

(WiP)

Spiel- kulturen

book of
abstracts

Das vorliegende **Book of Abstracts** bietet einen Überblick über die vielfältigen Beiträge und Themenschwerpunkte, die in den kommenden Tagen im Mittelpunkt stehen werden.

Herzlich willkommen zur Online- Jubiläumstagung »Spielkulturen« 2025 des AKGWDS!

Team: Simon Hagemann (Universität Straßburg), Jacob Birken (Universität zu Köln), Damien Ney (Kulturamt der Landeshauptstadt Düsseldorf), Alina Menten (FH Oberösterreich), Tobias Winnerling (Heinrich Heine Universität Düsseldorf).

Design: Alina Menten

Tagungsprogramm (vorläufig)

Donnerstag (27.11.2025)

Pre-Conference Dinner: Brauhaus in Köln (tba)
Alternativ: Online-Treffen über Gathertown (tba)

Freitag (28.11.2025)

09:00 – 09:30	<i>Begrüßung und Eröffnungsrede</i>	<i>Jacob Birken + Simon Hagemann + Damien Ney + Alina Menten + Tobias Winnerling</i>
09:30 – 11:00	Session 1: Entwicklungskulturen <i>Chair: Jacob Birken</i>	Peter Mühleder + Franziska Naether, Ninja Bumann + Sina Roggenkamp + Stephanie Lotzow, Jakob Cyrke + Sebastian Krois
11:00 – 12:30	Session 2: Metadiskurse <i>Chair: Tobias Unterhuber</i>	Damien Ney + Yves Schwarze, Ann-Kristin Potthast, Petra Weixelbraun + Barbara Göbel
12:30 – 13:30	<i>Mittagspause</i>	
13:30 – 14:30	Kurformate: Micro-Talks I <i>Chair: Tobias Winnerling</i>	Lara Konkel, Danny Hinrichs, Helena Gröblinghoff, Elisabeth Kind, Oliver Vettermann
14:30 – 16:00	Session 3: Rezeptions- und Vermittlungskulturen <i>Chair: Simon Hagemann</i>	Isabelle Hamm + Peter Podrez, Laura Hinzen + Mara Schulze, David Betzing
16:00 – 16:30	<i>Kaffeepause</i>	
16:30 – 18:00	Session 4: Roundtable: Gaming und Rechtsextremismus <i>Chair: Felix Zimmermann</i>	Aurelia Brandenburg + Felix Zimmermann + Linda Schlegel
ab 20:00	<i>Social: Streaming mit Andreas Moitzi (tba)</i>	

Samstag (29.11.2025)

09:00 – 10:30	Session 5: Methoden und Ansätze <i>Chair: Damien Ney</i>	Nils Bischof, Simon Huber, Tanja Hohjahn
10:30 – 12:00	Session 6: Forschungskulturen <i>Chair: Tobias Winnerling</i>	Franziska Ascher, Claudius Clüver + Max Kanderske + Timo Schemer-Reinhard, Christian Sturm + Lukas Daniel Klausner + Alexander Max Bauer
12:00 – 13:00	<i>Mittagspause</i>	
13:00 – 14:00	Kurformate: Micro-Talks II <i>Chair: Tobias Unterhuber</i>	Ann-Kathrin Günther, Rüdiger Brandis, Hannah Puchelt, Roxane Bicker + Nora Kuch, Karl Sommer
14:00 – 15:30	Session 7: Kultur in Spielen <i>Chair: Alina Menten</i>	Adrian Froschauer, Christian Drobe, Lorenz Prager
15:30 – 17:30	Session 8: Roundtable: Dunkles Mittelalter? <i>Chair: Jonas Hermann</i>	Jonas Hermann + Jan Santner + Emily Darda + Sabrina Marquardt + Luca Kirchberger
17:30 – 18:00	<i>Abschluss (tba)</i>	<i>Jacob Birken + Simon Hagemann + Damien Ney + Alina Menten + Tobias Winnerling</i>
ab 20:00	<i>Social: Gaming night (tba)</i>	

Beitragsverzeichnis

Freitag (28.11.2025)

1.	Peter Mühleder & Franziska Naether: "Historically Accurate Games" – Über Geschichte und (Hobby-)Game-Development	10
2.	Stephanie Lotzow, Sina Roggenkamp & Ninja Bumann: <i>Merchants of Istanbul</i> : Ein Serious Game zur Vermittlung der Geschichte des frühneuzeitlichen	12
3.	Jakob Cyrkel & Sebastian Krois: Spielkulturen im <i>GamesLab</i> : Zwischen Theorie, Praxis und den Herausforderungen von (Selbst-)Ausbeutung und Sozialform	14
4.	Damien Ney & Yves Schwarze: Performativität ² – Let's Playing im Spannungsfeld der Logiken von Spielsystem und Social Media	18
5.	Ann-Kathrin Potthast: <OnlyFangs>Season 2: You haven't lived until you've died in WoW. Das Potenzial von Game Literacy & Reperformance im Umgang mit historischen Spielkulturen	20
6.	Petra Weixelbraun & Barbara Göbel: Von Rezeption zu Ko-Konstruktion: Remix-Methoden als produktive Vermittlungskultur zur thematischen Erschließung	22
7.	Lara Konkkel: Zwischen Alltagsmedium und Nobilitierung: Zur Verwendung der passenden Begrifflichkeiten	26
8.	Danny Hinrichs: Kleine Utopien, Großer Grind – Game Studies zwischen Poptimismus und Spielverderberei	28
9.	Helena Gröblichhoff: Spiel, Story, Struktur: Ein flexibler Analyseansatz für Ko-Kreation und Medienkontexte im Actual Play Diskurs	30
10.	Elisabeth Kind: Death of the Developer: The Irony of Cyberpunk 2077's Anti-capitalist Message	31
11.	Oliver Vettermann: Verboten gut!: Über die Privatkopie von Videospielen	32
12.	Isabelle Hamm & Peter Podrez: Kunst und Kultur zwischen Kettensäge und Käsehäppchen – (De-)Konstruktionen des musealen und ludischen Raums in First Person Museum Shootern	36
13.	Mara Schulze & Laura Hinzen: <i>Silver Gaming</i> - Spielend Generationen Verbinden	38
14.	David Betzing: LANcard meets Popkultur. Selbstpräsentation in Objekten der LAN-Szene	40
15.	Aurelia Brandenburg, Felix Zimmermann & Linda Schlegel: Roundtable 1: Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen, Einstellungen, Prozesse, Auswege	44

Samstag (29.11.2025)

- | | | |
|-----|--|----|
| 16. | Nils Bischof: Spielpräferenzen und politischer Extremismus | 48 |
| 17. | Simon Huber: Anatomie der Spiele: Game Design als angewandte Kulturtechnikforschung | 50 |
| 18. | Tanja Hohjahn: Our girls can handle anything. Frauenfiguren und Krieg in Digitalen Spielen | 52 |
| 19. | Franziska Ascher: Quo vadis, Analogspielforschung? | 56 |
| 20. | Claudius Clüver, Max Kanderske & Timo Schemer-Reinhard: Spielkultur: Doppelformat Tagung und Convention | 58 |
| 21. | Ann-Kathrin Günther: Der Cthulhu Mythos in digitalen Spielen | 62 |
| 22. | Rüdiger Brandis: Geschichtstheorie und die Entwicklung digitaler historischer Spiele | 63 |
| 23. | Hannah Puchelt: „I just want the world to know I was here.“ Trauer und Gedenken im kulturellen Kontext von Cyberpunk 2077 | 64 |
| 24. | Karl Sommer: Wollt ihr die totale Simulation? Analyse der Kontroverse um den DLC Götterdämmerung | 65 |
| 25. | Roxane Bicker & Nora Kuch: Total War oder totaler Kollaps? Geschichtsbilder und Kulturinszenierung in Pharaoh: Dynasties | 66 |
| 26. | Adrian Froschauer: Träumen in digitalen Spielen – Eine eigene medienspezifische Ästhetik? | 70 |
| 27. | Christian Drobe: Immersive Kritiken? Das Open World Game als ‚all over‘ der Gegenwartskunst | 72 |
| 28. | Lorenz Prager: Spielkultur als Geschichtskultur. Zur Repräsentation der Shoah in der Spielereihe <i>Call of Duty</i> | 74 |
| 29. | Jonas Hermann, Jan Santner, Emily Darda, Sabrina Marquardt, Luca Kirchberger: Roundtable 2: Dunkles Mittelalter? Multiperspektivischer Roundtable zu Spiele mit Mittelalter-Setting | 78 |

Session 1:

Entwicklungskulturen

“Historically Accurate Games” – Über Geschichte und (Hobby-)Game-Development

Peter Mühleder & Franziska Naether (Sächsische Akademie der Wissenschaften zu Leipzig)

Videospiele haben sich als ein relevantes Medium der Repräsentation von Geschichte etabliert, da sie Spieler:innen eine Form der Interaktion mit Geschichte ermöglichen, die in traditionellen Medien wie Sachbüchern, Dokumentationen oder Podcasts nicht realisierbar ist. Während sich zahlreiche Studien mit der Rolle kommerzieller Spiele für die Public History befassen¹ (siehe z. B. Caselli 2023) oder den Einsatz sogenannter Serious Games im musealen oder pädagogischen Kontext untersuchen², richtet dieser Beitrag den Fokus auf den Entwicklungsprozess von Hobby- und Amateurspielen

In den letzten Jahrzehnten ist die Produktion von Videospielen zunehmend zugänglicher geworden. Dadurch entstanden zahlreiche Communities von Hobby- und Amateurentwickler:innen, die eigene Spiele gestalten. Häufig organisieren diese Gruppen sogenannte Game Jams – zeitlich begrenzte Wettbewerbe, bei denen innerhalb weniger Tage Spiele zu einem vorgegebenen Thema entstehen. Ein Beispiel hierfür ist der “Historically Accurate Game Jam”³, bei dem Spiele entwickelt werden, die sich explizit mit historischen Themen auseinandersetzen. In den bisher zehn Durchläufen dieses Jams wurden insgesamt 423 Spiele eingereicht, wobei die jeweiligen Themen der Veranstaltungen demokratisch von den Teilnehmenden bestimmt wurden.

Im Zentrum dieses Beitrags steht die Frage, wie Geschichte von den Entwickler:innen in diesen Spielen produziert, repräsentiert und ausgehandelt wird: Welche Themen werden aufgegriffen und welche historischen Quellen oder Sekundärliteratur werden herangezogen? Auf welche Weise werden historische Ereignisse oder Fakten im Spiel vermittelt? Woher speist sich die Motivation, historische Spiele zu entwickeln? Welche Spielinhalte werden von der Community als ‘historisch akkurat’ angesehen und warum? Zur Untersuchung dieser Fragestellungen wird ein Mixed-Methods-Ansatz verfolgt. Dieser umfasst eine quantitative Analyse der Metadaten des Spielkorpus sowie der zugehörigen Paratexte (z. B. Storepages, Kommentare, Discord-Beiträge). Ergänzt wird dies durch qualitative Fallanalysen einzelner Spiele sowie durch Interviews mit Organisator:innen und Entwickler:innen.

Wir möchten zeigen, dass sich im Entwicklungsprozess historischer Spiele im nicht-professionellem Rahmen vielfältige Formen geschichtlicher Auseinandersetzung manifestieren – ein Prozess, der als spezifische Ausprägung partizipativer Public History verstanden werden kann.

1 Siehe z. B. Stefano Caselli, Krista Bonello Rutter Giappone & Tomasz Z. Majkowski (2023): “Ten years of Historical Game Studies. Towards the intersection with memory studies”, *GAME* 10, 29-50.

2 Siehe z. B. auch <https://www.bpb.de/lernen/games/>

3 Aktuelle Ausgabe: <https://itch.io/jam/historically-accurate-game-jam-10>

Kurzbiografien

Peter Mühleder studierte Japanologie und Mediensoziologie in Wien und Tokio. Von 2017 bis 2020 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter im DFG-Projekt Databased Infrastructure for Global Games Culture Research. Seit 2020 arbeitet er als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Digital Humanities am KompetenzwerkD – dem Sächsischen Forschungszentrum und Kompetenznetzwerk für Digitale Geisteswissenschaften und Kulturelles Erbe.

Franziska Naether ist Ägyptologin, Museumskuratorin und Digital-Humanities-Expertin mit Schwerpunkt auf Religion und Literatur im klassischen Ägypten, der griechisch-römischen Zeit sowie der Spätantike. Sie verfügt über umfassende Berufserfahrung in Forschung, Museums- und Bibliotheksmanagement. 2021 erfolgte ihre Habilitation an der Universität Leipzig. Derzeitig ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am KompetenzwerkD – dem Sächsischen Forschungszentrum und Kompetenznetzwerk für Digitale Geisteswissenschaften und Kulturelles Erbe.

Merchants of Istanbul: Ein Serious Game zur Vermittlung der Geschichte des frühneuzeitlichen Osmanischen Balkans

Stephanie Lotzow, Sina Roggenkamp & Ninja Bumann (Justus-Liebig-Universität Gießen)

Der Vortrag präsentiert *Merchants of Istanbul*, ein Serious Game in Form einer Visual Novel, das Studierenden grundlegende Kenntnisse über den frühneuzeitlichen Osmanischen Balkan vermittelt. Das Spiel lässt Studierende in die historische Reise einer Handelskarawane durch Südosteuropa im späten 16. Jahrhundert eintauchen und beleuchtet die damaligen Handelsrouten, geopolitischen Dynamiken so wie das alltägliche Leben der verschiedenen ethnischen, sprachlichen und religiösen Gruppen im Osmanischen Reich.

Basierend auf historischen Textquellen in verschiedenen Sprachen und visuellem Material bietet *Merchants of Istanbul* Studierenden die Möglichkeit, semi-fiktionale Abenteuer einer Handelskarawane zu erleben, die von Lemberg/Lviv (in der heutigen Ukraine) über verschiedene Städte im heutigen Rumänien und Bulgarien nach Istanbul reist. Das Spielziel besteht darin, Luxusgüter sicher nach Istanbul zu transportieren und durch den Handel mit ihnen zu Reichtum zu kommen. Dabei erlangen die Studierenden auf spielerische Art und Weise Grundkenntnisse über die Gesellschaft, ihre ethnischen, religiösen und sprachlichen Strukturen, die Verwaltungsorganisation sowie Handelspraktiken des Osmanischen Reiches.

Neben Text und Dialogen, die die Hauptmerkmale einer Visual Novel ausmachen, enthält das Spiel verschiedene Spielelemente, die das Lernen aktiv fördern sollen: Dazu zählen spielerische Herausforderungen (Quests), navigierbare Welt- und Stadtkarten, zeitkritische Mini-Spiele (Quick Time Events), ein interaktives Kartenspiel zum Erhandeln von Ressourcen und ein quellengestütztes Glossar, das den Studierenden ermöglicht, ihr Wissen über die Geschichte und Historiographie des Osmanischen Reiches zu vertiefen. Durch den spielerischen Ansatz ermöglicht *Merchants of Istanbul* Studierenden, auch ohne Vorwissen zur Geschichte des frühneuzeitlichen Osmanischen Balkans einen leichten Zugang zum Thema zu finden – denn gerade in Westeuropa erweist sich die Vermittlung von Kenntnissen in Schulen zu diesem Thema häufig als defizitär. Der Vortrag weist darüber hinaus auf die zentrale Rolle und Herausforderungen interdisziplinärer Projekte in den digitalen Geisteswissenschaften hin: Als Ergebnis gemeinsamer Wissenschaftskommunikation durch den Zusammenschluss von Historiker*innen, Game Designer*innen aus unterschiedlichen akademischen Disziplinen, Programmierer*innen und Illustrator*innen folgt *Merchants of Istanbul* dem Ziel, spielerisches Lehren und Lernen von historischem Wissen im Bereich der *Digital Humanities* zu fördern.

Kurzbiografien

Stephanie Lotzow M.A. ist Teamleiterin und Instructional Designerin im Projekt „LevelUp: Serious Games in Higher Education“ an der Justus-Liebig-Universität Gießen. Ihr Arbeitsschwerpunkt liegt auf ludischer Wissenschaftskommunikation und der Konzeption von Serious Games zum Einsatz in Lehre und Forschung an Hochschulen. Ihr aktuelles Spielprojekt ist das historische Serious Game „Merchants of Istanbul“, das Ende 2025 erscheinen wird. Sie ist Doktorandin am Institut für Germanistik (JLU Gießen) und widmet sich in ihrem Dissertationsprojekt der Untersuchung von medialen Spezifika des Phänomens Störung in ludischem Horror. Ausgewählte Publikationen: Heßler, D./Lotzow, S. (2024): ‚Dagmar’s Digital Day – A Self-Assessment Game‘. Ein Werkstattbericht. In: Petri, Stephanie Pascale / Krempkow, René / Ebner, Martin / Getto, Barbara (Hrsg.): Zeitschrift für Hochschulentwicklung: Digitale Kompetenzen – Zur Rolle dieser „Future Skills“ im Hochschulkontext: Definition und Bedeutsamkeit, Messung und Förderung (Bd. 19, Nr. 1), S. 198–208; Thon, J.-N./Krampe, T./Lotzow, S.: Playful Poetics: Metareferential Interfaces in Recent Indie Games. In: Poetics Today. International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication, 43/4/2022. Durham, S. 729-771.

Sina Roggenkamp ist Instructional Designerin und Teamleiterin im Projekt „LevelUp: Serious Games in Higher Education“ an der Justus-Liebig-Universität Gießen. Ihr Lehramtsstudium an der JLU Gießen hat sie mit der ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Gymnasien in den Fächern Chemie, Biologie und Kunst abgeschlossen. Als Leiterin des Arts-Teams ist sie für die grafische Konzeption und Umsetzung von Assets im Bereich Character-, Background- und UI-Design zuständig. In praxisorientierten Workshops für Studierende und Lehrende vermittelt sie Kenntnisse zur digitalen Asset-Erstellung. Ihr aktuelles Spielprojekt ist das historische Serious Game „Merchants of Istanbul“ (erscheint 2025).

Ninja Bumann ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Südosteuropäische Geschichte an der Justus-Liebig-Universität Gießen. Sie ist ebenfalls Doktorandin an der Doctoral School of Historical and Cultural Studies an der Universität Wien, wo sie zuvor als Universitätsassistentin am Institut für Osteuropäische Geschichte tätig war. Sie studierte Geschichte, Slawistik und Politikwissenschaft in Zürich, Wien und Prag. 2016 schloss sie ihren MA in Osteuropäischer Geschichte an der Universität Wien ab. Ihr aktueller Forschungsschwerpunkt liegt im Bereich Gender und Islam im habsburgischen Bosnien und Herzegowina. Außerdem ist sie Mitherausgeberin des Handbook on the History and Culture of the Black Sea Region (2025) und sie arbeitet aktuell an dem Serious Game *Merchants of Istanbul* mit.

Spielkulturen im *GamesLab*: Zwischen Theorie, Praxis und den Herausforderungen von (Selbst-)Ausbeutung und Sozialform

Jakob Cyrkel & Sebastian Krois (Universität Paderborn)

Ausgangspunkt unseres interdisziplinären Vortrags (20 Minuten) ist die Beobachtung aus dem Call for Papers, dass sich Spielkulturen „im Spannungsfeld zwischen den Interessen und Perspektiven von Entwicklungsstudios, Spielenden, Medien und der wissenschaftlichen Rezeption entfalten.“ Allerdings möchten wir diese Beobachtung um eine weitere Verbindung von Kulturen und Spielen erweitern, die Elemente aller genannten Perspektiven miteinander vereint: Am Beispiel des *GamesLabs*¹ und des *VR Labs*² der Universität Paderborn möchten wir aufzeigen, wie sich in universitären Spiele-Laboren spezifische Entwicklungs- und Forschungskulturen miteinander zu einer einzigartigen Spielkultur verbinden, die wiederum ganz eigene Arbeitskulturen und Sozialformen hervorbringt. Diese Spielkultur, die nicht nur die Grenze zwischen Praxis und Theorie, also zwischen der Produktion digitaler Spiele und ihrer Erforschung durchlässig macht, sondern auch die institutionellen Grenzen universitärer Forschung und Lehre erweitert, möchten wir gemeinsam vorstellen. In unseren Laboren veranstalten wir nämlich regelmäßig interdisziplinäre Praxisseminare³, die den Studierenden nicht nur die Planung und die Produktion von digitalen Spielen sowie von VR-Anwendungen (Praxis) vermitteln, sondern ihnen durch eine geistes- und kulturwissenschaftliche Auseinandersetzung auch kritische Perspektiven auf digitale Spiele (Theorie) eröffnen.

Im Anschluss daran möchten wir problematisieren, wie die in solchen universitären Spiele-Laboren etablierte Spielkultur einerseits durch prekäre Arbeitsbedingungen, etwa durch mangelnde Grundfinanzierung, *crunch* oder freiwillige Selbstausbeutung (*free labour*), und andererseits durch einzigartige Sozialformen geprägt ist. Diese Sozialformen sind es nämlich, die auf der einen Seite die prekären Arbeitsbedingungen (re-)produzieren und auf der anderen Seite eine positive, inklusive und kollaborative Spielkultur ermöglichen. Um diesen problematischen wie konstitutiven Widerspruch wird es im zweiten Teil unseres Vortrags gehen, den wir ebenfalls am Beispiel des *GamesLabs*⁴ und des *VR Labs*⁵ der Universität Paderborn aufzeigen.

1 <https://gameslab.uni-paderborn.de/>

2 <https://zim.uni-paderborn.de/projekte/projekt-ar-vr>

3 <https://www.e-teaching.org/community/digital-learning-map/vr-praxisseminar-an-der-universitaet-paderborn>

4 <https://gameslab.uni-paderborn.de/>

5 <https://zim.uni-paderborn.de/projekte/projekt-ar-vr>

Kurzbiografien

Jakob Cyrkel ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Fachbereich *Fernsehen und digitale Medien* sowie im Forschungsprojekt *VR@UPB* am Institut für Medienwissenschaften der Universität Paderborn. In seinem Promotionsprojekt befasst er sich mit Mikropolitiken der Virtual Reality Exposure Therapy, einer Form der Psychotherapie mit Virtual Reality. Zu seinen Arbeitsschwerpunkten gehören Medien und politische Theorie sowie Virtual und Augmented Reality.

Sebastian Krois ist wissenschaftlicher Mitarbeiter beim *Zentrum für Informations- und Medientechnische Dienste* (ZIM) und im Forschungsprojekt *VR@UPB*. Er beschäftigt sich in Entwicklung, Forschung und Lehre mit Computerspielen und VR-Anwendungen. Außerdem leitet er das Studierendenteam im GamesLab der Uni Paderborn.

Session 2:
Metadiskurse

Performativität² - Let's Playing im Spannungsfeld der Logiken von Spielsystem und Social Media

Damien Ney (Kulturamt der Landeshauptstadt Düsseldorf) & Yves Schwarze (Universität zu Köln)

Ob als Livestream oder On-Demand, Let's Plays sind über Twitch und YouTube hinweg eines der populärsten Unterhaltungsgenres im Internet. Die Videoformate bieten dabei ein komplexes Zusammenspiel doppelter Performativität, in der sich Spielende, Zuschauende und die Spieleentwickler*innen zwischen Spielsystemen und übertragender Social Media gegenseitig beeinflussen. Im ersten Schritt stehen Spielende in einem wechselwirkenden Verhältnis zum ko-präsentem Spielsystem. Digitale Spiele müssen als kohärente Systeme funktionieren, sind jedoch in ihrer Entwicklung stets durch das gesellschaftliche Verständnis der Entwickler*innen geprägt. Zwar wird Spieler*innen oft ein freier Handlungsspielraum suggeriert, faktisch jedoch lenken sichtbare und unsichtbare Spielregeln ihr Verhalten – mit Auswirkungen auf Darstellung und Narration im Spielgeschehen. Gleichzeitig reflektieren Spieler*innen aktiv das Geschehen, intervenieren über Mods oder Feedback und nehmen so potenziell Einfluss auf künftige Spielentwicklungen.

Auf der zweiten Ebene wird das Gameplay je nach Format zeitlich synchron oder versetzt über Social Media-Kreativplattformen wie YouTube oder Twitch übertragen. Konstitutiv ist hier die interaktive Ko-Präsenz der Gamenden mit Zuschauenden ohne notwendig synchrone Leiblichkeit, wozu der Partizipationsbegriff als Ensemble sozialen, interaktivem Handelns im Let's Playing vorgeschlagen wird. Wie auch beim initialen Gameplay format das betreffende Medium diese kulturellen Handlungen durch seine eigenen Logiken. Nach dem Modell Poell und van Dijck regulieren Plattformen den Kommunikationsfluss und setzen Grenzen. Sie verbinden Creator*innen und User*innen in losen, dynamischen Interessensgemeinschaften, heben medienwirksame Persönlichkeiten heraus und verleihen Diskursen plattformübergreifend Relevanz. Auf diese Weise können sie auch Einfluss auf die Spielentwicklung ausüben.

Übergreifend soll sich der Vortrag über die dargestellte Kombination aus medienund performativitätstheoretischen Herangehensweisen dem Zusammenspiel der medialen Interdependenzen von Let's Playing widmen und so einen makroperspektivischen Zugang zu diesen Kulturen präsentieren.

Kurzbiografien

Damien Ney M.A. ist Volontär im Kulturstadtrat der Landeshauptstadt Düsseldorf. Er absolvierte seinen M. A. in Public History mit einer Abschlussarbeit zum Thema „Geschichte als interaktives Modell. Der Einfluss spielsystematischer Regeln auf die Erzeugung von Geschichtsbildern in Digitalen Spielen“ an der Universität zu Köln. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der Darstellung von Geschichte in Digitalen Spielen und digitalen Medien allgemein, sowie in der Anwendung von Gamification im musealen Kontext.

Yves Schwarze B.A. ist wissenschaftliche Hilfskraft am Lehrstuhl für Public History der Universität zu Köln. Nach einem Bachelorstudium in Geschichte, Musik- und Bildungswissenschaften in Köln, studiert er hier den Master Geschichtswissenschaften mit Schwerpunkt Public History und verfasst aktuell seine Abschlussarbeit zum Thema „Doing Memory. Digitale Erinnerungskulturen an nationalsozialistische Verbrechen auf TikTok“. Neben seinen Studienschwerpunkten in den Digital Memory Studies und Social Media beschäftigte er sich auch mit Kölner Musikkulturen in der Weimarer Republik und nationalistischen Erinnerungskulturen in den USA.

<OnlyFangs>Season 2: You haven't lived until you've died in WoW. Das Potenzial von Game Literacy & Reperformance im Umgang mit historischen Spielkulturen.

Ann-Kathrin Potthast (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf)

Im November 2024 feierte Blizzard Entertainment das zwanzigjährige Jubiläum von *World of Warcraft* (2004) mit dem Start neuer Anniversary Server. Darunter befanden sich sogenannte Hardcore Realms, WoW Classic Versionen mit einer Permadeath Mechanik, die von Spieler*innen bereits Jahre zuvor mithilfe von Interface-Modifikationen etabliert wurde.

Zu diesem Anlass bildete eine Gruppe von Streamer*innen die Gilde, ein Versuch die Herausforderungen von WoW Classic unter Hardcore Bedingungen und ohne Hilfestellungen von Zuschauer*innen zu meistern. Dabei trafen nicht nur unterschiedliche Persönlichkeiten aufeinander, sondern auch grundverschiedene Gamingbiographien: Von der deutschen *Hearthstone* Kartoffel-VTuberin, zum toxischen *League of Legends* Streamer aus den USA bis hin zum ehemaligen niederländischen *WarCraft III* Progamer. Gerade für Neulinge in Azeroth bzw. im MMORPG Genre wird der alltägliche Levelsowie Content Grind via *Twitch.tv* zu einer komplizierten Gratwanderung zwischen IngameÜberlebenskampf, Social Media "Backseat Gaming" und DDoS-Attacken. Obwohl WoW Classic als praktisch gelöstes Spiel oft als Paradebeispiel für "min maxing" Praktiken dient, kann ein kleiner Fehler beim Spielmarathon im Hardcore-Modus immer noch den Verlust von hunderten Spielstunden bedeuten.

Über die (öffentliche) Wiederaufführung alter Spiele lassen sich nicht nur wiederkehrende spielkulturelle Phänomene feststellen: Sie führen uns zu Fragen und Diskussionen über eine mögliche Game Literacy, wie sie bereits der Spieleforscher und Game Designer José P. Zagal vorgeschlagen hat. Um diese Beobachtungen speziell für die Bewahrung digitaler Spiele und ihrer Kulturen fruchtbar zu machen, lohnt sich ein Blick auf Parallelen zur Diskussion um Reperformance aus den Performance Studies.

Damit liegt nicht nur ein potenzielles Setting vor, um über die Schnittstellen zwischen Games, Performance, Social Media und Influencing zu sprechen: Es geht um eine Fallstudie, die zu einem sensibilisierten Umgang mit älteren oder vergangenen Spielkulturen unter modernen Umständen einlädt und uns über unsere eigenen Hintergründe als spielende Forscher*innen oder forschende Spieler*innen reflektieren lässt.

Kurzbiografie

Ann-Kristin Potthast hat die Masterstudiengänge Geschichte und Medienkulturanalyse an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf absolviert. Neben Tätigkeiten in der Lokal- und Regionalgeschichte als Guide für das Haus der Geschichte Nordrhein-Westfalen liegen ihre Forschungsinteressen in der Geschichte und Bewahrung digitaler Spiele. Dabei fokussiert sie nicht nur diesbezügliche Entwicklungen "offline" in NRW, sondern auch online unter den Gesichtspunkten spielkultureller Entwicklungen, mit besonderem Blick auf "Games as a Service".

Von Rezeption zu Ko-Konstruktion: Remix-Methoden als produktive Vermittlungskultur zur thematischen Erschließung

Petra Weixelbraun & Barbara Göbel (Universität Wien)

Von Rezeption zu Ko-Konstruktion: Remix-Methoden als produktive Vermittlungskultur zur thematischen Erschließung digitaler Spiele Petra Weixelbraun, MEd., Zentrum für Lehrer*innenbildung, Universität Wien Dipl.-Ing. Dr.techn. Barbara Göbl, BSc, Zentrum für Lehrer*innenbildung, Universität Wien Digitale Spiele wie The Last Worker und Neo Cab konfrontieren Spieler*innen mit komplexen und oft ambivalenten Darstellungen dystopischer Arbeitswelten und dem tiefgreifenden Einfluss neuer Technologien auf Gesellschaft und Individuum. Eine rein rezeptive Auseinandersetzung mit solchen Unterhaltungsspielen im schulischen Kontext erweist sich häufig als unzureichend, um eine nachhaltige, kritische Reflexion über die impliziten ethischen und gesellschaftlichen Fragestellungen anzustoßen. Dieser Beitrag beleuchtet, wie durch gezieltes Remixen von Spielelementen eine produktive und nachhaltige transformative Vermittlungskultur geformt und vorangetrieben werden kann. Es wird die These vertreten, dass das aktive (Um-)Gestalten von Narrativen, Charakteren oder die Produktion kritischer Paratexte (wie Let's Plays oder fiktiver In-Game-Elemente) Schüler*innen von passiven Konsument*innen zu aktiven Ko-Konstrukteur*innen von Bedeutung und Diskurs transformiert. Gestützt auf konstruktionistischen Paradigmen und Ansätze zur Förderung einer vertieften kritischen Reflexion, untersuchen wir, wie dieser handlungsorientierte Zugang nicht nur die thematische Tiefenerschließung komplexer Inhalte forciert, sondern auch eine neue, produktivkritische Spiel- und Rezeptionskultur etabliert. Anhand exemplarischer Remix-Methoden, angewendet auf die genannten Spiele, wird dargelegt, wie dieser Ansatz die Lebenswelt der Lernenden aufgreift, Individualisierung und Differenzierung ermöglicht und gleichzeitig den Anspruch erhebt, thematisch weiter in eine anspruchsvolle Materie vorzudringen. Der Vortrag diskutiert das Potenzial dieser Methode für die Digitale Grundbildung und zur Etablierung neuer, produktiv-kritischer Rezeptions- und Vermittlungskulturen im Umgang mit digitalen Spielen, welche über traditionelle Analyseformen hinausgehen.

Kurzbiografien **bitte ausführlicher**

Petra Weixelbraun MEd., Zentrum für Lehrer*innenbildung, Universität Wien

Dipl.-Ing. Dr.techn. **Barbara Göbel**, BSc, Zentrum für Lehrer*innenbildung, Universität Wien

Kurzformate:
Micro-Talks I

Zwischen Alltagsmedium und Nobilitierung: Zur Verwendung der passenden Begrifflichkeiten

Lara Konkel (FernUniversität Hagen)

Untersuchen wir Videospiele, Games, digitale Spiele oder doch Computerspiele? Dies ist eine Frage, die sich viele Forscher:innen stellen. Je nach Ausrichtung der Arbeit kann ein Begriff sinnvoller sein als die anderen – so wäre die Benennung als ‚Videospiele‘ z. B. aufgrund ihrer visuellen Ebene für eine bildwissenschaftliche Arbeit sinnvoll, während beim ‚digitalen Spiel‘ die Digitalität des Mediums in den Vordergrund rückt. Die Wahl der Bezeichnung ein und desselben Untersuchungsgegenstandes kann schließlich so vielfältig sein, wie die Wahl der Untersuchungsmethode oder das Erkenntnisinteresse selbst. Welche Beweggründe gibt es für die Auswahl eines Begriffs und machen wir uns darüber ausreichend Gedanken? Oder vielleicht sogar zu viele?

Vor diesem Hintergrund möchte ich in diesem kurzen Impulsvortrag auf ein mögliches Phänomen Bezug nehmen, das bereits in der Comicforschung thematisiert wurde. Hier hat sich schleichend der Terminus *Graphic Novel* etabliert. Ein Nobilitierungsversuch? Das fragt u.a. Juliane Blank in ihrem Aufsatz „Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel“ (2014).

Analog dazu sollen mögliche Begriffe aus der Videospieelforschung untersucht werden, insbesondere der des digitalen Spiels. Wie hat sich hier die Bezeichnung ‚digitales Spiel‘ entwickelt? Erinnern uns Begriffe wie ‚Computerspiel‘ oder ‚Videospiele‘ zu sehr an Diskussionen und Schlagzeilen über Jugendliche, Gewalt und Ego-Shooter? Ist ‚Spiel‘ zu allgemein oder gar zu alltäglich? Und ist das Videospiele nicht gerade das: Ein Alltagsmedium? Ein Untersuchungsgegenstand aus der sprichwörtlichen Mitte der Gesellschaft? Und sollte dieser als solcher behandelt werden?

Der Impulsvortrag soll in aller Kürze Überlegungen zu einem High and Low in der Kultur, zu anspruchsvoll und trivial umreißen und mögliche Nobilitierungsstrategien hinterfragen. Der Vortrag kann und soll hierbei keine abschließende Antwort auf die Frage nach einem idealen oder gar richtigen Begriff geben, sondern vielmehr einen Anstoß geben, Begrifflichkeiten zu reflektieren. Denn nur durch einen kritischen Blick auf die von uns verwendeten Begriffe kann die Vielfalt des Mediums abgebildet werden.

Kurzbiografie

Lara Konkel M.A. ist wissenschaftliche Online-Tutorin im Bereich der kulturwissenschaftlichen Grundlagen an der FernUniversität in Hagen. Sie studierte europäische Kunstgeschichte und Germanistik mit dem Schwerpunkt Neue Deutsche Literaturwissenschaft an der Ruprecht-Karls-Universität in Heidelberg. Neben klassischen Bereichen der Disziplinen begeistern sie besonders popkulturelle Themen. In ihrer 2022 abgeschlossenen Masterarbeit untersuchte sie die kunstwissenschaftlichen und erzähltheoretischen Vermittlungsstrategien im Videospiel *What Remains of Edith Finch*. Ihre Forschungsinteressen liegen in der Methodologie der Kunstwissenschaft, in der Erinnerungskultur und Mythenbildung sowie der transmedialen Narratologie, insbesondere in Videospiel, Comic und Spielfilm. Lara Konkel lebt und arbeitet derzeit in Görlitz.

Kleine Utopien, Großer Grind – Game Studies zwischen Poptimismus und Spielverderberei

Danny Hinrichs (Leuphana Universität Lüneburg)

Zu Videospiele lassen sich weder Feuilletontexte noch einschlägige akademische Publikationen mehr aufschlagen, ohne dass die Leserschaft dazu angehalten wird, die philosophische Tiefe, den pädagogischen Wert oder ein gewisses „Potenzial“ der Spiele wertzuschätzen. Dabei handelt es sich zunächst um eine Errungenschaft. Niemand möchte mehr zu den unterkomplexen „Killerspiel“-Debatten der 2000er zurückkehren. Auch akademisch ist seit dieser Zeit einiges gewonnen. Wer vor 20 Jahren mit ernstem wissenschaftlichen Interesse an Videospiele auf ihre universitäre Behandlung blickte, stieß auf die methodische Unreife und disziplinäre Borniertheit eines randständigen Forschungsfeldes. Diese wissenschaftliche Ferne zum Medium ging nicht selten einher mit einer auch biographischen Ferne der Forscher*Innen zu digitalen Spielen.

Demgegenüber verhalten sich die zeitgenössischen Game Studies zu ihrem Medium sowohl wohlmeinender als auch methodisch angemessener. Aber gibt es analog zur einstigen Distanz nicht auch ein akademisch ebenso prekäres Zuviel an Nähe? Wenn Game Studies über die Lieblingsspiele ihrer Autor*Innen reminiszieren, kann diesen Spielen ihre narrative Qualität oder ihr philosophisches Interpretationspotenzial oft nicht abgesprochen werden. Und doch stellt sich die Frage danach, was mit dieser Auswahl gewonnen ist in einer Zeit, in der ein verschwindend geringer Bruchteil der 3 Billionen im Jahr akkumulierten Spielstunden z.B. darauf fallen, sich das politisch-philosophische Schlachtfeld *Disco Elysiums* zu erschließen. Es ist unendlich wahrscheinlicher, dass sich Spieler*Innen in den neurobehavioristisch optimierten Feedbackschleifen der Genre-Riesen aufhalten, deren „Grind“ sie repetitiv durchlaufen. Die populärsten zeitgenössischen Videospiele funktionieren als doppelte Massenmedien, die nicht nur eine massive Verbreitung genießen, sondern auch darauf angelegt sind, massiv über exzessive Zeiträume konsumiert zu werden.

Game Studies sollen demgegenüber weder in Kulturpessimismus verfallen, noch ihre inhaltlichen Analysekategorien zugunsten sozialpsychologischer Betrachtungen fallenlassen. Aber es ist ihr zuträglich, sich gewahr zu bleiben, dass ihre Spiele und die Form ihres Spielens nicht repräsentativ sind. Wird diese Dissonanz ernst genommen, wandelt sie sich vom akademischen Manko in die Möglichkeit, für ein besseres Spielen einzustehen.

Kurzbiografie

Danny Hinrichs hat zuletzt das Masterstudium der Kulturwissenschaften an der Leuphana Universität Lüneburg mit einer Arbeit zu „Gamification of Labour and Labourification of Games“ abgeschlossen.

Spiel, Story, Struktur: Ein flexibler Analyseansatz für Ko-Kreation und Medienkontexte im Actual Play Diskurs

Helena Gröblichhoff (unabhängige Forscherin)

Actual Play (AP) Formate verbinden Spielmechaniken, improvisiertes Storytelling und performative Elemente zu einer eigenen, hybriden Medienform, die emergente Narrative im Sinne von Salen & Zimmerman (2003) hervorbringt. Aktuelle Forschungen (Alberto & Friedman 2025; Chalk 2023) betonen die kulturelle Relevanz von AP sowie die Bedeutung von Produktionsnetzwerken und kollaborativen Kreativprozessen. Dennoch fehlt bislang ein integrativer methodischer Ansatz, der die Analyse dieser komplexen Medienform systematisch unterstützt.

Das von der Autorin entwickelte Co-Con Framework (*Analyseframework für Ko-Kreation und Medienkontexte in Actual Play*) bietet einen flexiblen methodischen Zugang, um AP-Formate sowohl inhaltlich als auch im Hinblick auf ihre sozialen, technischen und ökonomischen Kontexte zu untersuchen. Je nach Fragestellung unterstützt es dabei, relevante Ko-Kreationsprozesse, Produktionsbedingungen oder Distributionsformen gezielt in den Fokus zu rücken – sei es im Rahmen narrativer Analysen, medienkultureller Studien oder produktionsbezogener Forschungsperspektiven.

Anhand exemplarischer Formate, wie dem videobasierten *Critical Role* oder dem audio-only *Worlds Beyond Number*, wird die Anwendbarkeit des Frameworks veranschaulicht. Das Poster lädt dazu ein, das Co-Con Framework als methodischen Kompass für die geisteswissenschaftliche Analyse hybrider Spiel- und Medienformate zu reflektieren, anzuwenden und dessen Potenziale für interdisziplinäre Forschung weiterzudenken.

Kurzbiografie

Helena Gröblichhoff ist Absolventin des Masterstudiengangs Intercultural Communication an der Universität Utrecht und verfügt über einen interdisziplinären Studienhintergrund in English Studies und Ethnologie. In ihrer Abschlussarbeit untersuchte sie Actual Play als vermittelte Erzählpraxis und analysierte die Rolle von Ko-Kreation, sprachlichen Dynamiken und kultureller Bedeutungsbildung in transmedialen Storytelling-Formaten. Ihre Forschungsinteressen verbinden Ansätze aus Spielkultur, Diskursanalyse und interkultureller Kommunikation.

Death of the Developer: The Irony of *Cyberpunk 2077's* Anti-capitalist Message

Elisabeth Kind (Universität Bonn)

Cyberpunk 2077 is a role-playing video game set in the near future in a dystopian society shaped by class inequality, corruption, and corporate warfare. Shortly before the game's release, reports emerged of labour abuse by its development studio CD Project Red, including the enforcement of mandatory overtime for workers leading up to the game's release. This so-called crunch can often be found in video game development, but is especially striking when considering that the game voices strong anti-capitalist views and criticises the abuse of individuals for the good of the corporate elite. The dissonance between the game's message and the circumstances of its development ironically highlights the importance of said message. This paper aims to answer the question whether the circumstances under which a medium – in this case *Cyberpunk 2077* – is created should influence the way it is perceived. The basis for this analysis will be Barthes' *Death of the Author*, which states that a text's meaning exists independently from the author's intention and relies on the reader's interpretation. While this theory primarily focuses on the independent interpretation of a written text, it has been expanded to discuss how far art can be separated from the artist. It will be evaluated in how far this primarily literary discussion is applicable to a AAA video game, which cannot be ascribed to one single author or creator.

Kurzbiografie

Elisabeth Kind hat einen Bachelor-Abschluss in English Studies und Keltologie und ist zurzeit Masterstudentin im Studiengang English Literatures and Cultures an der Universität Bonn.

Verboten gut!: Über die Privatkopie von Videospiele

Oliver Vettermann (FIZ Karlsruhe Leibniz-Institut für Informationsinfrastruktur)

Videospiele sind Kulturgut – doch sie haben ein Ablaufdatum! Alte Speichermedien zerfallen, Server werden abgeschaltet, und Konsolen gehen kaputt. Wer also in 30 Jahren noch einmal seine Lieblingsspiele von heute erleben will, steht vor einem Problem. Doch es gibt Hoffnung: Emulatoren, Konsolen-Modding und digitale Sicherungskopien können Spiele retten. Aber Moment – ist das überhaupt erlaubt?

Hier beginnt das rechtliche Dilemma: Während Museen und Archive Videospiele unter bestimmten Bedingungen erhalten dürfen, sind Privatpersonen oft in der Grauzone unterwegs. Die sogenannte Privatkopie erlaubt es, Medien für den eigenen Gebrauch zu sichern – doch bei Videospiele ist das kompliziert. Technische Schutzmaßnahmen verhindern Kopien, und wer sie umgeht, riskiert rechtliche Konsequenzen. Aber ist das noch zeitgemäß?

Dieser [Science-Slam-Beitrag](#) zeigt, warum die aktuelle Gesetzeslage Videospiele schneller verschwinden lässt als ein Speedrun durch *Super Mario World 3*. Wir werfen einen Blick darauf, wie sich Games technisch erhalten lassen, warum Retro-Gamer oft unfreiwillig zu Gesetzesbrecher*innen werden – und ob das geplante „Recht auf Reparatur“ bald eine Rettung bringen könnte. Ist es also verboten gut, alte Spiele zu sichern? Oder brauchen wir dringend eine neue Regelung?

Kurzbiografie

Dr. Oliver Vettermann ist wissenschaftlicher Mitarbeiter bei FIZ Karlsruhe – Leibniz-Institut für Informationsinfrastruktur mit Expertise in Verfassungsrecht, Datenschutz- und IT-Sicherheitsrecht mit Bezügen zu Popkultur, Feminismus und (Rechts-)Philosophie. Dort begleitet er seit 2017 verschiedene BMBF- und DFG-geförderte interdisziplinäre Forschungsprojekte bei ihrer rechtssicheren Umsetzung. Dieser Beitrag ist ein Ergebnis seiner Arbeit bei und für NFDI4Culture.

Session 3:

**Rezeptions- und
Vermittlungskulturen**

Kunst und Kultur zwischen Kettensäge und Käsehäppchen – (De-)Konstruktionen des musealen und ludischen Raums in First Person Museum Shootern

Isabelle Hamm (Universität Osnabrück) & Peter Podrez (Universität zu Köln)

Zwischen Museum und Computerspiel bestehen zahlreiche Verbindungen: Nicht nur sind Games Bestandteil musealer Ausstellungen (vgl. Beil 2025), andersherum rekurrieren Computerspiele auch auf den musealen Kulturraum – sei es als Kulisse, als Spielmechanik des Sammelns und Archivierens oder zur Betrachtung von Kunstobjekten (vgl. Hamm 2025). Auch in der Game Art (vgl. Bittanti 2006), die digitale Spiele als Werkzeug oder Thema zur Gestaltung unterschiedlicher Kunstformen nutzt und aus der Modding-Kultur hervorgegangen ist (vgl. Schwingeler 2014), ist die Beziehung zum Museum virulent. Bemerkenswert ist eine seit den 1990er Jahren bestehende Verbindung zwischen Modifikationen von First Person-Shootern und dem Museum, woraus Werke entstehen, die sich in Anlehnung an Jansson (2011) als First Person Museum Shooter bezeichnen lassen. Darin werden reale Ausstellungsumgebungen virtuell inszeniert und mit Shooter-Mechaniken verbunden.

Der Vortrag skizziert das bisher wenig untersuchte Feld der First Person Museum Shooter aus medienkulturwissenschaftlicher Perspektive mit Fokus auf spatiale Dimensionen. Davon ausgehend rücken (De-)Konstruktionen musealer und ludischer Räume in diesen Shootern in den Mittelpunkt. Die zentrale These lautet, dass diese (De-)Konstruktionen auf dem Kollisionsprinzip zweier unterschiedlicher räumlicher Logiken und Affordanzen (vgl. Norman 2013) basieren: dem (virtuellen) Museum als kontemplativem „don't touch place“ (Dudley 2012) und dem Shooter als gewalthaltigem ludischem Raum.

Anhand konkreter Beispiele wird gezeigt, welche Grenzüberschreitungen und Bedeutungsverschiebungen aus dem Zusammenprall dieser Raumlogiken entstehen. So kann der Kulturraum des Museums durch Zerstörung geprägt werden, wie in *ArsDoom* (Kipcak/Urban 1995), wenn Spieler*innen als Kritiker*innen mit Gewalt über Kunstwerke richten. In gegenteiliger Spielart kann der Museumsraum den Shooter ‚kultivieren‘, etwa in *Doom: The Gallery Experience* (Meozzi/Stone 2025), wo Spieler*innen als Coinnasseur*innen für den Ausstellungsrundgang nicht mit Waffen, sondern mit Wein und Käsehäppchen ausgestattet werden. So unterschiedlich beide Variationen erscheinen, ihnen ist gemeinsam, dass sie das subversive Potenzial von First Person Museum Shootern bzw. von Game Art betonen, indem sie gewohnte ludische und kulturelle Konventionen durchbrechen.

Kurzbiografie (Bitte kürzen)

Isabelle Hamm, M.A. ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Professur für Medienwissenschaft und Mediendidaktik an der Universität Osnabrück. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen Museologie, digitale Kunstvermittlung, Medienkunst sowie die Schnittstellen dieser Bereiche zu Computerspielen. In ihrem Promotionsprojekt widmet sie sich virtuellen Ausstellungen unter dem Titel: „Kunstpräsentationen im digitalen Raum: Zur medialen Transformation virtueller Ausstellungen“. Sie kuratiert darüber hinaus Ausstellungen mit kunsthistorischem und medienwissenschaftlichem Fokus und war als Co-Projektleitung für die Konzeption und Umsetzung von je einer App für das Wallraf-Richartz-Museum und das Museum Ludwig in Köln verantwortlich. Ausgewählte Publikationen: Hamm, Isabelle und Alina Fuchte. 2025: „Virtual Wonderlands. Insights from NRW-Forum Düsseldorf's wwwforum Project: An Interview.“ In *Gaming the Metaverse*, hg. von Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Isabelle Hamm und Vanessa Ossa, 247-264. Bielefeld: transcript; Hamm, Isabelle. 2025: „From Pixels to Emotions. Exploring Atmospheres in Metaverse Art Exhibitions.“ In *Gaming the Metaverse*, hg. von Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Isabelle Hamm und Vanessa Ossa, 223-246. Bielefeld: transcript; Hamm, Isabelle. 2022: „Let's Play the Exhibition! Radiohead's Kid A Mnesia Exhibition, Virtual Museums, and Games.“ In *Playful Materialities*, hg. von Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Hanns Christian Schmidt und Raven Rusch, 123-143. Bielefeld: transcript. Weitere Infos: https://www.mewi.uni-osnabrueck.de/teammitglieder/isabelle_hamm_ma.html

Dr. Peter Podrez, ist Akademischer Rat am Institut für Medienkultur und Theater an der Universität zu Köln. Er ist im Feld der Game Studies tätig, das er als ‚übergreifende‘ Spieleforschung versteht, welche inter- und transmediale Zusammenhänge von digitaler und analoger Spielkultur fokussiert. Über seine akademische Arbeit zum Thema Spiel hinaus konzipiert und kuratiert er in Kooperation mit verschiedenen Einrichtungen Ausstellungen – auch, aber nicht nur – zum Thema ‚Spiel(en)‘. Weitere Forschungs- und Arbeitsinteressen umfassen den Zusammenhang von Medien und Räumlichkeit, Animal Studies, Medienkulturwissenschaft und Museum sowie mediale Phantastik (z.B. Horror, Zukunftsvisionen). Ausgewählte Publikationen: Podrez, Peter und Stefanie Kuschill. 2024: „Gender*in Games - Geschlechterbilder in analogen und digitalen Spielen des 21. Jahrhunderts. Eine Spielanleitung zur Genese der Ausstellung“. In *Spiel/ Formen - Multidisziplinäre Zeitschrift für Game Studies*, 03/2024: Gender & Spielkultur, 281-326; Podrez, Peter. 2023: „Be a Bee. Animalische Spielbarkeit in Tiersimulationen“. In *Spielzeichen IV. Genres*, hg. von Martin Hennig und Hans Krahl, 285-310. Glückstadt: vwh; Podrez, Peter, Christin Lumme und Sebastian Pfaller. 2023: „Vom Bildschirm aufs Spielbrett. Historische Überlegungen zu analogen Remedialisierungen digitaler Spiele.“ In *Design für Spiel, Spaß, Spannung – Gestaltung von Artefakten zum spielerischen Handeln*, hg. von Thilo Schwer und Melanie Kurz, 122-136. Stuttgart: AV Edition; Podrez, Peter. 2022: „Beyond Pawns and Meeples. Material Meanings of Analog Game Figures“. In *Playful Materialities*, hg. von Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Hanns Christian Schmidt und

Silver Gaming - Spielend Generationen Verbinden

Mara Schulze & Laura Hinzen (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW)

Silver Gaming bringt Kinder, Jugendliche und Senior*innen über das Medium (Digitaler) Spiele zusammen, schafft Begegnungsräume und setzt sich für inklusives und intergeneratives Gaming ein. Das Projekt geht der Frage nach, wie der pädagogische Einsatz von (digitalen) Spielen Herausforderungen verschiedener Generationen begegnen kann. Dazu zählen unter anderem die soziale Isolation von Senior*innen und die Förderung von Medienkompetenz aller Zielgruppen. Unser Ansatz ist die Veranstaltung von wöchentlichen Angeboten in verschiedenen Einrichtungen wie Jugendzentren und Nachbarschaftszentren in Köln, in denen Kinder und Jugendliche Spiele testen und auf ihr intergeneratives Potential untersuchen. Bei Aktionen wie einem „Spieletreff für Jung & Alt“ findet nicht nur ein gemeinsamer Austausch über die Spiele, sondern auch eine Förderung von Medien- und Sozialkompetenz statt. Folgende Fragestellungen stehen dabei im Mittelpunkt:

- Welche Gestaltungsmerkmale in (digitalen) Spielen fördern einen intergenerativen Austausch?
- Wie können (digitale) Spiele methodisch zum Medienkompetenzerwerb bei unseren Zielgruppen genutzt werden?
- Welche digitalen Spiele sind für das intergenerative Spielen gut geeignet? Welche Elemente machen sie für die beiden Zielgruppen gleichermaßen zugänglich und interessant?
- Wie können wir die Jugendlichen am besten dabei unterstützen, ihre Rolle als Expert*innen anzunehmen?

Unser Ziel ist es, nachhaltige Strukturen für intergeneratives Gaming aufzubauen. Dazu möchten wir in Zukunft eine Arbeitsgruppe aufbauen, die aus Personen verschiedenster Fachrichtungen und Fachkräften aus der Praxis besteht. Wir freuen uns über Anregungen, Kontakte und Diskussionen! Das Projekt *Silver Gaming* wird gefördert durch die Deutsche Fernsehlotterie und unterstützt durch die Sparkasse KölnBonn.

Kurzbiografie

Mara Schulze absolvierte den M.A. Sonderpädagogik an der Universität zu Köln und arbeitet aktuell im Projekt Silver Gaming der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Schulze@fjmk.de

Laura Hinzen absolvierte den M.A. Allgemeine Erziehungswissenschaften und Intermedia an der Universität zu Köln und arbeitet aktuell im Projekt Silver Gaming der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Hinzen@fjmk.de

LANcard meets Popkultur. Selbstpräsentation in Objekten der LAN-Szene

David Betzing (Universität Luzern)

Betrachtet man die wissenschaftliche Literatur zu Spielkultur der vergangenen zwei Jahrzehnte, so fällt auf, dass der Fokus meist auf „Spiel“ und weniger auf „Kultur“ liegt. Dabei eröffnen sich neue Forschungsperspektiven, wenn man den Blick vom Inhalt digitaler Spiele löst und sich ihrer Rezeption und Wirkung in kulturellen Kontexten widmet. Von daher freue ich mich, dass die Konferenz breitere Perspektiven einnimmt, sodass auch Subkulturen wie die LAN-Szene Platz finden.

In den Privatarchiven von Zeitzeugen der LAN-Szene finden sich oft Chipkarten mit Bildern von Lara Croft, dem Master Chief etc., die nie ihren eigentlichen Zweck erfüllt haben. LANcards sollten ein zentrales Zahlungsmittel werden, blieben jedoch individualisierbare Sammelobjekte. Damit stehen sie in einer Reihe mit LAN-Party-Webseiten, -Foren und Bannern, die dem individuellen Ausdruck ebenso wie dem Marketing dienen. In meinem Vortrag nehme ich physische und digitale Objekte der LAN-Szene in Bezug auf die Selbstdarstellung, die popkulturellen Referenzen zu digitalen Spielen und ihre Funktionen in den Blick. Hierzu zählen Foren, Webseiten sowie LANcards, Videos und Werbematerialien aus Privatarchiven.

„LAN-Party“ meint dabei das Zusammenkommen zum gemeinsamen digitalen Spielen über die eigenen Computer an einem Ort über mehrere Tage und Nächte. In ihrer Hochphase von ca. 1998–2005 bildete sich darum eine Subkultur, die LAN-Szene, die von privaten LAN-Partys bis hin zu kommerziellen Massenevents reichte.

Je nach Party und Akteur unterschied sich die Funktion der popkulturell angelegten Repräsentationen. Die LANcards hatten für die Initiatoren einen umstrittenen kommerziellen Zweck, waren für die Besitzer jedoch eine Form des Selbstausdrucks. Fotos und Videos dienten LAN-Party-Veranstaltern zur Sponsorensuche, während Teilnehmende in den Referenzen eigene Interessen gespiegelt sahen. Auch die Webauftritte sowie Banner von LAN-Partys und Clans zeigen eine nach Andreas Reckwitz typische Ambivalenz postmoderner Subkulturen zwischen Individualismus und Gemeinschaft. Insofern bieten die (digitalen) Objekte der LAN-Szene sowohl Einblicke in die Kommerzialisierung der Szene als auch in das Selbstbild der Szeneangehörigen.

Kurzbiografie

David Betzing geboren 1999 in Bonn, arbeitet seit März 2024 als Doktorand und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Teilprojekt „Microcomputer Narratives of Transformation“ des SNF Starting Grant Projekts „The Microcomputer as a Medium of Transformation, 1980–2000“ bei Prof. Dr. Gleb Albert an der Universität Luzern, wo er die Geschichte von Gaming-Subkulturen in Ost- und Westdeutschland 1980–2005 erforscht. Seine Forschungsschwerpunkte sind die Kulturgeschichte, Sozialgeschichte, Digitalgeschichte und die deutsche Zeitgeschichte mit einem besonderen Fokus auf digitalen Subkulturen.

Session 4:

Gaming und Rechtsextremismus

Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen, Einstellungen, Prozesse, Auswege (Roundtable)

Aurelia Brandenburg (Hochschule der Künste Bern), Felix Zimmermann (Bundeszentrale für politische Bildung) & Linda Schlegel (Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung)

Gamergate, Propagandaspiele, livegestreamte Anschläge und eine immer größer werdende Evidenzbasis für die Instrumentalisierung digitaler Gaming-Räume durch extremistische Akteure haben mögliche Verbindungen zwischen Gaming und rechten Gruppierungen zu einem neuen Element der Extremismusforschung und Radikalisierungsprävention gemacht. Das interdisziplinäre *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen, Einstellungen, Prozesse, Auswege* (voraussichtliches Publikationsdatum August 2025) bietet einen Überblick über das Phänomen und wichtige Debatten an der Schnittstelle zwischen Games Studies und Extremismusforschung, zwischen nationalen und internationalen Diskursen, zwischen Forschung und Praxis, zwischen positivem Einsatz von digitalen Spielen in der politischen Bildung und extremistischer Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen – ohne Alarmismus und ohne die alte Killerspieldebatte wieder aufleben zu lassen, sondern mit einem nuancierten Blick auf Gaming-Kulturen, digitale Spiele und Gaming-nahe Inhalte. Das Buch soll im Zuge des Roundtables durch die Herausgeber*innen vorgestellt und das Phänomen rechte Einflussnahme im Gaming in all seiner Vielseitigkeit mit ausgewählten Autor*innen diskutiert werden. Die finale Auswahl und Anfrage der Autor*innen erfolgt, sofern dieser Roundtable-Vorschlag angenommen wird.

Kurzbiografie

Aurelia Brandenburg hat Geschichte und Digital Humanities studiert und forscht als Doktorandin im Forschungsprojekt »Confoederatio Ludens« an der Hochschule der Künste Bern an der Schnittstelle zwischen Geschichte, Gender Studies und Game Studies.

Dr. Felix Zimmermann ist Referent für Games-Kultur, politische Bildung und Extremismus bei der Bundeszentrale für politische Bildung. Zuvor hat er zu Themen der geschichtswissenschaftlichen Game Studies gearbeitet und geforscht. (Moderation)

Dr. Linda Schlegel ist PostDoc am Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung und Co-Leiterin des RadiGaMe-Projektes, das hasserfüllte und extremistische Kommunikation auf Gaming-Plattformen wie Steam, Roblox und Mod DB erforscht sowie mögliche Präventions- und Interventionsstrategien für die Radikalisierungsprävention erarbeitet.

Session 5:

Methoden und Ansätze

Spielpräferenzen und politischer Extremismus

Nils Bischof (Julius-Maximilians-Universität Würzburg)

Mit dem Gesellschaftscharakter und seinen unterschiedlichen Orientierungen – von *ausbeuterisch* bis *Marketing* – entdeckte der Neopsychoanalytiker Erich Fromm (1900-1980) in den 1930er und 1940er Jahren einen fruchtbaren Ansatz zum Verständnis politischer Bewegungen. Ihm zufolge liegen diesen weniger rational begründete Weltanschauungen oder Einstellungen gegenüber dem Leben zugrunde, sondern vielmehr charakterliche Dispositionen, die sich durch ökonomischen Anpassungsdruck in den Individuen einer Gesellschaft festschreiben und durch diese kulturell reproduziert werden. In seiner Dissertation zeigt Nils Bischof, dass sich die *produktive Charakterorientierung* nach Fromm, sein humanistisches Ideal, mit dem philosophischen Begriff des *Spiels* übersetzen lässt und die anderen Orientierungen zugleich Entsprechungen unter den *Spielklassen* nach dem französischen Soziologen Roger Caillois (1913-1978) besitzen. Wettkampf, Glück, Maskerade, Rausch – hier kann auch von *Spielpräferenzen* gesprochen werden, die umso pathologischer werden, je weiter sich ihre konkreten Manifestationen von den idealtypischen Merkmalen des *Spiels* entfernen. Sind Spielpräferenzen tatsächlich (sozial-) charakterlich verankert, können wir jede Kulturform als gespielten Ausdruck derselben auffassen – nicht zuletzt das politische Handeln. Die Spielforschung ist inzwischen einen Schritt weiter: Statt der vier Spielklassen Caillois' werden heute beispielsweise die zwölf empirisch identifizierten *Gamer Motivations* nach Nick Yee und Nicolas Ducheneaut genutzt. Das erlaubt eine präzisere Analyse persönlicher Charaktere oder einzelner Kulturformen; genauer: die Erstellung von *Spielpräferenzprofilen*, in denen sich Affinitäten ebenso sowie Aversionen widerspiegeln. Anhand solcher Profile – so die Kernthese des Tagungsbeitrags – können wir besser nachvollziehen, warum sich unterschiedlichste Menschen in extremistischen Gruppierungen wohlfühlen, und neuartige Gegenansätze entwickeln.

Kurzbiografie

Dr. Nils Bischof (*1996) studierte Philosophie in Leipzig und Erfurt. Er promovierte an der JMU Würzburg mit einer Vergleichsstudie der Humanismen Erich Fromms und Ernst Cassirers. Seit 2023 ist er Co-Herausgeber der Jahrbücher und Mitglied des erweiterten Vorstands der Internationalen Erich-Fromm-Gesellschaft. Seit April 2025 ist er Mitglied im AKGWDS.

Anatomie der Spiele: Game Design als angewandte Kulturtechnikforschung

Simon Huber (Universität für Angewandte Kunst Wien)

Im Kontext einer breit angelegten Machbarkeitsstudie, die versucht das Potential einer konsistenten Spielwissenschaft zu erkunden (im Gegensatz zum multidisziplinären Verbund der Game Studies — vgl. dazu Rautzenberg et al. 2022) wird der Fokus weniger auf die Bedeutung einzelner Spielperformances gelegt, als vielmehr die Erfindung und Entwicklung von Spielen untersucht: Spieldesign kann als angewandte Form der Kulturtechnikforschung betrachtet werden, die die komplizierte Beziehung zwischen Spielmechanik und kulturellen Erzählungen untersucht. Game Design umfasst konzeptuelle Spielsysteme, ihre Modifikationen, als auch das materielle Residuum, das produzierte Spielzeug erscheint als kommunikativer Akt, durch welchen wiederum allen potentiellen Spieler*innen bestimmte Operationen übertragen werden, durch die das Spiel ausagiert wird. Diese Perspektive ermöglicht es, die Wechselwirkungen zwischen Spielmechaniken, zum leichteren Verständnis angelegten Narrativen und davon ausgelösten sozialen Dynamiken zu analysieren und Multiplayerspiele ebenso wie Solitaires als Kommunikationsform aufzugreifen.

Sie werden als Kulturtechniken (Pias et al. 2007; Dünne et al. 2020) beschrieben, die im Rahmen der simulierten Konflikte (schweigend) Wissen prozessieren. Spiel ist so in kulturschaffender Funktion (Huizinga 2009; Huber 2013) nicht wegen seiner idealtypischen Zwecklosigkeit auf eine repräsentativ-ästhetische Dimension beschränkt, sondern kann auch viel pragmatischere Aufgaben der Wissensvermittlung und sozialen Austauschs erfüllen. Insbesondere edukative Anliegen, die bisweilen in Spielen artikuliert werden, können so die erwartete Effektivität von Spielumgebungen für Übungszwecke erklärlich machen.

Als kulturhistorische Disziplin verstanden, müsste eine Ludologie weniger die Bedeutungsproduktion durch Spielen untersuchen, sondern die medientechnologischen Möglichkeiten und konkreten Praktiken, mittels derer im Laufe der Geschichte Spiele ausgedacht, überliefert und verfeinert wurden, so dass sie sich zusehends verbreiteten. Durch welche Dispositive (Liebe 2008) — von Kartensätzen, Brettern mit Würfeln, über Arcade-Automaten, bis hin zu Graphik-Engines und Lizenzplattformen — werden Spieldesigns angelegt, vorbereitet, verbreitet, variiert, noch bevor ein einzelnes Spiel startet? Die aus medienwissenschaftlichen Denkstil entspringende Kulturtechnikforschung erlaubt einen Vergleich von Spielkulturen jenseits nur scheinbar essentieller Gegensätze (analog/digital, national/global, tierisch/menschlich, kindlich/ regelbasiert).

Über diese *materielle Komponente* hinaus sind auch die *Handhabe von Regeln* (Daston 2023) sowie die ästhetische Dimension (Lantz 2024) der Spielpraxis als Elemente der Spielkultur zu historisieren (Strouhal 2018): So können wir eine hinter oberflächlichen

Wittgenstein'schen Familienähnlichkeit zu einer grundsätzlicheren Anatomie der Spiele vordringen und Vergleichbarkeit in der Zusammenschau dieser drei Aspekte herstellen, ohne uns in unproduktiven semantischen Debatten zu verirren (Ludologie vs. Narratologie).

Kurzbiografie

Simon Huber lehrt und forscht zur visuellen Kultur spielerischer Wissensvermittlung. Er studierte Geschichte und Bildungswissenschaft (Uni Wien) und promovierte an der Angewandten (Abteilung für Kulturwissenschaft) bei Ernst Strouhal. Seine Dissertation „Die Emergenz der Anschaulichkeit in Comenius' Orbis pictus (1658)“ erhielt 2022 den Staatspreis Award of Excellence vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung. Er leitet das aus dem INTRA- Programm (für inter- und transdisziplinäre Projekte in Kunst und Forschung) geförderte Forschungsprojekt „Ludological Investigations“ und publiziert laufend auf www.secondsunrise.at im Espressoformat — auch viel über Kaffeekultur hinaus.

„Our girls can handle anything“. Frauenfiguren und Krieg in Digitalen Spielen.

Tanja Hohjahn (Universität Regensburg)

In der Friedens- und Konfliktforschung findet sich eine breite Auseinandersetzung mit Genderzuschreibungen und -Konstellationen im Zusammenhang mit kriegerischen Auseinandersetzungen. Die Beteiligung von Frauen wird so in der erinnerungskulturellen Praxis, sowohl in edukativen wie auch popkulturellen Kontexten, zunehmend in den Blick genommen und vorhandene Zuschreibungen kritisch hinterfragt. Auch in digitalen Spielen begegnen Spielende Darstellungen von Frauen in Kriegssituationen. Hierbei zeigt sich ein intermediärer Transfer von kulturell bereits vorhandenen Genderkonstruktionen, sowie eine Genese von Darstellungskonventionen, die durch die Geschichte des Mediums und seiner spezifischen Produktions- und Rezeptionsbedingungen bedingt ist.

Das wirft die Frage auf, wie genau digitale Spiele vor diesem Hintergrund Genderrelationen in Kriegssituationen konstruieren. Ich möchte daher für die Jubiläumstagung des Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele einen Beitrag zu meinem angestrebten Dissertationsprojekt vorschlagen, in dem ich die Darstellung und Konstruktion von Genderzuschreibungen im Bezug auf Frauenfiguren in Kriegsgeschichten untersuchen möchte.

Für diese Untersuchung bietet sich ein breiter Korpus an Spielen und Figuren an. Einerseits finden sich Darstellungen, welche mit realhistorischen Ereignissen in Verbindung stehen. Die Figur Anya Oliwa in der Spielreihe *Wolfenstein* steht beispielsweise im Kontext einer langen Erzähltradition von Krankenschwestern im Krieg. Ebenso findet sich hier in Irene Engel eine Figur, die an Nazisploitation Filme der 1970er Jahre bis hin zur Rezeption weiblicher KZ-Aufseherinnen während der Nürnberger Prozesse anknüpft. Andererseits finden sich beispielsweise in der *Metal Gear* und *Call of Duty* Reihe Frauenfiguren, in denen sich Darstellungskonventionen und Geschlechterbilder aus Actionfilmen der 90er spiegeln. In Abhängigkeit von Spielenden als Zielgruppe und dem jeweiligen kulturellen Kontext und seiner Gendergeschichte interagieren die so entstehenden Geschlechterstereotype auch mit den historischen Darstellungen in Spielen. Es ist daher das Ziel, diese Verflechtungen durch vergleichende Analysen darzulegen und so transparent zu machen, wie digitale Spiele die Kriegsbeteiligung von Frauenfiguren konstruieren.

Kurzbiografie (bitte als Fließtext)

Tanja Hohjahn

- 2025 MA Geschichtswissenschaften, Universität Regensburg
- Masterarbeit: Darstellung der Kriegserfahrungen von Frauen in der Erinnerungskultur. Krankenschwestern der U.S. Army in Spielfilmen der 50er Jahre
- 2022 BA Geschichte und Kunstgeschichte, Universität Greifswald
- Mitgliedschaften:
- Mitbegründerin der „Ludobande“, dem interdisziplinären Nachwuchsnetzwerk für Game Studies im DACH Raum
- Arbeitskreis Geisteswissenschaften und digitale Spiele

Session 6:

Forschungskulturen

Quo vadis, Analogspieelforschung?

Franziska Ascher (Bergische Universität Wuppertal)

Der AKGWDS wurde mit digitalen Spielen im Blick und im Namen gegründet und war damit Teil eines begrifflichen Selbstfindungsprozesses der Game Studies im D-A-CH-Raum. Fiel die Wahl in einem Text auf „D/digitales Spiel“ statt auf Video- oder Computerspiel, so standen die Chancen eine Zeitlang gut, dass man es mit einem Beitrag aus dem erweiterten AKGWDS-Umfeld zu tun hatte.

Jeder dieser Begriffe betont eine andere Dimension des Mediums und das „digitale Spiel“ konstituiert sich semantisch in Abgrenzung zum analogen Spiel. Der Verweis auf analoge Spiele im CfP kann somit als eine Art ‚Wiederkehr des Verdrängten‘ gelesen werden und ist symptomatisch für ein Umdenken, das aktuell in den deutschsprachigen Game Studies stattfindet. Hier wird etwas explizit, was implizit immer schon mitschwang, und zwar, dass digitale Spiele in mehrfacher Hinsicht nicht ohne analoge Spiele denkbar sind, auch wenn diese Perspektive, abhängig vom Erkenntnisinteresse, temporär ausgeblendet werden kann.

Publikationen zu analogen Spielen haben nicht nur quantitativ zugenommen, es ist auch eine Emanzipationsbewegung einer sich formierenden Analogspieelforschung zu verzeichnen. Der vorgeschlagene Vortrag möchte einen Impuls geben, um vor diesem Hintergrund über das Verhältnis von Analog- und Digitalspieelforschung nachzudenken. Die Erforschung analoger Spiele hat zwar ihre eigenen methodischen Herausforderungen, die sich nicht immer mit denen der ‚Digital Game Studies‘ decken – und umgekehrt – darüber sollte aber das Gemeinsame nicht aus dem Blick geraten; zumal eine so klare Trennung zwischen digitalen und analogen Spielen und Spielpraktiken in der Praxis nicht unbedingt gegeben ist.

Kurzbiografie

Franziska Ascher ist Akademische Rätin für Ältere Deutsche Literatur an der Bergischen Universität Wuppertal und Mitherausgeberin von PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. Von 2008 – 2014 studierte sie Sprache und Literatur des Mittelalters, Neuere Deutsche Literatur sowie Psychologie an der Ludwig-Maximilians-Universität München und promovierte 2020 in der Germanistischen Mediävistik bei Prof. Dr. Michael Waltenberger zum Thema „Erzählen im Imperativ – Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen“. Von 2021 – 2024 hatte sie eine PostDoc-Stelle an der Universität Innsbruck inne, wo sie die Forschungsgruppe „Game Studies“ mitbegründete und -leitete. Zu ihren jüngeren Forschungsinteressen gehört u.a. die Medialität des Pen&Paper-Rollenspiels; siehe auch die PAIDIA-Sonderausgabe zusammen mit Tobias Unterhuber und Lukas Daniel Klausner (<https://paidia.de/sonderausgabe-monsters-magic-mediality/>).

Spielkultur: Doppelformat Tagung und Convention

Claudius Clüver, Max Kanderske & Timo Schemer-Reinhard (GamesCoop, Universität Siegen)

Die GamesCoop plant zum Thema „Spielkultur“ eine Tagung und eine anschließende Ausgabe des Journals Spiel | Formen. Das besondere dabei ist, dass die Tagung am 2. und 3. August 2025 parallel zu einer Spiel-Convention in Siegen statt finden wird. Die Convention trägt den Namen „Krönchen Con“ und wird die Communities und die Wirtschaft um digitale und analoge Spiele versammeln, darunter Rollenspiele, Brettspiele, Retro-Konsolen und einiges mehr. Auch grafische Künstler*innen und Cosplayer*innen werden anwesend sein.

Das Format der Tagung in diesem Rahmen sieht vor, dass nicht nur über Spielkultur nachgedacht wird, sondern auch der aktive Austausch mit verschiedenen Spielcommunities gesucht wird. Die Tagung knüpft damit an die Durchlässigkeit zwischen Game Studies und Spielkultur an, die immer eine Stärke des Fachs gewesen ist, aber auch Probleme beinhaltet. Das Doppelformat aus Convention und Fachtagung lädt zur Thematisierung der Balance von Nähe und Distanz zwischen Forschung und Spielkultur ein: Wie gehen wir als Forscher*innen mit problematischen Teilen der Spielkultur um? Wie intervenieren wir erfolgreich in Binnendiskurse, insbesondere angesichts reaktionärer Tendenzen innerhalb der Spielkultur (Gamergate, Authentizitätsdebatte)? Die Convention bietet die Chance, mit den Wissensbeständen der Communities in Kontakt zu geraten und sie in unsere wissenschaftliche Perspektive zu integrieren.

In Bezug auf die Tagung „Spielkulturen“ des AKGWDS gibt uns der Termin der Convention die Möglichkeit, von unseren Erfahrungen zu berichten und den Stand der Arbeit an der Journalausgabe vorzustellen, die im Frühjahr 2026 erscheinen wird.

Kurzbiografie

Claudius Clüver ist Medien- und Kulturwissenschaftler und arbeitet in einem sozioinformatischen Forschungsprojekt der Professur IT für die alternde Gesellschaft über Menschen mit Behinderungen an Bildschirmarbeitsplätzen. Seine Doktorarbeit trägt den Arbeitstitel „Das Spiel in der Schachtel: Die Geschichte des Spiels als Ware“. Er ist Teil der GamesCoop und als solcher Mitherausgeber der Zeitschrift Spiel | Formen und hat mit Finja Walsdorff und Max Kanderske unter dem Stichwort Digital Biedermeier zu digitaler Häuslichkeit, reproduktiver Arbeit im digitalen sowie Ethik der Achtsamkeit (Ethics of Care) gearbeitet.

Max Kanderske studierte Medienwissenschaft und Japanologie an der Ruhr-Universität Bochum. Als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Science, Technology & Media Studies der Universität Siegen liegen seine aktuellen Forschungsschwerpunkte in den Bereichen Augmented & Virtual Reality-Forschung, Mediengeographie und Sensormedien. Neben den zum Einsatz kommenden Interfaces sind auch die Praktiken der Navigation und Interaktion mit digitalen Objekten sowie die adäquate methodologische Repräsentation von Mixed Reality-Inhalten Gegenstand seiner wissenschaftlichen Arbeit. Er ist assoziiertes Mitglied des Graduiertenkollegs „Locating Media“ und Mitglied der Siegener GamesCoop.

Timo Schemer-Reinhard hat von 2006 bis 2008 für das medienwissenschaftliche Seminar der Uni Siegen als medienwissenschaftlicher Koordinator des Studiengangs Medieninformatik Uni Siegen gearbeitet. Seit 2008 ist er Lehrkraft für besondere Aufgaben am Medienwissenschaftlichen Seminar der Uni Siegen. 2017 hat er zum Thema Interfacetheorie promoviert. Forschungsschwerpunkte und Veröffentlichungen v.a. in den Bereichen Interfacetheorie und Game Studies; Letzte Veröffentlichungen: Interface, in: Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher (Hrsg.), Einführung in die Game Studies. Wiesbaden: Springer VS 2018 und Press Button to Play. Zur Entstehung von Kulturtechnik aus dem Computerspiel, in: Hans Krahl, Martin Hennig (Hrsg.), Spielzeichen III. Kulturen im Computer-spiel/Kulturen des Computerspiels. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2020.

Kurzformate:
Micro-Talks II

Der Cthulhu Mythos in digitalen Spielen

Ann-Kathrin Günther (Otto-Friedrich-Universität Bamberg)

Cthulhu ist ein fiktives kosmisches Wesen, das einen ganzen Mythos umfasst, der überwiegend mit dem Horrorgenre verbunden wird. Mit seiner Basis für okkulte Rituale, der Konfrontation mit unbekanntem Schrecken und der als bedeutungslos angesehenen Menschheit bietet der Mythos für zahlreiche Medienformen gruselige Vorbilder und auch im digitalen Spiel orientieren sich Horrorspiele wie "The Shore" am Mythos. Die fiktive Geschichte bietet weiteren Fiktionen eine Grundlage. Doch es gibt auch einen anderen Umgang mit dem Mythos. "Call of the Sea" interpretiert ihn als Antwort auf die Identitätssuche einer Frau, die schon ihr ganzes Leben lang Fragen nach ihrer wahren Herkunft hat. "Sucker for Love" versetzt einige der Großen Alten in die Position von datebaren Monstern, die ein liebestoller Mann heraufbeschworen hat, ohne die apokalyptischen Konsequenzen zu bedenken. Titel wie diese zeigen, dass ein fiktiver Mythos, der einen Einfluss auf die Popkultur besitzt, umgedeutet werden kann und somit wieder einen Eigenwert erzeugt. Nichts ist weder völlig böse noch gut, sondern erscheint im Cthulhu Mythos nur Interpretationssache. Interessant dabei ist, dass der Mythos trotz bedeutender Änderungen in den beiden genannten Beispielen dennoch wiedererkannt wird. Bestandteil des Mythos' sind demnach nicht nur die Horrorelemente, sondern ebenfalls der Bezug zum All und eine eigene Sprache, wie sich in "Call of the Sea" erkennen lässt, oder die konkret genannten Figuren und Werke wie die Großen Alten oder das Necronomicon, die in "Sucker for Love" auftauchen.

Kurzbiografie

Ann-Kathrin Günther hat sich in ihrer Masterarbeit mit dem Posthumanismus und Posthumanen in fiktionalen Texten auseinandergesetzt und promoviert aktuell zur Rolle von Spielenden im Videospiel.

Geschichtstheorie und die Entwicklung digitaler historischer Spiele

Rüdiger Brandis (Uni Göttingen)

In diesem Impulsvortrag werde ich die Bedeutung der Geschichtstheorie für die Entwicklung digitaler historischer Spiele herausstellen. Dies werde ich in zwei Schritten tun: Zunächst werde ich kurz beschreiben, welche Meta-Theorien besonders häufig in digitalen Spielen vorzufinden sind und wie sie mit der disziplinären Ordnung der Geschichtswissenschaft zusammenhängen. In einem zweiten Schritt werde ich darlegen, wie man diese Theorien sinnvoll in die Entwicklung digitaler historischer Spiele einbinden kann, um gezielt Argumente über die Vergangenheit mit Hilfe der medialen Eigenschaften digitaler Spiele zu entwickeln. Dazu beziehe ich mich auf Ian Bogosts Konzept der „procedural rhetoric“, das er in seinem Buch „Persuasive Games“ vorgestellt hat. Procedural rhetoric beschreibt den Umstand, dass in digitalen Spielen nicht allein mittels visueller und sprachlich-textlicher Methoden Inhalte präsentiert werden, sondern eben auch und vor allem durch Prozesse. Procedural rhetorics sind somit eine weitere Ausdrucksform, die zu den bekannten visuellen und sprachlichen Rhetoriken linearer Medien (z.B. Text oder Film) im Spiel hinzutreten. Prozesse werden im Game Design oftmals als Spielmechaniken beschrieben, welche die grundlegenden Funktionen und Formen der Interaktion regeln, mit denen Spieler*innen das Spiel beeinflussen und steuern können. Im Anschluss an dieses Verständnis von Prozessen werde ich darlegen, wie die strukturellen Argumentationslogiken von Geschichtstheorien in Spielmechaniken und darüber hinaus in das visuelle und narrative Design von digitalen Spielen übersetzt werden können.

Kurzbiografie

Rüdiger Brandis ist Historiker und Game Designer. Er studierte Geschichte, Literatur, Kulturanthropologie und Spieleentwicklung und arbeitete an der Universität Göttingen und der TH Köln in den Bereichen Geschichtstheorie und Game Studies, bevor er in die Spieleindustrie wechselte. Dort arbeitete er als Producer und Game Designer an mehr als 40 Browsergames für Kinder und an historischen Spielen sowohl im Bereich Serious Games als auch an solchen mit Fokus auf Entertainment. Derzeit promoviert er am Lehrstuhl für Theorie und Methoden der Geschichtswissenschaft an der Universität Göttingen über den Einfluss der historischen Theorie auf die Entwicklung digitaler historischer Spiele.

„I just want the world to know I was here.“ Trauer und Gedenken im kulturellen Kontext von *Cyberpunk 2077*

Hannah Puchelt (Leopold-Franzens-Universität Innsbruck)

Verlust und Tod sind allgegenwärtig in der Welt von *Cyberpunk 2077*. Noch im Prolog erliegt Jackie Welles, der engste Freund der Hauptfigur V, nach einem verhängnisvollen Raubüberfall seiner Schussverletzung. Mit Jackies Tod wird eines der zentralen Themen von *Cyberpunk 2077* eröffnet: Der Umgang mit dem Tod und das Gedenken an Verstorbene. Grundtenor des Spiels ist eine ständige Konfrontation mit der Sterblichkeit und die zentrale Frage, welches Andenken Verstorbene in der Welt zurücklassen. Die Zeremonie für Jackie, bei der Familie und Freunde Gaben und Erinnerungsstücke an einer traditionell mexikanischen ofrenda niederlegen, bleibt nicht die einzige Trauerfeier, der V im Verlauf der Spielhandlung beiwohnen kann. Die Vielzahl an unterschiedlichen im Spiel dargestellten Formen von Trauer Ritualen eröffnen eine Möglichkeit, in den Blick zu nehmen, wie Trauer und das Gedenken an Verstorbene im kulturellen Kontext der Spielwelt inszeniert werden. So möchte ich einerseits untersuchen, inwiefern die im Spiel gezeigten Trauer- und Gedenkrituale in den kulturellen Rahmen der Spielwelt eingebettet sind oder aber aus diesem Rahmen ausbrechen. Wodurch sind kulturell, religiös oder anderweitig formal bestimmte Trauer Rituale im Spiel gekennzeichnet und in welcher Form treten demgegenüber individuell bestimmte Trauer Rituale auf? Wie werden Orte des Trauerns und Gedenkens im Spiel repräsentiert und mit den sozialen und kulturellen Umständen der Spielwelt verknüpft? Zugleich möchte ich dabei die Schnittstelle zwischen Spielfigur und Spieler*innen in den Blick nehmen: Wo treten Handlungen im Zusammenhang mit Trauer Ritualen als Spielhandlungen auf? In welchen Situationen nehmen Spieler*innen über die Spielfigur die Rolle von Beobachter*innen oder Teilnehmer*innen in Trauer Ritualen ein? Welche kulturellen Diskurse werden dabei geschrieben, geführt oder in Frage gestellt?

Kurzbiografie (bitte als kurzen Fließtext)

Hannah Puchelt Bachelorabschluss in Germanistik und Medien- und Kommunikationswissenschaften an der Universität Mannheim (2019), Masterabschluss in Germanistik im Kulturvergleich an der Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg (2022) Lektorin bei kunstanstifter GmbH & Co. KG von 2019 bis 2025, Seit März 2025: Doktoratsstudium Literatur- und Kulturwissenschaft am Institut für Vergleichende Literaturwissenschaft der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck, Dissertationsthema: Konzepte des Bösen im Videospiele

Wollt ihr die totale Simulation? Analyse der Kontroverse um den DLC *Götterdämmerung*

Karl Sommer (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg)

Der Publisher Paradox Interactive veröffentlichte am 14. November 2024 eine Erweiterung unter dem Namen *Götterdämmerung* für das Grand Strategie Spiel *Hearts of Iron IV*. Das Spiel selbst bietet eine Simulation des Zweiten Weltkriegs inklusive alternativer Geschichtsverläufe. Der Umstand selbst ist dabei nicht ungewöhnlich, da Paradox seine Spiele regelmäßig mit bezahlpflichtigen Inhalten erweitert. Eben jener Inhalt wurde jedoch in der deutschsprachigen Community sehr gemischt aufgefasst. Durch das Update erhielt NS-Deutschland weitreichende Neuerungen, so z.B. neue Schwerpunktbäume (Monarchie, Demokratie, Kommunismus), aber auch die Möglichkeit die „Wunderwaffen“ der Nationalsozialisten im Spiel einzusetzen. Ebenfalls wurden mit dem Update die NS-Größen (u.a. Himmler, Goebbels, Göring und Speer) überarbeitet und prominenter ins Spiel eingebaut. Besonders deren Darstellung löste Kritik aus. So wurden in den neuen Beschreibungstexten ihre „Skills“ gelobt, während die tatsächlichen historischen Verbrechen nur sehr vage beschrieben wurden (so wird z.B. der Einsatz der Gestapo gegen „Troublemaker“ beschrieben). Der YouTuber Steinwallen sah darin klar eine Grenze des Darstellbaren überschritten und gab auf seinem Kanal bekannt, die Erweiterung nicht im Detail vorzustellen und entsprechend auch nicht zu spielen. Andere Stimmen brachten wenig Verständnis für die Kritik auf und betonten den Charakter des Spiels als Spiel.

Die Bearbeitung der Kontroverse soll in zwei Schritten erfolgen. Zunächst sollen die Beschreibungstexte mit Hilfe des Close Reading untersucht werden, um so ihre immanente Funktion für die Gesamtheit des Spiels und als historisches Narrativ herauszustellen. Im zweiten Schritt sollen nach gleichen Maßgaben die Kritik bzw. Verteidigung der Darstellung untersucht werden. Geklärt werden sollen dabei die folgenden Fragen: In welcher Weise bezieht sich *Hearts of Iron IV* auf seinen historischen Gegenstand und wozu dient diese Darstellung? Wie bezieht sich die Kritik am Spiel und deren Verteidigung auf den Gegenstand Zweiter Weltkrieg? Daraus sollen sich weiterführende Überlegungen zur Darstellung historischer Gegenstände in Videospiele ergeben. Sowie Aussagen zu gängigen Haltungen in Bezug auf problematische Geschichtsdarstellungen in Videospiele.

Kurzbiografie

Karl Sommer wurde 1996 in Dessau geboren. Er ist gelernter Grafikdesigner und studiert gegenwärtig Lehramt für Deutsch und Geschichte an der MLU Halle-Wittenberg. Zusätzlich arbeitet er als Hilfskraft für den Lehrstuhl Neuere Literaturwissenschaft an der MLU und als freier Mitarbeiter in der Gedenkstätte für die Opfer der NS-Euthanasie in Bernburg. Er ist Mitglied im AKGDWS. Sein Forschungsinteresse gilt der Darstellung von Krieg in Literatur und populären Medien.

Total War oder totaler Kollaps? Geschichtsbilder und Kulturinszenierung in *Pharaoh: Dynasties*

Roxane Bicker & Nora Kuch („Mummies and Magic. Altägypten aus der Popkultur“, München)

Die 2024 erschienene PC-Spiel-Erweiterung *Pharaoh: Dynasties* der bekannten *Total War-Reihe* thematisiert den kulturellen und politischen Kollaps der Hochkulturen des Mittelmeerraums der ausgehenden Spätbronzezeit. Es bietet damit ein eher selten genutztes Setting, um ein komplexes kulturhistorisches Phänomen in digitalen Spielen abzubilden und macht eine Analyse durch die geisteswissenschaftliche Brille durchaus lohnenswert. Dem rundenbasierten Globalstrategiespiel gelingt eine Balance zwischen darstellerischer Akkuratheit und passenden Spielmechaniken. Damit wird der Zusammenbruch der mediterranen Kulturen im 2. Jahrtausend v. Chr., wie den Ägyptern, Hethitern oder mykenischen Griechen, nicht nur als Spiel-Kulisse genutzt. Vielmehr wirkt das Setting als transformatives Moment, in dem spezifische Spielmechaniken wie Ressourcenknappheit, diplomatische Instabilität und kriegerische Auseinandersetzungen, eine Möglichkeit bieten, Auswirkungen kultureller Brüche interaktiv zu simulieren. Dennoch lässt sich durchaus kritisch reflektieren, inwieweit das Spiel historische Differenzierungen vereinfacht oder gar verzerrt, etwa durch stereotype Darstellungen, zeitliche Verdichtungen oder die Tradierung popkulturell geprägter Ästhetisierung.

In dieser Fallstudie werden aus ägyptologischer Perspektive daher die Auswahl der zu spielenden Charaktere, deren Darstellungen und Handlungsmechanismen, aber auch der kulturhistorische Kontext näher beleuchtet und kritisch mit der popkulturellen Inszenierung altägyptischer Kultur gegenübergestellt. Darunter fallen etwa die korrekte Darstellung der Seevölker nach original altägyptischen Quellen, oder die ansprechend inszenierten Videosequenzen, in denen ikonografische Elemente aus altägyptischer Tempel- und Funerärkultur mitunter anachronistisch vermischt werden, um dem Spiel eine ästhetische und zugleich populärkulturelle Bildsprache zu verleihen. Eine Unterscheidung zwischen historischen Fakten und fiktionalen Inszenierungen erweist sich im Spiel für ein nicht spezialisiertes Publikum als Herausforderung. Diese Problematik haben wir bereits in unserem Podcast *Mummies & Magic. Altägypten in der Popkultur* (Folge 67) für ein interessiertes Laienpublikum aufgearbeitet, möchten aber nun für die Jubiläumskonferenz des AKGWDS die daraus gewonnenen Erkenntnisse präsentieren.

Kurzbiografie (bitte ausführlicher)

Roxane Bicker, M.A.;

Dr. Nora Kuch (München), Hosts des Podcasts „Mummies and Magic. Altägypten aus der Popkultur“

Session 7:
Kultur in Spielen

Ludische Träume, luzide Spiele. Traumkultur(en) in digitalen Spielen

Adrian Froschauer (Saarbrücker Zeitung)

Der Vortrag beschäftigt sich mit Darstellung und Funktion von Traumsequenzen, Traumwelten und Traumtheorien in digitalen Spielen. In sehr vielen digitalen Spielen finden Cutscenes oder Spielsequenzen in Träumen der Protagonisten oder anderer Figuren statt. Dabei erfüllt die typisch surreale, »traumartige« ästhetische Beschaffenheit dramaturgische und/oder spielmechanische Funktionen. Zu diesem Zweck knüpfen digitale Spiele an eine reichhaltige kulturhistorische Tradition der Darstellung von Träumen an und erweitern diese um eine eigene, interaktive und immersive Dimension.

Um nur einige Beispiele zu nennen: Ein von höheren Wesen gesendeter prophetischer Traum (eine Vorstellung, die in vielen Mythen und Märchen auftaucht, aber lange auch als reale Möglichkeit der Traumdeutung galt) dient in vielen Fantasy-Spielen der Vorausdeutung späterer Geschehnisse oder der Exposition. *Nights Into Dreams* bedient sich bei seinen Figuren des archetypischen Personals von Carl Gustav Jungs psychoanalytischer Traumdeutung. In den Albträumen des titelgebenden Protagonisten der *Max Payne*-Reihe spiegeln sich Erkenntnisse moderner psychologischer Traumforschung wieder. *LSD: Dream Emulator* versteht sich als Versuch der ludischen Adaption eines Traumtagebuchs und der darin geschilderten Emotionen. *Back To Bed* greift, wie viele digitale Spiele, auf künstlerische Traditionen der Traumdarstellung in anderen Medien zurück, um »Traumartigkeit« zu suggerieren.

Kernfragen des Vortrags sind: An welche kulturhistorischen Traditionen knüpfen Träume in digitalen Spielen mit welchen Methoden an? Welche Topoi und Motive werden umgesetzt oder variiert, und welche historischen Traumkonzepte werden aufgegriffen? Wie werden traumtypische Raum- und Zeitstrukturen erkund- und erlebbar gemacht? Welche ästhetischen, narrativen oder spielmechanischen Funktionen erfüllen Traumsequenzen in digitalen Spielen? Daraus leitet sich die zentrale Frage ab: Haben digitale Spiele eine eigene, medienspezifische Traumästhetik, die sich nicht in der audiovisuellen Gestaltung erschöpft, sondern sich außerdem auf die Interaktion zwischen Spielenden und Spielwelt auswirkt?

Kurzbiografie (bitte als Fließtext)

Adrian Froschauer

Beruflicher Werdegang

Seit 2021: Online-Redakteur am Digitaldesk der Saarbrücker Zeitung.

2018–2021: Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Graduiertenkolleg »Europäische Traumkulturen« an der Universität des Saarlandes.

2016–2018: Volontär bei der Tageszeitung Trierischer Volksfreund.

2009–2014: Praktika bei Print-, Rundfunk- und TV-Medien im Saarland.

Seit 2009: Freier Journalist und Autor.

Wissenschaftlicher Werdegang

2018–2021: Promotionstudium an der Universität des Saarlandes mit einer Arbeit zur Darstellung von Träumen in digitalen Spielen (abgebrochen).

2013–2016: Master-Studium Germanistik sowie Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft an der Universität des Saarlandes, Abschluss mit einer Arbeit zu Erzählerstimmen in digitalen Spielen.

2009-2012: Bachelor-Studium Germanistik sowie Vergleichende Sprach- und Literaturwissenschaft an der Universität des Saarlandes, Abschluss mit einer Arbeit zu narrativen Strukturen in digitalen Spielen.

Immersive Kritiken? Das Open World Game als ‚all over‘ der Gegenwartskunst

Christian Drobe (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg)

Anfang 2025 sorgte die große Installation der südkoreanischen Künstler Ayoung Kim im Hamburger Bahnhof für Aufsehen, die die fiktive Geschichte einer Lieferfahrerin in Seoul erzählt, die wie in einem Open World Game von Quest Marker zu Quest Marker fährt. Anleihen bei Grand Theft Auto sind offenkundig und werden von den Besucher:innen sofort verstanden. Gleichzeitig antizipiert die Kunstaussstellung selbst das ‚all over‘ eines immersiven Erlebnisses, wie es die Open World Games seit vielen Jahren verkörpern. Der aus dem Action painting entlehnte Begriff meint, dass neben Gaming-affinen Videoarbeiten auch Bilder, Wanddekorationen, Illustrationen, Skulpturen und viele weitere Objekte – bis hin zu spielbaren Video Games –, die gesteigerte Erlebnisqualität der Ausstellungen bestimmen. Das World Building in der Gegenwartskunst lässt die Immersion der Spielwelten in einem noch größeren Spektakel als zuhause vor dem Bildschirm erlebbar werden.

Dabei werden häufig Glitches nachgestellt und Brechungen in die komplexen Erzählungen der Kunstwerke eingebunden. In Cemile Sahins zuletzt in der Berliner Galerie Esther Schipper gezeigte Arbeit ‚Roadrunner‘ schmiert sich die in einer nahen dystopischen Zukunft lebende Protagonistin mit einer speziellen Salbe ein, dank der sie in eine virtuelle Welt eintauchen und verschiedene Computerspiele spielen muss. Darunter sind Counterstrike und eben GTA, in einer eigens modifizierten Version bzw. Sequenz. Wo Gaming Culture als ubiquitär erscheint, kann ihre Logik als passender Ausdruck für die krisenhaft wahrgenommene Wirklichkeit herhalten. Das Open World Game mit seinen begehbaren 3D-Welten, die sich mit dem Unreal Engine und ähnlichen Engines leicht herstellen lassen, erlaubt dabei eine kritische, aber auf Immersion und Erlebnis konzentrierte Herangehensweise. Ob sinofuturistisch wie bei Lawrence Lek oder queerfeministisch bzw. ökologisch wie bei Alice Bucknell, der jeweilige Betrachter der dem Spiel entnommenen Videoarbeiten (oder falls spielbar der Avatar), erlaubt das Entlanglaufen an den kritischen, dystopischen Inhalten. Als Bruch mit der Missionslogik und Struktur von Spielen verneinen sie häufig den kausalen Zusammenhang des Gaming. Das kurze Paper will dies am Beispiel von Ayoung Kim, Cemile Sahin und Lawrence Lek vorführen, die sich am Open World Game orientieren und eine immer stärker gesteigerte Intermedialität und Grenzüberschreitung insinuieren.

Kurzbiografie

Christian Drobe studierte Kunstgeschichte, Germanistik und Geschichte an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg; Dissertation zum Thema Klassizismus in der Moderne 1920-1960, (erschienen 2022, VDG Weimar). 2024 war er Kurator des Ausstellungsprojekts „Nach den Maschinen. Industriefotografie aus Sachsen-Anhalt“ und erhielt anschließend ein Postdoc-Stipendium im Projekt „Zukunftsorte“ der MLU Halle-Wittenberg. Bis März 2024 war er Postdoctoral Research Fellow am Institut für Kunstgeschichte der Masaryk-Universität in Brno, Tschechien, im Rahmen des ERC-Projekts ‚Continuity / Rupture: Kunst und Architektur in Mitteleuropa, 1918-1939 (CRAACE)‘. Seine Forschungsinteressen sind figurative Malerei, Neue Sachlichkeit, Kunst während der Nazizeit und konservative Moderne. Außerdem beschäftigt er sich mit der Kunst in Mittel- und Osteuropa sowie mit dem industriellen Erbe/Transformation in der Kunst.

Spielkultur als Geschichtskultur. Zur Repräsentation der Shoah in der Spielereihe *Call of Duty*

Lorenz Prager (Pädagogische Hochschule Oberösterreich)

Historisierende digitale Spiele (Kerschbaumer et al., 2014, S. 14) sind Teil von Geschichtskultur(en) und damit der „praktisch wirksame[n] Artikulation von Geschichtsbewußtsein im Leben einer Gesellschaft“ (Jörn Rüsen, 1994, S. 5). Bei geschichtskulturellen Produkten handelt es sich um „Formationen materieller und immaterieller historischer Deutungsangebote“ (Thünemann, 2023, S. 48), das heißt, sie prägen sowohl Vorstellungen von als auch Deutungen der Vergangenheit.

Spiele sind jedoch nicht nur in der geschichtsdidaktischen Theorie wirksame Medien zur Vermittlung von Geschichte bzw. bestimmten geschichtsbezogenen Narrativen, sondern auch in der Praxis: So spielten im Jahr 2024 knapp 75% der 11-19-Jährigen mehrmals pro Woche digitale Spiele und zwar durchschnittlich für 91 Minuten pro Werktag (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2024, 13, 50). Daraus lässt sich ihre besondere gesellschaftliche Relevanz ebenso ableiten wie ihr hoher Erkenntniswert als Forschungsgegenstand, insbesondere mit Blick auf populärkulturelle Diskurse bzw. Interdiskurse (Link, 2013, S. 11).

Der Zweite Weltkrieg hat sich als beliebtes Setting für historisierende digitale Spiele (Schwarz, 2021, S. 578–579) wie auch als „Marke“ etabliert, die sich durch eine Trias von technologischem Fetischismus, cineastischen Konventionen und dokumentarischer Autorität auszeichnet (Salvati et al., 2013, 154,163). Bisher wurde seitens der Game Studies das Ausklammern von NS-Verbrechen – insbesondere der Shoah – und NS-Symbolen kritisiert (Bender, 2012; Pfister; Pfister, 2020; Pfister et al., 2022; Chapman et al., 2015; Felix Zimmermann, 2017). Ab den späten 2020er Jahren zeichnet sich jedoch eine, zumindest graduelle, Veränderung der Praxis der Selbstzensur beziehungsweise des Weißwaschens des NS-Regimes ab.

Diese Diskursverschiebung untersucht der vorliegende Beitrag anhand von drei Fallbeispielen aus der Spielereihe *Call of Duty*: dem Leugnen der Shoah in *Call of Duty 1* (2003), dem Ausblenden der Shoah in *Call of Duty: World at War* (2008), der Darstellung der Shoah in *Call of Duty: WW2* (2017). Der Beitrag ist in ein Dissertationsprojekt eingebettet, das sich mit der Repräsentation von NS-Verbrechen in digitalen Spielen beschäftigt und dazu ein Korpus aus zwölf Spielen, die zwischen 2003 und 2023 erschienen sind, analysiert.

Kurzbiografie

Lorenz Prager ist wissenschaftlicher Mitarbeiter bei Zentrum polis und Dissertant an der historisch-kulturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien. Ab Oktober 2025 tritt er eine Hochschulprofessur für eEducation an der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich an.

Session 8:

**Dunkles Mittelalter?
Multiperspektivischer
Roundtable zu Spiele mit
Mittelalter-Setting**

Gespielte Germanness – Das deutsche Spätmittelalter als Videospiele-Setting

Jonas Hermann (Albert-Ludwigs-Universität Freiburg), Jan Santner (Institution Stuttgart), Emily Darda (Institution Freiburg), Sabrina Marquardt (Katholische Hochschule Nordrhein-Westfalen) & Luca Kirchberger (Technische Universität Chemnitz)

Wir, Mitglieder des Arbeitskreises Critical Medievalism (Jonas Hermann, Jan Santner, Emily Dar) an der Universität Freiburg (DE), möchten in Form eines Panels zur Tagung »Spielkulturen« beitragen, und zwar zum Themenschwerpunkt »Kultur in Spielen«. Die Kultur, um die es gehen soll, ist die des deutschen Spätmittelalters, das als Videospiele-Setting seit Jahrzehnten populär ist. Dementsprechend ist unser Panel auch diachron aufgebaut und beinhaltet Vorträge zu drei Spielen aus drei Jahrzehnten. Diese Spiele sollen eine besondere Germanness vermitteln oder werden als besonders »deutsch« wahrgenommen: *Darklands* (MicroPose, 1992), *Gothic* (Piranha Bytes, 2001) und *Pentiment* (Obsidian Entertainment, 2022). Drei Vorträge gehen der Frage nach, welche kulturellen Marker in diesen Spielen eingesetzt werden, um Germanness zu erzeugen. Die unterschiedlichen Darstellungsformen des deutschen Spätmittelalters zeigen dabei, dass Germanness eine kontingente und fluide Kategorie ist, die der ständigen Neuaushandlung bedarf.

»Gothic Germany«? Ein Rückblick auf *Darklands* (1992) aus germanistisch-mediävistischer Perspektive

Jonas Hermann (Albert-Ludwigs-Universität Freiburg)

1992 versuchte sich das US-amerikanische Entwicklerstudio MicroPose, das vor allem für die Strategie-Hits *Railroad Tycoon* (1990) und *Civilization* (1991) bekannt war, mit *Darklands* an einem Rollenspiel. Da *Darklands* in direkter Konkurrenz zu den sogenannten Gold-Box-Games stand, die auf dem Pen & Paper-Rollenspiel *Advanced Dungeons & Dragons* basieren, musste es sich sowohl spielerisch als auch thematisch deutlich abheben. So verspricht *Darklands* kein herkömmliches Fantasy-Setting, sondern eine historisch weitgehend akkurate Repräsentation des Heiligen Römischen Reichs (Deutscher Nation) im 15. Jahrhundert. Dieser Anspruch geht soweit, dass das Spielhandbuch mit einer ausführlichen Bibliographie aufwartet, die die Primär- und Sekundärquellen des Spiels offenlegt. Gänzlich frei von Magie ist *Darklands* dabei nicht, jedoch existiert sie nur, insoweit sie im 15. Jahrhundert – nach Einschätzung der Entwickler*innen – für real gehalten wurde.

Zwischen German Medievalness und Medieval(-ized) Germanness. ›Kulturelle Identität‹ in *Gothic* (2001) und *Gothic 2* (2002)

Jan Santner (Institution Stuttgart)

Gothic und *Gothic 2*, die beide vom Bochumer Entwicklerstudio »Piranha Bytes« Anfang der 2000er Jahre veröffentlicht wurden, erscheinen durch viele der verhandelten (und teils auch nur anzitierten) Themen als Sonderfälle auf dem Feld der Fantasy-RPGs: Sie wirken vor ihrer mittelalterlichen Hintergrundfolie kulturell spezifisch ›deutsch‹. Dies mag kaum verwundern, liegen hier doch Spiele vor, deren Titel allein bereits jene Überlappung des Begriffspaars gotisch und deutsch – unbewusst oder bewusst – fortschreiben, die sich sprachhistorisch schon über die Entwicklung vom Gotischen zum Alt-, Mittel- und Neuhochdeutschen ergibt und kulturell wirksam unter anderem in Goethes Aufsatz ›Von deutscher Baukunst‹ von 1773 mit Blick auf den gleichnamigen architektonischen Stil aktualisiert wird: Das, was gotisch ist, ist kulturell auch immer ›deutsch‹ codiert. Der Beitrag soll ausloten, inwieweit *Gothic* und *Gothic 2* diese im Titel gegebene Ankündigung auch tatsächlich einlösen können und worin ihre ›deutsch‹ verstandenen Spezifika konkret liegen. Dazu werden die entsprechenden kulturellen Marker (Reformation, Bauernkriege, Klosterleben, Zunft- und Lehrwesen etc.) aus dem sie einspinnenden Gewebe allgemeiner mittelalterlich vorgeprägter Fantasy-Motive herausgelöst und hinsichtlich ihrer Funktion als Marker von Germanness analysiert. Im Spannungsfeld steht eine solche scheinbar mediävale oder besser: durch Überlagerung mit jenen Topoi und Motiven aus der Fantasy mediävalisierte Germanness, mit einer grundsätzlichen »Mittelalterlichkeit« (Velten/Specht 2024), die gleichsam nur zufällig deutsch erscheint. Während sich *Gothic* in vielen Aspekten als – pointiert formuliert – Deutschland der 1990er in einer pseudo-mediävalen Umwelt positioniert, erscheint *Gothic 2* schon deutlich konventioneller an einer mittelalterlich grundierten Fantasymotivik und allgemeinen Mittelalterbildern orientiert, ohne jedoch zugleich seine »eigenkulturellen Elemente« (Lüsebrink 2016) umfänglich aufzugeben.

Unfortunately, you are maidenless – Die Dame als *adiutorium* und Movens der Handlung

Sabrina Marquardt (Katholische Hochschule Nordrhein-Westfalen)

Dieser Beitrag analysiert das Videospiel *Elden Ring* unter dem Gesichtspunkt der Darstellung und Integration kultureller Elemente, insbesondere mittelalterlicher Motive und narrativer Strukturen. Im Zentrum steht die innovative Übertragung des christlich geprägten, mittelalterlichen Motivs der Dame als *adiutorium* (Gn 2,18) und als Movens der Handlung auf die Spielmechaniken und die Narration von *Elden Ring*. Die Figur der „Maiden“, repräsentiert durch den NPC Melina, verweist auf ein etabliertes mittelalterliches Erzählmuster, in dem der Held erst durch die Unterstützung und Begleitung einer weiblichen Figur seine Bestimmung erfüllen kann. Die Spielerfahrung beginnt gezielt mit der Feststellung, der Spieler sei „maidenless“, was sowohl die narrativen Voraussetzungen definiert als auch ludische Konsequenzen hat: Ohne die Unterstützung Melinas ist kein Levelaufstieg möglich, wodurch sie essenziell zur „Heldenmacherin“ avanciert. Dies korrespondiert nicht zuletzt mit Darstellungen der mittelalterlichen Ikonographie von Waffenreicherung und Ausstattung des Helden (vgl. Glanz 2005, 210-213).

Zudem greift *Elden Ring* den mittelalterlichen Topos der Brautwerbung und Heirat auf (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 92), indem es den Spielern ermöglicht, zwischen verschiedenen Damen als Heiratskandidatinnen zu wählen – etwa Queen Marika oder Ranni the Witch. Diese narrative Struktur entspricht mittelalterlichen Motiven, in denen Ruhm und Ehre durch die Verbindung mit einer Dame erlangt werden. Dabei entstehen klare Parallelen zur mittelalterlichen literarischen Praxis, in der Helden Prüfungen bestehen müssen, um sich für die Gunst einer Dame zu qualifizieren. *Elden Ring* adaptiert diese Struktur, indem mächtige Gegner besiegt werden müssen, um symbolische und spielmechanische Voraussetzungen für eine Verbindung mit der jeweiligen Damen zu erfüllen. Gleichzeitig bestätigen oder überschreiben dabei Spielentscheidungen explizit bestehende kulturelle und gesellschaftliche Ordnungen innerhalb der Spielwelt.

Elden Ring integriert mittelalterliche Motive somit nicht nur auf narrativer Ebene, sondern auch mechanisch und ludisch. Dies eröffnet eine komplexe Interaktion zwischen Spielenden, Geschichte und kulturellen Diskursen.

Orientalismuskurs und Orientbild in *Assassins Creed Mirage*

Luca Kirchberger (Technische Universität Chemnitz)

In dem Action-Adventure-Game *Assassins Creed Mirage* (2023) taucht der Spieler ins mittelalterliche Bagdad zur Zeit des Abbasiden-Kalifats ein. Trotz einiger Kritik wurde das Spiel bei Ankündigung und nach Release für seine Nähe zum ersten *Assassins Creed* (2007) gepriesen, das im hochmittelalterlichen Heiligen Land und damit 300 Jahre **nach** *Mirage* spielt: *Mirage* würde, so die Community, die Reihe zu ihren Wurzeln zurückführen und in einem, ganz im Gegensatz zu anderen AC-Spielen, „authentischen“ Assassinen-Setting verortet sein.¹ Die Grundlage für derlei Behauptungen ist der in beiden Spielen prominente Orientbezug, der sich anscheinend auf Glaubwürdigkeit und Immersion auswirkt.

In meinem Vortrag möchte ich auf Basis dieser Beobachtung untersuchen, wie *Mirage* die arabische/islamische Kultur als für die Story prägendes Setting aufarbeitet und Bezüge zum ersten *Assassins Creed* herstellt. Auch werde ich thematisieren, welche Dynamiken sich durch die Einbindung von „orientalischen“ Motiven, Narrativen, Figuren und Institutionen für das spezifische „*Assassins Creed*-like“ Gameplay ergeben. Interessant sind dafür auch die verworfenen Ideen der Entwickler: So gab Ubisoft Bordeaux² an, dass das Vorhaben, Basim in Referenz auf *Aladdin* (1992) ein Geld stehlendes Äffchen an die Hand zu geben, verworfen werden musste, weil dieses Bild verklärte Vorstellungen vom Orient bediene. Sowohl die Spielbarkeit als auch die Historizität wurden bei der Entwicklung also eingedacht.

Zuletzt werde ich die Erkenntnisse mit der Frage nach den Reaktionen auf *Mirage* innerhalb der arabischen Gemeinschaft verbinden. Dabei gilt es, die vorwiegend positiven Stimmen³ nach ihren jeweiligen Argumenten für oder gegen eine gute kulturelle Repräsentation zu systematisieren. Eine Zusammenführung dieser Reflexionen mit den Stimmen der primär westlich geprägten Community wird aufzeigen, in welchem Spannungsfeld zwischen Authentizität und Erwartungen sich Spiele mit historischem Setting befinden.

1 Vgl. beispielsweise: <https://spielkritik.com/2024/05/19/assassins-creed-mirage-zuruck-zu-den-wurzeln/> (Online abgerufen am: 12.05.2025, 14.30 Uhr).

2 Vgl. <https://news.ubisoft.com/en-us/article/7eOzoQpAyuvsN3U0kqJiyR/how-assassins-creed-mirage-grew-from-dlc-to-full-game> (Online abgerufen am 12.05.2025, 14.35 Uhr)

3 Vgl. beispielsweise: <https://butwhytho.net/2023/10/assassins-creed-mirages-arab-representation-is-a-milestone/> (Online abgerufen am 12.05.2025, 14.40 Uhr)

Kurzbiografien

Jonas Hermann studierte Germanistik und Anglistik an der Universität Freiburg (DE) und der Universität Oxford. 2024 wurde er von der Universität Harvard in den Fächern Germanic Languages & Literatures und Medieval Studies promoviert. Aktuell ist er akademischer Rat am Deutschen Seminar der Universität Freiburg (DE), wo er ältere deutsche Sprache und Literatur unterrichtet

Jan Santner studierte Germanistik und Slavistik an der Universität Freiburg (DE). 2023 hat er seine Promotion am Freiburger Graduiertenkolleg 1956 »Kulturtransfer und ›kulturelle Identität« abgeschlossen. Aktuell ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter (Habilitand) am Institut für Literaturwissenschaft an der Universität Stuttgart. Dort unterrichtet er ältere deutsche Sprache und Literatur.

Emily Darda befindet sich in der Abschlussphase ihres Bachelorstudiums der Kunstgeschichte und der Germanistik an der Universität Freiburg (DE). Seit dem Wintersemester 2022 ist sie aktives Mitglied im Arbeitskreis Critical Medievalism.

Sabrina Marquardt hat an der Heinrich-Heine-Universität Germanistik und Kunstgeschichte im Bachelor- und Masterstudium abgeschlossen. Derzeit promoviert sie ebenfalls an der HHU zu dem Thema „Jede Frau ist Maria. Typen der Funktionalisierung von Mariendiskursivität in Erzähltexten der höfischen Klassik“ und wird ihre Dissertation voraussichtlich Ende Juli 2025 einreichen. Von 2016 bis 2020 war Sabrina Marquardt als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Abteilung III für Germanistische Mediävistik der HHU tätig und lehrte in diesem Fachbereich. Von 2021 bis 2022 hat sie in einem vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderten Forschungsprojekt zum Thema „Digitalbaukasten motivierender Didaktik anhand empirischer Spieldesign-Elemente“ (kurz Di2Design) gearbeitet und hatte parallel mehrere Lehraufträge an der Ruhr-Universität Bochum in der Germanistischen Mediävistik inne. Seit Mai 2022 ist Sabrina Marquardt Mitarbeiterin des Digital Learning and Services Center der Katholischen Hochschule NRW und ist dort schwerpunktmäßig für die Bereiche Künstliche Intelligenz, Gamification und Hochschuldidaktik zuständig. Seit Januar 2025 ist sie zudem als Beauftragte für Künstliche Intelligenz der Hochschule tätig.

Luca Kirchberger (*bitte als Fließtext*) 2012-2015: Bachelorstudium Germanistik an der Technischen Universität Chemnitz

2015-2018: Masterstudium Rezeptionskulturen der Vormoderne an der Technischen Universität Chemnitz

Februar 2018: Masterarbeit über Die Rezeption Heinrichs von Plauen in der deutschen Literatur

2019-2020: wissenschaftliche Hilfskraft im Projekt Kulturweg der Vögte; Ausarbeitung, Veröffentlichung und Aufführung eines Schülertheaterstücks, das auf einer mittelalterlichen Erzählung basiert (Die Vögte von Weida)

seit 2020: wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Professur für Literatur und Sprachgeschichte des Mittelalters und der Frühen Neuzeit (Prof. Dr. Christoph Fasbender)

März 2025: Promotion zum Dr. phil. (Promotionsthema: Die Pest in erzählenden Kleinformen des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit)

seit März 2025: geplante Habilitation zum Orientbild in mittelalterlicher und frühneuzeitlicher erzählender Literatur

