

=CALL FOR PROPOSALS 2023=



Die deutschsprachige DiGRA Chapter D-A-CH-Twittersektion und Das Ressort Spielkultur des Kulturjournals Nahaufnahmen.ch laden zu ihrer ersten Spielekulturfachtagung ein: Diese findet unter dem Titel "GAMEPATHY #1" am 27. und 28. Oktober 2023 online statt.

Das Spannende am Begriff der Empathie ist, dass er im Alltag, ähnlich wie auch die Begriffe Kreativität, Intelligenz oder Spiel, zu Unrecht von den meisten Menschen als ein vermeintlich allgemeingültiges ein-deutiges Konzept genutzt und verstanden wird.

Ist Empathie die Befähigung, neue soziale Rollen zu übernehmen sowie fremde Wertvorstellungen in die eigenen zu integrieren? Oder geht es bei ihr eher um die Fähigkeit, Mitgefühl zu empfinden? Genügt vielleicht auch nur die Wahrnehmung der Bewegungsabläufe des Gegenübers und die Vorhersage, was diese Person als nächstes machen wird?

Spiele bieten als **interaktives Medium** nicht nur die Möglichkeit zu unterhalten, sondern auch zu lehren oder zu trainieren. Aus diesem Grund kann im Gamedesign-Prozess auch auf das Messen und Entwickeln von Empathiefähigkeit eingegangen werden.

Wenn man die Suche nach einem für (Serious) Games passenden Empathiebegriff mit der Erforschung der weitläufigen Möglichkeiten des Gamedesigns verheiraten möchte, dann entsteht die Wortschöpfung "gamepathy", also die Zusammenführung von Game und Empathie.

Daher liegt es nahe, diesen Begriff auch zum Leitbegriff für unsere erste Fachtagung über Spielkultur zu erheben: Wir laden Sie herzlich dazu ein, Ihre Sicht auf gamepathy, Ihre Spiele oder Ihre Forschungsergebnisse mit Expert:innen und Studierenden zu teilen und zu diskutieren.

Mögliche Themenkomplexe inkludieren die folgenden Anregungen für Ihre Einreichungen, sind aber nicht auf jene beschränkt:

Komplex 1
Relevanz und Begriffsfindung

Empathie im Gamekontext definieren. Was kann aus einer Gamedesign-Perspektive geleistet werden?

Komplex 2
Umsetzungsansätze im Gamedesign

Empathiefördernde Strukturen in Spielmechaniken, Spielerzählungen, Worldbuilding und Spielcharakteren.

Komplex 3
Gesellschaft und gamepathy

Welchen gesellschaftlichen Herausforderungen muss sich das Gamedesign bei der gamepathy stellen?



Die Tagung findet remote statt: Teilnehmer:innen präsentieren online – die Konferenzplattform wird mit der endgültigen Zusage verschickt.

Ihre Einreichungen für GAMEPATHY #1 können in den folgenden zwei Formaten vorgenommen werden:

OPTION A

Talk

20 Min. Präsentation
10 Min. Frage und Antwort

OPTION B

Poster

5 Min. Präsentation
begleitet von einer Folie

Einreichungs-Deadline: 9. Juni 2023

per Mail an konferenz@gamepathy.de oder als **Direktupload** auf der Website gamepathy.de.

Ihre Einreichung enthält bitte die folgenden Angaben:



TITEL DER PRÄSENTATION

ABSTRACT (200 – 350 Wörter) mit Angabe der Formats-Option (Talk oder Poster)

KURZ-CV (max. 100 Wörter) inkl. Kontaktdaten sowie ein Portraitfoto (als JPG, max. 1200x1600 Pixel)

Teilnahmezusagen erfolgen bis zum 15. Mai 2023. Wenn Sie bis zu diesem Datum keine ZUSAGE bekommen, ist dies automatisch als Absage zu verstehen.

Konferenzsprache: Einreichungen auf *Deutsch* und *Englisch* sind möglich.

Auf der Onlineveranstaltung werden mitunter Film- und Tonaufnahmen sowie Screenshots gemacht, mit deren auch späteren Verwendung (z. B. auf sozialen Netzwerken) Sie sich durch den Besuch der Veranstaltung einverstanden erklären.

Für diese Tagung werden **keine Einlasskosten** erhoben; gleichermaßen können keine Reise- und Unterkunftskosten erstattet werden.

Code of Conduct: Die Organisator:innen dieser Tagung haben sich verpflichtet, ein sicheres und einladendes Umfeld für Weiterbildung und Diskussion auf dieser Tagung zu schaffen. Diese Veranstaltung soll ein sicherer Raum sein, und wir bitten alle Teilnehmer:innen, sich von den folgenden Prinzipien leiten zu lassen: Seien Sie respektvoll und hören Sie aktiv zu (auch wenn Sie anderer Meinung sind). Seien Sie kooperativ, erkennen Sie Vielfalt an und respektieren Sie die Privatsphäre der Teilnehmer:innen. Gehen Sie mit Meinungsverschiedenheiten konstruktiv um und handeln Sie fair, ehrlich sowie in gutem Glauben gegenüber anderen Teilnehmer:innen. Gerade für unsere Onlinetagung gilt zudem: Melden Sie sich mit Klarnamen an bzw. ändern Sie Ihren Namen im Profil nicht bis zur Unkenntlichkeit ab. Im Gespräch, auch wenn dieses „nur“ über Chat läuft, möchten wir alle wissen, mit wem wir es zu tun haben. Füllen Sie ebenso Ihr Profil offen und ehrlich aus und betrachten Sie dieses als eine Art virtuelles Namensschild oder Visitenkarte. Beabsichtigt falsche Angaben sind nicht erlaubt. Ein Profilbild ist kein Muss, es hilft aber Ihren Kolleg:innen, sich wortwörtlich ein Bild von Ihnen zu machen. Betrachten Sie den Chat wie ein normales Gespräch, besonders den persönlichen.



Prof. Thorsten Zimprich
Prof. Jörg Burbach
Prof. Dr. Dr. Rudolf Inderst
Prof. Marion Plank
Prof. Nadine Trautzsch

Wir freuen uns auf Ihre Einreichungen!

=CALL FOR PROPOSALS 2023=



GAMEPATHY KONFERENZ

The German-speaking DiGRA Chapter D-A-CH Twitter section and Das Ressort Spielkultur of the culture journal Nahaufnahmen.ch invite you to their first games culture symposium: This will take place online under the title „GAMEPATHY #1“ on October 27th and 28th 2023.

The exciting thing about the concept of empathy is that in everyday life, similar to the concepts of creativity, intelligence or play, it is wrongly used and understood by most people as a supposedly universally valid one-size-fits-all concept.

Is empathy the ability to take on new social roles and to integrate foreign values into one's own? Or is it rather the ability to feel compassion? Is it perhaps enough just to perceive the movements of the other person and to predict what that person will do next?

As an **interactive medium**, games not only offer the possibility to entertain, but also to teach or train.

For this reason, the game design process can also address measuring and developing empathy skills. If one wants to marry the search for an empathy term suitable for (serious) games with the exploration of the vast possibilities of game design, then the neologism „gamepathy“ emerges, i.e. the conflation of game and empathy.

Therefore, it is obvious to raise this term also to the guiding concept for our first symposium on game culture: We cordially invite you to share and discuss your view on gamepathy, your games or your research results with experts and students.

Possible topic areas include, but are not limited to, the following suggestions for your submissions:

Complex 1
Relevance and conceptualization

Defining empathy in a game context. What can be accomplished from a game design perspective?

Complex 2
Implementation into game design

Empathy-enhancing structures in game mechanics, player narratives, worldbuilding, and game characters.

Complex 3
Society and gamepathy

What social challenges does game design face in gamepathy?



**The conference will take place remotely:
Participant:s present online - the conference platform will be sent with the final acceptance.**

Your submissions for GAMEPATHY #1 can be made in the following two formats:

OPTION A
Talk
20 min. presentation
10 min. Q&A

OPTION B
Poster
5 min. presentation
accompanied by one slide

Submission-Deadline: 9th of June 2023
via email to: konferenz@gamepathy.de or via **direct upload via gamepathy.de**.

Please include the following information in your submission:



TITLE OF THE PRESENTATION

ABSTRACT (200 - 350 words) indicating format option (Talk or Poster).

SHORT CV (max. 100 words) including contact details and a portrait photo (as JPG, max. 1200x1600 pixels).

Confirmations of participation will be made by May 15th, 2023. If you do not receive a Cancellation by this date, this is automatically considered as a cancellation.

Conference language: Submissions in German and English are possible.

At the online event, film and sound recordings as well as screenshots will sometimes be made, and by attending the event you agree to their use, including later use (e.g. on social networks).

No admission fees will be charged for this conference; likewise, no travel or accommodation costs can be reimbursed.

Code of Conduct: The organizers of this meeting are committed to providing a safe and welcoming environment for education and discussion at this meeting. This event is intended to be a safe space, and we ask all participants to be guided by the following principles: Be respectful and actively listen (even if you disagree). Be cooperative, recognize diversity, and respect the privacy of participants. Handle disagreements constructively and act fairly, honestly, and in good faith toward other participants. For our online conference in particular, please register with your real name and do not change your name in your profile beyond recognition. In a conversation, even if it is „only“ via chat, we all want to know who we are dealing with. Also, fill out your profile openly and honestly and consider it a kind of virtual name tag or business card. Intentionally false information is not allowed. A profile picture is not a must, but it helps your colleagues to literally get a picture of you. Treat the chat like a normal conversation, especially a personal one.



Prof. Thorsten Zimprich
Prof. Jörg Burbach
Prof. Dr. Dr. Rudolf Inderst
Prof. Marion Plank
Prof. Nadine Trautzsch

We're looking forward to receiving your submissions!