



Ringvorlesung

Game Studies

Komparatistische Perspektiven auf Neue Medien

Zeit: 12:00-13:30 Uhr

Ort: GeiWi Turm, HS 5

- DI., 03.10.23 | Forschungsgruppe Game Studies
Einführung
- DI., 10.10.23 | Michael Fuchs (Amerikastudien)
Haunted Media: Videogames in Horror Movies
- DI., 17.10.23 | Tobias Unterhuber (Germanistik)
Gespenster, Gesten, Geschichte, Gender: Von den Anfängen der Game Studies
- DI., 24.10.23 | Magdalena Leichter (Vergleichende Literaturwissenschaft) & Yana Lyapova (Slawistik)
Spielromane und Game Studies als theoretischer Zugang
- DI., 31.10.23 | Marcel Ritter & Stephanie Autherith (Informatik)
Machine Learning in Games; Past, Present, and Future
- DI., 07.11.23 | Peter Pohl (Germanistik)
Spiel- als Kreativitätsszenen (Arndt, Fröbel, Jean Paul, Montessori)
- DI., 14.11.23 | Franziska Ascher (Germanistische Mediävistik)
Grenzenlose Freiheit? Implikationen eines Ideals
- DI., 21.11.23 | Aleksander Groth (Organization Studies)
Entstehung von Online Firestorms am Beispiel der Blizzcon 2018 (Diablo Immortal); eine kommunikations-organisationstheoretische Betrachtung
- DI., 28.11.23 | Marion Näser-Lather (Europäische Ethnologie)
Spielen als Alltagspraxis. Zugänge der Europäischen Ethnologie
- DI., 05.12.23 | Gernot Howanitz (Slawistik)
Osteuropa im Computerspiel
- DI., 12.12.23 | Felix Tenhaef (Kunstgeschichte)
Kunst und Computerspiel
- DI., 09.01.24 | Dejan Lukovic (Medienwissenschaft)
Gaming the Game: Metagaming anhand von Speed- und Challenge Runs
- DI., 16.01.24 | Christoph Singer (Anglistik)
Spielbares Trauma? Well-Being und Mental-Distress im digitalen Spiel
- DI. 23.01.24 | Louise Fuller (Psychologie), Anja Gödl (Vergleichende Literaturwissenschaft), Daniel Singh (Architektur), Andreas Wieser (Lehramt)
Game Studi(e)s: Vom Spiel zur wissenschaftlichen Arbeit
- DI., 30.01.24 | Erster Klausurtermin