkel der Überzeugungskraft.

Der Vortrag wird sich auf die Ergebnisse der vergleichenden Analysen konzentrieren. Das Strategiespiel PEACEMAKER (2007) und das Adventure GLOBAL CONFLICTS: PALESTINE (2007) behandeln beide den israelisch-palästinensischen Konflikt, verfolgen mit großer Eindeutigkeit Friedensbotschaften und richten sich an ein europäisch-amerikanisches Publikum. Die Verwurzelung in unterschiedliche Genretraditionen bedingt jedoch grundverschiedene argumentative Strukturen.

## **Zur Person**

Niklas Schrape studierte „Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation“ an der Universität der Künste (UdK) in Berlin und promovierte derzeit in Medienwissenschaften an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) in Potsdam-Babelsberg.