



**Gaming & Wissenschaft:
Aktuelle Spieleforschung an der UIBK**

VORTRAGSREIHE IM WINTERSEMESTER 2025/26

Die Vorträge in der Reihe „Gaming & Wissenschaft: Aktuelle Spieleforschung an der UIBK“ zeigen nicht nur auf, wie sich einzelne Fachrichtungen gegenüber den interdisziplinären Game Studies positionieren, sondern auch, welche Forschung aktuell an der Universität Innsbruck zu Spielen in ihren unterschiedlichen Formen stattfindet. Die Vortragsreihe richtet sich gleichermaßen an interessierte Studierende und Wissenschaftler:innen, die an der Universität Innsbruck selbst an Spielen forschen (wollen). Alle sind herzlich eingeladen. Die Veranstaltung ist öffentlich und kostenlos, eine Anmeldung ist nicht nötig.

Jeweils dienstags, 19:00 - 20:30 Uhr, Seminarraum 40935, Geiwi-Turm

- | | |
|----------|--|
| 21.10.25 | MAGDALENA LEICHTER
Worldbuilding im Spiel: Fiktionale Welten als dynamischer Prozess |
| 04.11.25 | HANNAH PUCHELT
Is Capitalism the Bad Guy? How Video Game Narratives Can Reinforce, Challenge or Subvert Capitalist Neoliberal Ideology |
| 18.11.25 | CLAUDIA PAGANINI & PAUL LÖFFLER
"Preston disliked that." Zur Darstellung moralischer Konflikte im Computerspiel |
| 25.11.25 | FELIX WACHHOLZ
(E-)Sport im Wandel der Zeit |
| 02.12.25 | NIKOLAUS HAGEN & INA FRIEDMANN
Nazi Trash. Nationalsozialismus und Holocaust in B-Movies und Videospielen |
| 09.12.25 | WOLFGANG MEIXNER & EUGEN PFISTER
Spiele als Räume geschichtlicher Aushandlung |
| 13.01.26 | MARCEL RITTER
Dynamic Game Music, LEGO® Building, and Tissue Cutting Simulation:
Leveraging Game Engines in Computer Graphics Research |
| 20.01.26 | PAUL CSILLAG
The Dream of Restoring Rome.
Replaying the Byzantine Emperor as a Justified Aggressor |

