



J A H R B U C H F Ü R
H I S T O R I S C H E
K O M M U N I S M U S
F O R S C H U N G
J H K 2 0 2 1



 METROPOL





SPIELEN IM STAATSSOZIALISMUS. ZWISCHEN SOZIALDISZIPLINIERUNG UND VERGNÜGEN

JULIANE BRAUER/MAREN RÖGER/SABINE STACH • Spielen im Staatssozialismus. Zwischen Sozialdisziplinierung und Vergnügen – Einführung

THOMAS LINDENBERGER • Gesellschaft spielen? Überlegungen zu Kontingenz und Herrschaftspraxis im real existierenden Sozialismus der DDR

NEUE SPIELE, NEUE MENSCHEN? KONZEPTIONEN, MECHANIKEN UND PRAKTIKEN

JULIANE BRAUER • Spielend erziehen. Das sozialistische Spiel in der Pionierorganisation der DDR zwischen Erziehung und Vergnügen

ALEXANDRA EVDOKIMOVA • Das sowjetische Militärsportspiel »Zarnitsa« zwischen staatlichem und kindlichem Interesse

CATHLEEN M. GIUSTINO • Kindergartenlektionen aus Osteuropa. Spiel und Nachahmung in der sozialistischen Tschechoslowakei und der Sowjetunion

MARIO BIANCHINI • »Durch das Spiel zum Wissen«. Computerspielzeug als »real existierende Utopie« in der Deutschen Demokratischen Republik

MAREN RÖGER • Kartonierte Möglichkeitsräume. Welten und Grenzen sozialistischer Brettspiele

SPIELPLÄTZE UND SPIELZEUGE. INFRASTRUKTUREN, VERFÜGBARKEIT, SPIELGEMEINSCHAFTEN

DANIEL BÖHME • Die Spielzeugproduktion in den Kalischer Kunststoffbetrieben im Polen der Nachkriegszeit zwischen Plan- und Marktwirtschaft

SABINE STACH • Skat in der DDR. Zwischen Glücksspiel, Sport und deutscher Einheit

KAI REINHART • Spiel und Sport. Skateboarden im sozialistischen Dresden

NIKITA LOMAKIN • Spielen im Untergrund. Handgefertigte Brettspiele in der späten Sowjetunion

MARTIN THIELE-SCHWEZ • Handgefertigte Gesellschaftsspiele in der DDR. Zwischen Bastlerkultur und politischer Subversion

CHRISTIN LUMME • Deutsch-deutsche Spieleproduktion und –archivierung

NEXT LEVEL. COMPUTERSPIELEN UND TECHNISCHER FORTSCHRITT IN DEN 1980ER-JAHREN

ANGELA SCHWARZ • »Tor in eine komplett neue Welt«? Computerspiele(n) in der DDR – eine Annäherung

GLEB J. ALBERT • Antikommunismus als Bindeglied. Computerspiel-Piraten auf beiden Seiten des Eisernen Vorhangs am Ende des Kalten Krieges

JAROSLAV ŠVELCH • Subversion hinter dem Schutzschild des Fortschritts. Spielen und Schreiben von Computerspielen in den Computerclubs der kommunistischen Tschechoslowakei

PATRYK WASIAK • Die Debatte über den erzieherischen Wert von Computerspielen und die Ideologie des technologischen Fortschritts im sozialistischen Polen

SEBASTIAN MÖRING • Die paradoxen Spiele der Computerspielkulturen in Ost und West

Herausgegeben von Juliane Brauer, Maren Röger, Sabine Stach (Gastherausgeberinnen 2021), Ulrich Mähler, Jörg Baberowski, Bernhard H. Bayerlein, Bernd Faulenbach, Peter Steinbach, Stefan Troebst, Manfred Wilke im Auftrag der Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur
Wissenschaftlicher Beirat: Thomas Wegener Friis, Stefan Karner, Mark Kramer, Norman LaPorte, Krzysztof Ruchniewicz, Brigitte Studer, Krisztián Ungváry, Alexander Vatlin

Metropol Verlag Berlin • 336 Seiten • 56 Abb. • 29,00 €
ISSN 0944-629X • ISBN 978-3-86331-590-0

www.metropol-verlag.de
www.bundesstiftung-aufarbeitung.de/jahrbuch

**Hermann
Weber** KONFERENZ

BUNDESSTIFTUNG
AUFARBEITUNG 

