

Pressemitteilung

Auskunft erteilt	Katrina Jordan 0851 509-1439
Telefax	0851 509-1433
E-Mail	katrina.jordan @uni-passau.de
Datum	5. Dezember 2018

„Spielzeichen III“ – Computerspiele als kultureller Speicher

Vom 6. bis zum 8. Dezember 2018 lädt der Lehrstuhl für Neuere Deutsche Literaturwissenschaft zur Tagung „Spielzeichen III. Kulturen im Computerspiel – Kulturen des Computerspiels“ ein. Im Raum 017 des IT-Zentrums (Innstraße 43) behandeln Vorträge das Computerspiel als kulturellen Speicher, für das, was in einer Kultur gedacht, gewusst, verhandelt und problematisiert wird.

„Es ist aktuell Gegenstand vielfältiger Debatten, wie die kulturelle Bedeutungsproduktion des digitalen Spiels gegenüber derjenigen innerhalb ‚traditioneller‘ Medien zu verorten ist“, so Dr. Martin Hennig, der die Tagung gemeinsam mit Prof. Dr. Hans Krah vom Lehrstuhl für Neuere Deutsche Literaturwissenschaft organisiert. „Zentrales inhaltliches Anliegen der dritten ‚Spielzeichen‘-Tagung ist es deshalb, Spiele und soziale Spielpraktiken gleichermaßen als Faktoren kultureller Wirklichkeitskonstruktionen zu beleuchten.“ Im Mittelpunkt der Tagung steht die Frage, in welcher Weise sich Kulturen im interaktiven Computerspiel über sich selbst verständigen und wie diese Bedeutungen von den sozialen Akteuren in (digitalen) Teilkulturen ausgehandelt und angeeignet werden. Am 6. Dezember um 15.15 Uhr eröffnen Prof. Dr. Hans Krah und Dr. Martin Hennig die Tagung mit einer Einführung, ehe im Anschluss eine tiefergehende thematische Auseinandersetzung erfolgt.

In insgesamt fünf verschiedenen Panels werden vielfältige Aspekte des Computerspiels beleuchtet. Das erste Panel beschäftigt sich am Donnerstag mit Computerspielkultur(en) und lässt Vortragende von der Freien Universität Berlin, der Universität Zürich sowie der Universität Leipzig zu Wort kommen. Am Freitag folgen drei weitere Panels mit den Themen „Kulturelle Aneignungen von Computerspielen“, „Subkulturen/Gegenkulturen“ und „Computerspiel- vs. Medienkultur“. Das fünfte Panel diskutiert am Samstag die Verarbeitung kultureller Paradigmen.

Die Tagung ist öffentlich. Interessierte Bürgerinnen und Bürger sowie Vertreterinnen und Vertreter der Medien sind herzlich willkommen.

Programm:

Donnerstag, 06. Dezember 2018

15:15 – 15:45 Uhr Prof. Dr. Hans Krah, Dr. Martin Hennig (Universität Passau)

Begrüßung und Einführung

Panel 1: Computerspielkultur(en)

16:15 – 17:00 Uhr Sören Schoppmeier (Freie Universität Berlin)

Ein Porträt des Videospiele als Akteur-Netzwerk: *Grand Theft Auto* und die (Re-) Produktion amerikanischer Kultur

17:00 – 17:45 Uhr Dr. des. Hiloko Kato (Universität Zürich), René Bauer (Zürcher Hochschule der Künste)

Big in Japan – Kulturelle Mechaniken und Praktiken des Computerspiels

17:45 – 18:30 Uhr Prof. Dr. Martin Roth (Universität Leipzig)

Beiläufiger Nationalismus in japanischen Konsolenspielen

Freitag, 07. Dezember 2018

09:30 – 10:15 Uhr Dr. Martin Hennig (Universität Passau)

Das Computerspiel als Träger und Adressat kultureller Kommunikation

Panel 2: Kulturelle Aneignungen von Computerspielen

10:30 – 11:15 Uhr Dr. des. Timo Schemer-Reinhard (Universität Siegen)

Press Button to...Play. Interfacekultur durch Spielen mit dem Computer

11:15 – 12:00 Uhr Dr. Sebastian Schmitt (Philipps-Universität Marburg)

Gamer vs. Producer. Zur populären Interpretationspraxis von Rollenspielen

12:00 – 12:45 Uhr Jan-Niklas Meier (Universität Bielefeld), João Senna Teixeira (Universidade Federal da Bahia)

Zwischen Kanon und Zensur: Die Pluralisierung transmedialer Erzählwelten in der *Wolfenstein*-Reihe

Panel 3: Subkulturen/Gegenkulturen

14:15 – 15:00 Uhr Dr. Tim Raupach (Philipps-Universität Marburg)

Vom Kult digitaler Patina. Retro-Kulturen im Computerspiel

15:00 – 15:45 Uhr Christopher Lukman (Westfälische Wilhelms-Universität Münster)

Trash-Game als Konsumkritik. Bennett Foddy über Jazzuo, B-Games und konsumistisches Spielen

Panel 4: Computerspiel- vs. Medienkultur

16:15 – 17:00 Uhr Christian Richter (Universität Potsdam)

Let's Play Hugo – Computerspiele(n) im analogen Fernsehprogramm

17:00 – 17:45 Uhr Rebecca Haar (Eberhardt Karls Universität Tübingen)

Gaming-Diskurse im Film: Wie werden Spielmodi im Film dargestellt?

17:45 – 18:30 Uhr Mario Hirstein (Universität Mannheim)

Die andere Gewaltdebatte: Splatter-Ästhetik in *The Last of Us* und *Bioshock Infinite*

Samstag, 08. Dezember 2018

Panel 5: Verarbeitung kultureller Paradigmen

9:30 – 10:15 Uhr Peter Podrez (Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg)

Stadtspiele, Spielstädte. Zum Verhältnis von Games und urbaner Kultur

10:15 – 11:00 Uhr Fabian Schwarz (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg)

Videospiele als Spiegel sozialer Erwartungen und Normen: Entwicklungen in der Darstellung von homosexuellen und transgender Charakteren

11:30 – 12:15 Uhr Arno Görgen (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf), Stefan H. Simond (Bergische Universität Wuppertal)

Mental Health im digitalen Spiel: Sedimentationen einer epistemischen Kultur

12:15 – 13:00 Uhr Prof. Dr. Oliver Ruf (Hochschule Furtwangen), Markus Matt (Universität Koblenz-Landau)

Sphären-Konvergenzen. *Doki Doki Literature Club* als Indiz kulturästhetischer Körperlichkeit

Rückfragen zu dieser Pressemitteilung richten Sie bitte an das Referat Medienarbeit der Universität Passau, Tel. 0851/509-1439.