

# KONFERENZPLAN

24. JUNI  
2021  
ERINNERN MIT GAMES

10:00

## ERÖFFNUNG & GRÜßWORT

Cigdem Uzunoglu, Dr. Andrea Despot & Olaf Zimmermann

10:30

## KEYNOTE: POTENTIALE DIGITALER SPIELE FÜR DIE ERINNERUNGSKULTUR

Eugen Pfister

11:00

## PANEL: ERINNERN MIT GAMES - POTENTIALE UND HERAUSFORDERUNGEN

Cigdem Uzunoglu, Dr. Andrea Despot, Doron Kiesel & Jörg Friedrich

12:00

MITTAGSPAUSE

13:00

## SPIELUNG: ATTENTAT 1942

Herausforderungen spielerischer  
Erinnerungskultur

Eugen Pfister & Felix Falk

## SPIELUNG: THE INNER WORLD 2

Digitale Erinnerungskultur in der  
Bildung?

Viola B. Georgi & Sabiha Ghellal

## SPIELUNG: CURIOUS EXPEDITION 2

Postkoloniale Perspektiven auf  
Literatur & Games

Dr. Andrea Geier & Felix Zimmermann

International networks in digital holo-  
caust memory Victoria Walden (EN)

13:30

Hass in Gamingforen begegnen  
(in Planung)

14:15

## SPIELUNG: THROUGH THE DARKEST OF TIMES

Widerstand spielbar machen

Dr. Felix Klein & Jörg Friedrich

## SPIELUNG: ANNE FRANK HOUSE VR

Virtual Reality, Zeugenschaft &  
Erinnerung

Clemens Hochreiter & Steffi de Jong

## SPIELUNG: JESSIKA

NSU, Radikalisierungsprozesse &  
Täterperspektive in Spielen

Céline Wendelgaß & Seren Besorak

Spielideen interdisziplinär entwickeln  
(in Planung)

14:45

Geschichte spielerisch designen  
(in Planung)

15:15

## VERABSCHIEDUNG

Mona Brandt & Christian Huberts