

Kaum eine andere Denkfigur steht so sehr im Mittelpunkt der abendländischen Kulturgeschichte wie jene des „Guten, Wahren und Schönen“. Die Vorstellung davon, was als solches bezeichnet werden kann, stand zu Beginn der abendländischen Philosophiegeschichte, also etwa bei Platon und Aristoteles, zumindest in einem Spannungsverhältnis zu Kunst und Schriftstellerei. Im kollektiven Gedächtnis ist das heute kaum noch präsent, wir haben das mittlerweile längst vergessen bzw. verdrängt. Heute wird die Ergänzung der literalen Kultur durch Bilder und Narrationen in virtuellen Räumen gerade im Kontext institutionalisierter Bildung häufig als eine „Verfallserscheinung“ wahrgenommen. Das „Gute, Wahre und Schöne“ hingegen taucht in neueren Lehrplänen erstmals wieder auf und wird so als Bezugspunkt unterrichtlichen Handelns wieder thematisiert. Weil die Konzeption solcher Wertigkeiten heute eng mit dem Ästhetischen verbunden ist, stellt sich die Frage, inwiefern fiktionales Erzählen in virtuellen Räumen auf die Vorstellung eines „idealen (Da)Seins“ Bezug nehmen und wie diese mit tradierten literarischen Mustern und anderen Kunstformen, insbesondere der bildenden Kunst und dem Film, zusammenhängen oder in welchen Aspekten die Ästhetik von Videospiele auch eine ganz eigenständige ist. Im Rahmen der 60. Literaturtagung möchten wir uns auch der Frage widmen, ob das Erzählen in virtuellen Räumen unsere Vorstellungen des Schönen, Wahren und Guten verändert – ob sich diese vielleicht wieder von der Kunst entfernen – oder ob es sich hier lediglich um die Entstehung neuer Modi des Erzählens handelt, die die Vorstellungswelt unserer Schülerinnen und Schüler prägen.

All diese Fragen wollen wir schlussendlich auch auf ästhetisches Lernen in der Schule bezogen stellen und dabei ausloten, inwiefern künstlerisch anspruchsvolle Computerspiele und Apps im Deutschunterricht an Bedeutung gewinnen sollen und können. Damit ist nicht zuletzt auch die Frage verbunden, ob eine so verstandene „neue Narrativität“ einen Beitrag zu größerer Bildungsgerechtigkeit leisten kann, indem sie normativ geprägte Bereiche zumindest zeitweise in den Hintergrund des unterrichtlichen Geschehens drängt und Diskurse jenseits von „Schreiben und Lesen“ ermöglicht.

Unterstützt durch:



Bundeskanzleramt

Veranstalter:

Institut für Anglistik, Institut für Germanistik^{AEGCC}, Abteilung für Fachdidaktik (beide Universität Klagenfurt) in Zusammenarbeit mit dem Institut für Österreichkunde

Wissenschaftliche Leitung:

Nicola Mitterer, René Schalleger und Felix Schniz (Universität Klagenfurt)

Organisation und Anmeldung:

Birgit Dörfel, Institut für Österreichkunde
Hanuschgasse 3, Stiege 4/1, 1010 Wien
Tel./Fax: +43/1/512 79 32
E-Mail: ioek.wirtschaftsgeschichte@univie.ac.at

Tagungsort:

Stift Melk, Dietmayrsaal, Abt Berthold Dietmayr-Straße 1, 3390 Melk

Künstlerische Bildgestaltung:

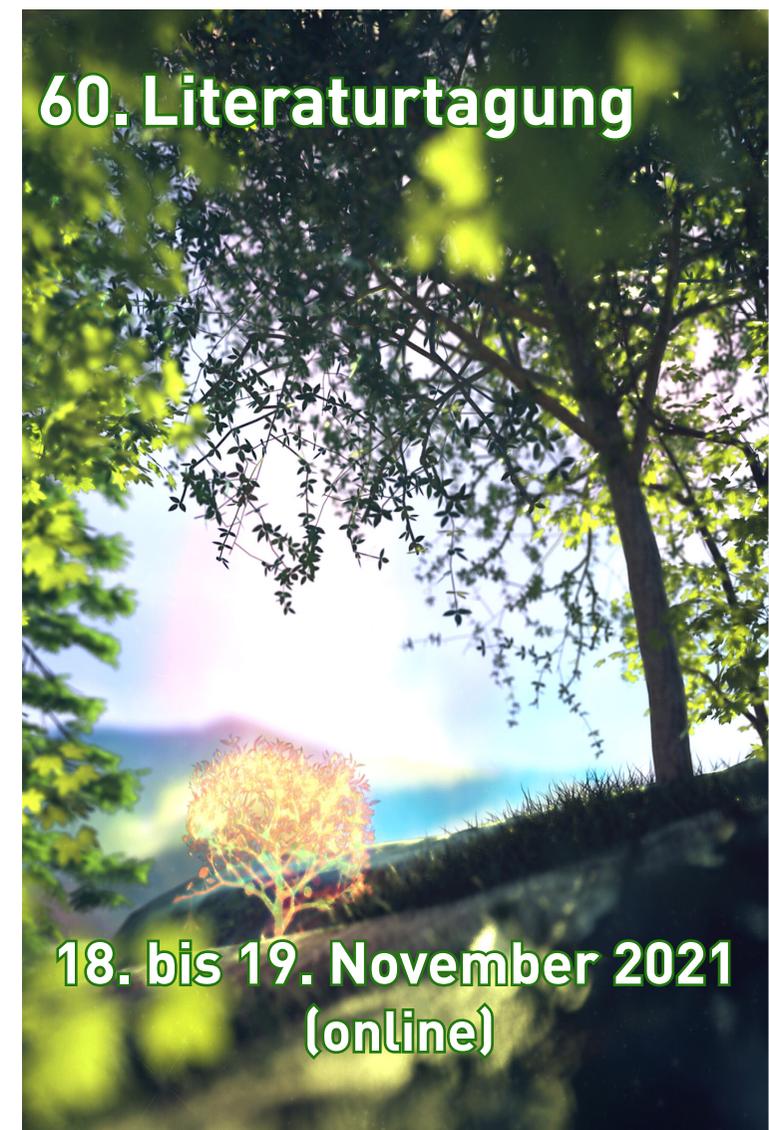
Felix Schniz

Homepage:

www.aau.at/anglistik-und-amerikanistik
www.aau.at/germanistik/fachdidaktik
www.oesterreichkunde.at

Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen

Neue Formen fiktionalen Erzählens und deren ethische Implikationen im digitalen Zeitalter



Programm

Donnerstag, 18. November 2021

- 09.00 **Nicola Mitterer, René Schalleger, Felix Schniz** (Universität Klagenfurt):
Begrüßung und Organisatorisches
- 09.30 **Kristina Steimer** (Hochschule für Philosophie München):
Die Geschichte des Guten, Wahren und Schönen und dessen Metamorphose im digitalen Zeitalter
- 10.15 *Kaffeepause*
- 10.30 **René Schalleger** (Universität Klagenfurt):
Über Held_innen und Abgründe in virtuellen Räumen. Ethische Aspekte ästhetisch anspruchsvoller Computerspiele
- 11.15 **Benjamin Hanussek** (Universität Klagenfurt):
Spielend leicht das Richtige tun: (Ethik) lehren und lernen im digitalen Zeitalter
- 12.00 *Mittagspause*
- 13.00 **Stefan Emmersberger** (Universität Augsburg):
Dramatic Agency in Videospiel-Narrationen. Zum literaturdidaktischen Potential interaktiven Erzählens in digitalen Medien
- 13.45 **Wendy Isabel Zelling** (Universität Frankfurt):
Adoleszenzerzählungen in Videospielen
- 14.30 *Jausenpause*
- 15.00 Lesung **Juan S. Guse**

Freitag, 19. November 2021

- 09.00 **Nicola Mitterer, René Schalleger, Felix Schniz** (Universität Klagenfurt):
Begrüßung und Organisatorisches
- 09.30 **Sonja Gabriel** (KPH Wien/Krems):
Virtuelle Räume als Ort des Lernens oder als Zufluchtsort vor der Realität? (Medien)Pädagogische Implikationen von Online-Spielen
- 10.15 *Kaffeepause*
- 10.30 **Gundolf S. Freyermuth** (TH Köln):
Hoffen und Bangen: Zukünfte in Literatur, Film und Games
- 11.15 **Anna Schober-De Graaf** (Universität Klagenfurt):
Perspektivendifferenz und Selbstbestimmung. Ethische Implikationen des relationalen Filmschaffens von Abbas Kiarostami
- 12.00 *Mittagspause*
- 13.00 **Pascal Marc Wagner** (Goethe-Institut München):
Literarische Reminiszenzen in virtuellen Räumen. Einige Beispiele medialen Erzählens und deren Einsatzmöglichkeiten im Sprach- und Literaturunterricht
- 13.45 **Katja Aller** (Universität zu Köln):
Walking Simulator Games und die Virtualisierung romantischer Ästhetik
- 14.30 *Verabschiedung und Jausenpause*
- 15.00 Workshop: praktisches Arbeiten mit Videospielen nach dem Modell des Klagenfurt Critical Game Lab.
Leitung: **Felix Schniz, René Schalleger**