

Kontaktadressen

Wissenschaftliche Leitung

Prof. Dr. Hans Krah
Lehrstuhl für Neuere Deutsche
Literaturwissenschaft
Fon: +49 851 509 2770
E-Mail: Hans.Krah@uni-passau.de

Organisation und Kontakt

Dr. Martin Hennig
DFG-Graduiertenkolleg 1681/2
„Privatheit und Digitalisierung“
Fon: +49 851 509 3297
E-Mail: Martin.Hennig@uni-passau.de

Anmeldung

Wir bitten Sie, sich bis spätestens **05.12.2016** unter
Martin.Hennig@uni-passau.de für die kosten-
lose Teilnahme an der Tagung anzumelden.

Veranstaltungsort

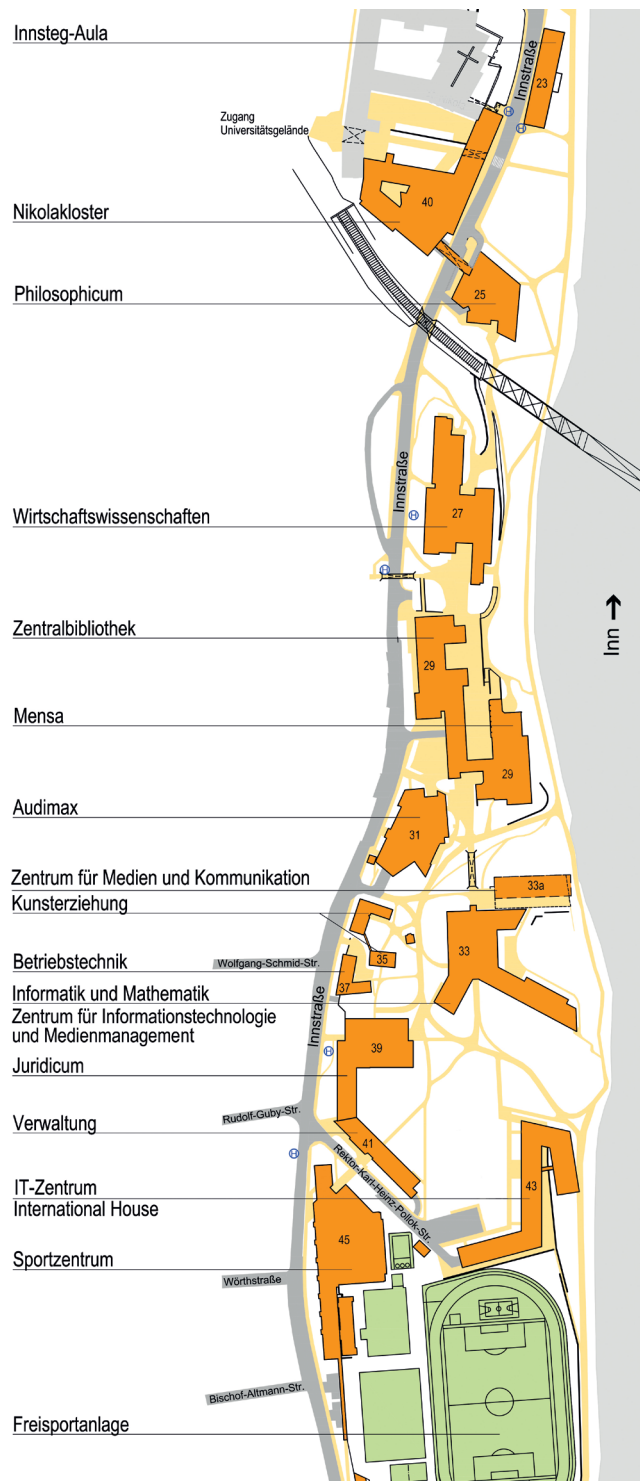
Universität Passau
ITZ, Raum 017, Innstraße 43

Interdisziplinäre Tagung Spielzeichen II – Raumspiele / Spielräume



09. – 11. Dezember 2016

IT-Zentrum (ITZ), Innstraße 43
Universität Passau



Spielzeichen II – Raumspiele / Spielräume

Es kann als Grundannahme der Computerspielforschung gelten, dass die Levelarchitektur des Computerspiels nicht als direkte Raumrepräsentation begriffen werden kann, da sich die dargestellten Räume immer auch über ihre spielstrukturellen, narrativen und sozialen Funktionen definieren. Die zweite ‚Spielzeichen‘-Tagung möchte deshalb an etablierte raumtheoretische Ansätze anknüpfen und Computerspielräume nicht nur auf Ebene der Darstellung, sondern genauso auch im Kontext des Dargestellten einer genaueren theoretischen Rahmung, Beschreibung und Analyse zuführen. Dabei geht es u.a. um die Frage, inwiefern spielspezifische Raumordnungen durch Anschlüsse an etablierte kulturelle Semantiken mit Evidenz versehen werden. Auch rücken dabei Phänomene der Grenzziehung und Grenzüberschreitung in den Blick, was sich intradiegetisch etwa in einer Konfrontation von Handlungsräumen sowie damit aufgerufenen Selbst- und Fremdbildern, oder auch extradiegetisch in sozialen Abgrenzungen der Gamer Community zeigen kann.

Programm

Freitag, 09. Dezember 2016

ab 14.45 Uhr	Registrierung
15.15 – 15.45 Uhr	Begrüßung und Einführung: Spiel und Raum Prof. Dr. Hans Krah und Dr. Martin Hennig (Passau)
15.45 – 16.45 Uhr	Keynote Dr. Britta Neitzel (Braunschweig) Andere Orte. Zum Heterotopischen von Spielhallen und Videogame Arcades
16.45 – 17.15 Uhr	Kaffeepause

Panel I: Räumliche Grundformen des Computerspiels

17.15 – 18.00 Uhr	Dr. Tim Raupach (Marburg) Computerspielräume zwischen spektakulärem und ikonischem Realismus
18.00 – 18.45 Uhr	Peter Podrez (Erlangen-Nürnberg) Schleifen spielen. Der Loop als räumliche Basisform von Games
18.45 – 19.30 Uhr	Kerim Dogruel (Frankfurt) Der Spielraum und seine Dekonstruktion. Autoreflexive Computerspiele um Raster, Würfel und Viereck

Samstag, 10. Dezember 2016

09.15 – 10.15 Uhr	Keynote Dr. Jan-Noël Thon (Tübingen) Computerspielwelten. Zur intersubjektiven (In-)Stabilität von Spielräumen und Spielgeschehen
10.15 Uhr – 10.45 Uhr	Kaffeepause
Panel II: Der Raum des Computerspiels als Wissensformation	
10.45 – 12.15 Uhr	PAIDIA: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Johanna Lindner, Dr. Marcel Schellong, Tobias Unterhuber (München)
12.15 Uhr – 14.00 Uhr	Mittagspause
Panel III: Raum als Handlungsträger	
14.00 – 14.45 Uhr	Adrian Froschauer (Saarland) „The gap in the door...it's a separate reality.“ Horrible Räume im Computerspiel
14.45 – 15.30 Uhr	Dr. Christian Nibler (München) War Never Changes...but Space – Der Raum als zentrales Handlungsmotiv postapokalyptischer Dystopien in Literatur, Film und Computerspiel
15.30 – 16.15 Uhr	Maria Kutscherow (München) Glatte und gekerbte Räume in (post-) apokalyptischen Computerspielen
16.15 Uhr – 16.45 Uhr	Kaffeepause

Panel IV: Grenzen des Raums

16.45 – 17.30 Uhr	Bernhard Runzheimer (Marburg) „Unendlich Munition im nimmervollen Beutel“ Die Auswirkungen unendlicher Raumstrukturen auf die diegetische Logik digitaler Spiele
17.30 – 18.15 Uhr	Patrick Jahnke (Greifswald) Press F to pay respect. Produktive Abgrenzungsstrategien der Gameskultur
18.15 – 19.00 Uhr	Nils Gelker (Hannover) Raum Zeit Zeit-Raum? Narratologische Betrachtung von Raum-Zeit-Korrelationen im Videospiel

Sonntag, 11. Dezember 2016

Panel V: Raum als Paradigma des Game Designs

09.00 – 09.45 Uhr	Michael Mosel (Gießen) Formationen von Leveldesign-Patterns als Brücke zwischen Spezifität und Beliebigkeit
09.45 – 10.30 Uhr	Dr. des Hiloko Kato, René Bauer (Berlin/Zürich) Der spektakuläre Raum – Herausforderung für Leitsysteme

10.30 – 11.00 Uhr Kaffeepause

Panel VI: Soziale Spielräume

11.00 – 11.45 Uhr	Kerstin Raudonat (Heilbronn) Von definierten Spielräumen zur Entstehung kommunikativer Räume in Online-Rollenspielen
11.45 – 12.30 Uhr	Dr. Lars Bülow, Sven Stephan (Passau) Der Spielraum als Sprachraum – Die Pragmatik der Kommunikation in MMORPGs

