

Digitale Spiele im Wandel Technologien – Kulturen – Geschichte(n)

Jahrestagung der Fachgruppe Kommunikationsgeschichte
der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

in Kooperation mit dem

Arbeitskreis für Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele

Bremen

Haus der Wissenschaft
24. bis 26. Januar 2024

Mittwoch, 24. Januar 2024

Forschungslabor des ZeMKI, Universität Bremen, Linzer Str. 4, 28359 Bremen

15:00–17:30 Initiative *Kommunikationsgeschichte digitalisieren* Workshop

*Demokratie und Gaming im Spannungsfeld: Extremismus in der Games-
Kultur zwischen Normalisierung und Radikalisierung*

Felix Zimmermann (Bundeszentrale für politische Bildung)

ab 19:00 Get Together im IUV RESTAURANT.CAFE.BAR.LOUNGE. (Selbstzahler)

Donnerstag, 25. Januar 2024

Haus der Wissenschaft, Sandstraße 4/5, 28195 Bremen

8:30 Anmeldung & Ankommen

9:00 Begrüßung

Christian Schwarzenegger, Annika Keute & Erik Koenen (FG-
Kommunikationsgeschichte, NaKoge, ZeMKI, Universität Bremen)

Lucas Haasis, Carolin Puckhaber & Tobias Winnerling (Arbeitskreis
Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele)

9:30–11:00 Panel 1 – Digitale Spiele im Wandel: Geschichte(n) – Industrien – Kulturen (Moderation: Erik Koenen)

„Faker – what was that?!“ Eine (historische) Annäherung an Gaming Culture und Ikonisierung in der League-of-Legends-Szene am Beispiel von Lee „Faker“ Sang-hyeok

Ron Heckler (Deutsche Gesellschaft e.V., Berlin)

Computer Game Industry in the 1980s and the Public Imagery of Game Designers

Patryk Wasiak (Polish Academy of Sciences, Warsaw)

Deutsche Indie-Games im Wandel der Zeit

Jeffrey Wimmer (Universität Augsburg) & **Antonia Wurm** (Universität Jena)

Von der Nische zum Mainstream: Auflagedaten deutschsprachiger Spielermagazine 1980-2000

Aurelia Brandenburg (CH Ludens, Bern)

11:00–11:30 Kaffeepause

11:30–12:30 Keynote (Moderation: Christian Schwarzenegger)

Digital Games in der Kommunikationswissenschaft: Zwei Jahrzehnte wechselhafte Geschichte

Thorsten Quandt (Westfälische Wilhelms-Universität Münster)

12:30–14:00 Mittagspause

13.15–14:00 Sitzungen des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele sowie der Fachgruppe Kommunikationsgeschichte

14:00–15:30 Panel 2 – Geschichte und Erinnerung in digitalen Spielen (Moderation: Lucas Haasis)

Die Erfindung des spielerischen Lernens in der Frühen Neuzeit

Simon Huber (Universität für angewandte Kunst Wien)

Historische Genauigkeit vs. Player Experience: Aspekte der Visualisierung nationalsozialistischer Architektur im Digital Gaming

Ngoc Tram Vu (Universität Hamburg)

Vom Battle Royale zum Erinnerungsort? Luc Bernards Shoah-Ausstellung „The Voices of the Forgotten“ in Fortnite

Rebecca Hedenkamp & Carolin Puckhaber (Universität Oldenburg)

Der Einfluss industrieller Erinnerungskultur im Ruhrgebiet auf die Spielwelten von Gothic und ELEX

Rüdiger Brandis (Universität Göttingen)

15:30–16:00 Kaffeepause

16:00–17:30 Panel 3 – Add on, Erweiterung, Expansion: Transformationen des Spiels
(Moderation: Annika Keute)

The History of In-Game Concerts: From MUD's till Present Day Multiplayer Online Games

Karina Moritzen (oldengame, Oldenburg)

Ludischer Journalismus: Typen und Techniken im diachronen Vergleich
Hendrik Michael (Otto-Friedrich-Universität Bamberg)

„Nur was für die jungen Leute?“ VR-Elemente in Museen aus der Perspektive unterschiedlicher Generationen von Mediennutzer:innen und daraus folgende Implikationen für Gamification

Antonia Wurm (Universität Jena)

Digitale Spiele im politischen und wissenschaftlichen Diskurs in der Schweiz: Vorschlag zur Periodisierung

Edzard Schade (Fachhochschule Graubünden)

17:45–18:30 Preisverleihung Zukunftspreis Kommunikationsgeschichte

ab 19:30 Gemeinsames Abendessen im Beck's in 'n Snoor
(Selbstzahler)

Freitag, 26. Januar 2024

Haus der Wissenschaft, Sandstraße 4/5, 28195 Bremen

9:00–10:30 Round Table (Moderation: Tobias Winnerling)

Gesellschaftliche Relevanz, gegenwärtige Perspektiven und zukünftige Herausforderungen der Computerspiele(-forschung)

Kerstin Radde-Antweiler (ZeMKI, Universität Bremen), **Cornelia Holsten** (brema – Bremische Landesmedienanstalt), **Tabea Widmann** (Stiftung Digitale Spielkultur), **Felix Zimmermann** (Bundeszentrale für politische Bildung)

10:30–11:00 Kaffeepause

11:00–12:30 Panel 4 – Welten und Visionen: Computerspielwelten und Narrative im Wandel (Moderation: Carolin Puckhuber)

A World to Escape to? Digital Gameworlds as Otherworlds

Dom Ford (ZeMKI, Universität Bremen)

Die Reise nach Osten: Globale Geschichte(n) in digitalen Spielen: (Geschichts-)Bilder von Asien

Jan Siefert (Universität Duisburg-Essen)

Spielerische Verschwörung? Das Geschichtsbild in der Spielereihe Assassin's Creed

Steffen Göths (Freie Universität Berlin)

„Neil can do what he wants, even follow an agenda. He is the creator!” The Persona of Neil Druckmann in The Last of Us Value-Discourse
Bodil Stelter (ZeMKI, Universität Bremen)

12:30–13:00 Abschlussdiskussion

Organisatorisches

Anmeldung

Anmeldung per Email an ekoenen@uni-bremen.de bis spätestens zum 15. Januar 2024.

Örtlichkeiten

Get Together am 24. Januar 2024

Luv RESTAURANT.CAFE.BAR.LOUNGE.
Schlachte15-18
28195 Bremen
Telefon: 0421 – 1655599
<https://www.restaurant-luv.de/>

Abendessen am 25. Januar 2024

Beck's in 'n Snoor
Schnoor 34-36
28195 Bremen
Telefon: 0421 – 323130
<https://becks-im-schnoor.com/>

Tagungsort am 25. und 26. Januar 2024

Haus der Wissenschaft
Sandstraße 4/5
28195 Bremen

Kontakte & Organisatoren

Fachgruppe Kommunikationsgeschichte & NaKoge
Prof. Dr. Christian Schwarzenegger, ZeMKI, Universität Bremen
Dr. Erik Koenen, ZeMKI, Universität Bremen
Annika Keute, Universität Salzburg

Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele
Dr. Lucas Haasis, Carl von Ossietzky-Universität Oldenburg
Carolin Puckhuber, Universität Oldenburg
PD Dr. Tobias Winnerling, Universität Düsseldorf