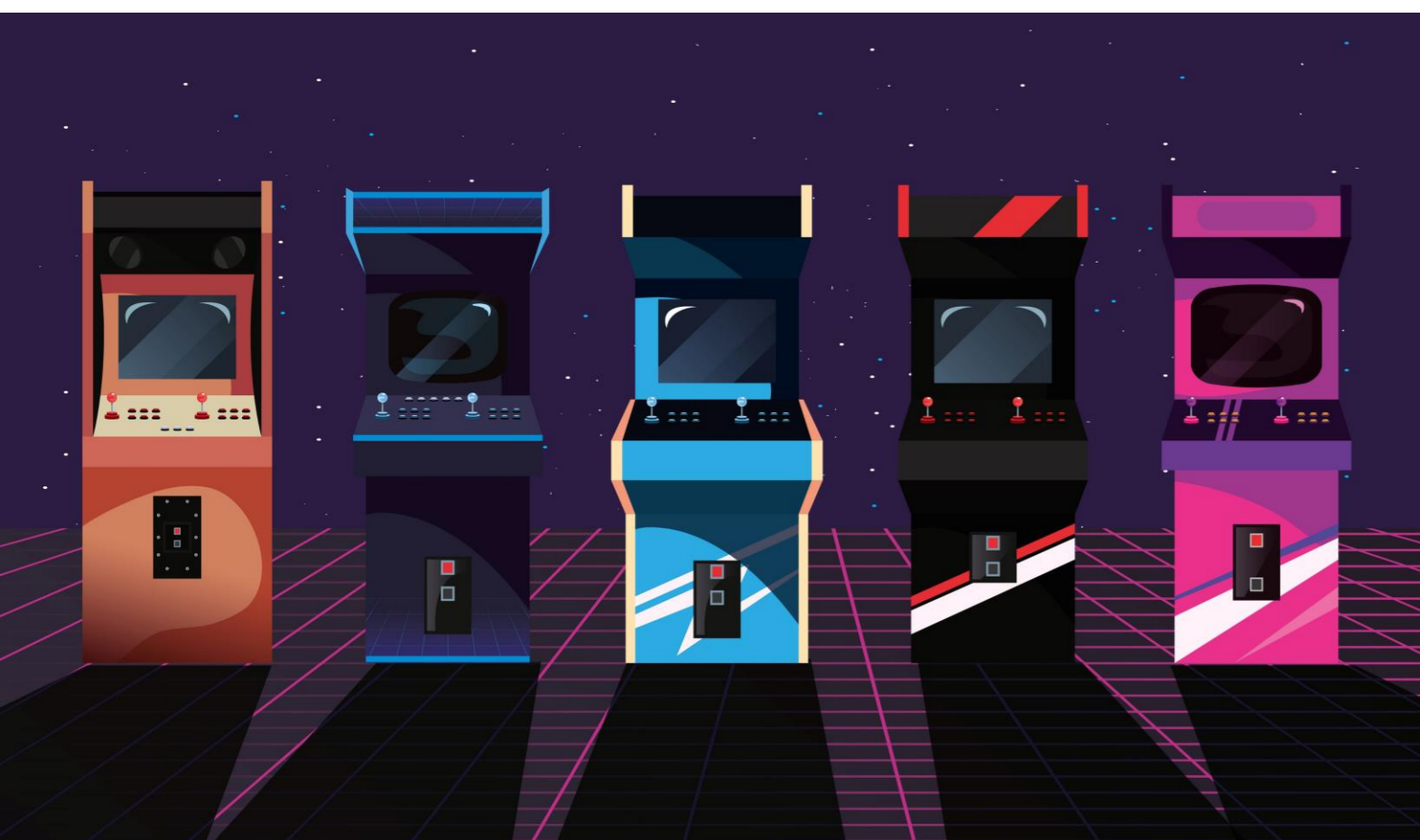


Spielzeichen IV – Genres



18.–20. März 2021

Veranstalter:

Hans Krahl
Lehrstuhl für Neuere Deutsche
Literaturwissenschaft
Mail: Hans.Krahl@uni-passau.de

Martin Hennig
DFG-Graduiertenkolleg 1681/2 „Privatheit
und Digitalisierung“
Mail: Martin.Hennig@uni-passau.de

Anmeldungen bitte bis zum 16.03. per
Mail an: Martin.Hennig@uni-passau.de

Donnerstag, 18. März

15:00 Uhr – 15:30 Uhr Martin Hennig / Hans Krahl (Passau)
Begrüßung und Einführung

Panel 1 15.30 – 17.30 Uhr	Genre-Theorie
Rolf Nohr (Braunschweig)	<i>Genredefinition, Spiel-Handeln und Handlungstheorie</i>
Andreas Rauscher (Mainz)	<i>The Alien Behind the Curtain – Konfigurationen und Kontexte der Genre-Settings</i>
Robert Matthias Erdbeer (Münster)	<i>Modell und Spiel</i>

Panel 2 18.00 – 19.30 Uhr	Genre-Reflexionen
Martin Hennig (Passau)	<i>Palimpseste: Spielgenres und Hypertextualität</i>
Tobias Unterhuber (Innsbruck)	<i>Schubladen denken – Über die Notwendigkeit der Etablierung und Überwindung einer Gattungstheorie des Computerspiels</i>

Freitag, 19. März

Panel 3 09.00 – 10.30 Uhr	Genre und Gender
Theresa Krampe (Gießen)	<i>Queer Play und LGBTQIA* Repräsentation im RPG</i>
Jan-Oliver Decker (Passau)	<i>Casual Games = casual sexism? – Genderkonzeptionen in der Spielereihe Dark Parables</i>

Panel 4 11:00 – 13:00 Uhr	Genre-Design und -Inszenierung
Sebastian Reinhard Richter (Bochum)	<i>Gamemusik und Genres – am Beispiel von Jump'n'runs der 1990er</i>
Michael Mosel (Marburg)	<i>Videospielgenres aus Perspektive des Game-Design. Die Umwidmung von Game-Design-Patterns als grundlegende Einheit von Genrebezeichnungen</i>
René Bauer / Hiloko Kato (Zürich)	<i>Genre als Gamemechanik und Motivationsdesign</i>

Panel 5 15:00 – 18:30 Uhr	Genre-Narrative
15:00 – 16:30 Uhr	
Bojan Peric (Zürich)	<i>Das digital-interaktive Narrativ: Ein neues Genre?</i>
Nils Gelker (Hannover)	<i>„You’re a Marine [...]. This is not a cumbersome role-playing game.“ Genre und Figurendarstellung im Videospiel</i>
17:00 – 18:30 Uhr	
Felix Tenhaef (Innsbruck)	<i>Gespielte Autobiografien? – ‚Autobiografische‘ Computerspiele im transmedialen Vergleich</i>
Willi Barthold (Berlin)	<i>Simulierte Dörfer, spielbare Landwirtschaft: Berufs- und Wirtschaftssimulationen im intermedialen Genre-Dialog mit Narrativen des ländlichen Raumes</i>

Samstag, 20. März

Panel 6 9:30 – 13:00 Uhr	Genre-Kulturen
9:30 – 11:00 Uhr	
Martin Roth (Kyoto)	<i>Spatializing Videogame Culture</i>
Peter Podrez (Erlangen-Nürnberg)	<i>Be A Bee – Animalische Spielbarkeit in Tiersimulationen</i>
11:30 – 13:00 Uhr	
Felix Schniz (Klagenfurt)	<i>Was ist das Genre eines objet ambigu? Die unmögliche Taxonomie des Videospiele als Appell</i>
Christopher Lukman (Berlin)	<i>Welche Ästhetik des Computerspiels? Von idealistischen, avantgardistischen und populären Geschmackskategorien</i>