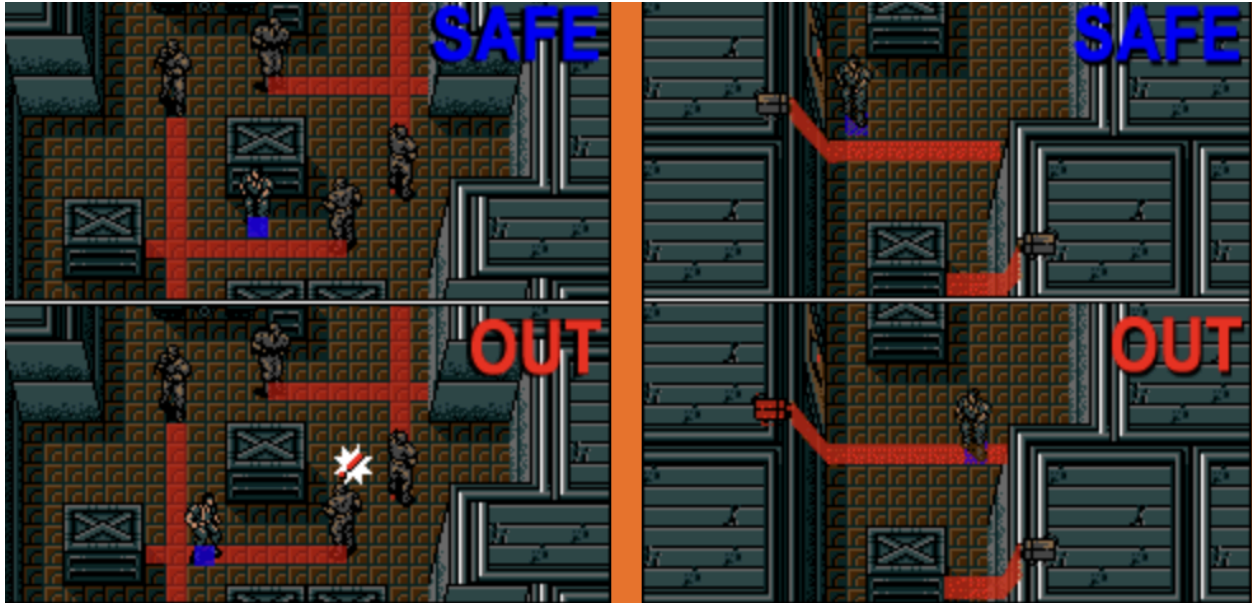


# Call for Abstracts

„Most of what they call real is actually fiction“

## Tactical-Espionage-Studies zu 40 Jahren Metal Gear

Herausgegeben von Jacob Birken, Christian Günther und Rudolf Thomas Inderst



Quelle: <https://www.konami.com/mg/archive/mg/tips.html>

Die *Metal-Gear* Reihe gehört zu den einflussreichen und zugleich stilistisch wie konzeptuell eigenwilligen Spieleserien der jüngeren Digitalspielgeschichte. Wie Tom Regan in seinem Artikel *Metal Gear Solid at 25: 'It played a big part in making games grow up'* für den Guardian festhält, hat es die Reihe geschafft, sich in der gesamten popkulturellen Welt auszubreiten: „MGS2 was sampled on Burial’s track Archangel and the Bring Me the Horizon song Shadow Moses is named after one of its locations, and rappers from J Cole to Lupe Fiasco pay homage to it in their bars. It’s not hard to see why.“ Seit dem ersten Teil von 1987 verbindet sie Stealth-Gameplay mit filmischer Inszenierung, narrativer Verdichtung und einer ausgeprägten Medienreflexivität. Zugleich verhandelt die Reihe politische, technologische und körperbezogene Fragestellungen, die sie zu einem ergiebigen Gegenstand der Game Studies und angrenzender sozial-, geistes und kulturwissenschaftlicher Perspektiven machen.

In seiner 2023 erschienenen Biografie *Hideo Kojima. Progressive Game Design from Metal Gear to Death Stranding* beschreibt Bryan Hikari Hartzheim Metal Gear nicht nur als spielmechanisch innovativ. Entscheidend sei vielmehr auch Kojimas

genreübergreifendes Erzählen gewesen, das zeitgenössische Geopolitik und politische Intrigen mit Motiven aus Spionagefilm und Anime-Science-Fiction verband. Hartzheim spricht daher von einem „particular approach to genre-binding storytelling“.

Mit diesem Sammelband soll erstmals im deutschsprachigen Raum eine systematische wissenschaftliche Auseinandersetzung mit *Metal Gear* erfolgen. Ausdrücklich schließen sich die Herausgeber damit den Kollegen Steven Kielich und Chris Hall, die in ihrer Einleitung zu *The Metal Gear Solid Series. Critical Essays and New Perspectives* (2025) festhalten: „Despite (indeed, because of) a growing body of scholarship on the series and the massive commercial appeal of the games, new perspectives on the series are eminently needed.“ Ziel ist es, die Reihe „with a knack for breaking the fourth wall (Papale, 2019)“, sowohl in ihrer historischen wie produktionsökonomischen Entwicklung als auch in ihren ästhetischen, ludischen, narrativen und ideologischen Dimensionen zu analysieren.

Wir laden Beiträge ein, die sich aus unterschiedlichen disziplinären Perspektiven mit der Reihe beschäftigen. Mögliche Themenfelder umfassen unter anderem:

- Ästhetik und Inszenierung: Filmische Verfahren, Montage, Cutscenes und Hybridformen
- Ludonarrative Strukturen und Stealth-Mechaniken
- Politische Theorien: Kalter Krieg, Post-9/11-Diskurse, Biopolitik, Military-Industrial-Complex, Informationskontrolle
- Medientheorie und Metafiktion: Selbstreferenzialität, „Breaking the Fourth Wall“
- Technik und Körper: Cyborgs, Enhancement, Posthumanismus
- Erinnerung, Trauma und Genealogie
- Serialität und Autor:innenschaft
- Übersetzung, Lokalisierung und kulturelle Adaptation
- Sound, Musik und Voice Acting
- Rezeption, Fandom und Kultstatus
- Vergleichende Analysen mit anderen Spielereihen oder Medienformaten
- Metal-Gear-Reihe und eigene Tropes wie Memes
- Serientypisches Gameplay
- Religion (Shintoismus, Buddhismus u.a.)

Wir begrüßen sowohl theoretisch-konzeptionelle als auch empirische Beiträge sowie Fallstudien zu einzelnen Spielen. Der Band ist als Print-Publikation geplant.

### **Einreichungsrichtlinien:**

- Abstracts (ca. 300 bis 500 Wörter) auf Deutsch oder Englisch (nach Absprache)
- Kurzbiographie (ca. 100 Wörter)

- Einsendeschluss: 17.08.2026
- Benachrichtigung über Annahme: bis Ende August 2026
- Abgabe der fertigen Beiträge: 15.11.2026
- Umfang der Beiträge: ca. 25.000 Zeichen bis 30.000 Zeichen
- Zitierweise: Chicago

Bitte senden Sie Ihre Vorschläge an die drei folgenden E-Mail-Adressen:  
 jacob.birken@gmail.com, cguenther@uni-wuppertal.de und  
 rudolf.inderst@googlemail.com

Wir ermutigen ausdrücklich Wissenschaftler:innen aller Karrierephasen – von Promovierenden bis hin zu etablierten Forschenden –, Beiträge einzureichen. Wir freuen uns auf Ihre Vorschläge!

Jacob Birken, Christian Günther und Rudolf Thomas Inderst

### **Herausgeber-Informationen**

**Jacob Birken** ist Akademischer Oberrat für die Theorie und Geschichte der Fotografie an der Universität zu Köln und Vorstandsmitglied des Arbeitskreises Geisteswissenschaften und Digitale Spiele. Er forscht zur Geschichte von Fortschrittsideologien, zur Mediatisierung von Ausnahmezuständen und zum digitalen Bild; zu Letzterem veröffentlichte er *Videospiele* in der Reihe „Digitale Bildkulturen“ (Verlag Klaus Wagenbach, 2022) und *Vom Pixelrealismus* (Schlaufen Verlag, 2023).

**Christian Günther** ist Historiker und Postdoktorand am Lehrstuhl für Digital Humanities an der Bergischen Universität Wuppertal. In Forschung und Lehre widmet er sich vor allem der Geschichtsvermittlung und Erinnerungskultur im digitalen Raum, Serious Gaming sowie Datenvisualisierungen. Zuvor war er in verschiedenen Museen, Gedenkstätten und in der freien Wirtschaft tätig. Zuletzt erschien von ihm u. a.: *„Schreie des Planeten“*. *Diskurse des Umweltaktivismus und -terrorismus in Final Fantasy VII* (gemeinsam mit Arno Görge, In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung, 2026).

**Rudolf Thomas Inderst** (Dr. mult.) ist Professor für Game Design und Game Studies an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Neu-Ulm. Er leitet das Ressort Digitale Spiele bei TITEL kulturmagazin, gibt den wöchentlichen Newsletter Game Studies Watchlist heraus und ist Gründer wie Host des internationalen Podcasts Game Studies im New Books Network. Er ist Mitherausgeber zahlreicher Bände zu unterschiedlichen Spielereihen wie den *Souls-Games*, *Wolfenstein* oder *The Elder Scrolls* (alle Verlag Werner Hülsbusch)

## Metal-Gear-Ludographie

- Konami. (1987). Metal Gear. Konami.
- Konami. (1988). Metal Gear 2: Solid Snake. Konami.
- Konami Computer Entertainment Japan. (1998). Metal Gear Solid. Konami.
- Konami Computer Entertainment Japan. (2001). Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Konami.
- Konami Computer Entertainment Japan. (2004). Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Konami.
- Konami Computer Entertainment Japan. (2008). Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Konami.
- Kojima Productions. (2013). Metal Gear Solid V: Ground Zeroes. Konami.
- Kojima Productions. (2015). Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Konami.
- PlatinumGames. (2013). Metal Gear Rising: Revengeance. Konami.
- Konami Digital Entertainment. (2004). Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Konami.
- Konami Digital Entertainment. (2011). Metal Gear Solid 3: Snake Eater HD Edition. Konami.
- Konami Digital Entertainment. (2011). Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots HD Edition. Konami.
- Konami Digital Entertainment. (2011). Metal Gear Solid: Peace Walker HD Edition. Konami.
- Konami Digital Entertainment. (2024). Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1. Konami.
- Ideaworks Game Studio. (2008). Metal Gear Solid Mobile. Konami.
- Ideaworks Game Studio. (2009). Metal Gear Solid: Mobile. Konami.
- Ideaworks Game Studio. (2010). Metal Gear Solid 3: Snake Eater Mobile. Konami.
- Konami. (2011). Metal Gear Solid: Social Ops. Konami.
- Konami. (2012). Metal Gear Solid: Peace Walker. Konami.
- Konami. (2016). Metal Gear Survive. Konami.
- Cavia. (2005). Metal Gear Acid. Konami.
- Cavia. (2006). Metal Gear Acid 2. Konami.
- Sammy Corporation. (2010). CR Metal Gear Solid. Konami.
- Sammy Corporation. (2013). CR Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Konami.
- Sammy Corporation. (2014). CR Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Konami.
- Sammy Corporation. (2016). CR Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Konami.
- Sankyo. (2011). Pachislot Metal Gear Solid. Konami.
- Sankyo. (2015). Pachislot Metal Gear Solid V. Konami.
- Konami Digital Entertainment. (2024). Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel. In Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1. Konami.
- Konami Digital Entertainment. (2024). Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel. In Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1. Konami.