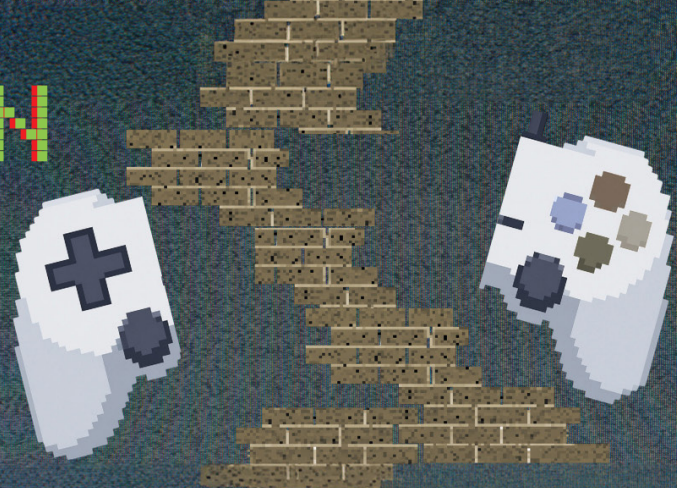


KALTER KRIEG AN DER KONSOLE?!

DIGITALES KOLLOQUIUM ZU VIDEOSPIELEN
IM UND ZUM GETEILTEN DEUTSCHLAND



Digitale Spiele sind nicht nur Unterhaltung, sondern auch Teil unserer Kultur- und Mediengeschichte. Das digitale Kolloquium lädt dazu ein, die Geschichte von Games im geteilten Deutschland zu entdecken, virtuelle Darstellungen des Kalten Krieges zu hinterfragen und über die Rolle von Spielen als Erinnerungs- und Bildungsmedien zu diskutieren. Im Mittelpunkt stehen DDR-Spielekultur, historische Games, aktuelle Spieleentwicklungen und die Frage, wie digitale Spiele Geschichte erzählen. Eingeladen sind Forschende, Gamerinnen und Gamer, Entwicklerinnen und Entwickler, Bildungsschaffende sowie alle, die sich für Games, Geschichte und digitale Kultur interessieren.

Programm:

10:00 – 10:20 Uhr	Einstieg	Begrüßung und Vorstellung des Tagesprogramms Marius Kleinknecht
10:20 – 11:00 Uhr	Block 1: Ablauf: Keynote:	Keynote Prof. Dr. Angela Schwarz, Universität Siegen 30-minütige Keynote, 10-minütige Diskussions- und Fragerunde „Zentrale Kontexte des Mediums digitale Spiele und insbesondere der deutsch-deutschen Game-Geschichte“
11:00 – 11:30 Uhr	Block 2: Ablauf: Vortrag:	Vortrag 1 Michael Conrad 20-minütiger Vortrag, 10-minütige Diskussions- und Fragerunde „Spielen statt arbeiten? Computerspiele, Arbeitszeit und Kollektiv im sozialistischen Betrieb“
11:30 – 12:00 Uhr	Block 3: Ablauf: Vortrag:	Vortrag 2 Nils Bühler 20-minütiger Vortrag, 10-minütige Diskussions- und Fragerunde „Routinierte Regulierung: Eine Verflechtungsgeschichte ost- und westdeutscher Computerspielpolitik“
12:00 – 12:15 Uhr	Pause	
12:15 – 13:00 Uhr	Block 4: Ablauf:	Vorstellung und Diskussion des Projekts Dr. Christina Heiduck & Christian Barth „Die unsichtbare Mauer: Ein Serious Game zur Friedlichen Revolution und Wiedervereinigung für Menschen mit Sehbehinderung“ 30-minütiger Vortrag, 15-minütige Diskussions- und Fragerunde, Vorstellung des Konzepts und erster Inhalte des im Bundesprogramm „Jugend erinnert“, Förderlinie SED-Unrecht geförderten Projekts „Die unsichtbare Mauer: Ein Serious Game zur Friedlichen Revolution und Wiedervereinigung für Menschen mit Sehbehinderung“
13:00 – 13:30 Uhr	Pause	
13:30 – 14:00 Uhr	Block 5: Ablauf: Thema:	Vortrag Sammlungsgeschichte digitaler Spiele und Konsolen aus der DDR Martin Görlich, Geschäftsführer des Computerspielmuseums Berlin und Nicole Hanisch 20-minütiger Vortrag, 10-minütige Diskussions- und Fragerunde Sammlung digitaler Spiele und anderer Spieleartefakte (bspw. sowohl selbstgebaute als auch legal erhältliche Konsolen, Spielmagazine, öffentliche Stellungnahmen und Bekanntmachungen)
14:00 – 14:45 Uhr	Block 6: Ablauf: Thema:	Zeitzeugengespräch zur Game-Szene in der DDR Gesprächspartner: René Meyer Ablauf: 30-minütiges Gespräch, 15-minütige Diskussions- und Fragerunde Zeitzeugengespräch über Computerklubs, Game-Szene und Spielen in der DDR
14:45 – 15:15 Uhr	Block 7: Ablauf: Vortrag:	Vortrag 5 Linda Rustemeier 20-minütiger Vortrag, 10-minütige Diskussions- und Fragerunde „Level DDR – Digitale Spiele zwischen Mauer und Monitor“
15:15 – 15:45 Uhr	Block 8: Vortrag:	Vortrag 6 Dr. Jens Stober Ablauf: 20-minütiger Vortrag, 10-minütige Diskussions- und Fragerunde „Vom Skandal zum Exponat – 1378(km) und der Wandel der gesellschaftlichen Wahrnehmung von Serious Games“
15:45 – 16:15	Pause	
16:15 – 17:00 Uhr	Block 9: Ablauf: Thema:	Vorstellung des Serious Games „Natur? Politisch.“ Vortragende: bspw. Tim Eisenlohr, Zeitzeuge und Inhaltlicher Berater von „Natur? Politisch.“ 30-minütiges Gespräch, 15-minütige Diskussions- und Fragerunde Vorstellung der Entwicklung eines digitalen Serious Games zur DDR- bzw. deutschen Teilungsgeschichte, des im Bundesprogramm „Jugend erinnert“, Förderlinie SED-Unrecht geförderten Spiels „Natur? Politisch.“ und didaktische Diskussion zu Einsatzmöglichkeiten des Spiels und der dazugehörigen Materialien
17:00 – 17:30 Uhr	Block 10: Ablauf:	Abschlussdiskussion Marius Kleinknecht Ablauf: 30-minütiges Gespräch