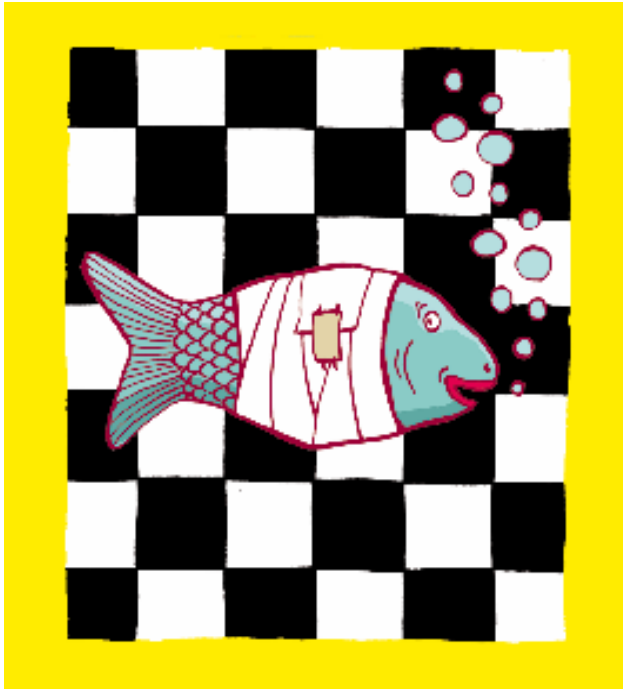


WAS UNS VERBINDET



Thementag Digitale Kultur

Europa erspielen Vermittlung europäischer Werte und europäischer Öffentlichkeit

Montag, 27. Juni 2022, 11 bis 16:30 Uhr

Stadt- und Landesbibliothek im Bildungsforum
14467 Potsdam, Am Kanal 47

LIT:potsdam

26. JUNI- 3. JULI 2022

Die Teilnahme ist kostenlos und nur nach bestätigter Anmeldung möglich.

Anmeldung unter: konferenz@litpotsdam.de oder online: www.litpotsdam.de/digitaltag

Im Anschluss an die Veranstaltung: 27. Juni, 19 Uhr, Stadt- und Landesbibliothek Potsdam, Eintritt frei

Neue Medien - Gefahren und Chancen für Europa

EU-Chefberater Paul Nemitz und Autor Matthias Pfeffer über die Plattform „Delphi“ und den Strukturwandel der europäischen Öffentlichkeit

Statement: Christian Ehler, MdEP und Vorsitzender des STOA Think Tanks

Moderation: Jörg Wagner

Wird es Europa gelingen, eine eigene demokratische Öffentlichkeit zu wahren oder müssen wir damit leben, dass die Infrastrukturen der öffentlichen Diskussion in Europa zunehmend von US Konzernen beherrscht werden? Was können die Konferenz über die Zukunft Europas, was können Initiativen wie die für eine europäische "Delphi"-Medienplattform, an der die Autoren beteiligt sind, zu diesem Weg beitragen? Eine Diskussion um die digitale Öffentlichkeit in Europa.

Einige Computerspiele können bereits am Sonntag, 26. Juni 2022 ausprobiert werden:

Spielzelt auf dem Brandenburgischen Geschichtenjahrmart, Kulturquartier Schiffbauergasse, 14 bis 18 Uhr

Wir danken unseren Förderpartnern



Gefördert mit
Mitteln des Landes
Brandenburg



Kooperationspartner



BILDUNGSFORUM
POTS DAM



THEMENTAG DIGITALE KULTUR

-- PROGRAMM--

Durch den Tag führt Thomas Böhm

11.00	Begrüßung	Marion Mattek , Stadt- und Landesbibliothek Potsdam
	Blick auf Brandenburg	Katja Dietrich-Kröck , Wirtschaftsministerium Brandenburg
	Statement	Video Games: Die Zukunft des Erzählens in der virtual reality - zwischen Wertevermittlung und Dystopie Christian Ehler , MdEP und Vorsitzender des STOA Think Tanks
11.40	Begegnung Moderation: Matthias Kreienbrink	Games Made in Europe Johanna Janiszewski , Game Designerin Tiny Crocodile Studios Max Neu , Spiel- + Medienpädagoge; Entwickler Serious Games
12.20	Fact Sheets	Computerspiele und ihr Beitrag zur deutschen und europäischen Kreativwirtschaft Markus Wille , Verband Game
12.40	Impuls	Moral im Videospiel Computerspiele und Wertevermittlung Hanns Christian Schmidt , Institut für Medienkultur und Theater, Uni Köln
13.00	PAUSE / <i>Spiele erproben für die Teilnehmenden des Programms</i>	
13.45	Interaktive Debatte: Ja oder Nein Moderation: Sofia Kats	Lassen sich europäische Werte erspielen? Experten argumentieren - das Publikum stimmt ab Team JA Nico Nowarra , Autor und Berater, Creative Sparks Valentin Dander , Medienpädagoge und Gutachter Philipp Reinartz , Geschäftsführer Pfeffermind/ Serious Games Team NEIN Benjamin Beil , Institut f. Medienkultur und Theater, Uni Köln Nils Sommer , Stiftung Digitale Spielekultur Daniel Zeis , Suchtberatungsstelle AWO Brandenburg
14.45	Podium Moderation: Matthias Kreienbrink	Computerspiel-Erzähl-Visionen Welche Computerspiele brauchen wir? Sebastian Möring , Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam Lena Falkenhagen , Schriftstellerin + Computerspiel-Autorin Dilan Canan Çakir , Deutsches Literaturarchiv Marbach
15.30	Offene Diskussion	
	Anschließend	<i>Spiele erproben für die Teilnehmenden des Programms</i>
19.00	Abendveranstaltung Begrüßung: Christian Ehler , MdEP Moderation: Jörg Wagner	Neue Medien - Gefahren und Chancen für Europa Paul Nemitz , EU-Chefberater und Matthias Pfeffer , Autor, über die von ihnen mit entwickelten Plattform „Delphi“ und den Weg zu einer europäischen Öffentlichkeit als Grundlage für die Demokratie in der Europäischen Union und ihren Mitgliedstaaten im digitalen Zeitalter.

SPRECHER:INNEN	
Prof. Dr. Benjamin Beil	ist Professur für Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Digitalkultur am Institut für Medienkultur und Theater der Universität Köln. Seine Forschungsthemen sind Computerspiele, Digitale Medien im Museum, partizipative Medienkulturen sowie Inter- und Transmedialität.
Dilan Canan Çakir	studierte Literaturwissenschaft und promovierte über Einakter im 18. und frühen 19. Jahrhundert an der Universität Stuttgart. Sie war Promotionsstipendiatin der Studienstiftung des deutschen Volkes und ist heute wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsreferat des Deutschen Literaturarchivs Marbach.
Prof. Dr. Valentin Dander	leitet den Studiengang Medienbildung an der FH Clara Hoffbauer Potsdam. Zudem ist er als Radiomacher für Freie Radios tätig. Er forscht zu medienpädagogischer Bildungs- und Wissenschaftstheorie, Politischer Medienbildung, Open Education und auditiver Medienarbeit.
Dr. Christian Ehler, MdEP	gehört seit 2004 als Abgeordneter für Brandenburg im Europäischen Parlament der Fraktion der Europäischen Volkspartei (EVP/CDU) an. Darüber hinaus ist er Vorsitzender des Think Tank STOA (Science and Technology Options Assessment) des Europäischen Parlamentes.
Lena Falkenhagen	ist selbstständige Autorin von Romanen und Videospielen und Professorin an der University of Applied Sciences Europe in Hamburg. Zudem ist sie Bundesvorsitzende des Verbands deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller (VS).
Johanna Janiszewski	ist Gründerin und Geschäftsführerin von Tiny Crocodile Studios. Zudem leitet sie Workshops, bei denen sie Kindern und Jugendlichen die Grundlagen der Spieleentwicklung näherbringt.
Dr. Sebastian Möring	ist akademischer Mitarbeiter im Kooperationsstudiengang Europäische Medienwissenschaft (EMW) und koordiniert das Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam (DIGAREC). Seine Forschungsschwerpunkte sind Bedeutungsstrukturen von Computerspielen aus der Perspektive der Medien- und Kulturwissenschaften.
Max Neu	ist Medienpädagoge und leitet Workshops mit Kindern und Jugendlichen. Er arbeitet unter anderem für den Landesverband Kinder- und Jugendfilm, für die Stiftung Digitale Spielekultur, JFF e.V., Go-Bildung, NBH Neukölln.
Nico Nowarra	arbeitet seit mehr als 20 Jahren als Journalist, Autor, Coach und Berater. Er gestaltet und produziert Hörspiele, Spiele und Vorträge und hat als Autor zahlreiche Artikel verfasst. Als Dozent für Storytelling, Journalismus und Präsentation arbeitete er für verschiedene deutsche Hochschulen.
Philipp Reinartz	ist Unternehmer und Autor. Sein erster Roman „Katerstimmung“ erschien 2013 im Rowohlt Verlag. Nach dem Studium gründete er die Gamification-Agentur Pfeffermind, die digitale und analoge Spiele entwickelt.
Dr. Hanns Christian Schmidt	ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen von Trans-, Inter- und Retro-Medialität, Game Studies, Game Literacy sowie Film- und Fernsehwissenschaften.
Nils Sommer	ist seit 2018 selbstständig in verschiedenen kreativen Bereichen tätig, unter anderem im Auftrag der Stiftung Digitale Spielkultur. Er befasst sich mit dem Design und der Leitung von Pen-und-Paper-Rollenspielen, die Gesellschaftsspiele mit narrativen Elementen verbinden.
Markus Wille	ist Referent für Marktforschung beim Game-Verband. Er befasst sich vor allem mit Analysen, Markt- und Meinungsforschung und unterstützt das Team Politische Kommunikation bei Events.
Daniel Zeis	ist Suchtberater bei der ambulanten Beratungs- und Behandlungsstelle für Suchtkranke und Suchtgefährdete des AWO Bezirksverbandes Potsdam. Er berät und behandelt Betroffene, die unter problematischen oder pathologischen Verhaltensweisen leiden, etwa beim Glücksspiel ("gambling"), in der Nutzung von Medien ("gaming") oder exzessiver Smartphone-Nutzung.
Moderation	
Sofia Kats	ist selbstständige Moderatorin. Sie hat lange als Kamerafrau und Cutterin bei Rocket Beans TV gearbeitet und wechselte 2016 in das Team von GameTwo, wo sie regelmäßig durch die Sendungen führt. So moderiert sie derzeit mit verschiedenen Partnern die Sendung Point & Chick auf Rocket Beans TV.
Matthias Kreienbrink	schreibt als freier Journalist für verschiedene Medien über Kultur, Gesellschaft und Games, unter anderem für Zeit online, Spiegel Online, die Süddeutsche und Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung. 2017 gründete er Grenzgamer, ein Projekt für und von Journalismus-Studierenden zur kritischen Auseinandersetzung mit Videospielen.