

Spiel | Handlung

Tagung der AG-Games

18.-20.04.2013
Köln/Schloss Wahn

Weitere Infos:
www.spiel-handlung.com

Kontakt und Anmeldung:
spielhandlung@gmail.com

SPIEL | HANDLUNG

Handlungstheoretische Ansätze sind in den letzten Jahren zunehmend ins Bewusstsein der Medienwissenschaft gerückt. Im Zuge der Formierung digitaler Medienkulturen wird die Figur der RezipientIn nun als eine der UserIn (oder gar der ProduzentIn) entworfen, die, durch die ihr zugeschriebene Aktivität, das Medium erst entfaltet. Computerspiele lassen sich in dieser Hinsicht als paradigmatisch verstehen, demonstrieren sie doch wie kaum ein anderes ›neues‹ Medium eine außerordentliche Vielzahl und Vielfalt von Handlungsdimensionen. Doch: Was tun wir eigentlich, wenn wir spielen? Wer spielt das Spiel und wie spielt das Spiel?

Aus Anlass ihres 10-jährigen Bestehens möchte die AG-Games sich auf diesen Kern des Computerspiels besinnen und mit der Tagung Spiel | Handlung die Potenziale handlungstheoretischer Ansätze für die Game Studies erproben. Dabei soll gerade die Disparität von Handlungstheorien in den Blick genommen werden: von Performance, Material Culture und Presence Studies sowie Handlungsmodellen der Akteur-Netzwerk-Theorie über narratologische, ludologische und bildwissenschaftliche Ansätze bis hin zu systemtheoretisch geprägten Zugängen und Perspektiven, die im Zuge historischer Epistemologie oder kulturwissenschaftlicher Analyse Ding-Ontologien und Handlungsgefüge neu in Beziehung setzen. Wie können handlungstheoretische Spielanalysen aussehen? Wo sind die Möglichkeiten und Grenzen der einzelnen Ansätze? Welche Aspekte ›des Computerspiel(en)‹ können besonders prägnant erfasst werden, welche bleiben blinde Flecken?

Konzeption und Organisation:

Dr. Judith Ackermann | J.-Prof Dr. Benjamin Beil |
Dr. Britta Neitzel | Dr. Markus Rautzenberg



Donnerstag 18. April 2013

14:30-15:00 **Begrüßung**

Panel 1: Das Spiel verstehen

15:00-16:00 **Karin Wenz**
Theorycrafting: Spielen als wissenschaftliches Handeln

16:00-17:00 **Niklas Schrape**
Verstehen und Handeln. Eine Modellierung nach Peirce

17:00-17:15 *Kaffeepause*

17:15-18:15 **Britta Neitzel & Rolf F. Nohr**
10 Jahre AG Games: Die Geschichte von Aktanten in multidimensionalen Handlungszusammenhängen unter Berücksichtigung von epistemischen Dingen sowie nicht-monetären Motivationsfaktoren. Ein Festvortrag

ab 19:30 *Abendessen*

Freitag 19. April 2013

Panel 2: Mit-Spieler

10:00-11:00 **Felix Raczkowski**
Spielen mit dem Computer – von digitalen Spiel(zeug)en und Software-Toys

11:00-12:00 **Tim Raupach & Michael Mosel**
„Can't go with the flow“ – zur Kritik eines handlungstheoretischen Konzepts von Unterhaltungserleben in Computerspielen

12:00-12:15 *Kaffeepause*

Panel 3: Gegen-Spieler

12:15-13:15 **Mathias Fuchs**
Falschspieler und Spielverderber

13:15-14:45 *Mittagessen (Eltzhof)*

14:45-15:45 **Christian Huberts**
(Nicht-)Handlungen im Computerspiel: Atmosphäre, ambiente Akte und Passivität als blinde Flecken der Game Studies

15:45-16:45 **Philipp Bojahr**
Vom Bug zum Modding. Entwurf einer Typologie der (Ent-)Störungen des Computerspielens

16:45-17:15 *Kaffeepause*

ab 17:15 **LARP-Workshop mit Rafael Bienia / Führung durch die Theaterwissenschaftliche Sammlung**

ab 20:00 *Get together*

Samstag 20. April 2013

Panel 4: Hand und Handlung

10:00-11:00 **Andreas Wolfsteiner**
Szenarien der ‚unsichtbaren Hand‘ am Beispiel der Wirtschaftsimulation Anno 1602

11:00-12:00 **Thomas Hensel**
Das Computerspiel als Tastbild

12:00-12:15 *Kaffeepause*

Panel 5: Game/Play/Performance

12:15-13:15 **Andreas Rauscher**
Vom Paten zum Pizzaboten und wieder zurück – Schau-Spiel und Configurative Performances in den Rockstar Games

13:15-14:00 *Mittagessen (Schloss Wahn)*

14:00-15:00 **Friedrich Kirschner**
Hyperdramatik – neue Erzählformen im Theater

15:00-16:00 **Sascha Förster**
Zwischen Siegeslust und Rettung: Spielregeln und Performance-Theater

16:00 **Abschluss**
