

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 Dörfl, 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

60. Literaturtagung

18. bis 20. November 2021
Stift Melk, Niederösterreich

Programm

Donnerstag, 18. November 2021

Grundsätzliche (In)Fragestellungen

- 14.00 **Nicola Mitterer, René Schalleger, Felix Schniz** (Universität Klagenfurt):
Eröffnung
- 14.30 **Kristina Steimer** (Universität Erlangen-Nürnberg):
Die Geschichte des Guten, Wahren und Schönen und dessen Metamorphose im digitalen Zeitalter
- 15.30 *Kaffeepause*

Gut und Böse

- 16.00 **René Schalleger** (Universität Klagenfurt):
Über Held_innen und Abgründe in virtuellen Räumen. Ethische Aspekte ästhetisch anspruchsvoller Computerspiele
- 17.00 **Benjamin Hanusek** (Universität Klagenfurt):
Spielend leicht das Richtige tun: (Ethik) lehren und lernen im digitalen Zeitalter
- 18.00 *Abendessen*
- 19.00 Lesung **Juan S. Guse**

Freitag, 19. November 2021

Teilhabe und Wachsen

- 9.00 **Stefan Emmersberger** (Universität Augsburg):
Dramatic Agency in Videospiel-Narrationen.
Zum literaturdidaktischen Potential interaktiven Erzählens in digitalen Medien am Beispiel der „Witcher“-Reihe
- 10.00 **Wendy Isabel Zelling** (Universität Frankfurt):
Adoleszenzerzählungen in Videospielen
- 11.00 *Kaffeepause*
- 11.30 **Katja Aller** (Universität zu Köln):
Walking Simulator Games und die Virtualisierung romantischer Ästhetik
- 12.30 *Mittagessen*

Erinnerung und Schönheit

- 14.00 **Linda Breitlauch** (Hochschule Trier):
Neue Formen erzählenden Erinnerns.
Dramaturgie und Erinnerungsethik an Hand des Beispiels „What remains of Edith Finch“
- 15.00 **Felix Schniz** (Universität Klagenfurt):
Virtuelle Schönheit in Kreation und Beobachtung
- 16.00 *Kaffeepause*

How to do things with virtual reality

- 16.30 **Pascal Wagner** (Goethe-Institut München):
Literarische Reminiszenzen in virtuellen Räumen. Einige Beispiele transmedialen Erzählens und deren Einsatzmöglichkeiten im Deutschunterricht
- 17.30 **Thomas Faller** (Peraugymnasium Villach):
Videospiele im Schulunterricht.
Möglichkeiten und Herausforderungen in der Praxis der AHS Unterstufe
- 18.30 *Abendessen*
- 19.30 Videospieleabend mit **Felix Schniz** und **Sauna Bennis**

Samstag, 20. November 2021

(In) Die Zukunft sehen

- 9.00 **Gundolf S. Freyermuth** (TH Köln):
Hoffen und Bangen: Zukünfte in Literatur, Film und Games
- 10.00 **Anna Schober-De Graaf** (Universität Klagenfurt):
Die Eigenlogik bewegter Bilder und deren Bedeutsamkeit für einen Unterricht auf Augenhöhe
- 11.00 *Kaffeepause*
- 11.30 Workshop für Noviz_innen nach einem Konzept des KCGL*:
Leitung: Felix Schniz, René Schalleger
- 12.30 *Mittagessen*
- Rahmenprogramm* (fakultativ):
- 14.00 Führung durch das Stift Melk