

PRESSEMITTEILUNG

Konferenz „Erinnern mit Games“ am 24. Juni 2021: Komplettes Programm veröffentlicht - jetzt online anmelden

- Informationen zu allen Speaker*innen und Programmpunkten der hybriden Fachkonferenz am 24. Juni 2021 jetzt online: <https://bit.ly/2SM2Z44>
- Sechs von Vertreter*innen der Erinnerungskultur und Games-Branche kommentierte Spielungen / Let's Plays veranschaulichen, welchen erinnerungskulturellen Mehrwert digitale Spiele bieten können.
- Kostenlose Anmeldung bis zum 21. Juni 2021 auf: <https://bit.ly/3h17TnR>

Berlin, 07. Juni 2021: Die Konferenz „Erinnern mit Games“ wird am 24. Juni 2021 anhand sechs ausgewählter Spieletitel veranschaulichen, welchen Beitrag Games für die historisch-politische Bildung rund um erinnerungskulturelle Themen leisten können. Dazu spielen und kommentieren Expert*innen aus Erinnerungskultur und Games-Branche unter anderem Titel wie „Attentat 1942“ von Charles Games, „Anne Frank House VR“ von Force Field und „Jessika“ von TrieTrie Games live vor Online-Publikum. Abgerundet wird das ganztägige Konferenzprogramm durch weitere Vorträge und eine Panel-Diskussion. Zur kostenlosen Teilnahme an der hybrid ausgerichteten Konferenz ist eine Anmeldung bis zum 21. Juni 2021 notwendig unter: <https://bit.ly/3h17TnR>

Eröffnet wird das Konferenzprogramm um 10 Uhr durch **Çiğdem Uzunoğlu** (Geschäftsführerin, Stiftung Digitale Spielekultur), mit einem anschließenden Grußwort von **Dr. Andrea Despot** (Vorstandsvorsitzende, Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ [EVZ]). Im Anschluss folgen zwei einführende Keynotes von **Olaf Zimmermann** (Geschäftsführer, Deutscher Kulturrat) und **Dr. Eugen Pfister** (Hochschule der Künste Bern). Abgerundet wird der Vormittag durch eine Panel-Diskussion, bei der **Dr. Andrea Despot** und **Çiğdem Uzunoğlu** gemeinsam mit **Prof. Dr. Doron Kiesel** (Wissenschaftlicher Direktor der Bildungsabteilung, Zentralrat der Juden in Deutschland) und **Jörg Friedrich** (Gründer und Spieleentwickler, Paintbucket Games) die Potenziale und Herausforderungen digitaler Erinnerungskultur in Verbindung mit Games debattieren.

Nach der Mittagspause finden ab 13 Uhr in drei parallelen Tracks die Spielungen mit Expert*innen aus Erinnerungskultur und Games-Branche statt. Neben den oben erwähnten Titeln werden auch die Spiele „**The Inner World 2**“ von Studio Fizbin, „**Curious Expedition 2**“ von Maschinen-Mensch und „**Through the Darkest of Times**“ von Paintbucket Games diskutiert. Zu Gast bei letzterer Diskussion ist der Beauftragte der Bundesregierung für jüdisches Leben und den Kampf gegen Antisemitismus, **Dr. Felix Klein**. Weitere Speaker*innen sind **Felix Falk** (Geschäftsführer, game – Verband der deutschen Games-Branche), **Céline Wendelgaß**

(Bildungsreferentin, Bildungsstätte Anne Frank), **Clemens Hochreiter** (Gründer, Reality Twist), **Prof. Dr. Andrea Geier** (Universität Trier) und viele weitere. Die sechs Spielungen / Let's Plays werden im Anschluss auch als Aufzeichnung online veröffentlicht.

Ein vierter Track wartet außerdem mit halbstündigen Vorträgen auf, unter anderem von **Viet Hoang** (Bildungsreferent, Amadeu Antonio Stiftung) zum Thema „Hass in Gaming-Foren begegnen“ und **Victoria Walden** (University of Sussex), die über den internationalen Stand von „Digital holocaust memory“ referiert. **Mona Brandt** und **Christian Huberts**, verantwortlich für die Initiative *Erinnern mit Games* bei der Stiftung Digitale Spielekultur, werden um 15:15 Uhr das Programm mit einer Verabschiedung schließen. Durch den Tag als Moderatoren führen die Journalisten **Daniel Blum**, **Marcus Richter**, **Christian Schiffer** und **Dominik Schott**.

Die Konferenz wird von der Stiftung Digitale Spielekultur veranstaltet und durch den Deutschen Kulturrat und den Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele fachlich begleitet. Gefördert wird sie von der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ (EVZ).

Mehr Informationen auf:

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/fachkonferenz-erinnern-mit-games/

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Wir sind die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit unserer Gründung im Jahr 2012 bauen wir Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Unsere gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an unseren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso divers besetzter Beirat gewährleistet unsere zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Unser Gesellschafter ist der game - Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de, sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Benjamin Hillmann
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: +49/30/29 04 92 93
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Pressekontakt

Quinke Networks GmbH
Achim Quinke
Palmaille 59
22767 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
E-Mail: presse@quinke.com
www.quinke.com