



An:  
PhilosophInnen  
SoziologInnen  
HistorikerInnen  
ProgrammiererInnen

**20. November 2017**

## Call for Papers - Zukunftsbilder im Spiel

*4. interdisziplinäre Tagung zu Computerspielen an der Universität Rostock  
16.-17.08.2018, Rostock*

Das US-Militär testet seit einigen Jahren das HULC-Exoskelett, wir nutzen wie selbstverständlich Touchscreen-Technik und Spracheingabe und sehen uns zunehmend mit autonomen Fahrzeugen, Maschinen und digitalen Agenten konfrontiert - wir umgeben uns mit Technik, die ursprünglich in Computerspielen, Science-Fiction-Literatur und -filmen erfunden wurde und Wirklichkeit geworden ist. Die technischen und sozialen Utopien von Francis Bacon über Ernest Callenbach bis hin zu Star Trek und Anno 2070 enthalten offenbar Elemente, die das Potenzial haben, wirklich zu werden und unsere Welt grundlegend zu verändern. Gleichzeitig werden für das Programmieren von PC- und Videospiele immer häufiger Wissenschaftler zu Rate gezogen, die der fiktiven und kontrafaktischen Welt einen Hauch Realität verleihen sollen: Für Anno 2205 haben NASA-Experten skizziert, wie eine mögliche Besiedlung und Ausbeutung des Mondes aussehen könnte, ganze Sprachen in Filmen und Videospiele werden von Linguisten erfunden und historische Spiele von Geschichtswissenschaftlern geprüft. Das Spiel soll möglichst wahr sein - und bezieht sich zur Authentizitätssteigerung nicht selten auf historisch verbürgte Ereignisse.

Beide Tendenzen münden schließlich in die Virtual Reality und Augmented Reality - die hybride Form von Wirklichkeit, die gleichzeitig Als-ob und Realität sein kann. Immersion lässt die Grenzen zwischen beiden Welten immer mehr schwinden - und kann sogar Seekrankheit auslösen.

Welche Bedeutungen haben spielerische Utopien für die Entwicklung von technischen und sozialen Neuerungen? Wie wird Zukunft in Computerspielen antizipiert? Welche früher vorweggenommenen gesellschaftlichen, biologischen und technischen Phänomene sind mittlerweile Realität? Und welche Erzähl-, Gameplay- und Darstellungsformen sind zukünftig zu erwarten, wenn Spiel und Wirklichkeit immer mehr verschwimmen?

Wir laden Sie herzlich ein, sich mit eigenen Beiträgen an diesen Fragen zu beteiligen und sich für die nunmehr 4. interdisziplinäre Tagung zu Computerspielen an der Universität Rostock zu bewerben. Wie stets wünschen wir uns eine möglichst interdisziplinäre Runde und freuen uns über Teilnehmerinnen und Teilnehmer etwa aus der Philosophie, Geschichte, den Philologien, der Kommunikationswissenschaft oder der Soziologie. Auch Spielhersteller und -programmierer, Erfinder und Designer sind wieder herzlich eingeladen, sich an dieser Tagung zu beteiligen.

Bitte senden Sie Abstracts (eine A4-Seite) für einen 30-Minuten-Vortrag bis zum 15.02.2018 an Dr. Christian Klager (christian.klager@uni-rostock.de) und Dr. Mario Donick (m.donick@outlook.de). Sie erhalten bis zum 01.03.2018 eine Rückmeldung. Die Tagung selbst findet vom 16.-17.08.2018 an der Universität Rostock statt.