

## Editorial

In heimischen Wohnzimmern, auf Streamingseiten und auf Conventions sind Videospiele seit Anfang des 21. Jahrhunderts vom Nischenprodukt zum zentralen (pop-)kulturellen Phänomen avanciert – und auch analoge Spiele sind nach wie vor fester Bestandteil sozialer Praxis. Ebenso haben Games unstrittig den Rang eines wertvollen und ergiebigen Gegenstands der Geistes- und Sozialwissenschaften inne. Dieser Relevanz trägt die Reihe **Game Studies** Rechnung und versammelt interdisziplinäre Perspektiven sowie Forschungsarbeiten in Form von Qualifikationsschriften, Monografien, Sammelbänden und längeren Essays.

Als Medium, in dem gleichermaßen *über* und *mit* Spielen gedacht wird, verhandelt sie Fragen nach dem Sein und Wirken von Games in drei Schwerpunktprofilen: Das Profil »Theorie und Ästhetik« umfasst textuell und philosophisch gewichtete Analysen. Ferner wird in dessen Rahmen erörtert, in welcher Weise Games literarisch, filmisch, erzählend, künstlerisch und performativ sind. Der Strang »Kultur und Geschichte« widmet sich der Frage, wie Spiele an lebensweltlichen, kulturellen und historischen Diskursen partizipieren. Des Weiteren finden dort Arbeiten ihren Platz, welche die didaktischen, vermittelnden und transformatorischen Potenziale von Games ausloten. Schließlich bilden Codeaspekte, Spielstrukturen, technische Bedingungen und die gamespezifische Produktionsästhetik den Mittelpunkt des Profils »Design und Mechanik«.

**Arno Görgen** (Dr. biol. hum.) ist Postdoc am Institute of Design Research an der Hochschule der Künste Bern. Er ist Co-Lead des SNF-Sinergia-Projekts »Confoederatio Ludens. Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000«. Seine Arbeitsschwerpunkte umfassen Krankheit und Gesundheit im Digitalen Spiel und Popkultur, Politische Ideengeschichte, Systemtheorie und Medikalisierung.

**Tobias Unterhuber** (Dr. phil.), geb. 1987, ist Postdoc für Literatur und Medien an der Universität Innsbruck am Institut für Germanistik. Seine Arbeitsschwerpunkte umfassen Pöpliteratur, Literaturtheorie, Mediengeschichte, Kulturgeschichte, Gender Studies und Game Studies.

# [transcript]

## WISSEN. GEMEINSAM. PUBLIZIEREN.

transcript pflegt ein mehrsprachiges transdisziplinäres Programm mit Schwerpunkt in den Kultur- und Sozialwissenschaften. Aktuelle Beiträge zu Forschungsdebatten werden durch einen Fokus auf Gegenwartsdiagnosen und Zukunftsthemen sowie durch innovative Bildungsmedien ergänzt. Wir ermöglichen eine Veröffentlichung in diesem Programm in modernen digitalen und offenen Publikationsformaten, die passgenau auf die individuellen Bedürfnisse unserer Publikationspartner\*innen zugeschnitten werden können.

### UNSERE LEISTUNGEN IN KÜRZE

- partnerschaftliche Publikationsmodelle
- Open Access-Publishing
- innovative digitale Formate: HTML, Living Handbooks etc.
- nachhaltiges digitales Publizieren durch XML
- digitale Bildungsmedien
- vielfältige Verknüpfung von Publikationen mit Social Media

Besuchen Sie uns im Internet: [www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)

Unsere aktuelle Vorschau finden Sie unter: [www.transcript-verlag.de/vorschau-download](http://www.transcript-verlag.de/vorschau-download)

