



# KOLLOQUIUM ZU GAMES UND GESELLSCHAFT

Digitale Spiele haben sich längst als Massenmedium etabliert. Wie aktuelle Statistiken zeigen, spielt mehr als die Hälfte aller Deutschen zumindest gelegentlich Computerspiele; unter den Jugendlichen sind es sogar drei Viertel. Allein diese Zahlen verdeutlichen, dass digitale Spiele nicht nur eine weitverbreitete Freizeitbeschäftigung, sondern auch ein generationenübergreifendes Phänomen sind: Mittlerweile trainieren Seniorinnen und Senioren in Altersheimen mithilfe von digitalen Spielen ihre Beweglichkeit, verfolgen Millionen von Fans die professionelle Gaming-Szene und schalten immer mehr Zuschauerinnen und Zuschauer am Sonntagabend nicht beim Tatort, sondern bei ihrem Lieblingsstream ein. Auch die Kulturlandschaft hat das digitale Spiel für sich entdeckt.

Die Geschichte digitaler Spiele kann in Museen nachvollzogen werden, Hollywoodstars verkörpern in Filmen die Spielheldinnen bzw. -helden und von Ensembles, wie beispielsweise im Jahr 2022 vom WDR Funkhausorchester, werden längst nicht mehr nur Bach und Mozart, sondern auch die Soundtracks von Jesper Kyd (Assassin's Creed und Hitman) oder Marcin Przybyłowicz (Witcher 3 und Cyberpunk 2077) auf großer Bühne gespielt.

## VERANSTALTUNGSTAG 1

9:30 – 9:45 Uhr	<b>Begrüßung und Einstieg</b>
9:45 – 10:30 Uhr	<b>Erstes Panel: Massenphänomen Gaming: Geschichte, Gegenwart und Zukunft digitaler Spiele in Deutschland</b> <b>Prof. Dr. Angela Schwarz</b> Professorin für Neuere und Neueste Geschichte an der Universität Siegen
10:30 – 11:15 Uhr	<b>Zweites Panel: eSports made in Germany. Ein Praxiseinblick zu Hürden und Chancen digitalen Sports</b> <b>Sandra Kilian</b> Referentin für Verbandsorganisation & Presse ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V.
11:15 – 11:30 Uhr	<b>Pause</b>
11:30 – 12:15 Uhr	<b>Drittes Panel: Chancen und Schwierigkeiten: Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung</b> <b>Dr. Alexander Preisinger</b> Senior Lecturer und Betreuer des GameLab am Fachbereich Didaktik der Geschichte an der Universität Wien
12:15 – 13:00 Uhr	<b>Viertes Panel: Spiele(n) fördern? Ein Blick auf nationale und internationale Förderprogramme digitaler Spielekultur</b> <b>Felix Falk</b> Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche
13:00 – 14:00 Uhr	<b>Pause</b>
14:00 – 15:30 Uhr	<b>Fünftes Panel: »Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie«: Präsentation des Serious Games mit anschließender Diskussion über Chancen, Schwächen und potenzielle Einsatzmöglichkeiten</b> <b>Rüdiger Brandis</b> Game Producer Playing History

## VERANSTALTUNGSTAG 2

9:30 – 9:45 Uhr	<b>Begrüßung und Einstieg – Rekapitulation des ersten Tages</b>
9:45 – 10:30 Uhr	<b>Sechstes Panel: Gaming Culture: Digitale Spiele als Kulturgut</b> <b>Olaf Zimmermann</b> Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats e. V. und Vorsitzender des Beirates der Stiftung Digitale Spielekultur
10:30 – 11:15 Uhr	<b>Siebtes Panel: Unpolitisch spielen? Die Gefahr der politischen Instrumentalisierung digitaler Spiele</b> <b>Arno Görden</b> Co-Lead, SNF-Projekt „Confederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000“ an der Hochschule der Künste Bern
11:15 – 11:30 Uhr	<b>Pause</b>
11:30 – 12:15 Uhr	<b>Achtes Panel: Die ewige Debatte? Gewaltdarstellungen in digitalen Spielen</b> <b>Prof. Dr. Daniel Martin Feige</b> Professor für Philosophie und Ästhetik in der Fachgruppe Design an der Staatlichen Akademie der Künste Stuttgart
12:15 – 13:00 Uhr	<b>Neuntes Panel: Vielfalt spielen! Zur integrativen Wirkung digitaler Spiele</b> <b>Prof. Dr. Linda Breitleuch</b> Professorin für Game-Design an der Hochschule Trier
13:00 – 14:00 Uhr	<b>Pause</b>
14:00 – 15:30 Uhr	<b>Zehntes Panel: Quo vadis digitale Spiele? Gemeinsame Abschlussdiskussion</b> Teilnehmende der Panel 1-9 (Auswahl) N.N.