

Workshop Gaming und Virtualität – Programm

Zeit und Ort: Samstag 10.09.2022, 9:00-17:20, online

Zoom-Zugangsdaten:

<https://uni-wuppertal.zoom.us/j/94367097708?pwd=R3d1M25PVjJlaDgwYTNZcEwwQXhLZz09>

Meeting-ID: 943 6709 7708

Passwort: vgame2022

Ablauf: 50 Minuten pro Referent*in, davon 20-30 Minuten Vortrag, dann Diskussion, dazwischen jeweils 10 Min „Puffer“ & mögliche Kaffeepausen.

09:00 – 09:15	Begrüßung	PD Dr. Maria Schwartz und Dr. Domenico Schneider
09:15 – 10:05	1. Vortrag	Dr. Jan Podacker: <i>Praktiken des Imaginierens – Handeln in virtuellen und mentalen Welten</i>
10:15 – 11:05	2. Vortrag	Prof. Dr. Stephan Günzel: <i>Virtualität als Exemplifikation von Raumkonzepten durch Computerspiele</i>
11:15 – 12:05	3. Vortrag	Dr. Kai Denker: <i>Spielerische Hassbotschaften in Internet-Memen</i>
<i>- Mittagspause -</i>		
13:30 – 14:20	4. Vortrag	Rebecca Bachmann B.A. und Dr. Paul Reszke: <i>Sind Videospiele die besseren Gedankenexperimente?</i>
14:30 – 15:20	5. Vortrag	PD Dr. Jörg Noller: <i>Ontologie des Computerspiels</i>
15:30 – 16:20	6. Vortrag	Prof. Dr. Jens Junge: <i>Spielen, Spielkompetenzen und Persönlichkeitsentwicklung</i>
16:30 – 17:20	7. Vortrag	Dr. Domenico Schneider: <i>Rollenübernahme und Leiblichkeit in Computerspielen – Phänomenologische Überlegungen zur Virtualität des Computerspiels</i>