universität
innsbruck

Tagung der Forschungsgruppe Game Studies

Spielgeschichte(n) –

Games und Game Studies in medienkulturgeschichtlicher Perspektive

11.–13. April 2024
Universität Innsbruck

Donnerstag, 11.04.2024
(GeiWi-Turm, Innrain 52d, Erdgeschoss, Hörsaal 5)

16.30 Uhr **Gruß- und Geleitworte** von Jürgen Fuchsbauer *(Dekan)*, Elisabeth de Felip-Jaud *(Studiendekanin)*, Dirk Rose *(Insitutsleiter Germanistik)* und Philipp Zitzlsperger *(Institutsleiter Kunstgeschichte)*

Begrüßung durch die Tagungsorganisator:innen

17.30 Uhr **Rolf Nohr** ***(Braunschweig)*** Spielgeschichte(n) als praxeologische Archäologie (Keynote)

Panel I: Geschichtsschreibung [Moderation: Wolfgang Meixner]

18.30 Uhr **Victoria Mummelthei** ***(Berlin)*** Emergente Historiografie vs. Game Studies: Wer schreibt die Geschichte der Spiele?

19.00 Uhr **David Betzing** ***(Heidelberg)*** Oral History gegen das „Digital Dark Age“: Methodische Herausforderungen bei der geschichtswissenschaftlichen Erforschung digitaler Subkulturen am Beispiel der LAN-Szene

19.30 Uhr **Offizieller Eröffnungsempfang der Tagung**

Freitag, 12.04.2024
(Claudiana-Saal, Herzog-Friedrich-Straße 3)

9.00 Uhr **Benjamin Beil** ***(Köln)*** Computerspiele(n) ausstellen (Keynote)

10.00 Uhr *Kaffeepause*

Panel II: Sammlung [Moderation: Felix Tenhaef]

10.30 Uhr **Claudius Clüver** ***(Bonn/Siegen)*** Das Spiel in der Schachtel

11.00 Uhr **Veronika Kocher** ***(Wien)*** Die Narration von Brettspielen im Sammlungskontext: Digitale Formation und Kontextualisierung von Eco-Board Games

11.30 Uhr *Mittagspause*

Panel III: Anfänge [Moderation: Christoph Singer]

13.30 Uhr **René Waßmer** ***(Freiburg)*** Der Ernst des Spiels: Beobachtungen zu Georg Philipp Harsdörffers Frauenzimmer Gesprächspielen (1644–57)

14.00 Uhr **Peter Pohl** ***(Innsbruck)*** Schola ludus. Versuch über die (Un-)Verhältnismäßigkeit des Spiels

15.00 Uhr **Simon Huber** ***(Wien)*** Die Erfindung des spielerischen Lernens in der frühen Neuzeit

14.30 Uhr *Kaffeepause*

Panel IV: Bildung [Moderation: Peter Pohl]

15.00 Uhr **Björn Blankenheim** ***(Wuppertal)*** Als Computerspiele die Welt retteten… Problemlösen und vernetztes Denken in den Spielen und Schriften von Dietrich Dörner und Frederic Vester

15.30 Uhr **Jörg Burbach** ***(Köln)*** **& Nadine Trautzsch** *(Regensburg)* Benefits of Gaming History - Nutzen aus der Spielgeschichte

16.00 Uhr *Kaffeepause*

Panel V: Kanonisierung [Moderation: Magdalena Leichter]

16.30 Uhr **James Cartlidge** ***(Wien)*** Complexity, Controversy, Creativity: The History of the Roguelike Genre

17.00 Uhr **Phillip Brandes** ***(Tübingen)*** **& Anja Gödl** ***(Innsbruck)*** Kanon, Wertung, Geschichte – ‚The Legend of Zelda‘

18.00 Uhr **Conference Dinner**

Samstag, 13.04.2024
(Claudiana-Saal, Herzog-Friedrich-Straße 3)

Panel VI: Realismus, Authentizität und die Suche nach ‚Echtheit‘ in Gamingkulturen (AKGWDS) [Moderation: Franziska Ascher]

9.00 Uhr **Jacob Birken** ***(Köln)*** Wirklichkeit als Wettstreit: Zu ‚Realismus‘-Konzepten in der Gaming-Kultur

9.30 Uhr **Aurelia Brandenburg** ***(Bern)*** Ein „echter Spielefreak“: (Selbst-)Authentifizierung im deutschsprachigen Spielejournalismus der 1980er und 1990er

10.00 Uhr **Peter Färberböck** ***(Salzburg)*** Jenseits ‚Realismus“ und ‚Korrektheit‘: Wie virtuelle Welten und Forschung mit materieller Kultur zusammenpassen

10.30 Uhr *Kaffeepause*

Panel VII: Remediation [Moderation: Yana Lyapova]

11.00 Uhr **Christian Drobe** ***(Brno)*** Computerspiele als Ästhetiken für Kunst und Literatur? Motive der Gaming Culture im Werk von Juan S. Guse und Hito Steyerl

11.30 Uhr **Lisa Hinterleitner** ***(Kassel)*** Zwischen Neid und Nostalgie: Computerspielgeschichte(n) in Film und Serie

12.00 Uhr *Imbiss*

Panel VIII: Diskursgeschichte(n) der Game Studies [Moderation: Tobias Unterhuber]

12.30 Uhr **Martin Tschiggerl** ***(Wien)*** Für eine Geschichte der Vielen – Games Studies und Popularität

13.00 Uhr **Nils Bühler** ***(Köln)*** Was kam vor „Year One“? Zum notwendigen Mythos vom missverstandenen Computerspiel

13.30 Uhr **Paul Labelle** ***(Bonn)*** Towards a Transmedial History of ‚Immersion‘

14.30 Uhr **Abschlussdiskussion**

www.uibk.ac.at/projects/gamestudies

Organisation
Franziska Ascher, Anja Gödl, Dejan Lukovic, Yana Lyapova, Felix Tenhaef, Tobias Unterhuber im Namen der Forschungsgruppe Game Studies der Universität Innsbruck

Kontakt
gamestudies@uibk.ac.at

Finanziert ist die Tagung von

LAND TIROL
Vorarlberg unser Land
universität innsbruck
Institut für Germanistik
Institut für Kunstgeschichte
Institut für Slawistik
Büro des Vizerektorat für Forschung
universität innsbruck
Forschungsschwerpunkt „Kulturelle Begegnungen – Kulturelle Konflikte“
Büro für Internationale Beziehungen (Auslandbüro)
ÖH Universität Innsbruck
ÖH FV Lehramt
ÖH FV Phil-Kult

© BfÖ 2024, Bildnachweis: Wikipedia