

# *Neu an der Philosophischen Fakultät*



**Name:** Prof. Dr. Natascha Adamowsky

**Lehrstuhl / Professur:**

Medienkulturwissenschaft mit Schwerpunkt Digitale Kulturen

## **Meine Forschungsfrage(n):**

Wie lassen sich die mit Digitalisierungsprozessen und ubiquitärer Vernetzung einhergehenden Formen der Teilhabe wie des Ausschlusses und die sich etablierenden Mensch-Umwelt-Beziehungen beschreiben? Was tun wir eigentlich, wenn wir spielen, was, wenn wir Spiele entwerfen?

## **Meine Ziele und Visionen für die Philosophische Fakultät:**

Mein langfristiges Ziel ist es, mit Kolleginnen und Kollegen der Universität Passau eine Plattform für eine geisteswissenschaftlich orientierte Grundlagenforschung als fundierendem Element einer neuen ‚Kulturwissenschaftlichen Digitalitätsforschung‘ zu initiieren. Ob Computer z.B. Kunst machen können oder ‚intelligent‘ sind, hängt nicht primär von ihren technischen Funktionen ab, sondern von unserem Verständnis von Realität, Kreativität und Gestaltung.

In diesem Zusammenhang möchte ich mittelfristig für zwei Schwerpunktthemen werben: zum einen für eine medienwissenschaftliche Spielkulturforschung, zum anderen für das Konzept einer kulturwissenschaftlichen Kritik des Digitalen im Sinne einer Restitution kritischer Urteilskraft.

## **Warum ich mich für die Universität Passau entschieden habe:**

Zum einen wegen der großen thematischen, methodischen und wissenschaftlichen Vielfalt der Philosophischen Fakultät und ihrer diachronen Orientierung an gesellschaftsrelevanter Aktualität und der Historizität technologischen Wandels, zum anderen wegen der interdisziplinären Ausgestaltung des Themenschwerpunkts „Digitalisierung, vernetzte Gesellschaft und (Internet)Kulturen“.

## **Eine Anekdote aus meiner Studienzeit:**

Im Jahr 1998 war ich als Post-Doc an der Hochschule Darmstadt im dortigen Graduiertenkolleg e-Commerce unterwegs. Meine Kolleginnen und Kollegen kamen vorwiegend aus der Informatik und meine Aufgabe bestand darin, über die schon damals sich abzeichnende Durchdringung unserer Lebenswelten durch ubiquitär vernetzte Computertechnik nachzudenken. Man sah mich also häufig irgendwo sitzen und in der einschlägigen Literatur lesen, was ja für eine Medienkulturwissenschaftlerin eine zentrale Beschäftigung ist (und sein sollte!). Den gelegentlich vorbeischauenden Kolleginnen und Kollegen aus der Informatik war diese Arbeitstechnik nicht wirklich geheuer, was regelmäßig die Nachfrage auslöste, wann ich denn endlich mit dem Lesen aufhören und zu arbeiten beginnen würde. Deutlich hätte sich der bis heute dringende Bedarf an Inter- und Transdisziplinarität nicht zeigen können...