Autorinnen und Autoren

Prof. Dr. Christian A. Bachmann wurde nach dem Studium der Literaturwissenschaften und Linguistik an der Ruhr-Universität Bochum 2015 mit einer Arbeit über die Medialität und Materialität von Comics promoviert. Seit 2010 arbeitete er in verschiedenen Forschungsprojekten zu Comics, Bildergeschichten, Künstlerbüchern, Zeitschriften, (Spiel-)Bilderbüchern und Videospielen. Seit 2008 ist er als Wissenschaftsverleger tätig, wofür er 2018 mit dem ICOM Independent Comic Preis geehrt wurde. Er hatte Lehraufträge an Universitäten in Deutschland, Österreich und der Schweiz inne und vertrat im Wintersemester 2024/25 die Professur für Game Design an der Hochschule Macromedia in Berlin.

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 Nordsachsen. 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.

Robert Boehm M.A. ist freier Schriftsteller und Medienwissenschaftler. Er hat Medieninformatik, Medienkonzeption und Wirtschaftspsychologie studiert (Master of Arts). Nach fünf Jahren als Gründer und Geschäftsführer einer eigenen Digitalagentur ist er seit 2024 für die Leipziger Unternehmensberatung GECKO.2 tätig. Er ist Mitbegründer des Narrative-Designer-Netzwerks „Narranauten".

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en), exklusiv lizenziert an Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2026

G. Hooffacker et al. (Hrsg.), *Science MashUp: Games und Bücher,*
https://doi.org/10.1007/978-3-658-51478-5

Prof. Jörg Burbach ist Professor für Game Design an der IU Internationale Hochschule. Sein Masterthema „The Future Perspectives of Point & Click Adventures" sah das erneute Aufflammen des Genres vorher. Seit 2015 leitet er mit Ducks on the Water sein eigenes Studio für Spiele, Apps und Konzepte. Auf seiner Webseite bloggt er zu KI, Spielen, Technik. Sein Handbuch zu Point & Click-Adventures ist 2025 bei Springer Nature erschienen.

Prof. Dr. Gabriele Hooffacker lehrte bis zu ihrer Emeritierung 2025 an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig im Lehrbereich Medienadäquate Inhalteaufbereitung. Sie gibt die von Walther von La Roche (1936–2010) gegründete Lehrbuch-Reihe Journalistische Praxis bei Springer VS sowie mit einem Herausgeberteam um Horst Pöttker die Fachzeitschrift Journalistik heraus, außerdem die Reihe „Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur".

Prof. Marcus Klöppel schloss im Jahr 2020 sein Studium des Verlags- und Handelsmanagement an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig ab. Seit 2012 arbeitet er als selbständiger Narrative Designer. Er war an verschiedenen erzählenden Projekten beteiligt. Darunter Indie Games, einem Freizeitpark und crossmedialen Projekten. Im Jahr 2020 gewann er als Mitglied der Projektgruppe „Kurt" den „Transmediapreis" des Fritz-Gerlich-Preises. Im Jahr 2022 wurde er als Professor an die Macromedia Hochschule berufen.

Lara Konkel M.A. studierte Kunstgeschichte und Literaturwissenschaft an der Universität Heidelberg. Ihre Forschungsinteressen liegen in der Methodologie der Kunstwissenschaft, der Erinnerungskultur, Mythenbildung und der transmedialen Narratologie, in Videospiel, Comic und Spielfilm. Sie arbeitet als wissenschaftliche Tutorin im Fachbereich Kulturwissenschaften an der FernUniversität in Hagen.

Alina Menten M.A. ist Spieleentwicklerin und Mediendesignerin aus Köln. Sie absolvierte einen Bachelor of Arts in Mediendesign an der Rheinischen Hochschule Köln, einen Bachelor of Arts in Skandinavistik an der Universität zu Köln und erlangte einen Master of Arts in Game Development and Research am Cologne Game Lab der Technischen Hochschule Köln. Während ihrer Studienzeit forschte sie zu historischen Rekonstruktionen und Adaptionen sowie zu transmedialer Narratologie und Environmental Design. Zusätzlich engagiert sie sich im Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele. Ihr Ziel ist es, Forschung und Entwicklung in gleichen Anteilen zu betreiben, um eine synergetische Beziehung zwischen beiden Bereichen zu fördern. Dabei strebt sie an, die Potenziale von Spielen als Medium für Bildung und kulturelles Verständnis weiter auszuschöpfen.

Leon Noel Micheel hat bis 2026 an der Universität Leipzig Gymnasiallehramt für die Fächer Deutsch und Ethik/Philosophie studiert und währenddessen bereits

Erfahrungen in der Lehrpraxis sowie der Forschung gesammelt. So arbeitete er bereits für ein Schuljahr als Ethiklehrkraft und konnte dort wertvolle Einblicke in die Lehrtätigkeit gewinnen. Außerdem war er als studentische Hilfskraft beim Forschungsprojekt „ProKIS“ der Universität Münster zu Demokratiebildung und KI tätig und erarbeitete dort unter anderem Unterrichtskonzepte und Workshops zum nachhaltigen und sicheren Einsatz von künstlicher Intelligenz im Schulunterricht. Abseits davon liegt sein Forschungs- und Interessenschwerpunkt in den Bereichen der transmedialen Narratologie, dem „Narrative-Design“ und dem Einbezug von Videospielen in die Literaturdidaktik, wozu er bereits Vorträge auf Fachtagungen und in Seminaren hielt. In einem kleinen Team arbeitet er außerdem an verschiedenen Videospiel-Projekten.

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 (vormals adlr.link) leitete, einem wissenschaftlichen Ressourcenportal für Medien-, Kommunikations- und Filmwissenschaften.

Prof. Nadine Trautzsch ist Professorin für Game Design und Game Art an der IU Internationalen Hochschule. Nach ihrer handwerklichen Ausbildung studierte sie Visuelle Kommunikation mit dem Fokus Konzeption und Illustration an der Bauhaus-Universität Weimar. Bereits während ihres interdisziplinären und projektübergreifenden Studiums arbeitete sie an der Entwicklung von interaktiven Produkten in der Verbindung von Technik und visuellen Ästhetiken und deren Anwendung in Museumsaustellungen, Games und Kunst. Seit 2017 leitet sie ihr eigenes Studio mit den Schwerpunkten User Experience, interaktive Erzählformate, immersive Technik sowie der Nutzung von Gamification-Elementen, um Informationen erlebbarer zu gestalten und motivierenden Wissenstransfer zu schaffen.

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.