

Geschichte von/in/mit Digitalen Spielen – Düsseldorf, 15. & 16. September 2017

Programm

Freitag, 15. September 2017				
09:30-10:00	Ankunft, Registrierung			
10:00-10:15	Begrüßung, Einführung			
Panel 1 – Geschichte von Digitalen Spielen				
10:15-11:00	Florian Greiner/Maren Röger (Augsburg): Cold War Gaming – Überlegungen zum zeithistorischen Mehrwert digitaler Spiele-Forschung			
11:00-11:45	Tim Kucharzewski (Potsdam): 3 D-Days			
11:45-13:15	Mittagspause			
Panel 2 – Geschichte in Digitalen Spielen				
13:15-14:00	Franziska Ascher (München): Mittelalterliche Epik, Motivforschung, Digitale Spiele			
14:00-14:45	Arno Görgen (Düsseldorf): Zeitlichkeit als analytische Kategorie im Digitalen Spiel			
14:45-15:30	Nico Nolden (Hamburg): Erinnerungskulturelle Wissenssysteme in MMORPGs			
15:30-15:50	Kaffeepause			
Panel 3 – Geschichte mit Digitalen Spielen				
15:50-16:35	Una Ulrike Schäfer (Berlin): Von der Rekonstruktion zur Simulation. Archäologisch-historische Forschung in Computerspielumgebungen			
16:35-17:20	Oleg Mozorov (Moskau): Company of Heroes 2 in Russia: Clashes over World War II in the Russian Gaming Community			
17:20-18:05	Daniel Giere (München): Geschichtsbewusste Computerspieler – Rezeption historischer Repräsentationen digitaler Spielwelten			
18:05-18:30	Kaffeepause			
18:30-20:00	Abschlussdiskussion			
Samstag, 16. September 2017				
10:00-10:15	Nico Nolden (Hamburg): Begrüßung, Vorstellung des Handbuchprojekts			
Handbuch „Geschichte und Digitale Spiele“ – Diskussionsblock 1				
10:15-11:45	<table border="0"> <tr> <td>A) Diskussion des Teils „Arbeitsfelder der Geschichtswissenschaft“ Mod.: Eugen Pfister</td> <td>B) Diskussion des Teils „Geistes- und Sozialwissenschaften“ Mod.: Josef Köstlbauer</td> <td>C) Diskussion des Teils „Methodische Zugriffswege“ Mod.: Nico Nolden</td> </tr> </table>	A) Diskussion des Teils „Arbeitsfelder der Geschichtswissenschaft“ Mod.: Eugen Pfister	B) Diskussion des Teils „Geistes- und Sozialwissenschaften“ Mod.: Josef Köstlbauer	C) Diskussion des Teils „Methodische Zugriffswege“ Mod.: Nico Nolden
A) Diskussion des Teils „Arbeitsfelder der Geschichtswissenschaft“ Mod.: Eugen Pfister	B) Diskussion des Teils „Geistes- und Sozialwissenschaften“ Mod.: Josef Köstlbauer	C) Diskussion des Teils „Methodische Zugriffswege“ Mod.: Nico Nolden		
11:45-13:00	Mittagspause			
Handbuch „Geschichte und Digitale Spiele“ – Diskussionsblock 2				
13:00-14:30	<table border="0"> <tr> <td>D) Diskussion des Teils „Geschichte von Digitalen Spielen“ Mod.: Felix Zimmermann</td> <td>E) Diskussion des Teils „Geschichte in Digitalen Spielen“ Mod.: Eugen Pfister</td> <td>F) Diskussion des Teils „Geschichte mit Digitalen Spielen“ Mod.: Daniel Giere</td> </tr> </table>	D) Diskussion des Teils „Geschichte von Digitalen Spielen“ Mod.: Felix Zimmermann	E) Diskussion des Teils „Geschichte in Digitalen Spielen“ Mod.: Eugen Pfister	F) Diskussion des Teils „Geschichte mit Digitalen Spielen“ Mod.: Daniel Giere
D) Diskussion des Teils „Geschichte von Digitalen Spielen“ Mod.: Felix Zimmermann	E) Diskussion des Teils „Geschichte in Digitalen Spielen“ Mod.: Eugen Pfister	F) Diskussion des Teils „Geschichte mit Digitalen Spielen“ Mod.: Daniel Giere		
14:30-15:00	Kaffeepause			
15:00-16:00	Abschlussdiskussion			