



HISTORY OF GAMES • PATCH'D
Symposium
zur Frühgeschichte der
Computerspiele in der Schweiz,
Österreich und Deutschland

Um Anmeldung wird gebeten.

Dr. phil. Björn Blankenheim
Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Gestaltungstechnik
und Kunstgeschichte
blankenheim@uni-wuppertal.de

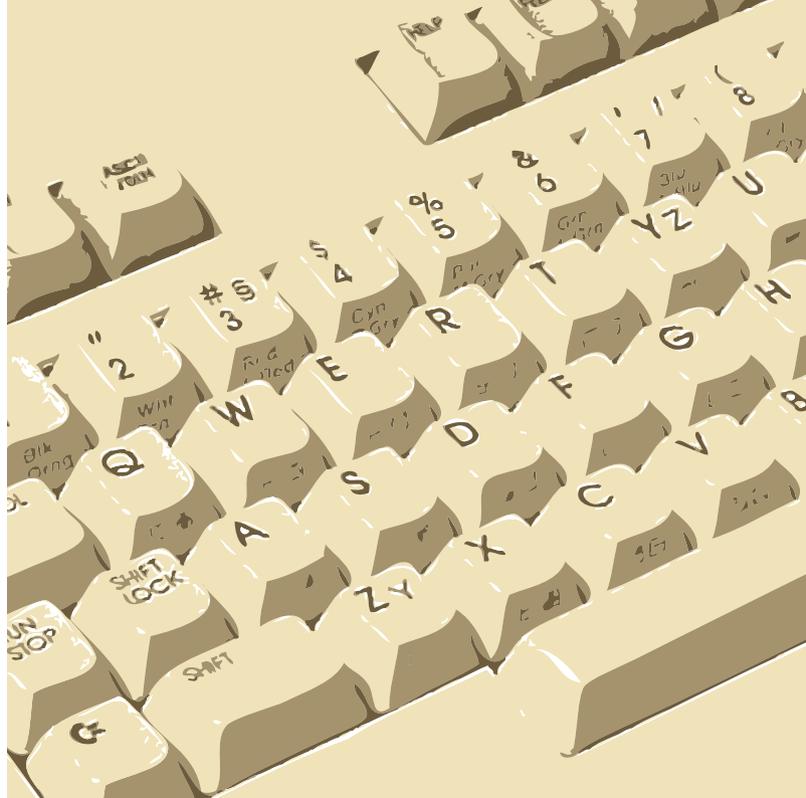
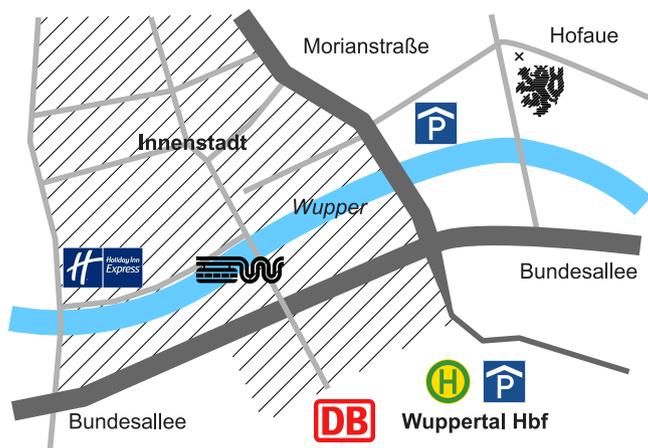


**BERGISCHE
UNIVERSITÄT
WUPPERTAL**

Institut für angewandte
Kunst- und Bildwissenschaften
Gaußstraße 20
42119 Wuppertal
iakb.uni-wuppertal.de

Veranstaltungsort

Galerie im Kolkmannhaus
Hofaue 51-55 (Hinterhaus)
42103 Wuppertal



**HISTORY OF GAMES
PATCH'D**



Symposium zur Frühgeschichte der Computerspiele
in der Schweiz, Österreich und Deutschland
3. – 4. Juni 2022



IAKB - Institut für angewandte
Kunst- und Bildwissenschaften

**BERGISCHE
UNIVERSITÄT
WUPPERTAL**

Programm

Freitag, 3. Juni 2022

14:00 *Grußwort*
Prof. Dr. Ulrich Heinen (IAKB)

14:10 *Begrüßung und Einführung*
Dr. Björn Blankenheim (Wuppertal)

Fallstudien

14:30 *Computerspiele oder Spiele mit Computern?
Hackerkulturen in der Bundesrepublik der 1980er-Jahre*
Dr. Julia Gül Erdogan (Darmstadt)

15:10 *Geld regiert die Welt? Auf der Suche nach der
›deutschen Wirtschaftssimulation‹ (1980er–2000er)*
PD Dr. Tobias Winnerling (Düsseldorf)

15:50 Kaffeepause

16:20 *Anfänge des Schweizer Game Designs.
Die Heimcomputerszene der 1980er-Jahre.*
Dr. Beat Suter, René Bauer (Zürich)

17:00 *Vom Rudelfreak zum Rockstar: Simulationen
und Strategien der österreichischen Spieleseele*
Jogi Neufeld (Wien)

17:40 Kaffeepause

Podiumsdiskussion

18:15 *Was heißt und zu welchem Ende schreibt man
deutsche ›Games‹-Geschichte?*
Dilan Çakir (Deutsches Literaturarchiv Marbach)
Winnie Forster (GAMEplan Verlag)
Andreas Lange (EFGAMP e.V.)
Christian Schiffer (Wasted Media GmbH)

20:00 Abendessen (bis ca. 22 Uhr)

Samstag, 4. Juni 2022

9:40 *Begrüßung*
Dr. Björn Blankenheim (Wuppertal)

Projekte und Perspektiven

9:50 *A minor platform and its games:
the Smaky computers (Switzerland, 1974-2000)*
Yannick Rochat, PhD (Lausanne)

10:30 Kaffeepause

11:00 *Spiele(nd) Programmieren Lernen. Gamification
der Homecomputerära mit BASIC-Abtippspielen*
Dr. Dr. Stefan Höltgen (Berlin)

11:40 *›Der arme Spieleentwickler unter'm DACH‹
- Präludium zu einer Künstlersozialgeschichte der
Games-Szene in den PAtCH'D-Ländern*
Dr. Björn Blankenheim (Wuppertal)

12:20 Mittagspause

13:20 *Reenacting Chipmusik? Computer(spiel)musik
und historische Aufführungspraxis*
Jun.-Prof. Dr. Melanie Fritsch (Düsseldorf)

14:00 Schlussrunde und Verabschiedung

Veranstaltungsmoderation:
Dr. Björn Blankenheim (Wuppertal)