



Universität
Zürich^{UZH}

UZH-i Ringvorlesung

**Gaming Literature:
Computerspiele
lesen und schreiben**

Herbstsemester 2024

Gaming Literature

Computerspiele lesen und schreiben

19.09.2024

DOOM: Bild, Karte und Raum des Computerspiels

Prof. Dr. Stephan Günzel (Institut für gestalterisches Forschen, Berliner Technische Kunsthochschule)

03.10.2024

Dark Souls: Das Kunstmuseum als Fitnesscenter

Dr. Sébastien Fanzun (Zentrum für literarische Gegenwart, Universität Zürich)

10.10.2024

The Beginner's Guide: Metagames und die Erkundung des ludischen Selbst

Prof. Dr. Robert Matthias Erdbeer (Germanistisches Institut, Universität Münster)

17.10.2024

The Stanley Parable: Warum wir Games nicht lesen können und wie wir es trotzdem tun

Dr. Bojan Peric (School of Management and Law, Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften)

24.10.2024

League of Legends: Daten erzählen Geschichten: Was uns Daten über die Welt von League of Legends erzählen

Prof. Dr. Johanna Pirker (Institut für Informatik, Ludwig-Maximilians-Universität München)

31.10.2024

The Last of Us: Coming of Age im Anthropozän

Prof. Dr. Christine Lötscher (Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft, Universität Zürich)

07.11.2024

Command & Conquer: Informationshorizonte im Nebel des Krieges

Dr. Vera Thomann (Institut für Germanistik, Universität Wien)

14.11.2024 | Raum KO2-F-180

Psychotic Bathtub: Neurodiverse Protagonist:innen

Natasha Sebben (Gamedesignerin)

21.11.2024

Age of Empires 2: Echtzeit und Erzählung

Tonio Schachinger (Schriftsteller)

28.11.2024

Life is Strange: Building Believable Worlds

Cassandra Khaw (Schriftstellerin und Gamedesignerin)

05.12.2024

The Legend of Zelda: Neugier, Wiederspielbarkeit und Held:innenreisen: Das Mukokuseki-Prinzip revisited

Dr. Hiloko Kato (Game Design, Zürcher Hochschule der Künste)

12.12.2024

The Sims: Architektur, Genre und Gender-Implikationen

Salomé Meier (Deutsches Seminar, Universität Zürich)

19.12.2024

What remains of Edith Finch: Narrativität, Multimodalität, Ästhetik

Prof. Dr. Jan-Noël Thon (Deutsches Seminar, Universität Osnabrück)

Donnerstag, 18.15 bis 19.45 Uhr

Universität Zürich, Zentrum

Rämistrasse 71

Raum: KOL-F-104

Ausnahme 14.11.: KO2-F-180

Eintritt frei

Programmänderungen vorbehalten

www.uzh.ch/ringvorlesungen

UZH–i Ringvorlesung

Gaming Literature: Computerspiele lesen und schreiben

Unter den intermedialen Beziehungen, die die Literatur unterhält, ist die zur Welt der Computerspiele die jüngste und dunkelste. Zweifellos teilt sie mit dieser Welt spezifische narrative Strukturen, Prätexte und Symbolik; zugleich ist sie von ihr durch ein anderes Verständnis etwa von Virtualität und Simulation getrennt.

Die Vorlesung versucht, den wechselseitigen Lernprozessen zwischen Literatur und Computerspiel – prominent ausgestellt etwa in Tonio Schachingers «Echtzeitalter», ausgezeichnet mit dem Deutschen Buchpreis 2023 – Schritt für Schritt nachzugehen. Anhand einiger kulturgeschichtlich bedeutsamer, «kanonisierter», aber auch eigenwilliger und avantgardistischer Spiele, werden sowohl die diesen zugrundeliegenden Narrative und Epistemologien als auch die sich jeweils anders gestaltende Überschneidung von Programmiertechnik und Erzählverfahren analysiert. Das im Zentrum stehende Spiel dient dabei lediglich als Ankerpunkt grundlegender Reflexion.

Zu Wort kommen neben Vertreterinnen und Vertretern unterschiedlicher akademischer Disziplinen auch Gamedesignerinnen und -designer sowie renommierte Autorinnen und Autoren, die sich in ihren Texten eingehend mit Computerspielen auseinandersetzen.

Veranstalterin

Kommission UZH Interdisziplinär (UZH-i)

Organisation

Prof. Dr. Philipp Theisohn, Deutsches Seminar / Zentrum für literarische Gegenwart, Universität Zürich

Kontakt

philipp.theisohn@ds.uzh.ch