

Call for Additional Chapters – Nintendo: Geschichte, Medialität, Poetik

[\[englisch version\]](#)

Seit Release des Famicom (NES) 1983 gilt Nintendo als prägender Akteur der Digitalspielbranche. Als Entwickler zahlreicher Konsolen (vom NES über den Gameboy bis hin zur jüngsten Switch 2) und Spielereien (Super Mario, Zelda, Pokémon) ist Nintendo nicht nur eines der wirtschaftlich erfolgreichsten Unternehmen der Branche, sondern beeinflusste auch die Arbeit zahlreicher anderer Entwicklungsstudios und Publisher. Oftmals gilt Nintendo als paradigmatisch für die gesamte Digitalspiellandschaft, während ihnen zeitgleich ein eigener, ‚nintendo-esquer‘ Stil – in Bezug auf Firmenkultur, Design der Spiele und Konsolen – attestiert wird.

Der geplante Band untersucht Nintendo sowie deren Spiele als einerseits signifikante Phänomene der gesamten digitalen Spielkultur, während andererseits untersucht werden soll, inwiefern den Phänomenen immer auch ein nintendo-esques Moment eignet. In den Blick genommen werden 1) die jüngere Geschichte des Unternehmens, die immer auch allgemeine Digitalspielgeschichte ist und ohne eine Bestimmung des Verhältnisses zu etwa Sony und Microsoft unterbelichtet bliebe, 2) die oftmals von Konkurrent*innen abweichende Verbindung von Hard- und Software, wie sie etwa an Nintendo DS und Wii beobachtet werden kann sowie 3) das Nintendo-spezifische Design einzelner Spiele(reihen) wie beispielsweise Super Mario oder The Legend of Zelda, deren Einfluss auf die übrige Branche abundant verbürgt ist.

Ziel des Bandes ist es also, Phänomene zu diskutieren, die einerseits typisch Nintendo sind, aber andererseits immer in Verbindung mit anderen Spielen, Spieler*innen und Entwickler*innen stehen, diese beeinflussen und von ihnen beeinflusst werden.

Gesucht werden insbesondere noch Beiträge zu folgenden Themen:

- frühere und jüngere Geschichte des Unternehmens oder einzelner Akteure
 - Nintendo als Arbeitgeber
 - Distribution und Plattformökonomie
- Kritik, Rezensionen, Diskurse (Stichwort: Nintendo-Bonus/nintendoomed, casual games)
- Fankulturen, Modding und Community Practices
- Musik einzelner Titel/Reihen
- spezifische Verbindung aus Hard- und Software, wie sie etwa beim Nintendo DS oder der Wii gegeben ist
 - game-based learning
 - health
- einzelne Entwickler*innen/Studios
- Beiträge zu einzelnen Titeln oder Reihen wie bspw.
 - Xenoblade Chronicles
 - Bayonetta
 - Pikmin
 - Tomodachi Life
 - Prof. Layton und andere DS-typische Titel and other DS-related titles
 - Plattformer wie Donkey Kong, Yoshi, Kirby

Titel/Reihen die bereits zugesagt sind und **zu denen daher keine Beiträge mehr gesucht werden**: Mario, Zelda, Pokémon, Metroid, Smash Bros., Mario Kart, Splatoon, Animal Crossing.

Bei Interesse senden Sie bitte ein Abstract mit maximal 300 Wörtern bis zum 16. September 2026 an kontakt@phillipbrandes.de und florian.kluge@uni-bielefeld.de. Bitte verwenden Sie dabei ein gängiges Dateiformat (.doc, .docx, .odt). Abstract und Beitrag können auf deutsch oder englisch verfasst werden. Die fertigen Beiträge sollen einen Umfang von 40.000 Zeichen (inkl. Leerzeichen) nicht überschreiten. Vorgesehen sind peer-review sowie die Veröffentlichung in einem indexierten Verlag.

Sie erhalten von uns voraussichtlich Rückmeldung bis zum 24. September 2026.

Einsendeschluss für die vollständigen Beiträge ist der 24. Februar 2027.

Die Veröffentlichung der Beiträge ist für 3./4. Quartal 2027 geplant.