

Innsteg-Aula

Nikolakloster

Philosophicum

Wirtschaftswissenschaften

Zentralbibliothek

Mensa

Audimax

Kunsterziehung

Betriebstechnik

Informatik und Mathematik  
Rechenzentrum

Juridicum

Verwaltung

IT-Zentrum  
International House

Sportzentrum

Freisportanlage



### Kontaktadressen

### Wissenschaftliche Leitung

Prof. Dr. Hans Krah  
Innstraße 25  
D-94032 Passau  
Fon: +49 851 509 2770  
E-Mail: Hans.Krah@uni-passau.de

### Organisation und Kontakt

Martin Hennig  
DFG-Graduiertenkolleg 1681 „Privatheit“  
E-Mail: martin-hennig@uni-passau.de

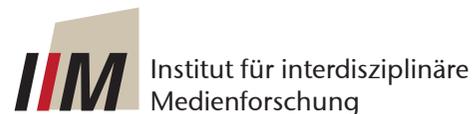
### Anmeldung

Wir bitten Sie, sich bis spätestens **01.12.2014** unter:  
martin-hennig@uni-passau.de für die kostenlose  
Teilnahme an der Tagung anzumelden.

### Veranstaltungsort

Universität Passau  
ITZ, Raum 017, Innstraße 43

gefördert durch



# Interdisziplinäre Tagung Spielzeichen – Theorien, Analysen, Praktiken des zeitgenössischen Computerspiels



05. – 07. Dezember 2014

IT-Zentrum (ITZ), Innstraße 43  
Universität Passau



## Spielzeichen – Theorien, Analysen, Praktiken des zeitgenössischen Computerspiels

Hinter der Bildoberfläche des Computerspiels verbirgt sich eine komplexe Kommunikationsform, die audiovisuelle, ludische, narrative und soziale Zeichensysteme inkorporiert. Damit fordert das Computerspiel etablierte Disziplinen heraus, sich zu vernetzen und fächerübergreifende Methodenprogramme zu entwickeln. Zugleich sind zeitgenössische Beispiele durch eine Annäherung an traditionelle audiovisuelle Medien geprägt, überdies stimulieren sie alternative Spielaneignungen. Derartige medienstrukturelle Entwicklungen stellen die Game Studies vor neue Herausforderungen: Im Zeichenspiel von Medium und Nutzenden diffundieren die Zeichen des Spiels. Die Tagung möchte sich deshalb dem Dispositiv Computerspiel im Medienverbund, den Motiven und Strukturen aktueller Beispiele sowie den damit einhergehenden Nutzungspraktiken aus einer interdisziplinären Perspektive nähern.

## Programm

### Freitag, 05. Dezember 2014

ab 14.45 Uhr	<b>Registrierung</b>
15.15 – 15.30 Uhr	<b>Begrüßung</b> Prof. Dr. Hans Krahl und Martin Hennig, Passau
15.30 – 16.30 Uhr	<b>Keynote</b> Prof. Dr. Jan-Oliver Decker, Passau
16.30 – 17.00 Uhr	<b>Kaffeepause</b>

#### Spielzeichen: Dispositiv Computerspiel

17.00 – 17.45 Uhr	Dr. Tim Raupach, Marburg Computerspiele aus dispositivanalytischer Optik
17.45 – 18.30 Uhr	Peter Podrez, Erlangen-Nürnberg Ideologische Effekte erzeugt vom Spielapparat. Gaming-Dispositive, Spielästhetiken und Subjektpositionen des Spielers
18.30 – 19.15 Uhr	Dr. Maren Conrad, Münster Zwischen Mensch und Maschine: Das Computerspiel als Feedbackschleife

### Samstag, 06. Dezember 2014

#### Aktuelle Tendenzen der Computerspielkultur

09.00 – 09.45 Uhr	Martin Stobbe und Tristan Weigang, Münster »Relativ Indie« – Kulturoziologische Skizzen zu einem neuen Produzententypus im Feld der Computerspielentwicklung
09.45 – 10.30 Uhr	Alexander Schlicker, München Spiel in Serie: Zu Begriff, Formen und Distinktionen seriellen Erzählens in Computerspielen
10.30 – 11.00 Uhr	<b>Kaffeepause</b>

#### Spiel und Narratologie

11.00 – 11.45 Uhr	Michael Buhl, München Symbol und Unendlichkeit: Mit Peirce und Lotman über das Problem von Ereignisfolge und dargestellter Welt
11.45 – 12.30 Uhr	Adrian Froschauer, Saarbrücken Der Kampf um die »Erzählhoheit«: Voice-Over-Erzähler in Computerspielen
12.30 – 14.30 Uhr	<b>Mittagspause</b>

#### Panel: Sehen, Erzählen, Spielen. Remediatisierungskonzepte in Videospiele

14.30 – 16.00 Uhr	Ann-Marie Letourneur, Monika Weiß und Karina Kirsten, Marburg 1. Grenzüberschreitungen: Vom »Spielen« eines »Films«? 2. Interaktive Fortsetzungsgeschichten: Das Serielle in den „Telltale Games“ Serials 3. Back to the Wild West: Das Genrespiel in „Red Dead Redemption“
16.00 – 16.30 Uhr	<b>Kaffeepause</b>

#### Interaktionen: Das Computerspiel im Medienverbund

16.30 – 17.15 Uhr	Dr. Rudolf Inderst, München Das Videospiel „Wolfenstein: The New Order“ als »alternative history«: Eine digitale Fortsetzung antinationalsozialistischer Dystopien
17.15 – 18.00 Uhr	Michael Meyer-Spinner, Osnabrück Videospiele in Literatur
18.00 – 18.45 Uhr	Sabrina Eisele, Mainz Die wiedergewonnene Ko-Präsenz – Theatrale (Computer-) Spielsituationen am Beispiel von „Situation Rooms“ und dem Präsenz-Adventure „Live Exit“

### Sonntag, 07. Dezember 2014

#### Zeichenspiel: Involvierungsstrategien, Spielaneignungen

09.00 – 09.45 Uhr	Michael Stroh, Eichstätt Die Erziehung des Spiels – Bildungs- und Erziehungsprozesse in der (simulierten) Welt des Computerspiels
09.45 – 10.30 Uhr	Hiloko Kato und René Bauer, Zürich Hänsel und Gretel: Konstruktion und Rezeption von Orientierungshinweisen im Spielraum
10.30 – 11.00 Uhr	<b>Kaffeepause</b>
11.00 – 11.45 Uhr	Matteo Riatti, Passau Sexy oder charmant – Zur semiotischen Konstruktion parasozialer Beziehungen am Beispiel von Videospieldamen
11.45 – 12.30 Uhr	Patrick Jahnke, Greifswald und Dr. Innokentij Kreknin, Passau Computerspiel »unplugged«: Sekundäre Narrativierung als medientranszendierende Spiel- und Alltagspraktik

