

KULTUREN DES
AGON ~~///~~ **ALEN**

PROGRAMM

Block I: Spiel und Ernst

09:15 Uhr

**DIE HERAUSFORDERUNG DES TODES - EIN STARKES SPIEL AUS DER LITERATUR
(Mara Titzmann und Bianca Multerer)**

In einem Streitgespräch zwischen Spiel und Ernst versucht sich der Vortrag der Frage anzunähern, inwieweit dieses Beispiel aus der Literaturgeschichte als eine frühe Form der Spielanleitung dienen kann.

10:00 Uhr

**ENTSTEHT BEIM ESKALIERENDEN SPIEL EIN NEUES SPIEL? AM BEISPIEL „STREIT BEIM KARTEN-
SPIEL“ VON JRN STEEN (Heiko Scherer)**

Ein Spiel hat Regeln, die beachtet werden müssen, um allen ein angenehmes Spielgefühl zu geben und eine Eskalation zu vermeiden. Doch warum eskalieren Spiele trotzdem? Kann es dabei zu einem neuen Spiel kommen, dem Spiel um Leben und Tod?

11:15 Uhr

**LIKE ME, SWIPE ME, EGO BOOST AND HYPE ME
(Lea Krauss und Sophia Patzelt)**

Inwiefern zeichnet sich die agonal geprägte, wechselseitige Handlungsmacht in Social Media und Onlinedating aus? Anhand dieser Frage möchten wir die spielerischen Funktionsweisen und den Handlungsraum innerhalb der Apps Instagram und Tinder untersuchen, sowie auf deren verbildlichte Selbstdarstellung und Vernetzung eingehen.

12:00 Uhr

**PRUNKSPIELTISCHE: DEESKALATION DES AGON
(Carolina Hörger)**

Schildplatt, Gold und Perlmutter: Um einen prunkvollen Spieltisch zu kreieren, hat so mancher Adliger des 17. Jahrhunderts kein Geld gescheut. Warum nicht nur das reine Spielvergnügen Grund der Maßlosigkeit war, sondern wie auch Macht und Repräsentation in einem Prunkspieltisch eingeschrieben waren.

Block II: Spiel und Grenzen

13:45 Uhr

**„THIS IS FOR THE PLAYERS“: SPIELERISCHE FORMEN DER VERNETZUNG UND ENTGRENZUNG
(Selina Beck, Maren Kraemer und Mara Titzmann)**

Ziel dieses Vortrags ist es, zu verdeutlichen, wie sich agonale Kulturen über die Vernetzung und Be- bzw. Entgrenzung in digitales Spiel(oder in Spielplattformen) einschreiben. Hierbei - so unsere These - entsteht ein Wechselspiel zwischen kooperativen und kompetitiven Spielweisen, welches sich auf den digitalen Möglichkeitsraum zurückführen lässt. Was macht Digitalität mit Spielen?

14:30 Uhr

AGONALITÄT DER GESELLSCHAFT DES 17. JHD. IN CHRISTOPH WEICKMANN'S „NEU ENDECKTEM KÖNIGSSPIEL“ (Saskia Mampe)

In diesem Vortrag werden wir uns dem Spieltisch als Medium der Argumentation und Reflexion von Staatslehren des 17. Jahrhunderts annähern. Hierbei werden wir unter anderem den Fragen nach den Veränderungen und der Rolle des Herrschers im Spiel um den Thron nachgehen. May the best win!

16:00 Uhr

SPIELGRENZEN IM ACKERMANN (Alice Predovic, Ines Bauder)

Ob Fußballfeld, Kartentisch oder Abpfiff nach 90 Minuten - Spiele werden von allen Seiten her begrenzt. Auch das Streitgespräch zwischen Tod und Ackermann kann als Spiel bezeichnet werden - bedeutet dies, ihr Streit wird ebenfalls von Grenzen eingeschränkt? Oder streiten die beiden grenzenlos?

16:45 Uhr

AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS! TRANSGRESSION VON SPIELRÄUMEN UND -BEDINGUNGEN IM FERNSEHEN (Jessica Bentsche, Pauline Bodinek, Sophie Holzäpfel, Kristina Jevtic, Felicia Merkle, Sabrina Stehle, Mia Zsohár)

Was war zuerst da? Der Mensch oder das Spiel? Diese Frage können wir nicht beantworten, aber wir versuchen uns dem Punkt anzunähern, an dem Spiel anfängt, oder auch nicht: Was grenzt ein Spiel ein? Wann grenzt es Beteiligte aus? Und wo werden Grenzen gezogen und überschritten? In einem bunten Potpourri von Beispielen werden wir Euch die Agonalität in Fernsehshows näherbringen.

EINE STUDIERENDENTAGUNG **LITERATUR | KUNST | MEDIEN**

AN DER **UNIVERSITÄT KONSTANZ**

AM **21.02.2019** VON 09:00 – 18:00 UHR

Universität
Konstanz

