

# **Call for Paper SYP-Workshop: „History is your playground“: Repräsentation von Geschichte in digitalen und analogen Spielen**

Digitale Spiele bestimmen mittlerweile nicht nur den Alltag zahlreicher Menschen. Forschende der Ludologie und der Geschichtswissenschaft setzen sich mit digitalen und analogen Spielen und deren gesellschaftlichen Wirkung auseinander. Innerhalb der Geschichtswissenschaft wird hierbei vor allem diskutiert, wie historische Inhalte in digitalen sowie analogen Spielen dargestellt werden.

Den Impulsen dieses noch recht jungen Forschungszweigs folgend, soll der digitale Workshop „History is your playground“: Repräsentation von Geschichte in digitalen und analogen Spielen“ der Studierenden und Young Professionals (SYP) in der AG Angewandte Geschichte/Public History im Verband der Historiker und Historikerinnen Deutschlands (VHD) vor allem Studierende und junge Forschende zum Austausch über eigene Projekte ermutigen. Dabei soll nicht nur aufgezeigt werden, auf welche verschiedenen Weisen historische Inhalte in digitalen und analogen Spielen dargestellt werden, sondern auch über das Wirken auf die Spieler\*innen gesprochen und die Sicht der Entwickler\*innen (Ziele, Werte, Problematiken) diskutiert werden. Für den Workshop werden mit Aurelia Brandenburg und Anna Falke zwei Expert\*innen aus der Forschung und mit Benedikt Schüler, dem langjährigen Marketing Director Ubisoft Deutschland, ein Experte aus der Games-Branche eingeladen, die mit ihren Vorträgen den jungen Forschenden neue Impulse für ihre Forschungsprojekte ermöglichen sollen.

Mögliche Themenfelder und Fragestellungen sind:

- Wie werden historische Inhalte in digitalen und analogen Spielen präsentiert? Inwiefern bilden die Entwickler\*innen hierbei historische Ereignisse quellennah ab oder herrschen kontrafaktische und fikionalisierte Erzählungen der Vergangenheit vor?
- Inwiefern können die Spieler\*innen Einfluss auf die Handlung nehmen? Können sie „den Lauf“ der Geschichte verändern oder gar die Spiele ihren eigenen Bedürfnissen anpassen?
- Inwieweit wird Geschichte von den Entwickler\*innen als Marketingtool verwendet?
- Wie entstehen digitale und analoge Spiele und welche Entwicklungen und Veränderungen haben diese im Laufe ihrer Existenz durchlaufen?
- Können digitale und analoge Spiele mit historischen Inhalten in den Lernprozess eingebunden werden? Wenn ja, wie?

- Welche Rollen nehmen weibliche und queere Charaktere in digitalen Spielen mit historischen Inhalten ein? Inwiefern sind Entwickler\*innen in den Entwicklungsprozess dieser Spiele involviert? Lassen sich ähnliche Phänomene in der analogen Spielwelt finden?
- Können digitale und analoge Spiele als Simulationen vergangener Zeiten fungieren?

Die hier genannten Themenfelder dienen nur als Orientierung und zur Inspiration. Der Vielfalt an Thematiken sind im Zusammenhang mit digitalen und analogen Spielen mit historischen Inhalten keine Grenzen gesetzt.

Die Teilnehmer\*innen sollen ihre Thematik innerhalb eines 15-minütiger Vortrages vorstellen. Im Anschluss jedes Vortrages soll eine kurze Diskussion erfolgen. Themenvorschläge sind in Form eines Exposés mit maximal 600 Wörtern als PDF-Datei bis zum 31.8.2022 per E-Mail an [HIYP@web.de](mailto:HIYP@web.de) einzureichen. Hierbei können Beiträge auf Deutsch und Englisch eingereicht werden. Contributions can be submitted in German and English.

Die Veranstaltung wird vom 7. bis 8.10.2022 digital via Zoom stattfinden. Alle hierfür benötigten Daten und weiterführende Informationen werden den Teilnehmer\*innen schriftlich mitgeteilt. Geplant ist, die Beiträge und Ergebnisse des Workshops im Anschluss an die Veranstaltung in einem Sammelband zu veröffentlichen.

Wir freuen uns auf spannende Beiträge aus allen Fachrichtungen. Für Rückfragen stehen Vlad Cotuna und Ron Heckler unter [HIYP@web.de](mailto:HIYP@web.de) gerne zur Verfügung.