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 (Univ. Zürich): Literaturdidaktik und digitale Literatur


16:00 Sebastian Mittag (Studio Feibin, Ludwigsburg): Spielisch zum Westfälischen Frieden – Erweckung eines musischen Serious Games, das Spaß macht

17:15 Spiel des Friedens (LWL-Museum für Kunst und Kultur): Führung und Ausprobieren (mit Ingrid Hoch, Referentin für Kunstvermittlung)

18:15 Expertenrunde zum Spiel des Friedens

Freitag 26. Juni

09:30 Keynote: Dr. Thomas Ernst (Univ. 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 Katarzyna Kedywcz (Univ. Göttingen): Wer erzählt die Geschichte? Mediale und personale Narrationen in digitalen Spielen

11:00 Tobias Schwesinger (Univ. Zürich): Spiel mir eine Geschichte: Die Literatur wirft zurück – simulative Darstellung strategien in der Literatur

11:30 Johanna Lunden (Univ. München): Die unendliche Heldenreise: Wie das Computerspiel als Erzählmedium von vorhergegenden Medien beeinflusst wird

13:45 Martin Hennig (Univ. Passau): Zurück zum Hypertext: Der funktionale Wandel literarischer Bezugnahmen im Videospiele als digitale Selbständigkeitsskizzen

14:15 Kerstin Wilhelms (Univ. Münster): Vernarrte Identitäten: Autobiographische Selbstpositionierung im sozialen Netzwerk bei Facebook und Twitter

14:45 Elias Kreuzwitz (Univ. Greifswald): The Disassociation Technique: Reflexionen auf mediale Bedingungen in Twitter & Co.

15:30 Keynote: Prof. Dr. Rolf Norh (HSE Braunschweig): When you hear the buzzer, stare at the art: Spielen als Test

Panel 3: Computerspiele als Versuchsangordnung

16:45 Dr. Rudolf Inderst (Univ. Passau): They’re rewriting history, but they forgot about me: Wolfenstein: The New Order als Ludonarrative Weiterführung: dyptischer Erzähltraditionen

17:15 Raphael Stuebe (Univ. Münster): You and 82, 7% of players chopped off Santas arm: Normalmusis und Entscheidung in den Adentures von Game Over von Toltali

17:35 Adrian Froeschl (Univ. des Saarlandes): This is your coming century! Das Horrorspiel Amnesia: A Machine for Pigs als Gegenstand einer kulturgeschichtlichen Literaturwissenschaft

20:00 “Emergency Quarterly” (New York): The Failed Intellectual Goodwill Tour – Moderation: Dr. Matthias Erdey

Alle weiteren Infos, Anreise und ausführliches Programm auf www.diglit.de