

Björn Blankenheim

Bausteine zu einer Sozialgeschichte der „Game Studies“ in Deutschland

Unter Mitarbeit von Maren Abel und Jakob Böwer

PAIDIA-Sonderausgabe

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

B. Blankenheim:

Bausteine zu einer Sozialgeschichte der „Game Studies“ in Deutschland

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

Erstveröffentlichung online als Beitragsreihe
„Bausteine zu einer Sozialgeschichte der ‚Game Studies‘ in Deutschland“
in *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, 16. Juli 2026,
<https://paidia.de/beitragsreihe/bausteineeinersozialgeschichtedergamestudies/>;
für die Druckfassung geringfügig bearbeitet.



Gedruckt mit freundlicher Unterstützung des VAULT.NRW – Videospiel-Archivs
für Unternehmensgeschichte, Literatur und Technikkultur NRW gUG.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2026

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handels-
namen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte
Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Schlusskorrektur und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-220-3

Inhaltsverzeichnis

	Geleitwort	7
	<i>Tobias Unterhuber, Franziska Ascher</i>	
	Danksagung	11
1	Willkommen im Team „Game Studies“	13
2	„Game Studies“ – ein prekäres Forschungsfeld	19
	Prekariat	19
	Privilegien	25
	Die Historisierung der „Game Studies“	31
3	Eine Sozialgeschichte der „Game Studies“	35
4	Rogue Research	42
5	Weimar Wer ist Claubril Ennepi?	52
	Claubril Ennepi	52
	Lorenz Engell und die Medienkulturwissenschaft in Weimar	53
	Britta Neitzel	55
	Claus Pias	56
	Post-Mortem	58
6	Siegen Zeit des Umbruchs	65
	Medienumbrüche	70
7	Bochum Interludium: Juniorprofessur	74
	Die Juniorprofessur als historischer Zufall	76
	Die Juniorprofessur als hochschulpolitisches Mittel	81

8	Braunschweig Case Study	84
	<i>Maren Abel, Björn Blankenheim</i>	
	Rolf F. Nohr und die Gründung der „AG Games“	84
	Forschungsprojekt „Strategie spielen“ (Phase 1)	92
	Forschungsprojekt „Strategie Spielen“ (Phase 2)	95
	Forschungsprojekt „Kulturtechnik Unternehmensplanspiel“	102
	Fazit	113
9	Potsdam Case Study	116
	<i>Jakob Böwer, Björn Blankenheim</i>	
	2005–2010: „Zur Medialität des Computerspiels“	117
	2010–2013: Günzel, Liebe und Mersch scheiden aus	129
	2010–2015: Mark Butler	134
	2015–2023: Sebastian Möring	138
	Das DIGAREC in Zahlen	146
	Seit 2023: Jan Distelmeyer	150
10	Ein Abschluss	153
	Von den „Game Studies“ zur „Spielwissenschaft“	162
	Nachwort	167
	Medienverzeichnis	169
	Texte	169
	Videos	211
	Abbildungen	213
	Autor*innen	215
	Personenregister	217