



## VERANSTALTUNGSLEITUNG

### Julia Quast

Universität Paderborn  
E-Mail: [julia.quast@upb.de](mailto:julia.quast@upb.de)

### Dr. Paul Franke

Philipps-Universität Marburg  
E-Mail: [paul.franke@uni-marburg.de](mailto:paul.franke@uni-marburg.de)

### Dr. Martin Göllnitz

Philipps-Universität Marburg  
E-Mail: [mgoellnitz@uni-marburg.de](mailto:mgoellnitz@uni-marburg.de)

## VERANSTALTUNGSORT

### Heinz Nixdorf MuseumsForum

Fürstenallee 7  
33102 Paderborn

[www.hnf.de](http://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 Altägyptens 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 Videospieldfiguren

**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 Fäßler  
Zeitgeschichte, Uni Paderborn

### Diskutant\*innen



Nora Beyer  
Gaming Journalistin, Nürnberg



Stephan Bliemel  
Streamer »Steinwallen«



Dr. Andreas Moitz  
Historiker & Streamer »Copeyliuss«



Prof. Dr. Christian Bunnenberg  
Public History, Uni Bochum