



Berlin, 30. September 2025

PRESSEMAPPE

ColdWarGames – Alles nur ein Spiel

**Eine Sonderausstellung im AlliiertenMuseum in Kooperation mit dem
Computerspielemuseum**

I. Presseeinladung	2
II. Ausstellungsräume	4
III. Hintergrund	7
IV. Vorstellung der Kooperationspartner	10
V. Pressebilder	11

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum



I. Presseeinladung

Vom **2. Oktober 2025 bis 30. Juni 2026** laden das **AlliiertenMuseum** und das **Computerspielemuseum** zu einer außergewöhnlichen Zeitreise ein: Die Kooperationsausstellung **ColdWarGames – Alles nur ein Spiel** widmet sich Spielen aus dem Kalten Krieg und über den Kalten Krieg. Jugendliche und Erwachsene können in nachgestalteten Wohnräumen vergangener Jahrzehnte Brettspiele entdecken oder an klassischen Konsolen selbst aktiv werden. Dabei erfahren sie spielerisch, welche historischen Ereignisse für die Spielentwicklung entscheidend waren und wie Spiele das binäre Denken über den Kalten Krieg prägten.

Am **30. September 2025** um **11 Uhr** findet im AlliiertenMuseum in Zehlendorf ein **Presse-rundgang** statt, zu dem wir Sie herzlich einladen möchten.

In einem Querschnitt durch die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts werden sowohl Brettspiele wie *Risiko* (1957) als auch Konsolenspiele (*GoldenEye*, 1997) bis hin zu gegenwärtigen Shootern (*Call of Duty Black Ops Cold War* 2020) vorgestellt und zeitgeschichtlich eingeordnet. Das politisch-kulturelle Umfeld, das die „ColdWarGames“ hervorbrachte, wird anhand der Orte erläutert, an denen gespielt wurde: Inszenierungen von Wohnzimmern bieten ein immersives Erlebnis und zeigen anhand von Radiosendungen, Zeitungen, Postern und Fernsehprogrammen, wie der Kalte Krieg auf ganz unspielerische Art in die Lebenswelt eindrang. Neben den Spielen laden auch zahlreiche weitere Exponate zum Interagieren ein: Kostüme vergangener Jahrzehnte können anprobiert werden, Radio und Fernsehen lassen sich umschalten und an einer interaktiven Station können eigene Plakate gestaltet werden.

Themenwände bieten eine historische Einordnung über den Verlauf des Kalten Krieges, die Auswirkungen auf die geteilte Hauptstadt und die Entwicklungen nach dessen Ende – bis ins neue Millennium, das durch den 11. September 2001 eine Zäsur erlebte. Abwägungsprozesse, wo die Grenze des Akzeptablen liegt und die Frage, ob Krieg überhaupt gespielt werden darf, lassen die Besuchenden selbst zu Spieler*innen werden, die vor der Entscheidung stehen, mit den dargebotenen Exponaten zu interagieren – oder auch nicht. Der zeitliche Rahmen der Spiele wird durch historische Objekte, wie einem Sputnik-Modell oder dem Aufzugsmotor aus den Ruinen des World Trade Center, ergänzt.

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum



ColdWarGames eröffnet einen niedrigschwelligen Zugang über Spiele, die Wissen auf immersive Weise vermitteln. So wird mit der Ausstellung nicht nur der Kalte Krieg in Bezug zur Demokratiegeschichte gesetzt, sondern durch sie wird auch eigenmächtiges, demokratisches Lernen ermöglicht. Ihre Relevanz liegt darin, den Kalten Krieg begreifbar zu machen und daraus Lehren für die Gegenwart zu ziehen.

ColdWarGames – Alles nur ein Spiel

2. Oktober 2025 – 30. Juni 2026

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Öffnungszeiten: Dienstag–Sonntag, 10–18 Uhr. Der Eintritt ist kostenlos.

Presserundgang: **Dienstag, 30. September 2025, 11 Uhr**

Mit Dr. Jürgen Lillteicher, Martin Görlich, Nicole Hanisch, Veit Lehmann und Matthias Oborski

Anmeldung zum Presserundgang:

<https://www.artefakt-berlin.de/press-accreditation>

Alle Pressematerialien zum Download finden Sie hier:

www.artefakt-berlin.de/aktuelle-projekte/coldwargames-alles-nur-ein-spiel

Zusätzliche Informationen:

www.alliiertenmuseum.de/ausstellung/cold-war-games

www.computerspielemuseum.de

Pressekontakt:

ARTEFAKT Kulturkonzepte

Clara Westendorff und Dominika Julia Homa

clara.westendorff@artefakt-berlin.de, dominika-julia.homa@artefakt-berlin.de

Telefon: +49 / (0)30 / 440 10 724

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum

II. Ausstellungsräume

Eröffnungstext

Homo ludens – der spielende Mensch – erfährt die Welt durch das Spiel. Den Ernst des Lebens begreift er spielerisch. Auch während des Kalten Krieges, einer fast fünfzig Jahre dauernden globalen Anspannung, geht der Spieltrieb nicht verloren. Der Mensch misst sich weiterhin im spielerischen Wettstreit.

Wie viele Spiele kennt auch die Logik des Kalten Krieges nur das Entweder-oder: Gewinner oder Verlierer, Sieg oder Niederlage. Dieses binäre System ist eine ideale Vorlage für Spiele aller Art: für die einfachsten Würfelspiele bis hin zu den modernsten Videospielen. So eingeeht, wird die politische Konfrontation im Spiel variierbar und gedanklich beherrschbar. Dadurch wirkt das Spiel zurück auf die Realität des Kalten Krieges, in dem scheinbar auch nur eine Seite triumphieren konnte.

Doch das Leben ist kein Spiel und die Welt ist nicht binär. Mit dem Ende des Kalten Krieges ist der Konflikt nicht aus der Welt geschafft und er ist auch weiterhin im Spiel präsent. Die Ausstellung zeigt, wie Menschen den Kalten Krieg spielen und wie der reale Kalte Krieg ihr Spiel beeinflusst.

Idylle unter dem Atompilz

Brett- und Kartenspiele dominieren die deutschen Wohnzimmer der Nachkriegszeit. In der Phase des Wirtschaftswunders entsteht ein vielfältiger Spielmarkt, der komplexere und themenspezifische Spiele auch für Erwachsene hervorbringt: Neben den Klassikern wie *Mühle* und *Mensch-ärgere-dich-nicht* werden auch Themen- und Strategiespiele wie *Monopoly* oder *Risiko* populär. Letzteres ruft die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“ auf den Plan, die in dem Welteroberungsziel eine Gefahr für die Jugend sieht. Die ersten Videospiele kommen in den 1970er Jahren auf den Markt und werden in Spielhallen popularisiert.

Das Zeitgeschehen ist unruhig: Auf den Zweiten Weltkrieg folgt der Kalte Krieg, der die Welt in ein östliches und ein westliches Lager teilt. Das Atomwaffenarsenal beider Supermächte ist groß genug, um den gesamten Planeten unbewohnbar zu machen. Mehrmals sieht es so aus, als würde der Konflikt heiß werden: ob in der Panzerkonfrontation nach dem Bau der Berliner Mauer, während der Kubakrise oder in den Stellvertreterkriegen wie dem Vietnamkrieg.

Im Kontrast zu den zahlreichen Krisen steht der Rückzug in die private Idylle des heimischen Wohnzimmers, wo sich die Konflikte der Welt ausblenden lassen und die Menschen ihren

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum

neuerworbenen Wohlstand genießen. In diesen Wohnzimmern wird gespielt, und mit einem wachsenden Markt wird auch der Kalte Krieg gespielt – sei es in Form der Welteroberung, der militärischen Simulation oder auf frühen Spielekonsolen.

Kein Ende der Geschichte

Das Videospiel verändert den Spielmarkt nachhaltig: Erstmals können Spieler einen Avatar, einen digitalen „Menschen“, steuern und über diesen mit einem maschinellen Gegner interagieren. Während man dafür in den 1970er Jahren noch Spielhallen aufsuchen muss, gewinnen in den 1980er Jahren Konsolen an Popularität. Videospiele werden fortan mit Controller, Spielkassette und heimischem Fernseher verbunden. Der Kalte Krieg ist ein beliebtes Spielesujet und bildet mit der Zeit eine eigene Marke. In den 1990ern bietet die Verbreitung von Heimcomputern neue Chancen: Grafikkarten und höhere Rechenleistungen ermöglichen komplexere Spiele und 3D-Grafik. Das Computerspiel bestimmt zunehmend den Spielmarkt.

Mitte der 1980er Jahre erreicht der Kalte Krieg nach einer Phase der Entspannung einen kritischen Höhepunkt. Das atomare Wettrüsten und die Stationierung von Raketen in Europa lassen die Hoffnung auf Frieden durch atomare Abschreckung schwinden. US-Präsident Ronald Reagan ist überzeugt, dass Frieden auf militärischer Stärke beruhe. Die Sowjetunion ist zunehmend von ihren Rüstungsausgaben und ihrem Krieg in Afghanistan geschwächt. Politisch ist sie nach dem Wechsel von vier Generalsekretären in vier Jahren instabil.

Vor dem Hintergrund des Wettrüstens wirkt das Ende des Kalten Krieges wie eine Erlösung. Es scheint die Chance auf eine gerechtere und friedliche Weltordnung gegeben. Der Historiker Francis Fukuyama spricht gar vom „Ende der Geschichte“. Während der Kalte Krieg beendet ist, lebt er im Spiel ungebrochen fort. Der Boom der Heimcomputer ermöglicht unzählige neue Spielmodi, die sich auch der Dramaturgie des Kalten Krieges bedienen. Auch für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften scheint der Kalte Krieg Geschichte zu sein: Sie verbietet die gespielte Eskalation nicht mehr.

Future-retro-Wars

Im neuen Jahrtausend beschleunigt sich der digitale Fortschritt: Die Rechnerleistung ist seit dem Jahr 2000 um das Tausendfache gestiegen. Der digitale Spielmarkt wuchs in derselben Zeit um das Doppelte. Davon profitieren nicht nur aufwendige Produktionen mit Millionenbudgets, sondern auch Spiele kleiner unabhängiger Entwickler-Studios und auch das klassische Brettspiel. Die Marke „Kalter Krieg“ ist weiterhin populär. Unter diesem Etikett lassen sich vergangene Konflikte nachspielen oder fiktive Szenarien fortspinnen.

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum



Die kurze Phase der absoluten Dominanz der USA ist jedoch vorbei: Der 11. September 2001 setzt dem „Ende der Geschichte“ selbst ein Ende. Mit den Anschlägen wird nicht nur die Verwundbarkeit der USA gezeigt, ihre Folgekriege im Nahen Osten führen überdies zu einer Interventionsmüdigkeit in der amerikanischen Bevölkerung. Gravierender noch: Mit Russlands Überfall auf die Ukraine wird an der NATO-Grenze Krieg geführt.

Einer weit verbreiteten Zukunftsangst steht eine rasante technische Entwicklung gegenüber, die sich nach der Vernetzung aller Rechner nun anschickt, die kommunikative Barriere zwischen Mensch und Maschine einzureißen. Die Reaktionen auf den zunehmenden Einfluss der künstlichen Intelligenz schwanken zwischen Hoffnung und Skepsis. Das Spiel vom Kalten Krieg erscheint aus dieser Perspektive als nostalgische Zeit, die ein klares Freund-Feind-Denken hatte und den Frieden in Europa bewahrte.

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum

III. Hintergrund

Kriegsgefahr

1950 schürt der Koreakrieg Ängste vor einem dritten Weltkrieg. Anstelle der beiden Großmächte kämpfen Verbündete der USA und der Sowjetunion in sogenannten Stellvertreterkriegen gegeneinander. Nur fünf Jahre nach der bedingungslosen Kapitulation Deutschlands rüsten die Bundesrepublik und die DDR im Rahmen ihrer Militärbündnisse wieder auf. Die Wiederbewaffnung fordert die ganze Gesellschaft. In beiden deutschen Staaten wird die Wehrpflicht eingeführt. Das wachsende atomare Arsenal beider Blöcke macht es zunehmend unwahrscheinlicher, einen Atomkrieg unbeschadet gewinnen zu können. Dieses „Gleichgewicht des Schreckens“ lässt beide Seiten zögern, atomare Waffen einzusetzen.

Bessere Zukunft

Nach den entbehrungsreichen Kriegs- und Nachkriegsjahren zieht das Wirtschaftswachstum insbesondere in der Bundesrepublik und in Westeuropa stark an. Das Wirtschaftswunder erhöht den allgemeinen Wohlstand und nährt den Fortschrittsglauben. Durch Fleiß, Arbeit und Technik erscheinen alle Probleme lösbar. Wenngleich der Aufschwung in der DDR und Osteuropa geringer und kürzer ausfällt, ist man auch hier optimistisch. Auch auf der politischen Ebene blickt man zuversichtlich in die Zukunft. Mit der Gründung der UN scheinen Kriege vermeidbar und eine Weltregierung möglich.

Widerstände

„Ohne mich“ heißt es 1956, als in der Bundesrepublik die allgemeine Wehrpflicht eingeführt werden soll. Zahlreiche Jugendliche protestieren gegen ihre Einberufung. In der DDR, die 1962 den Wehrdienst verpflichtend macht, erstreiten sich junge Männer das Recht, den Kriegsdienst zu verweigern und waffenlose „Bausoldaten“ zu sein. Zahlreiche Bewegungen entziehen sich seit den 1960er Jahren der Entweder-oder-Logik des Kalten Krieges. Hippies und „Gammler“ stellen Moral- und Arbeitsethik infrage, 68er und Spontis streiten für eine revolutionäre Veränderung der westlichen Gesellschaft. Die DDR versucht, Jugendbewegungen zu unterdrücken oder politisch zu vereinnahmen.

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum

Alltägliche Gefahr

Der Kalte Krieg ist auch im Alltag der Menschen präsent. Jährlich werden Militärmanöver in der Bundesrepublik und in der DDR abgehalten, die einen Krieg in Europa simulieren. Besonders spürbar ist die militärische Spannung im geteilten Berlin. Hier üben die West-Alliierten den Häuserkampf inmitten der Stadt. An der Berliner Mauer kommt es wiederholt zu Todesfällen durch Schüsse der Grenzsoldaten und Unglücke im Sperrgebiet. Bis 1989 sterben hier nicht weniger als 140 Menschen aus Ost und West.

Gesellschaften in Aufruhr

Die zivilgesellschaftlichen Initiativen der 1980er Jahre sind zahlreich: Es gibt Umwelt-, Anti-Atomkraft-, Friedens- und politische Bewegungen. In der Bundesrepublik stellen sie Blockdenken und Wachstumsglaube infrage. In der DDR und Osteuropa werden ähnliche Bewegungen unterdrückt – mit schwindendem Erfolg. 1980 formiert sich mit *Solidarność* in Polen eine oppositionelle Kraft, die trotz Verhängung des Kriegsrechts nicht mehr unterdrückt werden kann. 1989 kritisieren in der DDR Bürgerrechtsbewegungen offen Staat und System. Die Massendemonstrationen im Oktober und November erzwingen die Maueröffnung und die ersten freien und geheimen Wahlen der DDR.

Eine Supermacht verschwindet

Die Loslösung der Republiken besiegelt das Ende der Sowjetunion, die sich 1991 auflöst. Der Abzug der Roten Armee aus Osteuropa und der ehemaligen DDR dauert bis 1994 an. Zurück bleiben leere Kasernen und zahlreiche Munitionsreste. In die Erleichterung der Soldaten über ihre Heimkehr mischt sich ein Gefühl der Demütigung. In den Jugoslawienkriegen sind es NATO-Truppen und nicht russische Streitkräfte, die die Kämpfe beenden.

Die verwundbare Supermacht

Die Terroranschläge des 11. September 2001 zeigen, dass auch die einzige Supermacht USA nicht unangreifbar ist. Die NATO ruft einstimmig den Bündnisfall aus und interveniert in Afghanistan, das als Unterschlupf für die Drahtzieher der Anschläge gilt. Der Krieg gegen den Irak, der ebenfalls als Terrorunterstützer bezeichnet wird, wird bereits nicht mehr von allen westlichen Partnern mitgetragen. Obwohl die militärischen Operationen unter Führung der USA gewonnen werden, gelingt keine dauerhafte Befriedung. In Afghanistan übernehmen die Taliban Schritt für Schritt erneut die Macht, bis sich die NATO-Koalition ab 2019 zurückzieht. Der Irak bleibt weiterhin instabil.

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum

Kalter Krieg und heißer Krieg

Mit der russischen Vollinvasion der Ukraine 2022 beginnt der erste territoriale Angriffskrieg in Europa seit dem Ende des Zweiten Weltkrieges. Die Ukraine widersetzt sich der Invasion und wird von einem breiten westlichen Bündnis unterstützt. Demgegenüber steht die Unterstützung Russlands durch ehemals sozialistische Staaten wie China und Nordkorea. Mit dem Kriegsausbruch ist die Logik der gegenseitigen Abschreckung aus dem Kalten Krieg hinfällig. Eine atomare Eskalation ist wieder denkbar.

Kalter Krieg 2.0

Die Rückkehr der Kriegsgefahr nach Europa und die Lagerbildung in Ost und West mögen an einen Kalten Krieg 2.0 denken lassen. Doch der Kalte Krieg zeichnete sich dadurch aus, auf europäischem Boden nie eskaliert zu sein. Sicher ist, dass die Rollen der Supermächte neu verhandelt werden und andere Mächte und Allianzen an Einfluss gewinnen dürften.

Auch die neuen Bündnisse unterscheiden sich von jenen im Kalten Krieg: Der Führungswille der USA ist nicht eindeutig und die Rolle des Globalen Südens ist unsicher. Eine neue stabile internationale Weltordnung zeichnet sich bislang nicht ab.

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum

IV. Vorstellung der Kooperationspartner



Das **AlliiertenMuseum** zeigt das Engagement der Westmächte in Berlin und Deutschland von 1945 bis 1994. Schwerpunkte sind die Berliner Luftbrücke, der Kalte Krieg und das Alltagsleben der amerikanischen, britischen und französischen Gemeinschaften. Der Standort ist authentisch: In den Gebäuden lagen einst Kino und Bibliothek der US-Truppen; dahinter eine große Wohnsiedlung für US-Soldaten und Familien. Gegenüber saßen die US-Militärregierung und die Berlin Brigade. Herausragende Exponate sind das letzte Wachhäuschen vom Checkpoint Charlie, eine britische Hastings und der Berliner Spionagetunnel.



Das **Computerspielemuseum** eröffnete 1997 in Berlin die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Seitdem hat das Museum die Entwicklung des Mediums in über 40 nationalen und internationalen Ausstellungen begleitet. In der Dauerausstellung lassen über 300 Exponate, rare Originale, spielbare Klassiker, interaktive Spielobjekte und Kunstinszenierungen die Welt des spielenden Menschen entstehen.

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum

V. Pressebilder

Download:

<https://www.artefakt-berlin.de/aktuelle-projekte/coldwargames-alles-nur-ein-spiel#pro-press-fotos>

Bitte beachten Sie: Die Abbildungen dürfen ausschließlich im Zusammenhang mit einer Berichterstattung über die jeweiligen Projekte bis sechs Wochen nach Ende der Laufzeit kostenfrei veröffentlicht werden. Danach tritt die Honorarpflicht zugunsten der Rechteinhaber ein. Eine Weitergabe an Dritte ist untersagt.

Wir bitten um Zusendung eines Belegexemplars an mail@artefakt-berlin.de



Abb. 01: AlliiertenMuseum, Freigelände

Credit: AlliiertenMuseum / Chodan



Abb. 02: AlliiertenMuseum, Outpost nachts

Credit: AlliiertenMuseum / Chodan

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum



Abb. 03: AlliiertenMuseum, Freigelände

Credit: AlliiertenMuseum / Chodan



Abb. 04: „Atomic Bomb“ aus der Ausstellung „ColdWarGames“, AlliiertenMuseum, 2025

Credit: AlliiertenMuseum



Abb. 05: Aufzugmotor World Trade Center aus der Ausstellung „ColdWarGames“, AlliiertenMuseum, 2025

Credit: Haus der Geschichte Bonn

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum

	<p>Abb. 06: „Power Glove“ aus der Ausstellung „ColdWarGames“, AlliiertenMuseum, 2025</p> <p>Credit: Wikimedia Commons</p>
	<p>Abb. 07: „Provopoli“ aus der Ausstellung „ColdWarGames“, AlliiertenMuseum, 2025</p> <p>Credit: Haus der Geschichte Zeitgeschichtliches Forum Leipzig</p>
	<p>Abb. 08: Weltkugel aus der Ausstellung „ColdWarGames“, AlliiertenMuseum, 2025</p> <p>Credit: Haus der Geschichte Zeitgeschichtliches Forum Leipzig</p>

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum



**Abb. 09: Ausstellungsansicht
„ColdWarGames“, AlliiertenMuseum, 2025**

Credit: AlliiertenMuseum/Dora Csala



**Abb. 10: Ausstellungsansicht
„ColdWarGames“, AlliiertenMuseum, 2025**

Credit: AlliiertenMuseum/Dora Csala

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum



Abb. 11: Ausstellungsansicht
„ColdWarGames“, AlliiertenMuseum, 2025
Credit: AlliiertenMuseum/Dora Csala



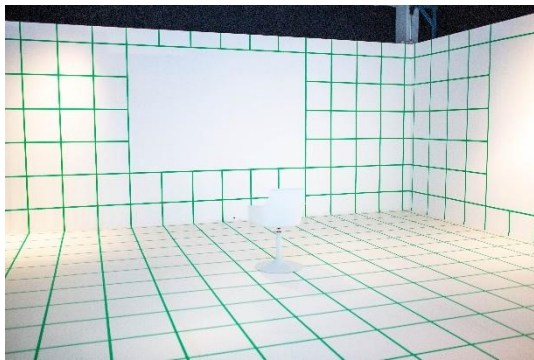
Abb. 12: Ausstellungsansicht
„ColdWarGames“, AlliiertenMuseum, 2025
Credit: AlliiertenMuseum/Dora Csala



Abb. 13: Ausstellungsansicht
„ColdWarGames“, AlliiertenMuseum, 2025
Credit: AlliiertenMuseum/Dora Csala

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453
Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0
Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91
E-Mail info@AlliiertenMuseum.de
www.alliiertenmuseum.de
www.facebook.com/alliiertenmuseum



**Abb. 14: Ausstellungsansicht
„ColdWarGames“, AlliiertenMuseum, 2025**

Credit: AlliiertenMuseum/Dora Csala

AlliiertenMuseum, Clayallee 135, 14195 Berlin

Presse: 0173 7022453

Telefon +49 / (0)30 / 81 81 99 -0

Fax +49 / (0)30 / 81 81 99 -91

E-Mail info@AlliiertenMuseum.de

www.alliiertenmuseum.de

www.facebook.com/alliiertenmuseum