

Call for Papers: Digitale Spiele in der Japanologie – aktuelle Perspektiven

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen ist auch innerhalb der Japanologie längst etabliert. In den vergangenen zwei Jahrzehnten ist eine Vielzahl theoretisch und empirisch fundierter Arbeiten entstanden, die digitale Spiele als relevante Quelle zur Analyse japanischer Kultur, Gesellschaft und Geschichte ernst nehmen. Diese Forschung ist disziplinär, methodisch und thematisch vielfältig ausdifferenziert – von industriegeschichtlichen Studien über Fragen der Ästhetik, Raumkonstruktion oder Narration bis hin zu Repräsentationen von Geschlecht, Nation oder kultureller Differenz.

Die geplante Tagung will an die bestehende Forschung anschließen und versteht sich als ein wissenschaftliches Angebot zur Vernetzung, zur Reflexion methodischer Zugänge und zur Sichtbarmachung laufender Projekte der japanbezogenen Forschung zu digitalen Spielen. Ziel ist es, aktuelle Fragen, Erkenntnisinteressen und theoretische Perspektiven vorzustellen, zu reflektieren und zur Diskussion zu stellen. Die Tagung will damit einen Beitrag für eine stärkere Verankerung von Games als Gegenstand in der japanologischen Forschung setzen.

Eingeladen sind Beiträge, die sich mit digitalen Spielen im Kontext japanologischer Forschung beschäftigen. Die Themen können sich auf „Spiele aus Japan“ bzw. „japanische Spiele“ (eine schwierige Differenzierung, wie Martin Roth (2025) unlängst aufgezeigt hat), Darstellungen „Japans“ in Games oder Spielerfahrungen in Japan beziehen. Im Zentrum stehen dabei nicht nationale Zuschreibungen, sondern analytische Fragestellungen, wie sie in der bisherigen Forschung vielfach diskutiert wurden und weiterhin relevant bleiben: Welche Funktionen übernehmen kulturelle Narrative, Ideologeme oder Raumkonstruktionen in Spielen? Wie wird „Japan“ als Ort, als Idee oder als ästhetischer Stil inszeniert – und mit welchen medialen Mitteln? Auf welche Weise lassen sich digitale Spiele aus der Perspektive japanologischer Kultur-, Medien- oder Gesellschaftsanalyse produktiv untersuchen? Und welche methodischen Konzepte haben sich dabei bewährt oder eröffnen neue Zugänge? Welche neuen Ansätze und Aspekte des wissenschaftlichen Umgangs mit digitalen Spielen in der japanbezogenen Forschung gibt es?

Mögliche Beiträge können sich u.a. mit folgenden Themenfeldern befassen:

- Geschichte und Industrie: Historische Entwicklung digitaler Spiele in Japan; die Rolle japanischer Firmen und Kreativer in der internationalen Games-Branche; wirtschaftliche und technologische Aspekte der japanischen Spieleindustrie.
- Kulturelle und ästhetische Analysen – digitale Spiele als kulturelle Texte und (Zerr-)Spiegel der japanischen Gesellschaft. Welche Themen, Werte und Narrative werden in „japanischen“ Games verhandelt? Wie werden japanische Traditionen, Geschichte oder Mythologie im Spiel inszeniert? Wie fügen sich Spiele in den Medienmix ein?
- Soziale Dynamiken und Spielkultur: Spielerische Praktiken und Communities in Japan. Untersuchungen zu Gaming-Communities, Fankultur, Cosplay etc.; die Bedeutung von E-Sport-Veranstaltungen und Arcade-Hallen/Game Centers in der

japanischen Alltagskultur; digitale Spiele in Bildungskontexten oder in der familiären Sozialisation.

- Diskurse und Wahrnehmungen: Gesellschaftliche Debatten rund um digitale Spiele in Japan. Diskurse über Gewalt und Jugendschutz, über exzessives Spielen oder über positive Lerneffekte von Games. Thematisierung von digitalen Spielen in den Medien und der Politik und deren Einflüsse auf Regulierung und öffentliche Meinung.
- Identität, Diversität und Repräsentation: Darstellung von Geschlechterrollen, Sexualität und queeren Charakteren; Repräsentationen von Japan und Japaner*innen in lokalen und globalen Games (Stichwort Ludo-Orientalismus); kulturelle Stereotype und ihre Re- bzw. Dekonstruktion durch Spielinhalte.
- Raum und Topologie: Urbane Topographien, Imaginationen von Japan, Chronotopoi, virtuelle Räume als soziale oder kulturelle Erfahrungsräume.
- Transnationale Perspektiven: Vorbehaltlich der Frage, inwiefern die Kategorien "japanische" vs. "westliche" Spiele überhaupt tragfähig sind, könnten Themen sein: Lokalisierung und kulturelle Adaption „japanischer“ Spiele für den Weltmarkt; Rezeption „japanischer“ Games im Ausland und umgekehrt die Rezeption „westlicher“ Spiele in Japan; Kooperationen und Einflüsse im Game Design.
- Methodik und Theorie: Reflexion über Forschungsmethoden in der Analyse digitaler Spiele aus japanologischer Sicht. Datenbank- und Metadaten-Analyse von Spielekatalogen; Einbezug von Konzepten aus der japanischen Geistesgeschichte oder Medienwissenschaft in die Game-Analyse; Herausforderungen beim interkulturellen Vergleich von Spielkulturen.
- Wissenschaftskommunikation und forschungsbasierte Spieleentwicklung: digitale Spiele als Medium zur Vermittlung japanologischer Forschung, zur Popularisierung wissenschaftlicher Erkenntnisse oder als experimentelle Form der Wissensproduktion.

Erwünscht sind sowohl konzeptuelle als auch empirische Beiträge, Projektvorstellungen, methodische Reflexionen und vergleichende Analysen. Genauso sind andere Themenvorschläge mit Japan-Bezug und Game-Bezug herzlich willkommen.

Bisher bestätigte Teilnehmer*innen sind:

Alisa Freedman

Rachael Hutchinson (opening keynote)

Martin Roth (closing keynote)

Konferenztermin und -ort: Die Tagung findet statt am **25./26. September 2026** an der **Universität Trier**.

Reise- und Übernachtungskosten können unter Umständen anteilig übernommen werden (abhängig von der finalen Bewilligung von Fördermitteln). Details hierzu werden den eingeladenen Referent*innen rechtzeitig mitgeteilt.

Bitte senden Sie ein Abstract (max. 300 Wörter) sowie eine Kurzbiographie (ca. 150 Wörter) bis zum 28. Februar an [pham@uni-trier.de]. Die Tagungssprachen sind Deutsch, Englisch und Japanisch. Eine mögliche Publikation der Beiträge soll ebenfalls während der Tagung besprochen werden.

Wir freuen uns auf Ihre Einsendungen und darauf, gemeinsam den Status quo der japanologischen Videospiele-Forschung zu diskutieren und neue Perspektiven für die Japanforschung im Kontext digitaler Spiele zu entwickeln.

Organisationsteam: Ronald Saladin
Van Thien Pham