

## Ausschreibung | FSP-Fellowships 2023 „Gespielte Empathie“ (01.06.–30.06.2023, Universität Innsbruck)

Fellowships für Prä-Docs und Post-Docs in Innsbruck

Forschungsschwerpunkt *Kulturelle Begegnungen - Kulturelle Konflikte*, Universität Innsbruck

Forschungsgruppe *Game Studies*, Universität Innsbruck

### **Bewerbungsschluss: 15.03.2023**

Die Forschungsgruppe Game Studies der Universität Innsbruck lädt **bis zu drei** Fellows (**Prä-Doc bzw. Post-Doc**) für **einen Monat (1.06.–30.06.2023)** nach Innsbruck ein, um sich einerseits den eigenen Forschungen zu widmen und andererseits mit Kolleg\*innen und Studierenden vor Ort vernetzen zu können. Der thematische Schwerpunkt der „Gespielten Empathie“ ermöglicht hier eine Vielzahl von disziplinären Zugängen.

### **Thema**

Spätestens seit den ersten Diskussionen zu Serious Games in den 2010er Jahren wird Computerspielen die Möglichkeit zugesprochen, Empathie, Mitgefühl, Trauer, Wut, etc. zu vermitteln, weil der Rezeptionsmodus des Spielens durch Agency und Involvierung dies erlauben und begünstigen würde. Es wurde in Folge mitunter sogar vom Computer als ‚Empathiemaschine‘ gesprochen. Diese hyperbole Perspektive mag zwar einerseits als Gegenstück zur Killerspieldebatte der frühen 2000er Jahre gelten, in welcher der negative Einfluss von Spielen breit diskutiert wurde, erschöpft sich aber nicht darin. Fakt ist, dass sich in den letzten zehn Jahren tatsächlich immer mehr Spiele dezidiert der Erzeugung von Empathie widmeten oder so rezipiert wurden. Hierzu zählen zum Beispiel *Dys4ia* (2012), *That Dragon, Cancer* (2016), *Depression Quest* (2013), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), *Bury Me, My Love* (2017) oder *#Feminism* (2016), die sich mit Transition, Krebserkrankung, psychischen Krankheiten wie Depression oder Schizophrenie sowie Migration und Flucht respektive Geschlechterrollen auseinandersetzen. Diese Entwicklung fand bereits ersten Niederschlag in der Forschung, sowohl vonseiten der Game Studies als auch vonseiten des Game Designs.

Allerdings muss das Spiel als Erziehungsmittel dabei auch kritisch hinterfragt werden, kann diese Art von Empathieerzeugung doch genauso nur als ein Mittel zur Bindung von Kunden\*innen verstanden werden, die durch das Mitfühlen weniger tatsächlich ihre Einstellungen ändern, als im Sinne einer kathartischen Schaulust bis hin zum *misery porn* andere Arten von Lust befriedigen. Solche Effekte würden das angestrebte Ziel solcher Spiele ins Gegenteil verkehren, womit umso deutlicher wird, wie komplex das Verhältnis von Empathie und Spiel ist. Bislang wird diese Komplexität allerdings zum Beispiel dadurch ungebührlich reduziert, dass der Empathiebegriff oftmals stark positiv verstanden und mit moralischem Gehalt aufgeladen wird; zudem liegt der Fokus der Forschung überwiegend auf digitalen Spielen und nicht auf analogen Spielformen im weitesten Sinn.

Entsprechend bedarf das Thema Empathie und Spiel einer multiperspektivischen, trans- und interdisziplinären Forschung, die neben Forscher\*innen der Game Studies auch

Vertreter\*innen aus der Pädagogik, Philosophie, Geschichte, Kulturwissenschaften, Soziologie, Kunstwissenschaften, Psychologie und vielen anderen umfassen sollte. Fragestellungen dieser Auseinandersetzung könnten dabei wie folgt aussehen:

- Welche verschiedenen Konzeptionen von Empathie lassen sich auf Spiele anwenden? Wie lassen sich diese von *Theory of Mind*, dem Nachdenken über die mentale Verfassung anderer Menschen, differenzieren?
- Wie erzeugen Spiele Empathie, und wie ist diese Erzeugung an ihre spezifische Medialität geknüpft?
- Wie verändert sich der Empathiebegriff im maschinen-vermittelten digitalen Spiel?
- Warum und in welchen Kontexten scheint es ein gewünschtes Ziel zu sein, dass Spiele Empathie erzeugen?
- Wie verhält sich der Empathie-Begriff zu verwandten Konzepten wie Flow oder Immersion?
- Wie wird Empathie verhandelt, dargestellt, inszeniert und vermittelt?
- Wie werden Spiele als didaktische Werkzeuge vermittelt?
- Wie wirken sich verschiedene Dimensionen und Ebenen des Spielens auf die Erzeugung von Empathie aus?
- Wie lässt sich aus medienethischer Sicht das Verhältnis aus Empathie und Voyeurismus verhandeln?
- Wie lassen sich aus der Perspektive der Medical Humanities die Darstellung und Konstruktionen von Repräsentationen von Krankheit und Gesundheit lesen?

Um diesen Fragestellungen und dem Zusammenhang zwischen (digitalem als auch analogem) Spiel und Empathie weiter nachgehen zu können, lädt die Forschungsgruppe Game Studies – vertreten durch Franziska Ascher, Magdalena Leichter, Dejan Lukovic, Sascha Pöhlmann, Christoph Singer, Felix Tenhaef und Tobias Unterhuber – bis zu drei Fellows (Prä-Doc bzw. Post-Doc) für einen Monat nach Innsbruck ein.

### **Organisation und Ablauf**

Einen Monat lang wird den Fellows sowohl die Möglichkeit zum freien Arbeiten geboten als auch zur Teilnahme an thematisch einschlägigen gemeinsamen Veranstaltungen. In mehreren Treffen kommen die Fellows in direkten und intensiven Austausch mit Forscher\*innen und Studierenden vor Ort. Dabei werden Arbeitspapiere diskutiert, die sich mit dem Themenkomplex des Programms beschäftigen, die sodann nicht nur Basis für eine öffentliche Vortragsreihe sind und in der letzten Woche der Fellowships in einem öffentlichen Workshop münden, sondern auch im weiteren Verlauf in einer Sonderausgabe des Game Studies-Journals “Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung” erscheinen sollen.

Die Fellowships sind jenseits des Forschungsgegenstandes „Gespielte Empathie“ dezidiert offen konzipiert. Entsprechend begrüßen wir Bewerbungen aus allen relevanten Forschungsfeldern und bitten alle Bewerber\*innen einerseits kurz zu erörtern, welches Umfeld und welche

Ressourcen sie sich für den eigenen Forschungsaufenthalt wünschen würden, andererseits, mit welchen Themen und bei welchen Formaten sie sich einbringen wollen.

### **Finanzielles**

Der FSP *Kulturelle Begegnungen - Kulturelle Konflikte* mit Unterstützung des International Relations Office der Universität Innsbruck übernehmen jeweils die Reisekosten (innerhalb der EU bis zu 400 €, außerhalb der EU bis zu 800 €). Für die Dauer des Forschungsaufenthaltes werden Unterkunfts- und Verpflegungskosten bis zu insgesamt maximal € 900 getragen; eine Unterstützung bei der Wohnungssuche wird angeboten.

### **Bewerbung**

Wir bitten um eine Bewerbung mit

- kurzer Schilderung des geplanten Forschungsvorhabens und möglicher Formate/Themen, die sich in dem Workshop oder in Form von Vorträgen anbieten (ca. 1 Seite).
- Lebenslauf/CV (ggf. mit Vortrags- und Publikationsliste)
- Die Bewerbungen senden Sie bitte bis **15.03.2023** an [fsp-kultur@uibk.ac.at](mailto:fsp-kultur@uibk.ac.at).