

Yana Lyapova, Tobias Unterhuber (Hg.)
Spielgeschichte(n)

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«.

Yana Lyapova (MA) ist Doktorandin am Institut für Slawistik an der Universität Innsbruck. Sie studierte Sprach-, Kultur- und Translationswissenschaft an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz und Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaften an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Sie ist Mitglied der Forschungsgruppe »Game Studies« der Universität Innsbruck.

Tobias Unterhuber (Dr. phil.) studierte Neuere deutsche Literatur, Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft und Religionswissenschaft in München und Berkeley. 2018 promovierte er mit der Arbeit »Kritik der Oberfläche – Das Totalitäre bei und im Sprechen über Christian Kracht«. Er ist Post-Doc für Literatur und Medien an der Universität Innsbruck, wo er auch die Forschungsgruppe »Game Studies« leitet. Er ist Herausgeber der Zeitschrift PAIDIA sowie der Zeitschrift für Fantastikforschung und Mitglied im Leitungsgremium des Arbeitskreises Geisteswissenschaften und Digitale Spiele (AKGWDS). Seine Arbeitsschwerpunkte liegen in der Medien- und Geschlechtergeschichte des Spiels und in der Fachgeschichte der Game Studies.

Yana Lyapova, Tobias Unterhuber (Hg.)

Spielgeschichte(n)

Games und Game Studies in medienkulturgeschichtlicher Perspektive

[transcript]

Land Tirol

Universität Innsbruck, Vizerektorat für Forschung; Universität Innsbruck, Forschungsschwerpunkt »Kulturelle Begegnungen – Kulturelle Konflikte«; Universität Innsbruck, Dekanat der Philologisch-Kulturwissenschaftlichen Fakultät; Universität Innsbruck, Forschungsgruppe Game Studies



Forschungsschwerpunkt Kulturelle
Begegnungen - Kulturelle Konflikte



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnb.de/> abrufbar.

2026 © transcript Verlag, Bielefeld

Hermannstraße 26 | D-33602 Bielefeld | live@transcript-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Maria Arndt

Umschlagabbildung: Women playing a game of blind man's bluff, drawn in 1803
(unknown author) / Wikimedia Commons, public domain

Druck: Elanders Waiblingen GmbH, Waiblingen

<https://doi.org/10.14361/9783839400593>

Print-ISBN: 978-3-8376-6640-3 | PDF-ISBN: 978-3-8394-0059-3

Buchreihen-ISSN: 2750-3739 | Buchreihen-eISSN: 2750-3747

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.