

Call for Papers: Kalter Krieg an der Konsole?!

Digitales Kolloquium zu digitalen Spielen im und zum geteilten Deutschland

Digitale Spiele werden historisch häufig als Phänomen westlicher Pop- und Jugendkultur betrachtet. Arcade-Automaten, Heimcomputer und Konsolen prägten seit den 1970er- und 1980er-Jahren insbesondere die Medienkultur in den USA, Japan und der Bundesrepublik. Weit weniger bekannt ist dagegen die Geschichte digitaler Spiele in der DDR. Dabei wurde auch dort gespielt, programmiert und experimentiert: Jugendliche trafen sich in Computerklubs, entwickelten eigene Programme oder bauten westliche Hard- und Software nach. Zugleich förderte die SED-Führung Mikroelektronik und Computertechnik und sah in digitalen Spielen auch eine Möglichkeit, junge Menschen an neue Technologien heranzuführen.

Digitale Spiele sind jedoch nicht nur selbst Quellen der deutsch-deutschen Medien- und Alltagsgeschichte. Sie erzählen heute auch Geschichte. Kommerzielle Games und Serious Games greifen den Kalten Krieg, die deutsche Teilung und die DDR auf und verarbeiten Themen wie die innerdeutsche Grenze, staatliche Überwachung, Opposition, Umweltaktivismus oder Alltagserfahrungen. Damit prägen sie Geschichtsbilder und werden zugleich für die historisch-politische Bildung relevant.

Wie unterschieden sich Spielekultur und Spielpraxis in DDR und Bundesrepublik? Welche Rolle spielten staatliche Institutionen, Computerklubs, private Initiativen und technische Eigenentwicklungen? Welche digitalen Spiele, Konsolen und begleitenden Medien sind als Quellen der deutsch-deutschen Mediengeschichte zu verstehen – und wie lassen sie sich bewahren und erforschen? Wie stellen heutige Games den Kalten Krieg, die DDR und die deutsche Teilung dar? Welche historischen Narrative, Leerstellen und Erinnerungskulturen entstehen dabei? Und welche Möglichkeiten und Grenzen besitzen kommerzielle Games und Serious Games für die historisch-politische Bildungsarbeit?

Mit dem digitalen Kolloquium „Kalter Krieg an der Konsole?!“ möchte die Deutsche Gesellschaft e. V. diese Perspektiven am **8. Oktober 2026** zusammenführen. Gesucht werden Beiträge, die sich aus geschichts-, medien-, kultur- oder sozialwissenschaftlicher, geschichtsdidaktischer, museumspädagogischer oder praxisorientierter Perspektive mit digitalen Spielen im und zum geteilten Deutschland auseinandersetzen.

Mögliche Themen sind unter anderem die Games-Szene in der DDR, einzelne Spiele und Spielsysteme, politische Strategien zur Förderung von Computertechnik und digitalen Spielen, Spielekulturen in DDR und Bundesrepublik im Vergleich, digitale Spiele zum Kalten Krieg und zur deutsch-deutschen Teilung, Sammlung und Bewahrung von Games und Hardware, Zeitzeugenperspektiven sowie der Einsatz kommerzieller Spiele und Serious Games in Forschung, Unterricht und historisch-politischer Bildung. Auch weitere Fragestellungen sind ausdrücklich willkommen, sofern ein deutlicher Bezug zur deutsch-deutschen Teilungsgeschichte oder zum Kalten Krieg mit Deutschlandbezug besteht.

Der Call richtet sich an **Forschende, Studierende, Fachkräfte der politischen Bildung und Geschichtsdidaktik sowie Spieleentwicklerinnen und Spieleentwickler**. Ausdrücklich eingeladen sind auch Nachwuchsforschende und Personen, die laufende Forschungs- oder Praxisprojekte vorstellen möchten. vier der insgesamt sieben Beiträge des Kolloquiums werden über diesen Call for Papers vergeben.

Für die ausgewählten Beiträge ist ein **20-minütiger Vortrag mit anschließender zehnminütiger Diskussion** vorgesehen. Das Kolloquium findet vollständig digital statt. Die Beiträge werden aufgezeichnet und im Anschluss kostenfrei veröffentlicht. Darüber hinaus ist ein digitaler Sammelband vorgesehen, in dem die Vortragenden ihre Beiträge ausarbeiten können.

Für Vortragende ist in der Regel pro Person ein **Gesamthonorar von 250 Euro** vorgesehen, davon 100,00 Euro für den Vortrag und 150,00 Euro für den schriftlichen Beitrag.

Bitte senden Sie Ihren Abstract (max. 300 Wörter) mit einer kurzen Beschreibung des geplanten Themas sowie Angaben zu Ihrer Person (Lebenslauf) **bis zum 7. September 2026** an:

Dr. Marius Kleinknecht

Deutsche Gesellschaft e. V.

E-Mail: marius.kleinknecht@deutsche-gesellschaft-ev.de

Telefon: 030 88412 248

Veranstaltungstermin: 8. Oktober 2026

Format: digital

Veranstalter: Deutsche Gesellschaft e. V.