

Thursday, 11.09.2014

08:00-18:00 Registration Room Z 1.29

Time/Room	HS C	I 2.35	I 1.43	I 1.44
14:00-15:00	Welcoming	-	-	-
15:00-16:00	Keynote 1			
16:00-16:30	Coffee Break			
16:30-18:00		<p>Panel 1</p> <p>Tupan, Marie-Ana / Cilea, Marin <i>The Dice-Playing God</i></p> <p>Pasanen, Tero <i>Beyond the Pale: A Brief Look Into the Evolution of Game Controversies</i></p> <p>Hammer, Ferenc <i>Rectangular Utopiae – Table Games in Socialist Hungary</i></p>	<p>Panel 2</p> <p>Walter, Jochen <i>Prekäre Autorität im phantastischer Vermittlung: Der Götterfürst Praios zwischen Infragestellung und Affirmation im Rollenspiel „Das Schwarze Auge“</i></p> <p>Thattamanni-Klug, Alexander "Im Reiche des Schwarzen Auges herrscht völlige Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern" Eine erste intersektionale Sexismus- und Rassismus Analyse des Rollenspiels DSA</p> <p>Berron, Reinhard <i>Garethi, Tulamidya und Bosperano: Die Sprachen im Pen-und-Paper Rollenspiel „Das schwarze Auge“ aus Sprachwissenschaftlicher Sicht</i></p>	<p>Panel 3</p> <p>Löscher, Christine <i>„Kopf ab – mit Worten oder Messern?“ – Vom Buch zum Spiel, vom Nonsense zum Horror: American McGees Alice-Adaption</i></p> <p>Gassenbauer, Iris <i>Puppenreich und Wunderland – Spielwelten in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur</i></p> <p>Rein, Katharina <i>Zauberhafte Zerstückelung – Die „zersägte Jungfrau“ und das Spiel der Illusion</i></p>
18:00-18:30	Break			
18:30-20:00	Reading 1	-	-	-
20:00	Conference Warming			

Friday, 12.09.2014

08:00-18:00 office opened Room I 0.32

Time/Room	HS C	I 2.35	I 1.43	I 1.44
09:00-10:30		<p>Panel 4</p> <p>Frelik, Pawel <i>When Media and Genres Collide – What Do We Talk About When We Talk About Science Fiction Games</i></p> <p>Kubinski, Piotr <i>Diegetic interfaces in science fiction videogames</i></p> <p>Knöppler, Christian <i>Controls Narrativie Emotion in Brothers</i> <i>A Tangible Sense of Loss: Game Controls, Narrative, and Emotional Impact in Brothers: A Tale of Two Sons</i></p>	<p>Panel 5</p> <p>May, Markus <i>Wicked Games – affective Potentiale phantastischer Spielräume</i></p> <p>Preuß, Marion <i>Warme und kalte Räume. Ernst Jüngers Ästhetik als ludologisches Prinzip</i></p> <p>Baumann, Michael <i>Ein Spiel, zwei konkurrierende Regelsätze? Andrzej Sapkowskis Geralt-Saga und das Spiel The Witcher</i></p>	<p>Panel 6</p> <p>Muth, Laura <i>Mord ist Sport – Tödliche Spiele in Literatur und Film</i></p> <p>Fischer, Thomas <i>“Action” und “Horror” in der Lebenswelt Jugendlicher – Zur Bedeutung der Rezeption fiktionaler Gewalt im Jugendalter</i></p> <p>Klein, David <i>Zweifel und Spiel in Guillermo del Toros “el laberinto del fauno”</i></p>
10:30-11:00	Break			
11:00-12:30		<p>Panel 7</p> <p>Stobbart, Dawn <i>Dear Esther</i></p> <p>Fuchs, Michael <i>What if George Washington had become King of America? Assassin’s Creed 3s Virtual History of the American Nation</i></p> <p>Schubert, Stefan <i>Multiple Universes and Unstable Storyworlds: Narrativity and Metatextuality in Bioshock Infinite</i></p>	<p>Panel 8</p> <p>Unterhuber, Tobias <i>Fiktionale Welten und intradiegetische Diskurse. Zur Komplexität von Spielwelten im Pen&Paper-Rollenspiel Das schwarze Auge</i></p> <p>Baumgartner, Robert <i>Narrative Spaces. Die Struktur und Funktionalisierung phantastischer Räume im Computerspiel</i></p> <p>Schellong, Marcel <i>Vermittelte und erfahrene Räume</i></p>	<p>Panel 9</p> <p>Eberhard, Igor <i>Wie in George R.R. Martins „Das Lied von Eis und Feuer Monster“ konstruiert werden</i></p> <p>Illger, Daniel <i>„A“ Game of Thrones – eine intermediale Poetik der Fantasy</i></p> <p>Kerschbaumer, Florian <i>Was von Narnia übrig blieb – C.S. Lewis Werke als Videospiegel-Adaption</i></p>

Continues on next page

Time/Room	HS C	I 2.35	I 1.43	I 1.44
12:30-14:00	Lunch Break			
14:00-15:30		<p>Panel 10</p> <p>Szelag, Barbara <i>Demiurgic aspects of LARP expanse – rearrangement and reconstruction</i></p> <p>Ella , Jan Erik <i>Eclipse Phase – Exploring Humanity in a collaborative game</i></p> <p>Ullmann, Anika <i>Waiting for Ragnarök to come. Intime and Outtime as two different world constructions in The Wild Hunt.</i></p>	<p>Panel 11</p> <p>Ascher, Franziska <i>Die Décadence des Computerspiels</i></p> <p>Reiss, Tom <i>“Cut the ribbon. Fold the papers. Stack them neatly.” Die Entdeckung der Langeweile im ästhetischen Kontext aktueller Independent-Spiele.</i></p> <p>Flicker, Katharina <i>Das Spiel mit dem Fremden: Die Anziehungskraft fantastischer Pen and Paper Rollenspiele</i></p>	<p>Panel 12</p> <p>Langenbahn, Matthias <i>Würfelwelt und Bleistiftheiden - Das ,Pen and Paper'-Rollenspiel als ein mögliches Beispiel interaktiver Literatur</i></p> <p>Etten, Jonas <i>Erzählspiel-Sprachspiel-Sprachmagie Pen&Paper-Rollenspiele als okkulturelle Praxis</i></p> <p>Frost, Inken <i>Ein Ork stürmt auf dich zu – was tust du?</i></p>
15:30-16:00	Coffee Break			
16:00-17:00	Keynote 2	-	-	-
17:00-17:30	Break			
17:30-18:30	Member's Meeting GFF	-	-	-

Saturday, 13.09.2014

08:00-18:00 office opened Room I 0.32

Time/Room	HS C	I 2.35	I 1.43	I 1.44
09:00-10:30		<p>Panel 13</p> <p>Bertolo, Maresa <i>Fantastic uniqueness. Narratives and games, from reality to other worlds</i></p> <p>Schmeink, Lars <i>Panem et Circenses – Gladitorial Games and Labyrinthian Challenges in Suzanne</i></p> <p>Rudman, Sandra <i>The Tarot as a Cultural Practice in the Oeuvre of Aljandro Jodorowsky</i></p>	<p>Panel 14</p> <p>Bolte, Sebastian <i>Die auszuerzählende Erzählung: Das Rollenspielabenteuer als narrative Gattung</i></p> <p>Karpienski, Marc-André <i>Wege des Ritters – Mittelaventurische Kriegsführung im Spiegel ihrer Vorbilder</i></p> <p>Schmutzer, Lukas <i>Gor und Tamariskenhain – Räume des Rollenspiels und Orte des Abenteuers</i></p>	<p>Panel 15</p> <p>Podrez, Peter <i>Mit der Taschenlampe gegen die Mächte des Bösen. Horror im Computerspiel</i></p> <p>Klenke, Pascal <i>Game Over! Try Again? – Das Todeskonzept im Computerspiel, betrachtet aus intermedialer Perspektive</i></p> <p>Reitzenstein, Markus <i>Doktor Freuds Monster – Frankenstein als unbewusste Inszenierung einer Depression, oder: Was Sigmund Freud und Melanie Klein von Viktor Frankenstein hätten lernen können</i></p>
10:30-11:00	Break			
11:00-12:30		<p>Panel 16</p> <p>Faber, Sarah <i>Language Games – Video Games & Poetry</i></p> <p>Oppolzer, Markus <i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore: Literacy in the Age of the iPad</i></p> <p>Seibel, Klaudia <i>Playable Stories or Narrative Games? The ludic transformations of The Lord of the Rings in card games</i></p>	<p>Panel 17</p> <p>Tschiggerl, Martin <i>Orks sind auch nur Menschen – Was Orks und Mongolen gemeinsam haben</i></p> <p>Walach-Brinek, Thomas <i>Von der strukturalistischen Tätigkeit, eine Insel zu entdecken</i></p> <p>Walter, Johannes <i>Hellas und Aventurien – Die Rezeption des antiken Griechenland im Fantasy-Rollenspiel</i></p>	<p>Panel 18</p> <p>Bojahr, Philip <i>Zur Rolle der Störung im Computerspiel</i></p> <p>Haberland, Frank <i>Methoden-Deathmatch oder Koop-Modus: Ein Vorschlag zur Integration narratologischer und ludologischer Methoden in einem holistisch-relationen Modell des Computerspiels</i></p> <p>Kutscherow, Maria <i>Wenn das Spiel den Raum verlässt – Intertextualität/-medialität bei Alan Wake</i></p>

Continues on next page

Time/Room	HS C	I 2.35	I 1.43	I 1.44
12:30-14:00	Lunch Break			
14:00-15:30		Panel 19 Bujaki, Marika <i>Video Games Live: A Study of Video Games, Concerts, and Music Reception</i> Antonacci, Francesca / de Lorenzo, Ilaria <i>Imagination and Dance: The Fairy Tale</i> Spiegel, Simon <i>In Search of the Utopian Film</i>	Panel 20 Fehlmann, Meret <i>Die Bestie von Gévaudan – zwischen Realität und fantastischen Hirngespinnsten</i> Schrackmann, Petra <i>Fandom als Spielplatz: Spielarten des Werwolfs in Fanfiction zur TV-Serie Teen Wolf (2011)</i> Werner, Tamara <i>Werwölfe im digitalen Spielewald: Eine Spurensuche in zeitgenössischen Computerspielen</i>	Panel 21 Flöter, Laura <i>Wirklich nur ein Spiel? Zum Verhältnis von Spieler und Avatar im phantastischen Rollenspiel</i> Mehrbrey, Sophia <i>LARP als episches Genre</i> Sperling, Matthias <i>Wer larpt hier eigentlich?!</i>
15:30-16:00	Coffee Break			
16:00-17:00	Keynote 3	-	-	-
17:00-17:30	Break			
17:30-19:00	Reading II	-	-	-

Sunday, 14.09.2014

08:00-13:00 office opened Room Z 1.29

Time/Room	HS C	I 2.35	I 1.43	I 1.44
09:00-10:30		<p>Panel 22</p> <p>Pschorn, Verena <i>„Du kannst spielen, was du willst?“ Gruppenbestimmte Erzählkompetenzen im Pen&Paper-Rollenspiel am Beispiel der Kategorie Geschlecht</i></p> <p>Mehrbrey, Eva <i>Das Entstehen persistenter virtueller Welten</i></p> <p>Becker, Julia <i>Gamifizierte Narrative*Narrativierte Spiele</i></p>	<p>Panel 23</p> <p>Planka, Sabine <i>„Wenn der Würfel rollt, spielt die Welt verrückt“ – Jumanji und das Spiel im Film</i></p> <p>Haupts, Tobias <i>Unter Dir die Stadt – Überlegungen zum Topos der unterirdischen Städte im fantastischen Film</i></p> <p>Ruge, Wolfgang <i>Real Humans !? oder: die Darstellung von Robotern in aktuellen Filmen und Serien</i></p>	<p>Panel 24</p> <p>Schlegel, Mireya <i>Ausbildung von Transfer- und Rahmungskompetenz mit Hilfe imaginärer Spielwelten</i></p> <p>Seyferth, Peter <i>Grand Theft Utopia. Politik als fantastisches Spiel</i></p> <p>von Holzen, Aleta-Amirée <i>Fantastisches Playmobil</i></p>
10:30-11-00	Break			
11:00-12:00	Official Ending	-	-	-