

Fachkonferenzprogramm der Stiftung Digitale Spielekultur zum Thema „Demokratie durchgespielt? Potenziale von Games für die digitale Gesellschaft“

Datum: 28. Oktober 2020

Zeit: 10:00 Uhr bis 16:30 Uhr

Ab 9.00 Uhr Technischer Check-in

10.00 Uhr – 10.15 Uhr

Eröffnung durch den Hauptmoderator Daniel Finger

- Grußwort Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin, Stiftung Digitale Spielekultur
- Grußwort Jenni Wergin, Förderreferentin New Media, Medienboard Berlin-Brandenburg

10.15 Uhr – 10.30 Uhr

Keynote: Sascha Lobo, Blogger, Buchautor, Journalist

"Digital-demokratischer Phantomschmerz: Wie die digitale Vernetzung die Demokratie verändert"

10.30 Uhr – 12:00 Uhr incl. Q&A

Eröffnungspanel

„Demokratie durchgespielt? Potenziale von Games für die digitale Gesellschaft“

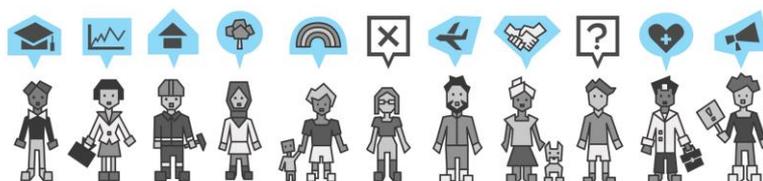
Im Rahmen der Eröffnungsdiskussion werden Vertreter*innen aus Politik, Zivilgesellschaft und Games-Branche ihre Standpunkte und Schnittstellen zum Thema Demokratie und digitale Spiele diskutieren: Können Games neue Zugänge zum Thema Demokratie eröffnen?

Moderation: Daniel Finger

Gäste:

- Jörg Friedrich, Gründer, Paintbucket Games
- Richard Gamp, Vorsitzender, Landeschülerausschuss Berlin
- Sascha Lobo, Blogger, Buchautor, Journalist
- Ann Cathrin Riedel, Vorstandsvorsitzende, LOAD e.V.
- Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin, Stiftung Digitale Spielekultur

12:00 Uhr bis 13:00 Uhr: Mittagspause



Moderierte Fachforen:

13.00 Uhr – 14.30 Uhr incl. Q&A

Forum 1

„Non-Profit Gaming? Möglichkeiten zum Einsatz digitaler Spiele im Non-Profit Sektor“

Mit Games den digitalen Wandel gestalten – aber wie? Vertreter*innen aus dem Non-Profit Sektor und der Games-Branche berichten von Pilotprojekten, erprobten Ideen, Erfolgen und Fehlschlägen. Ein Forum für Lehren aus der jüngeren Vergangenheit und neuen Impulsen für die Zukunft.

Moderation: Maren Schulz, Leiterin Politische Kommunikation, game-Verband der deutschen Games-Branche e.V.

Gäste:

- Dr. Sandra Busch-Janser, Abteilungsleiterin Politische Kommunikation, Konrad-Adenauer-Stiftung
- Prof. Clemens Hochreiter, Professor für Game Design, Hochschule Fresenius München, Geschäftsführer Reality Twist
- Jogi Neufeld, Gründer und Geschäftsführer, SUBOTRON
- André Spang, Referat Digitale Gesellschaft und Medienkompetenz, Staatskanzlei Nordrhein-Westfalen

13.00 Uhr – 14.30 Uhr incl. Q&A

Forum 2

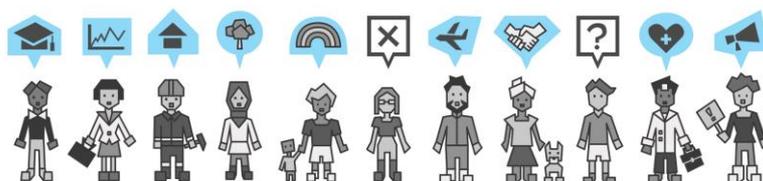
„Der Demokratie-Simulator 2020: Games als Abbild politischer Systeme“

Gaming ist kein Nischenthema mehr, denn knapp die Hälfte der Deutschen spielt. Welche demokratischen Systeme kommen bereits heute in digitalen Spielen zum Einsatz? Ist ein Spiel automatisch „serious“, sobald es um Politik geht und was ist eigentlich ein „politisches Spiel“?

Moderation: Lena Falkenhagen, Autorin von Romanen und Spielen sowie Bundesvorsitzende des Verbands deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller

Gäste:

- Seren Besorak, Gründer, Tritrie Games
- Valentina Birke, Projektmanagerin Indie Arena Booth, Kuratorin Initiative Creative Gaming
- Jörg Friedrich, Gründer, Paintbucket Games
- Sebastian Hollstein, Co-Founder & Game-Director, Studio Fizbin



13.00 Uhr – 14.30 Uhr incl. Q&A

Forum 3

„Empörung statt Empowerment? Demokratie in Zeiten von Hatespeech und digitalen Diskursen“

Durch digitale Kommunikation hat sich unser Bild von Öffentlichkeit verändert. Hetze, Diskriminierung und Lügen scheinen präsenter denn je und politische Auseinandersetzungen werden zur emotionalisierten Schlacht um die Meinungsführung. Ist der Kampf gegen Hatespeech und Fake News eine zivilgesellschaftliche Aufgabe oder schenkt man damit einer kleinen Gruppe an "Trollen" nur unnötig viel Aufmerksamkeit?

Moderation: Petra Fröhlich, Redaktion GamesWirtschaft

Gäste:

- Richard Gamp, Vorsitzender, Landesschülerausschuss Berlin
- Jens Kosche, Geschäftsführer, Electronic Arts DACH
- Marilyn Marx, Community Redakteurin, GameStar
- Mick Prinz, Projekt Good Gaming – Well Played Democracy, Amadeu Antonio Stiftung

14:30 Uhr – 15:00 Uhr Kaffeepause

15:00 Uhr – 16:30 Uhr incl. Q&A

Abschlusspanel

„Next Level Democracy: Welchen Beitrag können Games in der Zukunft leisten?“

Moderation: Daniel Finger

Gäste:

- Christoph Brosius, Gründer, Game Thinking
- Arne Busse, Fachbereichsleiter Zielgruppenspezifische Angebote, Bundeszentrale für politische Bildung
- Prof. Dr. Christiane Eilders, Professorin für Kommunikations- und Medienwissenschaft, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf
- Felix Falk, Geschäftsführer, game-Verband der deutschen Games-Branche e.V.
- Michael Kellner, politischer Bundesgeschäftsführer, Bündnis 90/Die Grünen

Verabschiedung durch Çiğdem Uzunoğlu

16:30 Uhr Ende

