

DAS PROGRAMM

09:00 | Begrüßung durch Dr. Felicia Sternfeld (Direktorin des Europäischen Hansemuseums)

09:05 | Studierende der Musikhochschule Lübeck unter der Leitung von Karin Lorenz »Estampie und Intavolierungen Orgel, Percussion«

09:20 | Dr. Angela Huang »Hanse: Ein historisches Phänomen und seine Wirkung bis heute«

10:00 | Prof. Dr. Andreas Hanemann und Prof. Dr. Milena Zachow »Vorstellung des Hansespielprojekts der TH Lübeck«

10:30 | Kaffeepause

11:00 | Studierende der Musikhochschule Lübeck unter der Leitung von Karin Lorenz »Vokalmusik/Proportionskanon«

11:15 | Prof. Dr. Joachim Heisel »Lübeck 1158-1370 – Die Aufbaujahre«

11:45 | Lukas Boch »Pfeffersäcke, Rum und Rollmops – Die Hanse im modernen Brettspiel«

12:15 | Timo Knoth »Spiel als Methode am Europäischen Hansemuseum«

12:30 | Mittagspause

13:00 | Eröffnung der Games Lounge im Beichthaus mit Unterstützung durch Ludo Liubice e. V. und Boardgame Historian

13:30 | Aurelia Brandenburg »Keeping it in the Family: Inzest, Familie und Dynastie in Crusader Kings 3«

14:00 | Dr. Niels Petersen »Auf hansischen Straßen: Infrastruktur und Transportwege zur Hansezeit«

14:30 | Jörg Luibl »Die Hanse: Vom Videospiele zum Spielhistoriker«

15:00 | Kaffeepause

15:30 | Dr. Kilian Baur »Die besten Geschichten schreibt das wahre Leben? Lübeck, die Hanse und der Ostseeraum im Spätmittelalter«

16:00 | Hansevolk zu Lübeck »Die Verkündung. Ein Ausflug ins Spätmittelalter«

16:30 | Studierende der Musikhochschule Lübeck unter der Leitung von Karin Lorenz »vinterfolk: mittelalterliche Lieder«

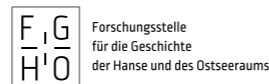
Ende des Symposiums »Zugänge zur Hanse«

16:45 | Games Lounge im Beichthaus und Spielen der spielbaren Museums-Erfahrung »Abenteuer Hanse«

18:00 | Ende der Veranstaltung

FÖRDERUNG UND KOOPERATION

Das Symposium »Zugänge zur Hanse« ist ein Projekt von »Lübeck hoch 3«, der **Musikhochschule Lübeck**, der **Technischen Hochschule Lübeck**, in Kooperation mit der **Forschungsstelle für die Geschichte der Hanse und des Ostseeraums (FGHO)** sowie dem **Europäischen Hansemuseum Lübeck**.



EH Europäisches Hansemuseum Lübeck gGmbH
An der Untertrave 1 · D-23552 Lübeck
+49 451 . 80 90 99 0 · info@hansemuseum.eu
hansemuseum.eu



Zugänge zur Hanse in Video- und Brettspielen

21. November 2022
Öffentliche
Vortragsveranstaltung

Abbildung: Illustration zum Game Jam Hanse © Tim Eckhorst

hansemuseum.eu

Zugänge zur Hanse in Video- und Brettspielen

Gemeinsam mit der **Forschungsstelle für die Geschichte der Hanse und des Ostseeraums (FGHO)**, der **Technischen Hochschule (TH) Lübeck** sowie der **Musikhochschule Lübeck (MHL)** lädt das Europäische Hanseum zum **öffentlichen Symposium** ein. Zusammen mit Fachleuten aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen möchten wir Ihnen **vielfältige Zugänge zur Geschichte der Hanse** aufzeigen und Sie zur aktiven Auseinandersetzung anregen. Im Fokus steht die Rezeption der Hanse als Ort der Handlung in Video- und Brettspielen. In der begleitenden **Games Lounge** probieren Sie die Zugänge zur Hanse in Form von **Brett- und Videospielen** selbst aus. So machen wir gemeinsam die Hanse lebendig!

ZUR VERANSTALTUNG

- 📅 21. November 2022
- 🕒 09:00 bis 18:00 Uhr
- 📍 Saal La Rochelle, Beichthaus und online
- 🆓 Eintritt frei

Die Buchung eines kostenfreien Tickets ist im Online-Shop erforderlich: <https://hansemuseum-eu.ticketfritz.de>

DIE VORTRÄGE IM DETAIL

Dr. Angela Huang: »Hanse: Ein historisches Phänomen und seine Wirkung bis heute«

Die Hanse fasziniert als historisches Phänomen Menschen schon lange – fast seit der Zeit, in der sie von einem nordeuropäischen »Player« zu Geschichte geworden ist. Welche Zugänge zu »der Hanse« gab es über die Zeit hinweg? Und was bedeutet die Hansegeschichte heute für uns – oder was kann sie bedeuten? Diesen Fragen geht der Vortrag nach – denn wenn man sich mit Zugängen zur Hanse beschäftigt, dann gehört dazu auch immer das Nachdenken dazu, welche Erwartungen wir denn an so ein historisches Phänomen stellen.

Prof. Dr. Andreas Hanemann & Prof. Dr. Milena Zachow: »Vorstellung des Hansespielprojekts der TH Lübeck«

Seit einigen Jahren wird an der TH Lübeck ein browserbasiertes Spiel über die Hansezeit in Lübeck entwickelt, bei dem die Mitspielenden die Rolle von Hansekaufleuten im mittelalterlichen Lübeck einnehmen. Die Weiterentwicklung erfolgt durch Studierende der Informatik, die am von Prof. Dr. Milena Zachow und Prof. Dr. Andreas Hanemann angebotenen Modul »Softwaretechnikprojekt« teilnehmen. Durch eine Zusammenarbeit mit der FGHO wird sichergestellt, dass die Spielinhalte historische Zusammenhänge möglichst gut abbilden. Über die Kooperation mit der MH Lübeck bringt die Studentin Karin Lorenz unter Betreuung von Prof. Franz Danksagmüller eine musikalische Komponente in das Spiel ein. Der Vortrag gibt einen Einblick in das Spielkonzept sowie den derzeitigen Stand des Prototypens.

Prof. Dr. Joachim Heisel: »Lübeck 1158-1370 – Die Aufbaujahre«

Der Vortrag skizziert die städtebauliche und hochbauliche Entwicklung der Stadt bis zum Jahr 1379. Zudem werden die wichtigsten Bautypen und die städtische Infrastruktur erläutert.

Lukas Boch: »Pfeffersäcke, Rum und Rollmops – Die Hanse im modernen Brettspiel«

Moderne Brettspiele erleben eine Renaissance. Insbesondere Deutschland hat eine einzigartige Brett-

spielkultur. Im Gegensatz dazu wurde bisher nur wenig geforscht, wie Geschichte in den Spielen dargestellt wird. Denn Brettspiele mit historischem Bezug greifen Vergangenheit nicht nur auf, sondern beeinflussen unsere Vorstellung davon genauso, wie es Serien und andere Medien tun. Im Vortrag geht es insbesondere um die Präsentation der Hanse in modernen Brettspielen. Im Mittelpunkt stehen die medienspezifischen Besonderheiten von Brettspielen, mit denen sich seit 2020 das interdisziplinäre Projekt »Boardgame Historian« auseinandersetzt.

Timo Knoth: »Spiel als Methode am Europäischen Hanseum«

Das Team Bildung & Vermittlung am EHM arbeitet handlungs- und zielgruppenorientiert. In der jahrelangen Konzeption von Vermittlungsprogrammen haben sich insbesondere spielerische Methoden als wertvoll erwiesen. In dem Streiflicht wird es Einblicke in analoge sowie digitale Spieleentwicklungen des Museums geben: Von politischen Planspielen über den interaktiven digitalen Museumsrundgang »Abenteuer Hanse« bis zur neuesten Spiele App »Abenteuer Dielenhaus«.

Aurelia Brandenburg: »Keeping it in the Family: Inzest, Familie und Dynastie in Crusader Kings 3«

Wenn Digitale Spiele wie Crusader Kings 3 mittelalterliche Adelsfamilien aufgreifen, dann sind Vorstellungen wie inzestuöse Verwandtschaftsverhältnisse nicht weit. Doch was für ein Bild von Familie und adeliger Verwandtschaft steckt in solchen Motiven? Und was für Rückschlüsse auf das »Mittelalter« in digitalen Spielen lassen sich daraus ableiten? Diesen und ähnlichen Fragen versucht sich der Vortrag anzunähern.

Dr. Niels Petersen: »Auf hansischen Straßen: Infrastruktur und Transportwege zur Hansezeit«

Nicht nur die Seeschiffe, sondern vor allem Pferd und Wagen schulterten den beeindruckenden Fernhandel im Hanseraum. Dass die Beteiligten die logistischen Leistungen termingerecht erfüllen konnten, zeigt, dass das Klischee von den schlechten und unsicheren mittelalterlichen Straßen nicht ganz stimmen kann. Tatsächlich funktionierte das Netz an Fernstraßen mit seiner Infrastruktur, mit Gasthäusern und Zollstellen und mit

ausgefeilten rechtlichen Regelungen offenbar recht gut. Gerade diese Grundlagen des Verkehrsnetzes, wie sie unter viabundus.eu digital rekonstruiert werden, stehen im Zentrum des Beitrags.

Jörg Luibl: »Die Hanse: Vom Videospiele zum Spielhistoriker«

Spiele sind nicht nur unterhaltsam, sie inspirieren und machen neugierig. Manchmal öffnen sie Tore zur Geschichte, hinter denen so mancher Weg direkt zur Universität führt. Und dort erkennt man dann, dass Spiele ähnlich durch die Kultur wandern und sich entwickeln wie Sagen aus alter Zeit.

Dr. Kilian Baur: »Die besten Geschichten schreibt das wahre Leben? Lübeck, die Hanse und der Ostseeraum im Spätmittelalter«

Immer auf der Suche nach der besten Route? Computerspiele zur Hansegeschichte setzen ganz auf das Genre der Wirtschaftssimulation. Dabei gäbe es eine Fülle an historischen Szenarien, die Pate für Spiele anderer Genres stehen könnten. Als einen Ideenpool präsentiert der Vortrag Beispiele für die »internationalen« Beziehungen einzelner Kaufleute, Lübecks und der Hanse.

Hansevolk zu Lübeck e.V.: »Die Verkündigung. Ein Ausflug ins Spätmittelalter«

Das Mittelalter nicht nur darstellen, sondern erleben – unter diesem Motto inszeniert das Hansevolk seit mehr als 20 Jahren spätmittelalterliches Leben der Lübecker Stadtbevölkerung. Freuen Sie sich auf authentische Darbietungen einer erfahrenen Reenactment-Gruppe. Vivat Lubeca!

ANMELDUNG ZUM LIVE-STREAM



Weitere Infos zur Veranstaltung und die Möglichkeit zur Anmeldung zum Live-Stream finden Sie hier: www.hansemuseum.eu/symposium-zugaenge-zur-hanse-2022