Symposium zu Spiel, Museum und kuratorischer Praxis (Karlsruhe, 26–27 Nov 26)

ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, Lorenzstraße 19, 76135 Karlsruhe,
26.–27.11.2026
Anmeldeschluss: 25.11.2026

Benjamin Beil, Universität zu Köln

Play/Display: Symposium zu Spiel, Museum und kuratorischer Praxis.

In welcher Art und Weise, in welchen Formen und Kontexten werden Computerspiele in Museen und anderen Ausstellungsräumen präsentiert? Wie gehen Kurator:innen und andere Akteur:innen mit dem digitalen, interaktiven, instabilen Artefakt Computerspiel um? Kurzum: Was passiert, wenn Computerspiele zu Ausstellungsobjekten werden?
Das Symposium „Play/Display“ widmet sich der Kulturgeschichte von Computerspielausstellungen im deutschsprachigen Raum. Im Fokus stehen nicht Games oder Formen der Gamification als musemspädagogische Vermittlungsformate, sondern Computerspiele als Ausstellungsgegenstände: Welche Computerspiele werden als Ausstellungsobjekte ausgewählt und welche Geschichte(n) des Computerspiels erzählen diese Zusammenstellungen? Wie werden die vergangenen und zeitgenössischen Computerspielgeschichten in Sonder- und Dauerausstellungen in Kunstmuseen über Technik- und Heimatmuseen bis hin zu Spezialmuseen kulturhistorisch verortet? Und welchen Einfluss haben diese Projekte auf den gesellschaftlichen Status von Computerspielen und auf welche Weise spiegeln sie sich in akademischen Diskursen?

Neben zwei großen und langlebigen Projekten – der zkm_gameplay in Karlsruhe und dem Computerspielemuseum in Berlin – werden eine Reihe von Sonderausstellungen zu digitalen Spielen in den Blick genommen.

Die Veranstaltung ist das Auftakt-Symposium des Forschungsprojekts „Computerspiele(n) im Museum“, das von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) gefördert wird.
Die einzelnen „Impulsvorträge“ sind Einblicke in Forschung und Praxis. Die Vortragenden stellen unterschiedliche Ausstellungsprojekte rund um das Thema Computerspiel vor und geben Einblicke in ihre kuratorischen Erfahrungen und Herangehensweisen.

Organisation: Benjamin Beil (Universität zu Köln), Isabelle Hamm (Universität zu Köln), Laura C. Schmidt (ZKM)

Anmeldung unter:
https://zkm.de/de/2026/11/playdisplay-symposium-zu-spiel-museum-und-kuratorischer-praxis
--

Programm

Donnerstag, 26.11.2026

11:30 - 12:00 CET Begrüßung und Einführung Benjamin Beil (Universität zu Köln) Isabelle Hamm (Universität zu Köln)

12:00 – 12:30 CET Impulsvortrag Thomas Hensel (Hochschule Pforzheim)

12:30 – 13:00 CET Impulsvortrag Nina Liechti (Kunstmuseum Bern)

13:00 – 13:30 CET Impulsvortrag Thomas Hawranke (Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle), Jonas Hansen (Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle)

13:30 – 14:30 CET Mittagspause

14:30 – 15:30 CET Roundtable ZKM | Gameplay
Jérôme Nguyen (FZI Karlsruhe), Laura C. Schmidt (ZKM), Stephan Schwingeler (HAWK Hildesheim)

15:30 – 16:00 CET Abschluss

16:00 – 17:00 CET Besuch der Ausstellung zkm_gameplay. the next level (Begrenzte Teilnehmer:innenzahl. Nur mit Eintrittskarte. Anmeldung vor Ort)

Freitag, 27.11.2026

10:15 – 10:30 CET Begrüßung

10:30 – 11:30 CET Roundtable Computerspielemuseum Berlin
Andreas Lange (EFGAMP), Matthias Oborski (Computerspielemuseum Berlin)

11:30 – 12:00 CET Impulsvortrag Christian Bachmann (Ch. A. Bachmann Verlag)

12:00 – 12:30 CET Impulsvortrag Björn Blankenheim (VAULT.NRW)

12:30 – 13:30 CET Mittagspause

13:30 – 14:00 CET Impulsvortrag Rabea Otto (Stadtmuseum Kassel)

14:00 – 14:30 CET Impulsvortrag Andreas Rauscher (Hochschule Kaiserslautern)

14:30 – 15:00 CET Impulsvortrag Peter Podrez (Universität zu Köln)

15:00 – 15:30 CET Pause

15:30 – 16:30 CET Abschlussdiskussion

16:30 – 16:45 CET Abschluss

Quellennachweis:
CONF: Symposium zu Spiel, Museum und kuratorischer Praxis (Karlsruhe, 26-27 Nov 26). In: ArtHist.net, 12.11.2026. Letzter Zugriff 12.11.2026. <https://arthist.net/archive/54824>.