

# KONFERENZPLAN

24. JUNI  
2021  
ERINNERN MIT GAMES

10:00

**ERÖFFNUNG** Çiğdem Uzunoğlu (Stiftung Digitale Spielekultur)

**GRÜßWORT** Dr. Andrea Despot (Stiftung EVZ)

**ERINNERN MIT GAMES** Olaf Zimmermann (Deutscher Kulturrat)

**KEYNOTE: POTENTIALE DIGITALER SPIELE FÜR DIE ERINNERUNGSKULTUR**

Dr. Eugen Pfister (HdK Bern)

11:00

**PANEL: ERINNERN MIT GAMES - POTENTIALE UND HERAUSFORDERUNGEN**

Çiğdem Uzunoğlu (Stiftung Digitale Spielekultur), Dr. Andrea Despot (Stiftung EVZ), Prof. Dr. Doron Kiesel (Zentralrat der Juden in Deutschland), Jörg Friedrich (Paintbucket Games)

12:00

MITTAGSPAUSE

13:00

**SPIELUNG: ATTENTAT 1942**  
Herausforderungen spielerischer  
Erinnerungskultur

Dr. Eugen Pfister (HdK Bern)  
Felix Falk (game Verband)

**SPIELUNG: THE INNER WORLD 2**  
Digitale Erinnerungskultur in der  
Bildung?

Prof. Dr. Viola Georgi (Uni Hildesheim)  
Prof. Dr. Sabiha Ghellal (HdM Stuttgart)

**SPIELUNG: CURIOUS EXPEDITION 2**  
Postkoloniale Perspektiven auf  
Literatur & Games

Prof. Dr. Andrea Geier (Uni Trier)  
Felix Zimmermann (AK Geschichtswissenschaft & Digitale Spiele)

**Spielideen interdisziplinär entwickeln**  
Tabea Widmann (Uni Konstanz)  
Christoph Kehl (GS Kulturforum Jena)

**Hass in Gamingforen begegnen**  
Viet Hoang (Amadeu Antonio Stiftung)

14:00

KAFFEPAUSE

14:15

**SPIELUNG: THROUGH THE  
DARKEST OF TIMES**  
Widerstand spielbar machen

Dr. Felix Klein (Bundesbeauftragter  
gegen Antisemitismus)  
Jörg Friedrich (Paintbucket Games)

**SPIELUNG: ANNE FRANK HOUSE VR**  
Virtual Reality, Zeugenschaft &  
Erinnerung

Prof. Clemens Hochreiter (Reality Twist)  
Dr. Steffi de Jong (Uni Köln)

**SPIELUNG: JESSIKA**  
NSU, Radikalisierungsprozesse &  
Täterperspektive in Spielen

Céline Wendelgaß (BS Anne Frank)  
Seren Besorak (Tritrite Games)

**Digital holocaust memory internationally**  
Victoria Walden - EN (University of Sussex)

**Geschichte spielerisch designen**  
Martin Thiele-Schweiz (Playing History)

15:15

**VERABSCHIEDUNG**

Mona Brandt & Christian Huberts (Stiftung Digitale Spielekultur)