

## PRESSEMITTEILUNG

**„Lange Nacht der Ideen“ am 12. Mai 2017:**

### **Computerspiele als internationale Kulturbotschafter in Berlin**

**Berlin, 4. Mai 2017: Am 12. Mai 2017 lädt die Stiftung Digitale Spielekultur in Kooperation mit dem Goethe-Institut und dem Auswärtigen Amt im Rahmen der „Langen Nacht der Ideen“ zu drei „Spielungen“ ins Game Science Center Berlin. Angelehnt an die „klassische“ Lesung zeigt das Format der Spielung unter dem Veranstaltungstitel „Digitale Spiele als Kulturbotschafter“, wie digitale Spiele im Kontext des kulturellen Austauschs wirken können. Weitere Informationen zu den Spielungen und zur „Langen Nacht der Ideen“ auf [www.stiftung-digitale-spielekultur.de/lange-nacht-der-ideen-digitale-spiele-als-kulturbotschafter/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/lange-nacht-der-ideen-digitale-spiele-als-kulturbotschafter/). Die Veranstaltung wird teilweise in englischer Sprache stattfinden. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.**

Das Auswärtige Amt veranstaltet dieses Jahr im Rahmen des Forums „Menschen bewegen“ wieder die „Lange Nacht der Ideen“. Insgesamt 17 markante Orte der Berliner Kulturlandschaft beteiligen sich, um sich mit aktuellen Themen und Fragestellungen der auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik auseinanderzusetzen.

Gemeinsam mit dem Goethe-Institut bietet die Stiftung Digitale Spielekultur am 12. Mai 2017 einen besonderen Programmpunkt: Analog zu einer klassischen Lesung präsentieren bei drei „Spielungen“ indonesische, brasilianische und deutsche Spieleentwickler von ihnen entwickelte Games dem Publikum. Die Entwickler spielen selbst Abschnitte ihrer Spiele an, um so den kreativen Schaffensprozess hinter ihrem Spiel auch für Teilnehmerinnen und Teilnehmer ohne Programmierkenntnisse zu veranschaulichen.

Zudem können Besucherinnen und Besucher unter dem Motto „Digitale Spiele als Kulturbotschafter“ ausgewählte digitale Spiele aus Deutschland (Gewinner und Nominierte des Deutschen Computerspielpreises 2017), Indonesien und Brasilien an verschiedenen Stationen selbst ausprobieren und sich mit den Entwicklern persönlich austauschen.

Entstanden ist die Idee zur Veranstaltung aus den Game-Mixer-Programmen in Jakarta und Bandung ([Indonesien](#)) sowie [São Paulo](#), bei denen Nominierte und Gewinner des Deutschen Computerspielpreises auf Einladung der jeweiligen Goethe-Institute in die entsprechenden Gastländer reisten, um mit dortigen Kollegen in Austausch zu treten. So entstanden interkulturelle Spiele-Projekte wie die landeskundliche App „Jermania“ und,

als Ergebnis bi-nationaler Game Jams, spielbare Prototypen wie „Ja-CAR-ta“ und „Therapy Soccer“, die Spielbegeisterte, Entwicklerinnen und Entwickler auch über Grenzen hinweg verbinden.

Die Patenschaft der Veranstaltung hat der renommierte Berliner Spiele-Entwickler [Riad Djemili](#) (Maschinen-Mensch, Saftladen Game Collective) übernommen, der an beiden bisherigen Game-Mixer-Programmen teilgenommen hat und für das Goethe-Institut eine weltweite Serie von Game Jams organisiert. Der zweimalige Game-Mixer Teilnehmer fasst das Konzept der Veranstaltung zusammen: „Computerspiele sind spannend, weil sie sich, genau wie wir Menschen, nicht nur technologisch, sondern auch inhaltlich und sozial weiterentwickeln müssen. Genau diesem Punkt wollen wir mit dem Event ‚Digitale Spiele als Kulturbotschafter‘ und unseren brasilianischen und indonesischen Gästen auf den Grund gehen.“

Peter Tscherne, Geschäftsführer der Stiftung Digitale Spielekultur: „Auswärtige Kultur- und Bildungspolitik wird bei unserer Veranstaltung ‚Digitale Spiele als Kulturbotschafter‘ interaktiv erfahrbar. Digitale Spiele sind heutzutage eine universelle Sprache, die Kulturkreise miteinander verbindet und ermöglicht, voneinander und übereinander zu lernen.“

Der [BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware](#) und der [GAME - Bundesverband der deutschen Games-Branche](#) sind Partner der Veranstaltung „Digitale Spiele als Kulturbotschafter“ sowie des Game-Mixer-Programms.

### Das Programm:

- **Titel:** „Digitale Spiele als Kulturbotschafter“
- **Datum:** 12. Mai 2017 von 18.00 bis 23.55 Uhr
- **Ort:** Game Science Center, Besselstraße 14, 10969 Berlin
- **Moderation:** Marcus Richter (Radiomoderator, Podcaster)

### Ablauf:

- **18:00** Einlass
- **18:15** Eröffnung
- **18:30** Spielung I: „Jermania“ (Nightspade Studio) | Indonesien  
Bühngäste: Adam Ardisasmita (Arsanesia), Moritz Lehr (kunst-stoff), Christel Mahnke (Goethe-Institut Jakarta), Garibaldy „Gerry“ Wibowo Mukti (Nightspade Studio)
- **20:00** Spielung II: „Legend of the Skyfish“ (Mgaia Studio) und „Painters Guild“ (Lucas Molina Games) | Brasilien  
Bühngäste: Felipe Cancian Bertozzo (Mgaia Studio), Lucas Giehl Molina (Lucas Molina Games)

- **22:00** Spielung III: „Shadow Tactics: Blades of the Shogun“ (Mimimi Productions) | Deutschland  
Bühnengäste: Mimimi Productions (*angefragt*)

Die Spielungen sind für alle Besucherinnen und Besucher frei zugänglich und kostenlos. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich. Die Spielungen werden teilweise in englischer Sprache durchgeführt.

Weitere Informationen auf <https://menschenbewegen.jetzt/lange-nacht-der-ideen-2017/> und <https://www.facebook.com/events/145936675941591/>.

### Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur zeigt und vermittelt wirtschaftliche, technologische, kulturelle und gesellschaftliche Potenziale digitaler Spiele. Zu diesem Zweck initiiert sie Projekte, entwickelt Formate und schließt Kooperationen. Sie geht auf eine gemeinsame Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Computer- und Videospielebranche zurück. Neben Bundesministerien sind Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik an ihr beteiligt. Informationen unter [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de), bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale\\_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele)

### Über das Goethe-Institut

Das Goethe-Institut ist das weltweit tätige Kulturinstitut der Bundesrepublik Deutschland. Mit 159 Instituten in 98 Ländern fördert es die Kenntnis der deutschen Sprache im Ausland, pflegt die internationale kulturelle Zusammenarbeit und vermittelt ein aktuelles Deutschlandbild. Durch Kooperationen mit Partnereinrichtungen an zahlreichen weiteren Orten verfügt das Goethe-Institut insgesamt über rund 1.000 Anlaufstellen weltweit. Weitere Informationen unter <https://www.goethe.de>.

### Über die Lange Nacht der Ideen

Unter dem Motto „17 Orte – 17 Ideen“ öffnen das Auswärtige Amt und seine Partner am 12. Mai für einen Abend eine Vielzahl an interessanten Räumen in der Hauptstadt, um die Auswärtige Kultur- und Bildungspolitik erlebbar zu machen. Die „Lange Nacht der Ideen“ zeigt, wie sehr Außen und Innen in der Kultur zusammengehören und wie kulturelle Praxis kulturelle Politik verbessern und beeinflussen kann.

### Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur  
Benjamin Rostalski, Mona Brandt  
Torstraße 6  
10119 Berlin  
Tel: +49 30 29 04 92 93  
E-Mail: [rostalski@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:rostalski@stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur/](https://facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur/)  
[twitter.com/Digitale\\_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele)

### Pressekontakt

Quinke Networks GmbH  
Antonia Weinrich  
Bei den Mühren 70  
20457 Hamburg  
Telefon: +49/40/43 09 39 49  
E-Mail: [aq@quinke.com](mailto:aq@quinke.com)  
[www.quinke.com](http://www.quinke.com)