

Danksagung

Ein Dank gilt Christian Achenbach, Maler in Berlin, für die Bereitstellung der Bilder.



Kontakt

Maria Schwartz
Bergische Universität Wuppertal
Philosophische Seminar
Email: schwartz@uni-wuppertal.de
Domenico Schneider
TU Braunschweig
Institut für Philosophie
Email: domenico.schneider@tu-braunschweig.de

Themen:

- Lebenswelt des Gamings: Wie ist Computerspielen lebensweltlich und sozialphilosophisch einzuschätzen und zu bewerten?
- medienphilosophische Überlegungen
- 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
- Schnittstellen: Leiblichkeit und Virtualität des Spiels (embodied cognition und Virtualität)
- Ontologie der Virtualität

Workshop

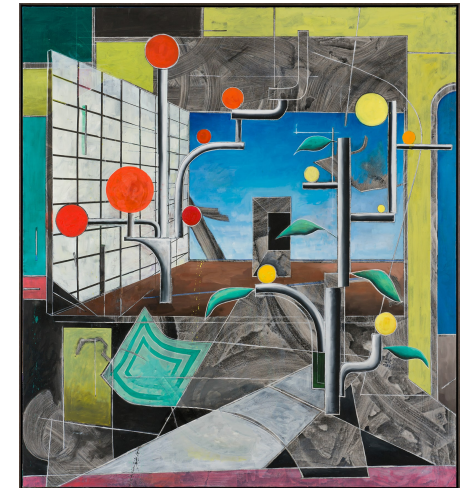
zu

Gaming und Virtualität

10.09.2022

organisiert durch das

**Institute für Philosophie der TU
Braunschweig und das Philosophische Seminar
der Bergischen Universität Wuppertal**



Sprecher und Sprecherinnen: Stephan Günzel, Jens Junge, Jörg Noller, Paul Reszke, Rebecca Bachmann, Kai Denker, Jan Podacker, Maria Schwartz, Domenico Schneider

Zeitplan

Samstagvormittag, 10.09.2022, 9:00 -12:05

09:00 – 09:15	PD Dr. Maria Schwartz und Dr. Domenico Schneider (Braunschweig): <i>Begrüßung</i>
09:15 – 10:05	Dr. Jan Podacker (Düsseldorf): <i>Praktiken des Imaginierens – Handeln in virtuellen und mentalen Welten</i>
10:15 – 11:05	Prof. Dr. Stephan Günzel (Berlin): <i>Virtualität als Exemplifikation von Raumkonzepten durch Computerspiele</i>
11:15 – 12:05	Dr. Kai Denker (Darmstadt): <i>Spielerische Hassbotschaften in Internet-Memen</i>
12:05 – 13:30	Mittagspause

Zeitplan

Samstagnachmittag, 10.09.2022, 13:30 -17::20

13:30 – 14:20	Rebecca Bachmann B.A. und Dr. Paul Reszke (Kassel): <i>Sind Videospiele die besseren Gedankenexperimente?</i>
14:30 – 15:20	PD Dr. Jörg Noller (München): <i>Ontologie des Computerspiels</i>
15:30 – 16:20	Prof. Dr. Jens Junge (Berlin): <i>Spielen, Spielkompetenzen und Persönlichkeitsentwicklung</i>
16:30 – 17:20	Dr. Domenico Schneider: <i>Rollenübernahme und Leiblichkeit in Computerspielen – Phänomenologische Überlegungen zur Virtualität des Computerspiels</i>

Workshop Gaming und Virtualität

Der Workshop “Gaming und Virtualität“ 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.

Anmeldung

Der Workshop findet als Zoom-Meeting statt.

Zoom-Zugangsdaten:

<https://uni-wuppertal.zoom.us/j/94367097708?pwd=R3d1M25PVjJIaDgwYTNZcEwwQXhLZz09>

Meeting-ID: 943 6709 7708

Passwort: vgame2022