

Call for Abstract: Workshop Virtualität und Gaming

Veranstaltungszeitraum: Freitag 9.09. bis Samstag 10.09.2022

Veranstaltungsort: voraussichtlich Online, mit der Möglichkeit eine Hybrid-Veranstaltung an der TU Braunschweig zu gestalten: Institut für Philosophie, Bienroder Weg 80, 38106 Braunschweig

Thema und Titel:

Virtualität und Gaming stellen spätestens seit Stanisław Lems vorausblickendem Werk ein immer wieder aufgegriffenes Forschungsthema der Medienwissenschaften, des Designs und der Literaturwissenschaft dar. Lem stellte Überlegungen zum 'Virtuellen' an, ohne dabei technologische Voraussetzungen errahnen zu können, wie sie heute bestehen. Auch andere wie die Ästhetikerin und Philosophin S. Langer kannten das Konzept 'Virtualität' lange vor dem heutigen digitalphilosophischen Diskurs. Bereits seit den ersten Spielekonsolen in den 1970ern und spätestens seit dem breiten Anschluss der Weltgemeinschaft an Tim Berner-Lees WorldWideWeb in den 1990er Jahren wird auch das Thema "Virtualität und Computerspiel" interdisziplinär reflektiert, z.B. in den Medien- und Kommunikationswissenschaften, der Medienpsychologie, in Ästhetik, Design und Ergonomie, der Informatik und Pädagogik bis hin zum inzwischen eigenen Forschungszweig der "Game Studies".

Der Workshop "Virtualität und Gaming" möchte im Ausgang von positiven fachspezifischen Ergebnissen eine technikphilosophische, sozialphilosophische und lebensweltliche Perspektive auf das Thema eröffnen. In vielen Bereichen des Alltags und der Freizeitgestaltung, sei es das schlichte Überbrücken von Wartezeiten mit Handy-Spielen bis hin zu regelmäßigen Treffen tausender Spielerinnen und Spieler in 'Open Worlds', stellt das Computerspielen einen über alle soziale Schichten und Altersstufen hinweg gehendes Phänomen der digitaltechnisierten Vergemeinschaftung dar. Die Grenzen zwischen Arbeit und Freizeit verschwimmen dabei zunehmend. Das Spielen digitaler Spiele ist seit langem in der Breite der Gesellschaft angekommen.

Fragen und Themen, die damit zusammenhängen, sind z.B.:

- Lebenswelt des Gamings: Wie ist Computerspielen lebensweltlich und sozialphilosophisch einzuschätzen und zu bewerten?
- medienphilosophische Überlegungen (McLuhan, Deleuze, u.a.)
- ontologische Bestimmung von Virtualität und Gaming: Wie werden virtuelle Welten dargestellt?
- Gewalt und Kooperation in Spielen

- Handlungstheorie von Spielen; Entscheidungen und Wertkonflikte
- Avatar-Spieler Beziehung
- Geschlechtlichkeit und Rollenverhältnisse in digitalen Spielwelten
- Narration und mythische Vorstellungen; Lebenswelterfahrungen in Spielen (Cassirer etc.)
- Schnittstellen: Leiblichkeit und Virtualität des Spiels (embodied cognition und Virtualität)

Beiträge aus allen Richtungen phil. Forschung sind willkommen, wobei ein besonderer Schwerpunkt auf den lebensweltlichen und sozialphilosophischen Aspekten liegen soll.

Organisator:innen: Dr. Maria Schwartz (Bergische Universität Wuppertal) Dr. Domenico Schneider (TU Braunschweig).

Bitte senden Sie ein Abstract von ungefähr 1 bis anderthalb Seiten (400-800 Wörter) sowie knappe Informationen zur aktuellen universitären Anbindung/Forschung an.

domenico.schneider@tu-braunschweig.de

Abgabefrist: Samstag der 30.06.2021

Über den Ausgang des Call for Abstracts wird in der ersten Juliwoche entschieden.