



Anfahrt über Universität Mitte:  
Buslinien 735, 827, 835, 836  
Anfahrt über Universität Ost /  
Botanischer Garten: Straßen-  
bahnlinie 707, U-Bahn-Linie U79



Gefördert durch:

Gesellschaft von Freunden und Förderern der Heinrich-Heine-Universität e.V.

Philosophische Fakultät der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt

Organisation

Mag. Phil. Florian Kerschbaumer  
Abteilung für Neuere und Österreichische Geschichte  
Institut für Geschichte  
Alpen-Adria-Universität Klagenfurt  
+43 463 2700 2233  
florian.kerschbaumer@uni-klu.ac.at

Tobias Winnerling, M. A.  
Lehrstuhl für Geschichte der Frühen Neuzeit  
Institut für Geschichtswissenschaften  
Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf  
+49 211 81 14520  
winnerling@phil.hhu.de



# Frühe Neuzeit und Videospiele Early Modernity and Video Games

Internationale Tagung

International Conference



15.—17. 03. 2013

ULB Düsseldorf

## Freitag / Friday 03/15/2013

14:00 – 14:30 / 02:00 – 02:30 p.m. : Eröffnung / Introduction

I PIRATEN, MUSKETIERE & CO. / PIRATES, MUSKETEERS & CO.

14:30 – 14:50/ 02:30 – 02:50 p.m. : Gunnar Sandkühler, Köln  
Lebensformen in der Karibik. Das Spiel „Pirates!“ / Carribean Ways of Life.  
The Game "Pirates!" [GER]

14:50 – 15:10/ 02:50 – 03:10 p.m. : Stefan Donecker, Konstanz  
Assyrian landsknechts and Mongolian musketeers. The primordial nation  
concept of the Civilization series as a challenge for early modern history  
[ENG]

15:10 – 15:40/ 03:10 – 03:40 p.m. : Diskussion / Discussion  
15:40 – 16:00/03:40 – 04:00 p.m. : Pause / Recreation

II HISTORISIERUNG / HISTORICISM

16:00 – 16:20/ 04:00 – 04:20 p.m. : Martin Weis, Davis (California)  
The Videogame as a Historical Medium. Assassin's Creed and the Playable  
Past [ENG]

16:20 – 16:40/ 04:20 – 04:40 p.m. : Simon Maria Hassemer, Freiburg  
Historiografische Periodisierung als theme in Videospieldreihen / Historio-  
graphical periodization as a theme in video game series [GER]

16:40 – 17:10/ 04:40 – 05:10 p.m. : Diskussion / Discussion  
17:10 – 19:00 / 05:10 – 07:00 p.m. : Pause & Abendessen / Recreation &  
dinner

**19:00 – 20:00 / 07:00 – 08:00 p.m. : Angela Schwarz, Siegen**  
**Narration und Narrativ: Geschichte(n) erzählen im Computerspiel**  
**[GER]**  
**Öffentlicher Abendvortrag / Public Evening lecture**

20:00 – 20:30 / 08:00 – 08:30 p.m. : Diskussion / Discussion

## Samstag / Saturday 03/16/2013

09:00 – 09:30 : Eröffnung / Introduction

**09:30 – 10:00 : Rolf Nohr, Braunschweig**  
**The game is a medium. The game is a message [GER]**

10:00 – 10:30 : Diskussion / Discussion  
10:30 – 10:50 : Pause / Recreation

## Samstag / Saturday 03/16/2013

III ARCHITEKTUR / ARCHITECTURE

10:50 – 11:10 : Marc Bonner, Saarbrücken  
Darstellung und Funktion frühneuzeitlicher Architektur und Stadtgefüge in Com-  
puter- und Videospieldreihen / Presentation and function of early modern architec-  
ture and urban fabrics in PC and video games [GER]

11:10 – 11:30 : Gernot Hausar, Wien  
Der Stadt ihre Spieler. Historische Metropolen in Assassin's Creed I und II /  
Players in the digital city: historical metropoleis in the Assassin's creed series  
[GER]

11:30 – 12:00 : Diskussion / Discussion  
12:00 – 13:20 / 12:00 – 01:20 p.m. : Mittagspause / Lunch break

IV STRATEGIE / STRATEGY

13:20 – 13:40 / 01:20 – 01:40 p.m. : Malte Stamm, Düsseldorf  
Konfliktsituationen – Werkzeug für Counterfactual History oder Infotainment? /  
Conflict simulations – tools for counterfactual history or infotainment? [GER]

13:40 – 14:00 / 01:40 – 02:00 p.m. : Lutz Schröder, Hamburg  
Erforsche die Spinning Jenny, erhalte +8% Wohlstand durch die Textilindustrie.  
Die Übertragung realer Entwicklungen in die virtuelle Welt anhand von Empire:  
Total War / Discover the Spinning Jenny, get +8% wealth by textile industries.  
The transfer of real developments into the virtual world of Empire: Total War  
[GER]

14:00 – 14:30 / 02:00 – 02:30 p.m. : Diskussion / Discussion  
14:30 – 14:50 / 02:30 – 02:50 p.m. : Pause / Recreation

V ECHTZEIT / REAL-TIME

14:50 – 15:10/ 02:50 – 03:10 p.m. : Anton Zwischenberger, Klagenfurt  
Epochengrenzen und Spannungsbögen in den Echtzeitstrategiespielen „Age of  
Empires III“ und Europa Universalis III“ / Epochal delineations and arcs of sus-  
pense in the real-time stratey games of the Age of Empires series [GER]

15:10 – 15:30/ 03:10 – 03:30 p.m. : René Schalleger, Klagenfurt  
Homo ex Machina? Discussing Trans-Humanism and the Concept of ‚Cyber-  
Renaissance‘ in „Deus Ex: Human Revolution“ [ENG]

15:30 – 16:00 / 03:30 – 04:00 p.m. : Diskussion / Discussion  
16:00 – 16:20 / 04:00 – 04:20 p.m. : Pause / Recreation

VI AUTHENTIZITÄT / AUTHENTICITY

16:20 – 16:40/ 04:20 – 04:40 p.m. : Simon Huber, Wien  
Spiel um historische Authentizität / Game of historical authenticity [GER]

16:40 – 17:00 / 04:40 – 05:00 p.m. : Tim Raupach, Marburg  
Authentizität als Darstellung in Computerspielen mit historischem Setting /  
Authenticity as presentation in video games with historical settings [GER]

17:00 – 17:30 / 05:00 – 05:30 p.m. : Diskussion / Discussion  
17:30 – 20:00 / 05:30 – 08:00 p.m. : Pause & Abendessen / Dinner break

## Samstag / Saturday 03/16/2013

**20:00 – 20:45 / 08:00 – 08:45 p.m. : Tom Chatfield, London**  
**Special difficulties, special opportunities: what does it mean to**  
**study video games? [ENG]**  
**Öffentlicher Abendvortrag / Public Evening lecture**

20:45 – 21: 30 / 08:45 – 09:30 p.m. : Diskussion / Discussion

## Sonntag / Sunday 03/17/2013

09:00 – 09:30 : Eröffnung / Introduction

VII SPIELEN UND RAUM / GAMING AND SPACE

09:30 – 09:50 : Adam Chapman, Hull  
The History Beyond the Frame: Off-Screen Space in Historical Videogames  
[ENG]

09:50 – 10:10 : Josef Köstlbauer, Wien  
Playing History? [ENG]

10:10 – 10:40 : Diskussion / Discussion  
10:40 – 11:00 : Pause / Recreation

VIII SPIELEN UND SPIELE / GAMING AND GAMES

11:00 – 11:20 : Sinem Derya Kiliç, Mainz  
Homo homini ludus? Zur Philosophie des Spiels in der Frühen Neuzeit und  
ihrer Bedeutung im virtuellen Rollenspiel / Homo homini ludus? On the early  
modern philosophy of play and their relevance for virtual role playing [GER]

11:20 – 11:40 : Andreas Fischer, München  
Spiel im Spiel: Karneval, Attentat und Wettbewerb in Assassin's Creed II /  
Game in the game: carnival, assassination attempts and competition in As-  
sassin's Creed II [GER]

11:40 – 12:10 / 11:40 a.m. – 00:10 p.m. : Diskussion / Discussion

12:10 – 13:20 / 00:10 – 01:20 p.m. : Mittagspause / Lunch break

13:20 – 13:40 / 01:20 – 01:40 p.m. : Ari Laskin, Los Angeles  
Gaming Reboot: Reconfiguring Military Media within the Visual Culture of  
Modernity [ENG]

13:40 – 14:00 / 01:40 – 02:00 p.m. : Diskussion / Discussion

**14:00 – 15:00 / 02:00– 03:00 p.m. :**  
**Abschlussdiskussion / Final discussion**