



Arbeitskreis  
Geschichtswissenschaft  
und Digitale Spiele

# STUDIERENDEN- KONFERENZ: "LEVEL 1"



## FREITAG, 27.05.2022

### **BEGRÜßUNG UND WORKSHOP** 9:00-12:00

Geschlossener Online-Workshop für Referent\*innen: "Was Sie schon immer über Game Studies wissen wollten, aber bisher nicht zu fragen wagten"

### **MITTAGSPAUSE** 12:00-13:30

### **PANEL 1: DIGITALES ERZÄHLEN** 13:30-16:00

Moderation: Alan van Beek  
Technik: Aurelia Brandenburg

**Tanja Hojahn:** Fantastische Welten und reale Geschichte. Ikonische Visuelle Vorstellungen aus der Geschichte im Fantasy- und Science Fiction Genre.

**David Fuchs:** Die literarischen und historischen Anspielungen in The Witcher 3.

**Fiona Maurer:** Die Parallelen in Erzählschemata bei Computerrollenspielen und mittelalterlichen Erzählungen.

**Carolin Puckhaber:** Religion als Aspekt des Worldbuildings in digitalen Spielen und was die Geisteswissenschaften davon lernen können. Eine beispielhafte Analyse anhand des Spiels The Elder Scrolls V Skyrim.

### **PANEL 2: VERGANGENHEITS- KONSTRUKTIONEN UND VORSTELLUNGSKONVENTIONEN** 16:00-18:00

Moderation: Tobias Winnerling  
Technik: Peter Färberböck

**Alina Menten:** Wie digitale Spiele die Vergangenheit darstellen und was Spieleentwickler\*innen daraus lernen können.

**Joana Hansen:** Von Drengir und Skalden. Wikingerdarstellungen im Computerspiel.

**Florian Fischer:** Darstellung von NS Verbrechen im Digitalen Spiel.

### **OFFENE FRAGERUNDE (WONDER.ME)** AB 18.00 UHR

Lockerer Gesprächs- und Netzwerkangebot über Wonder.me (Zugangsdaten werden Teilnehmer\*innen noch rechtzeitig mitgeteilt) für Referent\*innen und Zuhörer\*innen.

## SAMSTAG, 28.05.2022

### **PANEL 3: IDENTITÄTEN UND INTERSEKTIONALITÄT** 9:00-11:00

Moderation: Tobias Unterhuber  
Technik: Peter Färberböck

**Julia Vanessa Paus:** „Dreckiges Klingehohr!“ Rassismus als Metapher und Spielelement in Fantasy-Rollenspielen.

**Anja Gödl:** Machthungrige Verführerin oder fähige Herrscherin? Über die Aufarbeitung der historischen Figur Kleopatras in Ubisofts Assassin's Creed Origins.

**Sabrina Leitner:** Frauen in der Männlich-Codierten Gaming-Sphäre: Eine Diachrone Analyse von Computerspielwerbungen mit Fokus auf Gender vor und nach dem Video Game Crash 1983.

### **PANEL 4: DIDAKTIK UND VERMITTLUNG** 11:00-13:00

Moderation: Lucas Haasis  
Technik: Aurelia Brandenburg

**Marius Müller:** Digitale Spiele de-konstruiert: Ein methodisch-didaktischer Leitfaden zur Analyse von Computerspielen im Geschichtsunterricht.

**Aska Mayer:** „...but what choice did I have?“ Simulacra und Vermittlungsstrategien in Survival Games als Werkzeug und Herausforderung für die historische Bildung.

**Gergö Degen:** Die Verwendung von historischen Narrativen in digitalen Mainstream-Games für den fachpraktischen Geschichtsunterricht in Brandenburg/Berlin.

### **MITTAGSPAUSE** 13:00-14:00

### **PANEL 5: PERFORMANZ UND SPEKTAKEL** 14:00-16:00

Moderation: Felix Zimmermann  
Technik: Peter Färberböck

**Ann-Kristin Potthast:** Die Geschichte digitaler Spiele... als Performance(s)?

**Merle Behnke:** Bundestugendspiele? Cottagecore – Solarpunk – Neo-Pastoralismus – (nachhaltig) Handeln im digitalen Spiel.

**Andrea Sammer:** Der Klangkosmos von The Elder Scrolls V: Skyrim.

### **ABSCHLUSS** AB 16:00 UHR