

Pressemitteilung

Auskunft erteilt	Katrina Jordan 0851 509-1439
Telefax	0851 509-1433
E-Mail	kommunikation @uni-passau.de
Datum	2. Dezember 2016

Raumspiele und Spielräume:

Computerspieltagung vom 9. bis 11. Dezember an der Universität Passau

Die interdisziplinäre Tagung „Spielzeichen II – Raumspiele/Spielräume“ wird vom Lehrstuhl für Neuere Deutsche Literaturwissenschaft (Prof. Dr. Hans KraH) organisiert. Die Veranstaltung findet im IT-Zentrum (ITZ), Raum 017 (Innstraße 43) statt.

Die zweite Spielzeichen-Tagung, die in dieser Form an der Universität Passau stattfindet und an der Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus ganz Deutschland und der Schweiz teilnehmen, will neue Ideen der Computerspielforschung beleuchten. „Diesmal möchten wir an etablierte raumtheoretische Ansätze anknüpfen. Im Zuge dessen werden Computerspielräume nicht nur auf der Ebene der Darstellung, sondern auch im Kontext des Dargestellten analysiert“, sagt Dr. Martin Hennig, der im Feld der Game Studies promoviert hat und die Tagung unter der wissenschaftlichen Leitung von Prof. Dr. Hans KraH organisiert.

Den Rahmen der diesjährigen Veranstaltung, die aus Eigenmitteln und Fördergeldern des Veranstaltungspools der Universität Passau finanziert wird, setzen sechs Panels. In ihnen soll insbesondere der räumliche Aspekt der Computerspiele unterstrichen werden. Besprochen werden dabei sowohl die räumlichen Grundformen des Computerspiels als auch der Raum als Wissensvermittler und Handlungsträger. Zudem rücken Phänomene der Grenzziehung und Grenzüberschreitung in den Blick – z.B. in Bezug auf Abgrenzungen der Gamer Community. Außerdem sollen der Raum als Grundlage des Game Designs und auch soziale Spielräume, beispielsweise die Kommunikation in Online-Rollenspielen, thematisiert werden.

Die Computerspielforschung ist, im Vergleich zu vielen anderen Wissenschaften an der Universität, noch jung. „Aber trotzdem wichtig: Das Computerspiel ist das populärkulturelle Massenphänomen schlechthin, das längst nicht mehr nur von Kindern und Jugendlichen genutzt wird. Zudem steht es paradigmatisch für die aktuelle Medienkultur und die Entwicklungen in der Digitalisierung, etwa hinsichtlich der Kommunikationsstrukturen oder der Identitätsfindung“, sagt Martin Hennig. An der Universität Passau liegt der Schwerpunkt der Forschung auf

der Analyse von Computerspielen als Kulturgut. Dafür werden unterschiedliche Disziplinen miteinander vernetzt. „Die interdisziplinäre Verknüpfung von Medienwissenschaft und Mediensemiotik mit den Game Studies ist für unseren Wissenschaftsstandort speziell“, sagt Martin Hennig. Auf diese Weise soll nicht nur der junge Forschungsbereich mitgestaltet, sondern auch ein Teil zur Ausdifferenzierung der öffentlichen Wahrnehmung geleistet werden. „In den Debatten wurden Computerspiele immer wieder als brutale Killerspiele oder als Suchtmittel dargestellt“, begründet Martin Hennig, der mit seinen Kolleginnen und Kollegen versucht, Forschungslücken zu schließen.

Die dreitägige Tagung ist die Fortsetzung der erfolgreichen ersten Computerspieletagung, die im Jahr 2014 stattfand. „Die diesjährige Tagung ist ein Beispiel für Kontinuität und den Facettenreichtum der Forschung zu digitalen Medien in Passau“, sagt Martin Hennig.

Das komplette Programm sowie die Referentinnen und Referenten der Tagung finden Sie im Anhang.

Die Tagung ist sowohl für interessierte Besucherinnen und Besucher als auch Medienvertreterinnen und Medienvertreter geöffnet. Wir freuen uns sehr über Ihr Kommen. Der Eintritt ist frei. Wir bitten dennoch um Anmeldung bis 5. Dezember per E-Mail an Martin.Hennig@uni-passau.de.

Rückfragen zu dieser Pressemitteilung richten Sie bitte an das Referat für Medienarbeit, Tel. 0851 509-1439.