



VERANSTALTUNGSLEITUNG

Julia Quast

Universität Paderborn

E-Mail: julia.quast@upb.de

Dr. Paul Franke

Philipps-Universität Marburg

E-Mail: paul.franke@uni-marburg.de

Dr. Martin Göllnitz

Philipps-Universität Marburg

E-Mail: mgoellnitz@uni-marburg.de

VERANSTALTUNGSORT

Heinz Nixdorf MuseumsForum

Fürstenallee 7

33102 Paderborn

www.hnf.de



GEFÖRDERT DURCH:



VEREIN DER FREUNDE UND FÖRDERER
DER UNIVERSITÄT PADERBORN E.V.



UNSER THEMA

Für Millionen Deutsche ist der wichtigste Kontakt mit Geschichte nicht mehr das klassische Buch, der Kinofilm oder die TV-Serie: Digitale Spiele nutzen seit Jahrzehnten historische Settings und Designs, vom Alten Ägypten und dem Römischen Reich über die Renaissance bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Sie bilden den größten und wichtigsten Berührungspunkt zwischen Geschichte und Öffentlichkeit.

Und während Spiele als solches bereits in Medien, Gesellschaft und Wissenschaft diskutiert werden, finden die Content Creator*innen, die diese Spiele streamen, vergleichsweise wenig Aufmerksamkeit. Über Twitch, YouTube und VOD-Dienste schauen vier Millionen Benutzer*innen regelmäßig diversen Streamer*innen beim Spielen zu. Diese können im doppelten Sinne als Content Creator*innen gelten: Sie schaffen Inhalte sowie historische Narrative.

UNSERE ZUGÄNGE

Mit dem Workshop laden wir Wissenschaftler*innen, Content Creator*innen und andere Expert*innen zum fachlichen Austausch über die Wirkmächtigkeit sowie Herausforderungen von »Let's plays« für die aktuellen Geschichtsbilder ein. Auf diese Weise soll die Debatte über die Rolle von Streamer*innen als Distributor*innen historischer Inhalte in breitere Kontexte eingebettet werden.

Die Zugänge des Workshops erstrecken sich über die Methoden und Theorien der Public History und Geschichtswissenschaft, der Medien- und Kulturwissenschaften sowie der politischen Bildung und Erinnerungskultur. Erfahrungen von Streamer*innen & Influencer*innen geben Einblick in die aktuellen Entwicklungen.

Workshop

23.-24. Oktober 2025



Let's play History!

Geschichtskultur im Spannungsfeld
von Gaming und Content Creation



UNIVERSITÄT PADERBORN
Die Universität der Informationsgesellschaft



Universität
Marburg

DONNERSTAG, 23.10.2025

ab 12:00: Ankunft und Kennenlernen

12:45–13:00: Begrüßung

Dr. Jochen Viehoff, Geschäftsführer HNF

13:00–13:15: Begrüßung und Einführung

Dr. Paul Franke, Dr. Martin Göllnitz & Julia Quast

13:15–14:00: Keynote

Moderation: **Dr. Martin Göllnitz | Marburg**

Das Historische im Modus des Unabsichtlichen? Let's Plays als Herausforderung für geschichts-wissenschaftliches Arbeiten

PD Dr. Tobias Winnerling | Düsseldorf

14:30–15:45: Panel I »Didaktische Potentiale«

Moderation: **Julian Muhs | Paderborn**

Didaktische Potenziale von Let's Plays im Geschichtsunterricht: Ein Vergleich fachwissenschaftlicher und kommerzieller Formate

Luca Engels & Pia Reh | Wuppertal

»Und das nennst Du Archäologie?« Ein Edutainment-Podcast zur Rezeption Ägyptens in der Popkultur

Dr. Nora Kuch & Roxane Bicker | München

16:15–17:30: Panel II »Geschichtsbilder & -kulturen«

Moderation: **Dr. Sabrina Lausen | Siegen**

Die Rezeption von römischen Hilfstruppen in Videospielen

Ove Frank | Koblenz

»Ich mein, sogar Anführer und Reiche sind im Wandel, ne.« Geschichtskultur am Beispiel von »Hand of Blood« als Let's-Player von und als Spielfigur in *Humankind*

Ron Heckler | Berlin

MUSEUMSFÜHRUNG

Am Freitag, den 24.10.2025, findet im Anschluss an die Mittagspause um 13:00 Uhr eine Führung durch das größte Computermuseum der Welt im Heinz Nixdorf MuseumsForum statt.

FREITAG, 24.10.2025

9:00–10:15: Panel III »Emotionen«

Moderation: **Leandra Ulrike Oles | Paderborn**

Let's Play – Nazi Germany: An Exploratory Content Analysis of Livestreams of the Game *Hearts of Iron IV*

Dr. Pieter Van den Heede | Rotterdam

Gerettet, gefangen, vergessen? – Die Darstellung und Rezeption weiblicher Videospielfiguren

Karina Blessmann | Paderborn

10:45–12:00: Panel IV »Historisches Wissen«

Moderation: **Julia Quast | Paderborn**

»Rezeption der Rezeption« – Wie viel Historisches steckt in Nutzerkommentaren zu Let's Plays historischer Videospiele?

Roman Smirnov | Bochum

»Guys, tell me, please!« YouTube-Streams zur polnischen Geschichte und die Verbreitung von Wissen, Unwissen und Halbwissen

Matthias Melcher | München

14:00–15:15: Panel V »Rezeptionsebenen«

Moderation: **Dr. Paul Franke | Marburg**

Spielerische Geschichtsbilder. Darstellung und Aneignung der NS-Massenverbrechen am Beispiel der Deportationen in historischen Games mit Let's Plays erforschen

Malte Grünkorn | Flensburg

Zur Darstellung des Holocaust in *Call of Duty: WWII* und ihrer Rezeption in deutschen Let's Plays

Paul Berghäuser | Siegen

15:45–17:00: Panel VI »Ausklang & Ausblick«

Moderation: **Dr. Medardus Brehl | Bochum**

Einzigartig und ausgewogen? Die Darstellung »historischer« Völker in *Age of Empire II*

Julian Muhs | Paderborn

Karl der Große im alten Rom – Gaming, Content Creation und Geschichtskultur

Dr. Paul Franke & Julia Quast | Marburg & Paderborn



Podiumsdiskussion

23. Oktober 2025
18:00–19:30 Uhr

Moderation



Prof. Dr. Peter Fäbler
Zeitgeschichte, Uni Paderborn

Diskutant*innen



Nora Beyer
Gaming Journalistin, Nürnberg



Stephan Bliemel
Streamer »Steinwallen«



Dr. Andreas Moitzi
Historiker & Streamer »Copeyliius«



Prof. Dr. Christian Bunnberg
Public History, Uni Bochum