

## Die Autor\*innen

---

**Nora Beyer** ist freie Journalistin und Autorin und schreibt unter anderem für Spiegel Online, Deutschlandfunk Kultur und Der Freitag über Gameskultur. Sie ist Mitglied der Jury des Deutschen Computerspielpreises und Teil der Chefredaktion des GAIN Magazins. Ansonsten radelt sie durch die Welt – zuletzt von Nürnberg zum Nordkap – oder reitet im mongolischen Hinterland gen Horizont, Stoff für ihre Bücher sammelnd – drei hat sie schon geschrieben.

**Aurelia Brandenburg** hat Geschichte, Digital Humanities und Cultural Landscapes in Würzburg studiert und arbeitet inzwischen als Doktorandin im Projekt »Confederatio Ludens« an der Hochschule der Künste Bern. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen besonders in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies, meist mit Schwerpunkt auf Gender und Queerness. Sie ist außerdem sowohl Mitglied im Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele als auch Teil der Redaktion von Language at Play.

**Nils Bühler** ist Medienkulturwissenschaftler und promoviert an der Universität zu Köln zur Geschichte des Umgangs von Medienkontrollinstitutionen mit Spielautomaten und Computerspielen. Seine Forschungsinteressen sind die historische Diskursanalyse medialer Kontrolle, Game Studies, Imagologie und politische Philosophie. Seit 2022 ist Bühler Stipendiat an der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne.

**Peter Färberböck** studierte Informatik und Geschichte an der Paris Lodron Universität Salzburg. Er arbeitet beim Institut für Realienkunde des Mittelalters und der Frühen Neuzeit und ist Teil des Interdisziplinären Zentrums für Mittelalter und Frühneuzeit der Universität Salzburg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich Medievalisms, historische Game Studies und Magie in Spielen sowie Tools und Methoden der Digital Humanities.

**Martin Göllnitz** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Sonderforschungsbereich/Transregio 138 »Dynamiken der Sicherheit. Formen der Versicherheitlichung in historischer Perspektive« der Universitäten Marburg und Gießen. Seine Forschungs-

schwerpunkte umfassen die nordeuropäische Sicherheits-, Terrorismus- und Wissenschaftsgeschichte des 19. und 20. Jahrhunderts sowie Fragen zu Kultur, Geschichte und Geschlecht im digitalen Raum.

**Arno Görgen**, Kulturhistoriker, ist Co-Lead des SNF-Sinergia-Projekts »Confederatio Ludens. Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000« an der Hochschule der Künste Bern. Zuvor war er von 2018 bis 2022 Mitarbeiter des SNF-Ambizione-Projektes »Horror-Game-Politics«. Zwischen 2009 und 2017 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter an den Instituten für Geschichte, Theorie und Ethik der Medizin der Universitäten Ulm, Köln und der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Von 2012–2017 war er Fellow des Fellowship-Programmes »Innovationen in der Hochschullehre« des Deutschen Stifterverbandes (Projekt: Medizin und Medizinethik im Computerspiel). Forschungsschwerpunkte sind popkulturelle Repräsentationen von Krankheit, Gesundheit und Medizin, Medikalisierung digitaler Spiele, Systemtheorie und Ideengeschichte.

**Christian Günther** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Digital Humanities der Bergischen Universität Wuppertal. Er promoviert an der Universität Köln mit einer Arbeit zu Virtual Reality Anwendungen in Gedenkstätten. Er forscht zu den Themen Gestapo, Widerstand gegen den Nationalsozialismus, Zwangsarbeit und Geschichtsvermittlung im digitalen Raum.

**Manuel Günther** war neben seinem Studium der Germanistik und Medienwissenschaft in Leipzig und Berlin in der Gamesbranche tätig. Sein Beitrag ist aus einem Kapitel seiner Masterarbeit über Tischrollenspiele als medienbedingte Schnittstelle zwischen Fiktion und Simulation entwickelt. Seine Forschungsschwerpunkte sind Computerepistemologie, die Medienarchäologie der Computerspiele, die Algorithmisierung von Tätigkeiten sowie Schrift und Philologie in der Digitalität.

**Lobna Hassan** ist Associate Professor für soziotechnische Übergänge im Dienstleistungsbereich (Tenure-Track) an der Lappeenranta-Lahti University of Technology, Campus Lahti. Sie ist auch Mitglied der Arbeitsgruppe für digitale Spielkultur des Europarats. Dr. Hassan leitet die Forschungsgruppe SIA Lab, die sich mit der Nachhaltigkeit, Inklusion und Zugänglichkeit von Spielen beschäftigt. Zu ihren Interessen gehören: Zugänglichkeit von Spielen, Inklusion in der Spieleindustrie, Gamification, Storification und bürgerschaftliches Engagement.

**Mathias Herrmann** studierte an der TU Dresden Lehramt an Oberschulen für die Fächer Deutsch/Geschichte und promovierte anschließend an der TU Chemnitz im Rahmen eines Projekts zu musealen Beständen in sächsischen Museen. Zurzeit ist er als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur für Neuere und Neueste Geschichte und Didaktik der Geschichte der TU Dresden tätig und widmet sich unter anderem dem Thema der Implementierung analoger und digitaler Spiele in den Geschichtsunterricht.

**Benjamin Kirchengast** (er/ihn) arbeitet derzeit im Bereich der Holocaust Education und Erinnerungskultur beim Verein GEDENKDIENT. Nebenbei ist er dabei zwei Master-

studiengänge in Zeitgeschichte und Medien sowie in Game Studies abzuschließen und beschäftigt sich dabei mit Diskursen über sowie der Repräsentation von Geschlecht und Queerness in zeithistorischen Spielwelten.

**Laura Laabs** ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin am Graduiertenkolleg »Konfigurationen des Films« an der Goethe-Universität in Frankfurt a.M. In ihrer Dissertation untersucht sie Kultur- und Körpertechniken in Momenten der Kontaktaufnahme mit digitalen Spielen. Außerdem ist sie Redakteurin beim Online-Journal PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung.

**Nathalie Lawhead** ist Game Designerin und vielfach ausgezeichnete Netzkünstlerin. Ein wiederkehrendes Thema in ihrer künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Thema Videospiele und digitale Welten ist die Ikonografie der 1990er Jahre. Lo-fi Optiken, Glitches, Fehlermeldungen und Pop-up Ads sind Teil ihrer Spiele Tetrageddon Games oder Everything is Going to be OK – letzteres ist Teil der Dauerausstellung zu Videospielen des Museum of Modern Art. Trans- und intermedial setzen Lawheads Spiele sich mit Themen wie Missbrauch, Traumata und Toxizität auseinander. 2019 stand sie in der Öffentlichkeit, weil sie den Videospiel-Komponisten Jeremy Soule der Vergewaltigung bezichtigte.

**Elysebeth Leigh** ist eine professionelle Pädagogin, die in Unternehmen und akademischen Kontexten arbeitet. Sie hat an simulationsbasierten Bildungsprogrammen in vielen Ländern mitgewirkt. Sie ist Praktikerin/Forscherin bei der Entwicklung von Simulationen komplexer adaptiver Systeme, Gastwissenschaftlerin an der UTS (Sydney) und Mitglied des Vorstands von Simulation Australia. Sie hat Bücher und Artikel über den pädagogischen Einsatz von Simulationen veröffentlicht.

**Ferdinand Müller** arbeitet schon seit seinem Studium der Rechtswissenschaften in Leipzig an den Interdependenzen von Digitalisierung und Recht; daneben gründete er kurz nach seinem Examen ein Start-Up im Digitalbereich. Mit seiner Dissertation zum Einsatz Künstlicher Intelligenz im Rechtsverkehr am Deutschen Internetinstitut (Weizenbaum-Institut für die vernetzte Gesellschaft e.V.) verfolgt er diesen Weg weiter. Als leidenschaftlicher Gamer beschäftigen ihn dabei auch immer wieder die Formen automatisierter Entscheidungsfindung im eSport.

Seit 2018 erforscht und praktiziert **Leonhard Müllner** als Spieleforscher und Teil des Medienkollektivs Total Refusal Strategien mittels Text, Film und Installation zur künstlerischen Intervention in zeitgenössischen Videospielen. Die Filme und Performances des Kollektivs wurden u.a. auf der Berlinale '20, Locarno 22/23 und im MoMA in NYC präsentiert und erhielten bisher über 50 internationale Filmpreise und lobende Erwähnungen, darunter den Best Short Direction Award im Locarno Film Festival.

**Lorenz Prager** ist Universitätsassistent am Institut für Geschichte der Universität Wien und forscht zu Digitalen Spielen und Nationalsozialismus. Weitere Schwerpunkte: Geschichtsdidaktik, Geschichtskultur, Holocaust Education.

**Alexander Preisinger** ist Senior Lecturer an der Didaktik der Geschichte der Universität Wien. Er leitet das GameLab (gamelab.univie.ac.at), das Infrastruktur bereitstellt, um spielbasiertes Lehren und Lernen in Forschung, Unterricht und Lehre zu ermöglichen. Seine Forschungsschwerpunkte sind die historischen Game Studies, spielbasiertes Lernen und geschichtsdidaktische Methodik.

**Mick Prinz** ist Sozialwissenschaftler mit dem Schwerpunkt Rechtsextremismusforschung. Seit 2016 arbeitet er in der Amadeu Antonio Stiftung und untersucht mit dem Projekt »Good Gaming – Well Played Democracy«, wie die extreme Rechte die Gaming Kultur instrumentalisiert.

**Anne Sauer**, Medienpädagogin und Game Designerin bei Playing History. Sie beschäftigt sich seit über 15 Jahren mit Spielen und deren pädagogischen Einsatz. Seit 2009, entwickelt sie Spiele für Bildungseinrichtungen und Unternehmen. Schwerpunkt ihrer Tätigkeit liegt dabei im Game-Design sowie der Projektorganisation, -planung und -kommunikation zur Umsetzung der Spiele.

**Finn Schädlich** studierte Rechtswissenschaften an der Humboldt-Universität zu Berlin und am King's College London. Während des Studiums arbeitete er u.A. am Weizenbaum Institut für die vernetzte Gesellschaft und entwickelte Open Source Software. Nach Abschluss des Studiums gründete er ein Startup, das Software zur Automatisierung von Rechtsberatungsprozessen entwickelt.

**Simon Schrör** ist Soziologe und Forschungsgruppenleiter am Weizenbaum Institut für die vernetzte Gesellschaft. Er forscht zu Fragen der Regelsetzung und -durchsetzung in digitalen Kultur- und Wirtschaftsbereichen, unter anderem in Online-Spieleindustrien. Zudem interessiert er sich für Fragen des (geistigen) Eigentums an der Schnittstelle immaterieller und materieller Güter sowie für deren theoretische Zugänge.

**Regine Strätling** ist seit 2022 DAAD-Gastprofessorin am Département de langues et littératures du monde der Université de Montréal, Kanada, zuvor war sie von 2015 bis 2022 Wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Abteilung für Komparatistik der Universität Bonn. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Geschichte und Theorie der Autobiografie, Medien der Trauer, westeuropäische Intellektuellengeschichte des 20. Jahrhunderts, Maoismus-Faszination in den Künsten und Wissenschaften, ludische Ästhetik.

**Matthias Thanos** ist wissenschaftlicher Referent im Fachbereich Zielgruppenspezifische Angebote der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). Er leitet unter anderem die Eltern-LAN, eine an Eltern und pädagogische Fachkräfte gerichtete medienpädagogische Veranstaltungsreihe, und spielbar.de, das Online-Angebot der bpb zu digitalen Spielen.

**Stefan Udelhofen** ist Medienwissenschaftler und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB). Seine Forschungsschwerpunkte sind: Ge-

schichte und Geschichtsschreibung des digitalen Zeitalters, Medienindustrie- und Produktionsforschung, (digitale) Transformation von Arbeitswelten und (Medien-)Berufen. Letzte Publikation: Produktionskulturen audiovisueller Medien (Hg. mit D. Göttel und A. Riffi), Wiesbaden: Springer, 2023.

**Tobias Unterhuber** ist Post-Doc an der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck am Institut für Germanistik, Bereich Literatur und Medien. Er ist Herausgeber der Zeitschrift PAIDIA sowie der Zeitschrift für Fantastikforschung und Co-Leiter der Forschungsgruppe »Game Studies« der Universität Innsbruck. Forschungsinteressen: Literaturtheorie, Diskursanalyse, Literatur & Ökonomie, Arbeit & Spiel, Gender Studies, Medienkulturgeschichte und kulturwissenschaftliche Computerspielforschung.

**Çiğdem Uzunoglu** ist seit Februar 2018 Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. Davor war sie Geschäftsführerin von »Die gelbe Villa« der Stiftung Jovita. Zuvor sammelte sie umfangreiche Erfahrungen in Leitungspositionen als Mitglied der Geschäftsleitung bei der Walter-Blüchert-Stiftung sowie als Bereichsleiterin bei der Stiftung der Deutschen Wirtschaft. Sie studierte Politikwissenschaft an der Freien Universität in Berlin.

**Pascal Marc Wagner** ist kognitiver und kultureller Linguist (M.A.), Anglist und Rechtswissenschaftler (B.A.). Auf seiner Webseite [languageatplay.de](http://languageatplay.de) und als Autor und Herausgeber, zuletzt von #GameStudies: 20 Jahre Forschungsfantasie im Böhner-Verlag, forscht er an der Schnittstelle von Sprachwissenschaft und Games. Er arbeitet als Fachredakteur in der Gamesbranche und hat das antifaschistische Netzwerk Keinen Pixel dem Faschismus mitgegründet.

**Sophie Walker** ist seit 2019 Projektleiterin des PROJEKT CH+ Games for Democracy. Sie hat an der Hanzehogeschool Groningen Communication & Multimediadesign mit Vertiefung Game Design studiert und an der ZHdK den Master in Game Design abgeschlossen. Mit ihrem Studio Mira LUX Creations, hat sie sich auf die Entwicklung von Bildungs-Spielen, Civic Tech und Scientainment Erlebnissen spezialisiert. Games are fun, knowledge is power – let's combine the two.

**Olaf Zimmermann**, Publizist, 2020 ausgezeichnet mit dem Verdienstorden der Bundesrepublik Deutschland. Er war Kunsthändler und Galerist. Seit März 1997 ist er Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. Er ist Herausgeber und Chefredakteur von Politik & Kultur, der Zeitung des Deutschen Kulturrates. Er ist Vorsitzender des Beirates der Stiftung Digitale Spielekultur und Vorsitzender des Stiftungsbeirates der Kulturstiftung des Bundes und Sprecher der Initiative Kulturelle Integration.