

PRESSEMITTEILUNG

Fachkonferenz der Stiftung Digitale Spielekultur: „Konflikt, Konsum, Kontrolle: Wie digitale Spiele der Gesellschaft den Spiegel vorhalten“

Berlin, 17. Mai 2017: Die Stiftung Digitale Spielekultur beleuchtet den Stellenwert von Computerspielen in unserer Gesellschaft und lädt am 01. Juni 2017 zur Fachkonferenz „Konflikt, Konsum, Kontrolle: Wie digitale Spiele der Gesellschaft den Spiegel vorhalten“ in Berlin ein. Experten aus der Spielebranche, Wissenschaftler und Gamer diskutieren gemeinsam in Vorträgen und Powertalks, wie Computerspiele unser Zusammenleben prägen und begleiten. Interessierte haben zusätzlich die Möglichkeit, bei der Fachkonferenz via Livestream auf <https://www.twitch.tv/gamesweekberlin> dabei zu sein und den Referenten über die Chat-Funktion Fragen zu stellen.

Die Eckdaten im Überblick:

- **Datum:** Donnerstag, 01. Juni 2017
- **Uhrzeit:** 11.00 Uhr bis 18.00 Uhr
- **Ort:** Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, Invalidenstr. 44, 10115 Berlin
- **Die Teilnahme ist kostenlos:** Eine vorherige [Anmeldung](#) ist erforderlich
- **Livestream:** www.twitch.tv/gamesweekberlin
- **Infos auf:** www.stiftung-digitale-spielekultur.de/fachkonferenz-konflikt-konsum-kontrolle

Konflikt, Konsum und Kontrolle sind drei Begriffe, die unser Miteinander beeinflussen. Das Computerspiel reflektiert diese Aspekte vielfältig und beschäftigt sich – kritisch und unkritisch – mit Krieg und Konflikt. Vermehrt spielen auch Themen wie Sexualität und Liebe, Familie, Arbeit, Reisen oder Herrschaft eine Rolle in digitalen Spielen. Computerspiele sind Konsumgut, Fanartikel, Identitätsstifter und Kommunikationskanal. Spiele unterhalten, fordern und fördern uns. Zugleich halten uns Computerspiele einen Spiegel vor. Die Fachkonferenz wagt einen Blick in diesen Spiegel und richtet sich an Wissenschaftler, Journalisten, Kulturinteressierte und Politiker sowie an Spieleentwickler und Gamer.

In der einleitenden Keynote spricht Prof. Dr. Linda Breitlauch (Hochschule Trier) über Computerspiele als Leitmedium des 21. Jahrhunderts und weist auf Wechselwirkungen mit Gesellschaft und Politik hin. Das anschließende Konferenzprogramm gliedert sich in die drei Themenschwerpunkte „Konflikt“, „Konsum“ und „Kontrolle“. Wojciech Setlak (11 Bit Studios) spricht als Autor und Entwickler von „This War of Mine“ über die Entstehung eines der herausragendsten Serious Games unserer Zeit. Die anschließende Panel-Diskussion mit

Prof. Dr. Stephan Schwingeler (Macromedia Hochschule Stuttgart), Denise Gühnemann (Grimme Institut) und Nico Nowarra (Experimental Game) widmet sich der Frage, wie digitale Spiele zeitkritisch kommentieren und damit die Funktion von interaktiven politischen Karikaturen einnehmen können.

Unter anderem stellen Melanie Taylor (Osmotic Studios) und Moritz Zumbühl (Blindflug Studios) in kurzen Powertalks und einer anschließenden Diskussion aktuelle Serious Games vor und sprechen über ihren Anspruch an Games, mehr zu sein als bloße Unterhaltung. Petra Fröhlich (GamesWirtschaft) und Prof. Dr. Hubertus Gersdorf (Uni Leipzig) debattieren anschließend über das Thema Rundfunklizenzpflicht im Internet zum Stichwort PietSmiet. Der Radiomoderator und Podcaster Marcus Richter moderiert die Fachkonferenz.

Peter Tscherne, Geschäftsführer der Stiftung Digitale Spielekultur: „Computerspiele sind weit mehr als Unterhaltung. Sie prägen und reflektieren unser gesellschaftliches Miteinander gleichermaßen. Unsere zweite Fachkonferenz wird sowohl Experten als auch branchenfremden Teilnehmern ein spannendes, interaktives Forum zum fachlichen Austausch über digitale Spiele bieten.“

Die Konferenz ruft zum interaktiven Mitmachen auf. Interessierte haben die Möglichkeit, die Fachkonferenz auf <https://www.twitch.tv/gamesweekberlin> live zu verfolgen und den Referenten über die Chat-Funktion ihre Fragen zu stellen. Die Vorträge werden teilweise in englischer Sprache gehalten.

Die Konferenz wird von der Stiftung Digitale Spielekultur veranstaltet. Förderer der Veranstaltung sind das Medienboard Berlin-Brandenburg und das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur. Ströer Media Brands, die Branchenverbände BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. und GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. sowie Booster Space sind Partner der Veranstaltung.

Über die Fachkonferenzreihe

Im Rahmen des Leitmotivs „Werte des digitalen Spiels“ veranstaltet die Stiftung Digitale Spielekultur eine Fachkonferenzreihe. Die eintägigen Veranstaltungen mit wechselnden Themenschwerpunkten beleuchten den Stellenwert des digitalen Spiels in der Gesellschaft. Ziel ist es, aktuelle Themen rund um das digitale Spiel mit Experten aus der Wissenschaft, Wirtschaft, Bildung, Erziehung, Kunst und Kultur interdisziplinär zu erörtern und den Status quo sowie aktuelle Trends zu erfassen. Die erste Fachkonferenz zum Thema „Digitale Spiele in Kinderhänden“ fand am 12. November 2015 statt.

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, bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

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
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Pressekontakt

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