



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 (*Institutsleiter 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 Mummelthai (*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 Simon Huber (*Wien*) Die Erfindung des spielerischen Lernens in der frühen Neuzeit
- 14.30 Uhr Peter Pohl (*Innsbruck*) Schola ludus. Versuch über die (Un-)Verhältnismäßigkeit des Spiels
- 15.00 Uhr **Kaffeepause**
- Panel IV: Bildung** [Moderation: Peter Pohl]
- 15.30 Uhr Björn Blankenheim (*Wuppertal*) Als Computerspiele die Welt retteten... Problemlösen und vernetztes Denken in den Spielen und Schriften von Dietrich Dörner und Frederic Vester

- 16.00 Uhr Jörg Burbach (*Köln*) & Nadine Trautzsch (*Regensburg*) Benefits of Gaming History - Nutzen aus der Spielgeschichte
- 16.30 Uhr **Kaffeepause**
- Panel V: Kanonisierung** [Moderation: Magdalena Leichter]
- 17.00 Uhr James Cartlidge (*Wien*) Complexity, Controversy, Creativity: The History of the Roguelike Genre
- 17.30 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‘
- 14.00 Uhr **Abschlussdiskussion**

www.uibk.ac.at/projects/gamestudies