



GAME - INTERFACES

Digitale Schnittstellen sozialer Welten

13. Dezember 2024

10: 00 UHR *Begrüßung*

10: 15 UHR **PANEL 1: SPIELE**

Zur individualistischen Ästhetik pseudodiegetischer Interfaces in der Dead Space Serie / **Dominic Brakelmann**

Gamifizierung des Spiels: Das ‚Menu-Game‘ am Beispiel EA FC / **Dr. Eryk Noji**

Mein virtueller Kämpfer und sein Gegenüber. Über die Begegnung mit dem Anderen im Fighting-Game / **Christopher Lukman**

11: 45 UHR *Kurze Pause*

12: 00 UHR **PANEL 2: INTERFACE UND HARDWARE**

Verbunden, um zu trennen – Unconscious Interfaces in Virtual Reality / **Benjamin Schäfer**

Playful Somaesthetic Technology Practice: Alternative Game Interfaces als beispielhafte Instanzen spielerischer somaästhetischer Praktiken / **Aska Mayer**

Kalibrierung als Bedingung des Spielens / **Anna Zaglyadnova**

13: 30 UHR *Mittagspause*

14: 30 UHR **PANEL 3: MEDIEN UND GESELLSCHAFT**

Das Buch als Benutzeroberfläche des neuzeitlichen Wissens / **Simon Huber**

Die Grammatik virtueller Fotografie: Eine phänomenologische Analyse der Optionshierarchien in Fotomodus-Interfaces von digitalen Spielen / **Victoria Mummelthel**

„Ich muss meine [S]imps füttern“ – Perspektiven auf Geschlecht und posthumane Performativität in Gaming Livestreams / **Jessica Alessandra Wagner**

16: 00 UHR **PANEL 4: SPIELE UND GESELLSCHAFT**

Interfaces zwischen Krieg und Spiel / **PD Dr. Christoph Ernst**

Geld, Macht und fiese Tricks – Für ein bis vier Spieler / **Dr. Dr. Stefan Höltgen/ Dr. Torsten Roeder**

Desinformationen: Zwischen Social Media, Gaming und Jugendschutz / **Jana Hecker / Dr. Ingrid Stapf**

17: 45 UHR *Abschluss*