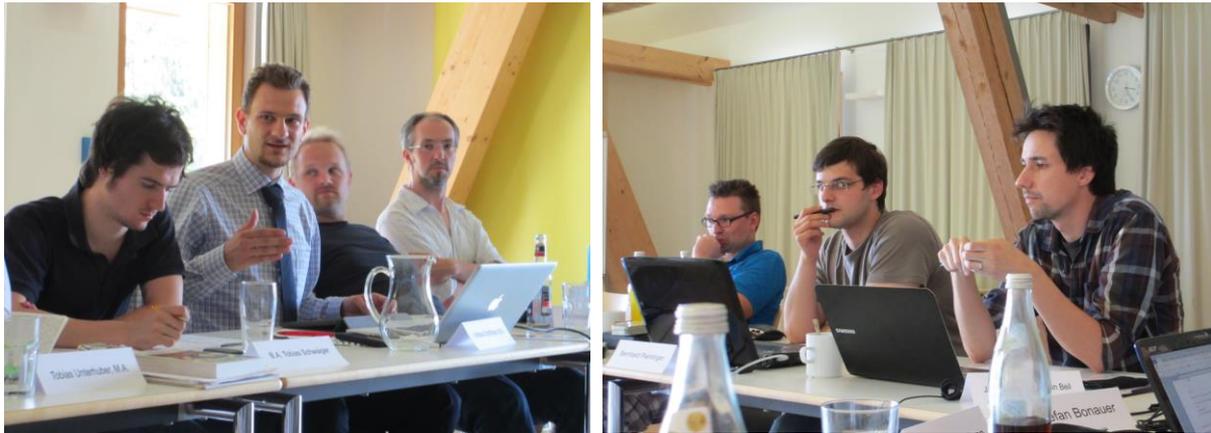


Abschlussbericht

Studentische Tagung zum Thema „Mediendidaktische und kulturwissenschaftliche Aspekte von audiovisuellen Erzählmedien“

Franziska Ascher / Philipp Augat / Tobias Eder / Maria Kutscherow / Tobias
Schwaiger



Durch die Unterstützung von Lehre@LMU konnte dieses Jahr bereits zum zweiten Mal in Folge eine studentisch organisierte Tagung mit internen und externen Gastrednern der LMU und anderer Universitäten, wie Dr. Marcel Schellong, Dr. Jochen Venus und Prof. Dr. Benjamin Beil realisiert werden.

Die Tagung fand vom 31.7. – 2.8.2013 auf Gut Schönwag bei Wessobrunn, einem Seminarhaus der Studienstiftung (www.studienhaus-stiftung.de) statt, wo ideale Rahmenbedingungen für den intensivierten wissenschaftlichen Austausch gegeben sind.

Eröffnet wurde die Tagung nach kurzer Anreise am Mittwoch mit einem kleinen „Tagungstutorial“ von Tobias Unterhuber und Alexander Schlicker. Es folgten die Vorträge „The Sudden Stop – Endlich gescheitert“ von dem betreuenden Dozenten Andreas Schöffmann und „Die Subjektivität und die Objektivität des Computerspiels. Eine medienontologische Skizze“, in welchem Dr. Jochen Venus von der Universität Siegen den Teilnehmern erste Einblicke in seine laufende Habilitation gewährte.

Der Donnerstag begann mit dem Vortrag „Die Möglichkeit einer Insel – Game Studies, 2013“ des zweiten Gastredners Prof. Dr. Benjamin Beil von der Universität Köln, der eine Verortung der jungen *Game Studies* in der Wissenschaftslandschaft als Disziplin zwischen den Disziplinen vornahm. Nächster Programmpunkt war der Vortrag „Realisierungen von Performanz in mittelalterlicher Literatur und in den Spielen der Computermoderne“ der Hauptorganisatorin Franziska Ascher, welcher eine Vorschau auf ihre inzwischen vollendete Magisterarbeit bot. Den Nachmittag füllten der Vortrag Robert Baumgartners „The Undiscovered Country: Die Bedeutung des Raums für die Medialität des Computerspiels“, welcher demnächst zu einer

Dissertation ausgebaut werden soll, sowie „Am Anfang des Spiels Literatur? – Am Ende des Spiels Literatur?“ von Tobias Unterhuber und „Unzuverlässiges Erzählen im Videospiel – Einhaltung und Bruch der konsistenten Spielwelt“ von Bernhard Pleitinger.

Abgeschlossen wurde die Tagung am Freitag mit einem Praxismodul zur spezifischen Medialität des Computerspiels anhand markanter Grenzfälle sowie einer großen Abschlussdiskussion.

Die Veranstaltung mit zwanzig geladenen Teilnehmern dem intimen Rahmen des Tagungszentrums entsprechend gut besucht. Auch mehrere interessierte Dozenten der LMU, wie Gebhard Grelczak, Dr. Marcel Schellong und Prof. Dr. Otto Neudeck, sowie einige Doktoranden der NDJ gaben sich die Ehre. Auf diese Weise hatten die Studierenden die Gelegenheit, außerhalb des üblichen Studenten-Dozenten-Verhältnisses eigene Forschung zu präsentieren und sie im Anschluss mit den anwesenden Wissenschaftlern zu diskutieren.

Aufgrund des ausgesprochen positiven Feedbacks wurde beschlossen, die Beiträge der Tagung im Verlauf des Wintersemesters über PAIDIA, das Veröffentlichungsorgan des bei der Tagungsorganisation federführenden *Game Studies* Kolloquium, zu publizieren, wie es teilweise bereits mit den Beiträgen des Vorjahrs geschehen ist.

Bei PAIDIA (www.paidia.de) handelt es sich um eine eingetragene wissenschaftliche Onlinezeitschrift für *Advanced Game Studies*, die von den Mitgliedern des Kolloquiums unter der Herausgeberschaft der betreuenden Dozenten 2011 gegründet wurde. PAIDIA tritt als Onlinezeitschrift auf, um dem Medium des Computerspiels in seiner ganzen Komplexität gerecht zu werden und ihm holistisch und mit analytisch variierendem Abstraktionsgrad zu begegnen. Aus einer medienkulturwissenschaftlichen Perspektive werden Computerspiele und ihre Kontexte beobachtet – ob, was und wie sie erzählen, ob, wo und wie sie verhandelt werden. Dabei stellt sich die Zeitschrift Fragen nach der spezifischen – und bisher nur in Ansätzen erforschten – Medialität von Computerspielen und den besonderen Bedingungen ihrer Produktion und Rezeption.

Der Medienwirkungsforschung müssen bei der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen unbedingt kultur- und medienwissenschaftliche Aspekte zur Seite gestellt werden und dafür erscheint, nicht erst seit dieser Tagung, die Germanistik als der richtige Ansprechpartner, da auch Computerspiele nur eine neue Form von Narrativen darstellen. Die Erschließung solcher neuer Gegenstandsbereiche, die sich aus der medialen (R)Evolution ergeben, ist eine der Herausforderungen, der sich die Germanistik in Zukunft zu stellen hat, und – wie Prof. Dr. Otto Neudeck während der Tagung meinte – es liegt an der jetzigen Studentengeneration (insbesondere an Studenten wie den Teilnehmern der Tagung), ob sich die *Game Studies* als eigenständiges Fach mit einem eigenen methodischen Instrumentarium gleichberechtigt etwa zur Literatur- und Filmwissenschaft werden etablieren können.