

---

## Über die Autorinnen und Autoren

**Carsten Albert** studierte in Dresden Physik sowie Lehramt für Gymnasien in den Fächern Mathematik und Physik, und promoviert seit 2021 in der Fachdidaktik Physik an der TU Dresden. In seiner Forschung widmet er sich insbesondere der Vermittlung von Quantenphysik in der Schule, und entwickelte und evaluierte in diesem Rahmen mit zahlreichen Schulen ein Lehrkonzept zur Quantenphysik für die Sekundarstufe I. Er ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am IFW Dresden, Teil des Exzellenzclusters ct.qmat und an zahlreichen schulbezogenen Projekten beteiligt. Für seine wissenschaftliche Arbeit im Lehramt erhielt er vom Oberbürgermeister der Stadt Dresden den Dresden Excellence Award 2022.

**Dr. Benjamin Bigl** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Journalistik der Technischen Universität Dortmund. Zuvor koordinierte er an der Universität Münster ein DFG-Projekt zur barrierefreien Kommunikation. Er ist zudem Vorsitzender des Zentrums für Wissenschaft und Forschung I Medien e. V. in Leipzig. Bis 2020 verantwortete er das „Medienpädagogische Zentrum+“ (MPZ+) in Niedersachsen. Zwischen 2015 und 2018 war er Programmdirektor im Double-Degree-Masterprogramms Global Mass Communication/Journalism an der Universität Leipzig. Er forscht und lehrt über die Nutzung und Wirkung digitaler Medien und Computerspiele, zu Themen und Herausforderungen der digitalen Medienbildung sowie der Umweltkommunikation.

**Johanna Daher**, M.A., spielt Brett- und Videospiele, seitdem sie ein Kind war und hat durch ihr Masterstudium im Fach „Medien- und Spielekonzeption“ eine noch größere Begeisterung für das Medium Spiel erlangt. Und das besonders auch für den Bereich Bildung, also wie mit Spielen Wissen vermittelt werden kann. Da-

rüber klärt sie regelmäßig auf ihrem YouTube-Kanal auf, um Lehrkräfte bestmöglich beim Einsatz von Spielen im Unterricht zu unterstützen. Gemeinsam mit dem Persen-Verlag hat sie die Broschüre „Gamification in der Sekundarstufe. Digitale Spiele und Tools schnell und gewinnbringend im Unterricht einsetzen“ veröffentlicht.

**Prof. Dr. Gabriele Hooffacker** lehrt an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig im Lehrbereich Medienadäquate Inthalteaufbereitung. Gabriele Hooffacker gibt die von Walther von La Roche (1936-2010) gegründete Lehrbuch-Reihe Journalistische Praxis bei Springer VS sowie mit einem Herausgeber-Team um Horst Pöttker die Fachzeitschrift Journalistik heraus, außerdem die Reihe „Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur“.

**Prof. Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst** hat sein Magister-Studium der Politikwissenschaft, Neueren Geschichte und Amerikanischen Kulturgeschichte an der LMU München sowie der University of Copenhagen absolviert und anschließend zweifach im Bereich der Digitalspielforschung promoviert (LMU München und Universität Passau). Er ist Professor für Game Design & Game Studies an der Hochschule Neu-Ulm und Leiter des Ressorts Digitalspielkultur bei TITEL kulturmagazin, Redakteur des Newsletters DiGRA D-A-CH Game Studies Watchlist sowie Gründer und Gastgeber des int. Podcasts Game Studies. Er moderiert die Radiosendung Replay Value auf Lora München.

**Dr. Florian Kiefer** war von 2012 bis 2022 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl Erziehungswissenschaftliche Medienforschung und Medienbildung unter Berücksichtigung der Erwachsenen- und Weiterbildung an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Seit 2023 ist er Referent für online- und digitalgestützte Fort- und Weiterbildungsangebote beim Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt. Seine Arbeits- und Forschungsschwerpunkte sind Medienbildung und Digital Game Studies, Fortbildung, pädagogische Einbettung von Lernmanagementsystemen, Digitalität in der schulischen Bildung und Evaluation.

**Tobias Klös**, M.A., absolvierte seinen Master of Arts in Erziehungs- und Bildungswissenschaft an der Philipps-Universität Marburg mit den Nebenfächern Philosophie und Soziologie. Aktuell arbeitet er an seiner Dissertation, die das Potenzial von Innovationslaboren für Professionalisierung und nachhaltige Entwicklung zwischen Universität und Region untersucht. Als Redakteur und Co-Mo-

erator der Podcasts *Pixeldiskurs* und *Studying Pixels* beschäftigte er sich mit Themen im Bereich der Educational Game Studies, wie etwa Gamification und Game-Based Learning. Derzeit ist er als akademischer Mitarbeiter am BNE-Zentrum der Pädagogischen Hochschule Heidelberg tätig. Neben dieser Tätigkeit forscht und publiziert er leidenschaftlich im Bereich der Game Studies.

**Stefan Köhler** unterrichtet als Lehrer die Fächer Deutsch, Englisch, Informatik sowie einen Wahlpflichtkurs Gamedesign an einer niedersächsischen Sekundarschule. Unter anderem an der Universität Hildesheim lehrt er als externer Dozent zum Potenzial von Games im (Deutsch-)Unterricht. Als Narrative Designer zeichnete er zuletzt für das Lernspiel „Martin Luther auf der Spur“ (2017) verantwortlich und beschäftigt sich in seiner Forschung aktuell mit den Themen Modding (wie etwa 2020 für das „Handbuch Gameskultur“), künstliche Intelligenz, Game-design sowie Let’s Plays.

**Katja Lesser** verantwortet seit 2020 die Wissenschaftskommunikation des Würzburg-Dresdner Exzellenzclusters ct.qmat – Complexity and Topology in Quantum Matter. Sie entwickelte Idee und Konzept der Spiele-App „Katze Q – ein Quanten-Adventure“ und organisierte die inhaltliche Umsetzung. Das Outreach-Projekt wurde inzwischen mehrfach mit Preisen ausgezeichnet, unter anderem beim Ideenwettbewerb Internationales Forschungsmarketing 2020 sowie mit dem Community Prize 2021 der Deutschen Forschungsgemeinschaft und dem Let’s get digital-Award 2022 vom Bundesverband Hochschulkommunikation. Katja Lesser studierte in Jena Medienwissenschaft, Kunstgeschichte und Interkulturelle Wirtschaftskommunikation.

**Alina Menten** ist Spielentwicklerin und Mediendesignerin aus Köln. Sie arbeitete als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Cologne Game Lab, wo sie als Lead Game Artist und zeitweise Projektleiterin das Lernspiels „The Migrants’ Chronicles: 1892“ mit entwickelte. Zudem engagiert sie sich im Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele, um die Verbindung zwischen interdisziplinärer Wissenschaft und Spieleentwicklung zu stärken. Ihr Ziel ist es, Forschung und Entwicklung zu kombinieren, um das Potenzial digitaler Spiele für Bildung und kulturelles Verständnis zu fördern.

**René Meyer** entwickelte bereits als Schüler in der DDR Computerspiele. Seit Anfang der neunziger Jahre arbeitet er als Journalist und Autor; im Frühjahr 2024 erschien sein jüngstes Buch „Von Robotron bis Poly-Play – Computer und Video-

spiele in der DDR“. Seit 1998 betreut er die Website MogelPower.de mit Lösungshilfen für Spiele. Aus seinem Arbeitsarchiv entstand eine Sammlung zur Geschichte und Kultur des Heimcomputers und Videospiele von Weltrang. Es ist als Wandermuseum unter dem Namen „Haus der Computerspiele“ häufig zu Gast auf Messen, Festivals, in Hochschulen und Museen. Auf der Langen Nacht der Computerspiele ist Meyer seit der ersten Stunde dabei.

**Noreen Sell** ist ausgebildete Lehrkraft für die gymnasiale Oberstufe (1. und 2. Staatsexamen) und befasste sich in ihrer Staatsexamensarbeit mit der „Narration in Computerspielen“. Sie unterrichtete an der Macromedia Hochschule GamedesignerInnen und lehrt derzeit an einem Gymnasium ihre drei Fächer Biologie, Deutsch und Kunst. Zudem engagiert sie sich für die Integration digitaler Spiele und anderer neuer Medien in den Unterricht.

**Dr. Sebastian Stoppe** ist Medienwissenschaftler und Referent für Onlinekommunikation und Öffentlichkeitsarbeit am Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt. Er promovierte an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg mit einer Arbeit über die Fernsehserie Star Trek als politische Utopie und studierte zuvor Kommunikations- und Medienwissenschaft, Politikwissenschaft und Geschichte an der Universität Leipzig. Von 2014 bis 2023 war er Projektkoordinator und wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universitätsbibliothek Leipzig, wo er den Aufbau und die Entwicklung des Fachinformationsdienstes FID Media (ursprünglich adlr.link) leitete, einem wissenschaftlichen Ressourcenportal für Medien-, Kommunikations- und Filmwissenschaften

**Roberto Zeugner** lehrt am Freien Gymnasium Borsdorf (Landkreis Leipzig) die Fächer Deutsch, Ethik und Philosophie. Dort ist er außerdem Fachkonferenzleiter für Ethik und Philosophie sowie Koordinator für Praktika und Vorbereitungsdienste. Neben der schulischen Tätigkeit beschäftigt er sich viel im Bereich Literaturwissenschaft, Ethik bzw. Philosophie sowie deren Didaktik und Game Studies.

**Prof. Thorsten Zimprich** ist Professor und Studiengangsleiter im Studiengang Game Design (B.A.) an der IU Internationale Hochschule. Daher ist einer seiner Forschungsschwerpunkte Lehre und Weiterbildung, um eine spielerische Herangehensweise zu bereichern. 2021 veröffentlicht Thorsten Zimprich das Buch „Gamedesign und Spieleentwicklung für Dummies“, in dem er unter anderem das Selbstlernkonzept der „Buchqueste“ für die Ausbildung von angehenden Gamedesignern vorstellt. Die Weiterentwicklung dieses Konzeptes liegt ihm sehr am

Herzen, weil Rollenspiele sowohl in der Unterhaltung und der Lehre als auch in Kommunikationsprozessen sehr viel Potenzial bieten. Außerdem ist er Gründungsmitglied des Research Center Science Communication an der IU, in dessen Rahmen er u. a. die Nutzung von Serious Games zur Risikokommunikation erforscht.