



Graduiertenkolleg
Automatismen

Graduiertenkolleg »Automatismen.
Kulturtechniken zur Reduzierung von
Komplexität«

Sprecher:
Norbert Otto Eke, Christina Bartz

Verantwortlich für die Workshops:
Christoph Neubert, Serjoscha Wiemer

Konzeption:
Oliver Leistert, Marion Näser-Lather,
Julius Othmer, Theo Röhle, Andreas Weich

gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft
und die Universität Paderborn



Universität Paderborn
Graduiertenkolleg Automatismen

Warburger Str. 100
33098 Paderborn
Fon: +49 (0) 5251 60 3275
Fax: +49 (0) 5251 60 4223
koord@gk-automatismen.upb.de
<http://www.uni-paderborn.de/gk-automatismen/>

**Kulturen des Spiels II –
Prozesse**

06.02.2014 - 07.02.2014
E 5.333

Workshop

„Kulturen des Spiels II – Prozesse“

Der Semesterschwerpunkt des Graduiertenkollegs „Automatismen“ geht im Wintersemester 2013/14 der Frage nach, in welchem Verhältnis Automatismen zu Prozessen und Strukturen des Spiels stehen.

Automatismen sind (kulturelle) Techniken zur Reduktion von Komplexität, welche sich gegenwärtig in verschiedenen sozialen und technischen Zusammenhängen beobachten lassen. Sie laufen, so die Annahme des Kollegs, ungeplant, meist bottom-up und ohne eine steuernde Instanz ab und lassen sich als Prozesse und Dynamiken der Strukturentstehung beschreiben, die sich weitestgehend jenseits bewusster Planung vollziehen. Mit den Kulturen des Spiels widmet sich das Graduiertenkolleg nun einem Phänomenbereich, der besonders geeignet scheint, um Funktionsweisen und Prozesslogiken gegenwärtiger kultureller Konstellation analog zum Ansatz der Automatismen greifbar zu machen. Hierbei sollen theoretische Beschreibungskonzepte aufgegriffen werden, welche eine den Automatismen ähnliche doppelte Perspektivierung des Zusammenhangs zwischen Struktur (Spiel) und Prozessen der Aktivierung des Spiels (Spielen) einnehmen.

Grundanliegen des zweiten Workshops ist es, Automatismen und Spielen als Modellierung bestimmter Prozesse in den Blick zu nehmen. Es geht also darum, welche Praktiken sich auf Grundlage der im ersten Workshop thematisierten Strukturen ausbilden und welche Praktiken zur Verfestigung dieser Strukturen führen. Hier wird dann insbesondere nach den Prozesseigenschaften einerseits aber auch nach Subjektivierungsweisen der in den Prozess eingebundenen Individuen andererseits zu fragen sein.

06.02. Donnerstag E 5.333

14.30 h
Begrüßung

14.45 h
Christoph Wulf (Berlin)
Mimetische, performative und rituelle Grundlagen des Spiels

16.45 h
Jörg Müller-Lietzkow (Paderborn)
„Behind the curtain“.
Mechanismen hinter Free-to-play-Games.

18.15 h
Führung durch das Gameslab der Universität Paderborn (N5.216)

07.02. Freitag E 5.333

09.30 h
Thomas Hensel (Pforzheim)
Zwischen paidia und ludus oder
Wie Ellie das Computerspiel lehrte,
sich ein Bild von sich selbst zu machen

11.30 h
Andreas Wolfsteiner (Hildesheim)
Trial & Error-Szenarien.
Zum Umgang mit Zukünften

14.00 h
Alexander Knorr (München)
Mit Spielen spielen.
Innovation, Aneignung und große Sprünge

Um Anmeldung wird bis zum
02.02.2014 gebeten.