

## 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«.

**Thomas Spies** (Dr.), geb. 1982, promovierte zur Traumarepräsentation im Computerspiel an der Universität Köln. Interdisziplinär forschend, schreibend und lehrend untersucht er kritisch audiovisuelle Medien, insbesondere Videospiele, hinsichtlich ihrer soziokulturellen Implikationen. Er ist Organisator der Veranstaltungsreihe ›Let's Play Critical‹.

**Şeyda Kurt**, geb. 1992, studierte Philosophie, Romanistik und Kulturjournalismus. Sie ist Autor:in zweier Sachbuchbestseller und Kolumnist:in beim Buchjournal. Außerdem ist sie Autor:in für das Politische Feuilleton im Deutschlandfunk Kultur. Videospiele interessieren sie als Medium der Bewegung und politischen Mobilisierung.

**Holger Pötzsch** (PhD), geb. 1971, ist Professor für Medienwissenschaften mit den Schwerpunkten Medien und Krieg, Spielstudien, Bildung und Technologie sowie digitale Kultur an der UiT - die arktische Universität Norwegens in Tromsø.



