



## Gaming & Wissenschaft: Disziplinäre Zugänge zu den *Game Studies*

VORTRAGSREIHE IM WINTERSEMESTER 2022/23

an der Universität Innsbruck, Seminarraum 40935, Geiwi-Turm

Während Interdisziplinarität in den meisten Fächern als Bonus angesehen wird, ist sie für die Game Studies konstitutiv. (Video-)Spieforschung ist überall und nirgends beheimatet: nirgends, weil bisher nur selten institutionalisiert, doch gleichzeitig überall, weil so viele Fachbereiche Relevantes zum Diskurs beizutragen haben.

Die Vorträge in der Reihe „Gaming & Wissenschaft“ widmen sich der Frage, wie sich einzelne Fachrichtungen gegenüber den interdisziplinären Game Studies positionieren: Was macht ein Fach mit Spielen, und was machen die Spiele mit einem Fach? Wie können etablierte Theorien und Methoden eines Faches auf den einzigartigen Forschungsgegenstand der Spiele angewandt werden, und wie verändern im Gegenzug diese Spiele diese etablierten Theorien und Methoden?

Die Vorträge beinhalten einen fachhistorischen Überblick wie auch Einblicke in aktuelle Forschungsansätze. Sie sind sowohl Einführungen als auch Einladungen zur weiterführenden, fächerübergreifenden Vernetzung, und sie richten sich gleichermaßen an interessierte Studierende und Wissenschaftler:innen, die an der Universität Innsbruck selbst an Spielen forschen (wollen). Alle sind herzlich eingeladen. Die Veranstaltung ist öffentlich und kostenlos, eine Voranmeldung ist nicht nötig.

- |        |           |   |
|--------|-----------|---|
| 25.10. | 19:00 Uhr | Christoph Singer<br>MEDICAL HUMANITIES UND DIE GAMIFIZIERUNG VON EMPATHY              |
| 22.11. | 19:00 Uhr | Magdalena Leichter<br>LITERATURWISSENSCHAFT UND GAME STUDIES                          |
| 05.12. | 17:15 Uhr | Eva Pfanzelter und Wolfgang Meixner<br>GESCHICHTSWISSENSCHAFTEN UND GAME STUDIES      |
| 17.01. | 19:00 Uhr | Marion Näser-Lather<br>SPIELEN ALS ALLTAGSPRAXIS. ZUGÄNGE DER EUROPÄISCHEN ETHNOLOGIE |