



Interdisziplinäre Tagung

# digital. sozial. marginal?

## Literatur und Computerspiel in der digitalen Gesellschaft

Westfälische Wilhelms-Universität Münster

25. - 27. Juni 2015

### Donnerstag, 25. Juni

14:15 BEGRÜSSUNG & EINFÜHRUNG

#### PANEL 1: DIGITALE LITERATUR UND IHRE VERMITTLUNG

- 14:45 PHILIPPE WAMPFLER (Uni Zürich): Literaturdidaktik und digitale Literatur
- 15:15 BENJAMIN FELD (mixtvision, München): Kinder- und Jugendliteratur in Zeiten interaktiver Medien – ein Praxisbericht
- 16:00 SEBASTIAN MITTAG (Studio Fizbin, Ludwigsburg): Spieltisch zum Westfälischen Frieden – Entwicklung eines musealen ›Serious Game‹, das Spaß macht
- 17:15 SPIEL DES FRIEDENS (LWL Museum für Kunst und Kultur): Führung und Ausprobieren (mit Ingrid Fisch, Referentin für Kunstvermittlung)
- 18:15 EXPERTENRUNDE ZUM SPIEL DES FRIEDENS

### Samstag, 27. Juni

#### PANEL 4: GESELLSCHAFTLICHE POTENZIALE DES DIGITALEN

- 10:00 CARINA KOPPMANN (Uni Salzburg): Social Work and Gaming. How can outdoor educational methods be used in an approach on social work in social communities?
- 10:30 ANA ILIC (Uni Münster): Digitalisiertes Töten – Zu einer Theorie der Drohne in Tom Hillenbrands dystopischem Kriminalroman *Drohnenland*
- 11:00 TOBIAS UNTERHUBER (Uni München): Emanzipation und Agency – Das Computerspiel als exemplarische Neuverhandlung gesellschaftlicher Ordnung
- 11:45 ABSCHLUSSDISKUSSION

### Freitag 26. Juni

- 09:30 KEYNOTE: DR. THOMAS ERNST (Uni Duisburg-Essen): Codes & Crowds. Die gesellschaftlichen Potenziale der Literatur in digitalen und sozialen Medien und der digitalen Literaturwissenschaft

#### PANEL 2: DAS DIGITALE IN DER LITERATUR

- 10:30 KAI MATUSZKIEWICZ (Uni Göttingen): Wer erzählt die Geschichte? Mediale und personale Narrationen in digitalen Spielen
- 11:00 TOBIAS SCHWESSINGER (Uni Zürich): Spiel mir eine Geschichte! Die Literatur wirft zurück – simulative Darstellungsstrategien in der Literatur
- 11:30 JOHANNA LINDNER (Uni München): Die unendliche Heldenreise. Wie das Computerspiel als Erzählmedium von vorhergehenden Medien beeinflusst wird
- 13:45 MARTIN HENNIG (Uni Passau): Zurück zum Hypertext: Der funktionale Wandel literarischer Bezugnahmen des Videospiele als digitaler Selbstfindungsdiskurs
- 14:15 KERSTIN WILHELMS (Uni Münster): Vernetzte Identitäten. Autobiographische Selbstpositionierung im sozialen Netzwerk bei Fontane und Facebook

- 14:45 ELIAS KREUZMAIR (Uni Greifswald): »The Dissociation Technique«. Reflexionen auf mediale Bedingungen in Twitter-Erzählungen

- 15:30 KEYNOTE: PROF. DR. ROLF NOHR (HBK Braunschweig): »When you hear the buzzer, stare at the art«. Spielen als Test

#### PANEL 3: COMPUTERSPIELE ALS VERSUCHSANORDNUNG

- 16:45 DR. RUDOLF INDERST (Uni Passau): »They're rewriting history. But they forgot about me.« *Wolfenstein: The New Order* als ludonarrative Weiterführung dystopischer Erzähltraditionen
- 17:15 RAPHAEL STÜBE (Uni Münster): »You and 82.7% of players chopped off Sarita's arm«. Normalismus und Entscheidung in den Adventure-Games von Telltale
- 17:45 ADRIAN FROSCHAUER (Uni des Saarlandes): »This is your coming century!« Das Horrorspiel *Amnesia: A Machine for Pigs* als Gegenstand einer kulturgeschichtlichen Literaturwissenschaft
- 20:00 @NEINQUARTERLY (New York): The Failed Intellectual Goodwill Tour – Moderation: Dr. Matthias Erdbeer



Alle weiteren Infos, Anreise und ausführliches Programm auf

[www.digilit.de](http://www.digilit.de)