

J A H R B U C H F Ü R
H I S T O R I S C H E
K O M M U N I S M U S
F O R S C H U N G
J H K 2 0 2 1

METROPOL

Sebastian Möring

Die paradoxen Spiele der Computerspielkulturen in Ost und West

The Paradoxical Games of Computer Game Cultures in East and West

In: Jahrbuch für Historische Kommunismusforschung 2021. Berlin:
Metropol Verlag, pp. 297–304

Abstract

This essay discusses the contributions by Jaroslav Švelch, Patryk Wasiak, and Gleb J. Albert in this issue. Their contributions explore the emergence of computer cultures and computer game cultures in Czechoslovakia, Poland, and West Germany in the 1980s from cultural and media historical perspectives. Drawing from the anthropology of game and play as well as game studies, the analysis here shows that the emergence of those computer and computer game cultures took the form of play. The cultures had general game-like aspects, including self-presentation, humor, and competition, all of which indicate their playful form.

Über den Autor

Sebastian Möring, Dr., geb. 1982 in Berlin. 2003–2006 Bachelorstudium der Kulturwissenschaft, Soziologie und Linguistik; 2007–2010 Masterstudium der Europäischen Medienwissenschaft; 2013 Promotion am Center for Computer Games Research der IT-Universität Kopenhagen zu Metaphern im Computerspiel; danach Postdoc an der School of Creative Media der City University of Hong Kong zu existenziellen Strukturen von Computerspielen. Seit 2015 wissenschaftlicher Mitarbeiter für Game Studies im Kooperationsstudiengang Europäische Medienwissenschaft der Universität Potsdam und der Fachhochschule Potsdam sowie leitender Koordinator des DIGAREC (Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam). Veröffentlichungen u. a.: Mithg.: *Videospiele als didaktische Herausforderung*, Potsdam 2020; *Games and Metaphor – A Critical Analysis of the Metaphor Discourse in Game Studies*, Kopenhagen 2014. Für aktuelle Veröffentlichungen und weitere Informationen: <http://sebastianmoering.com>.