

GAME STUDIES AT THE MUSEUM

27. & 28. NOVEMBER 2015 - MAKK



Game Studies im Museum

Die Nobilitierung des Computerspiels zeigt sich spätestens mit seinem Einzug in Museen. Allerdings ist gerade diese Entwicklung mit einer besonderen Herausforderung verbunden, da sich das Computerspiel als flüchtiges Medium erst im Akt des Spielens manifestiert. Demzufolge ist es nur schwerlich ausstellbar, müsste doch der Ausstellungsraum eher einer Aneinanderreihung von Spiel-Stationen gleichen, ähnlich den frühen Arcade-Spielhallen. Trotz einer wachsenden Zahl an Museumsprojekten rund um das Computerspiel bleiben Konzepte einer Ausstellbarkeit dieses neuen Mediums weiterhin ein wesentliches Forschungsdesiderat. Die Tagung adressiert diese Frage mit Beiträgen aus dem Spannungsfeld zwischen Game Studies, Game Design und Game Art. Neben kuratorischen Forschungsfragen liegt der Fokus der Veranstaltung zudem auf einer Perspektivierung des aktuellen Medienwandels des Computerspiels, sowohl in Form einer Gegenwartsanalyse wie auch in Gestalt einer medienhistorischen Verortung.

Organisation: Federico Alvarez, Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Michelle Herte.

Veranstaltungsort: Museum für Angewandte Kunst Köln.

Mit freundlicher Unterstützung des Grimme-Forschungskollegs.



Museum für
Angewandte Kunst
Köln

mak

27.11. | Curating Games

12:30 Introduction

12:45 Seth Giddings (Southampton)

What Museums Can Learn From Video Games

13:30 Pause

13:45 Iain Simons (Nottingham)

GameCity and the National Videogame Arcade

14:30 Margarete Jahrmann (Zürich)

Play & Prosume

15:15 Pause

15:45 Jonas Hansen (Köln)

Computerspielen. Perspectives of Play

16:30 Andreas Rauscher (Siegen/Frankfurt)

Film and Games – Interactions

17:15 Pause

17:45 Katharina Tillmanns (Köln)

Beware the White Room – Video Games

on Public (Dis)play

18:30 Andreas Lange (Berlin)

Computerspielemuseum Berlin

28.11. | Von Leitmedien, Sonderwegen und Kulturgütern

09:45 Einführung

10:00 Jochen Koubek (Bayreuth)

Computerspiel-Ontologien

10:30 Britta Neitzel (Köln)

Ein- und Ausschlüsse Von Leitmedien

11:00 Rolf F. Nohr (Braunschweig)

Vom Dilemma kritischer Game Studies

11:30 Pause

12:00 Gundolf S. Freyermuth (Köln)

Historische Medientheorie des Spiels

12:30 Thomas Hensel (Pforzheim)

Das Computerspiel als Kunstform

Podium

13:30 Pablo Abend, Sandra Aßmann,

Marc Bonner, Lars Gräßer, Sofie Taubert



Museum für
Angewandte Kunst
Köln

mak



DFG Schwerpunktprogramm 1505

Mediatisierte Welten



GRIMME
FORSCHUNGSKOLLEG