

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), Dr. Martin Thiele-Schweiz (Playing History)

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 Geschichtswissen-
schaft & 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

Anne Sauer (Playing History)

15:15

VERABSCHIEDUNG

Mona Brandt & Christian Huberts (Stiftung Digitale Spielekultur)