

Call for Papers:

Game-Interfaces



**DGS DEUTSCHE
GESELLSCHAFT
FÜR SOZIOLOGIE**



Digitale Schnittstellen sozialer Welten

Tagung der DGS Arbeitsgemeinschaft Soziologie digitaler Spiele

Das Spielen ist ein ubiquitärer Bestandteil von Kultur und Gesellschaft. Vor dem Hintergrund medialen Wandels haben sich digitale Spiele neben anderen Medienformaten (z.B. Kino und TV) etabliert. Spielerische Formate und Prinzipien (Gamification, Serious Games) prägen zahlreiche gesellschaftliche Teilbereiche. Hierbei vervielfachen sich Kontaktpunkte von Mensch und Medientechnik, anhand derer Praktiken und Wissensbestände vielseitig ausgehandelt werden. Interfaces konstituieren und konfigurieren diese Verbindung zwischen Mensch und Maschine. Es handelt sich dabei unter anderem um soziotechnische Schnittstellen, die Prozesse gesellschaftlichen und insbesondere medientechnologischen Wandels maßgeblich beeinflussen. Im Rahmen der Tagung soll der Frage nachgegangen werden, welche Bedeutung "Game-Interfaces" zukommt und inwiefern sich die Bedeutung soziotechnischer Schnittstellen im Rahmen der Digitalisierung wandelt.

Interfaces verbinden etwa gesellschaftliche Bereiche wie Öffentlichkeit und Spiel (z.B. Gaming Livestreams) oder Spiel und Sport (z.B. E-Sports) sowie Technologien und Körper (bspw. Body-Tracking, Brain-Computer-Interfaces oder Alternative Game Controller). Durch den gesellschaftlichen Umgang mit Interfaces werden soziale Phänomene sichtbar, indem neue soziotechnische Praktiken hervorgebracht werden. In einem mediatisierten Alltag fügen sich Elemente digitaler Spiele in zahlreiche Alltagsszenarien ein und erweitern damit etablierte Situationen und Handlungsroutinen.

Obwohl (digitales) Spielen theoretisch für Sozialwissenschaftler*innen keine Unbekannte darstellt, gibt es bisher nur wenige interdisziplinäre Foren im deutschen Raum, die Perspektiven zu digitalen Spielen und ihren Kulturen verbinden und ins Gespräch bringen. Das Ziel der hiesigen Tagung ist es, zum einen die interdisziplinäre Betrachtung soziotechnischer Schnittstellen voranzubringen und zum anderen die Zusammenarbeit zwischen kultur- und sozialwissenschaftlichen Untersuchungen digitaler Spiele zu stärken.

Wir laden aus diesem Grund Wissenschaftler*innen ein, die an der Untersuchung von Interfaces im Rahmen digitaler Spiele interessiert sind. Perspektiven des Game Designs oder der Produktion digitaler Spiele, die sich auf Interfaces spezialisieren, sind ebenfalls erwünscht.

Die Tagung widmet sich unter anderem folgenden Fragen:

- Wie verknüpfen Interfaces unser (soziales) Verhalten mit digitalen Spielwelten?
- Wie gelingt es Menschen oder Game-Interfaces, Schnittstellen aufrechtzuerhalten, zu irritieren, stören oder letztlich zu trennen?
- Inwiefern stehen Menschen und digitale Spiele in wechselseitigen Verhältnissen?
- Wie ermöglichen oder verhindern digitale Schnittstellen bestimmte soziale Praktiken?
- Welche Spuren hinterlassen wir in digitalen Spielen und welche hinterlassen sie in uns?
- Wie werden soziotechnische Arrangements durch Interfaces konfiguriert?

Eigene Beitragsvorschläge zum Thema Game-Interfaces und soziotechnischen Schnittstellen im Allgemeinen können den Rahmen, welcher hier eröffnet wurde, selbstverständlich ergänzen und erweitern.

Die Tagung wird am **13.12.2024** stattfinden. Reisekosten für Vortragende werden übernommen.

Wir freuen uns auf Beitragsvorschläge in Form von **Abstracts** (max. 3.000 Zeichen, plus Kurz-Bio) bis zum **30.09.2024**. Die Länge der Tagungsbeiträge wird 20 Minuten nicht überschreiten. Bitte senden Sie die Einreichungen an ag.digitalespiele@outlook.de.

Wir danken dem Georg-Forster-Forum der Johannes Gutenberg-Universität Mainz für die Förderung der Tagung.

Organisatoren

Amela Radetinac (amela.radetinac@proton.me)

Marcel Thiel-Woznica (m.woznica@uni-mainz.de)

Felix Krell (felix.krell@zu.de)



**DGS DEUTSCHE
GESELLSCHAFT
FÜR SOZIOLOGIE**

JOHANNES GUTENBERG
UNIVERSITÄT MAINZ

