

PRESSEMITTEILUNG

„Quartett der Spielekultur“ debattiert am 17. Oktober 2019 auf der B3 Biennale im Rahmen der Frankfurter Buchmesse

Berlin, 07. Oktober 2019: Das von der Stiftung Digitale Spielekultur veranstaltete „Quartett der Spielekultur“ ist zu Gast auf der B3 Biennale, die im Rahmen der Frankfurter Buchmesse 2019 stattfindet. Nach bisherigen Stationen in Berlin, Leipzig, München und Köln diskutiert das „Quartett der Spielekultur“ am 17. Oktober 2019 auf dem branchenübergreifenden Kulturfestival Games als Kulturgut. Es sprechen Jenni Wergin, Förderreferentin für innovative audiovisuelle Inhalte beim Medienboard Berlin Brandenburg, und Marc Lepetit, ausführender Produzent und Head of Digital Communications bei UFA FICTION GmbH. Unter der Fragestellung „Wie können uns Spiele Realitäten erleben oder sogar nachfühlen lassen?“ erörtern sie gemeinsam mit den Moderator*innen Melek Balgün und Marcus Richter zwei Werke des gefeierten Game Designers David Cage.

Das „Quartett der Spielekultur“ ist eine Veranstaltungsreihe der Stiftung Digitale Spielekultur und diskutiert mit wechselnden Gästen in feuilletonistischer Manier herausragende digitale Spiele. So hat das von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, Prof. Monika Grütters MdB, geförderte Format die Wahrnehmung von Games als Kulturgut in den letzten Monaten spürbar gestärkt. „Mit dem ‚Quartett der Spielekultur‘ verschaffen wir digitalen Spielen mehr kulturelle Aufmerksamkeit. Weit über herkömmliche Spielerevisionen hinausgehend, behandelt das Quartett auch die gesellschaftlich, psychologisch und philosophisch relevanten Aspekte von Games“, so Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. Mitschnitte der vergangenen Veranstaltungen in Berlin, Leipzig, München und auf der gamescom in Köln sind [hier](#) erhältlich.

Können Games ein geeignetes Mittel sein, um Traumata oder Menschheitsverbrechen wie Sklaverei zu reflektieren? Um darauf Antworten zu finden, untersuchen die Moderator*innen und ihre Gäste am 17. Oktober die Werke „Heavy Rain“ und „Detroit: Become Human“ des französischen Game Designers David Cage und seines Studios Quantic Dream. „Heavy Rain“ ist ein packender Psychothriller, der Spieler durch seine düstere Atmosphäre und menschliche Abgründe emotional aufwühlt. Im Science-Fiction-Game „Detroit: Become Human“ geht es in einer Welt voller humanoider Robotersklaven darum was es bedeutet, ein Mensch zu sein und ethisch schwierige Entscheidungen zu treffen.

Die Kombination aus interaktiver Geschichte und Action-Adventure bewirkt in beiden Spielen ein hyperrealistisches Spielerlebnis sowie eine starke Identifikation mit der Spielfigur. So wandeln die Teilnehmer*innen des Quartetts auf dem schmalen Grat zwischen Spielen als Reflexion des echten Lebens und emotionalem Entertainment.

Ablauf der Veranstaltung:

Titel: Quartett der Spielekultur

Datum: 17. Oktober 2019, 17.00 bis 18.30 Uhr

Ort: Frankfurter Buchmesse, Halle 4.1. R55, B3/ THE ARTS+ Salon

Anmeldung: Die Veranstaltung ist für alle Besucher*innen mit einem Ticket zur B3 Biennale 2019 frei zugänglich. Zum Ticketshop: <https://www.b3biennale.de/Tickets.html>

Weitere Informationen:

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/das-quartett-der-spielekultur

www.youtube.com/channel/UCHMZdTApzEuQZBSFMnS-TIQ

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur vermittelt seit 2012 die kulturellen, gesellschaftlichen, technologischen und wirtschaftlichen Möglichkeiten von Games. Die gemeinnützige Institution ist eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche und agiert bundesweit. Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik beteiligen sich an den Projekten und Kooperationen der Stiftung, die sich auf die drei Themenschwerpunkte Bildung, Kultur und Forschung verteilen. Gesellschafter der Stiftung Digitale Spielekultur ist der game -Verband der deutschen Games-Branche. Die zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit der Stiftung wird durch einen Beirat mit Mitgliedern aus den Bereichen Politik, Bildung, Wissenschaft, Gesellschaft und Kultur gewährleistet. Ziel der in Berlin ansässigen Stiftung ist es, Akzeptanz und Relevanz von Games in der Gesellschaft zu steigern sowie einen kritischen Diskurs anzustoßen und zu begleiten. 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

Bei den Mühren 70

20457 Hamburg

Telefon: +49/40/43 09 39 49

E-Mail: presse@quinke.com

www.quinke.com