

PRESSEMITTEILUNG

Christiane Gehrke verstärkt das Team der Stiftung für Digitale Spielekultur

Berlin, 14. Januar 2019: Seit dem 01. Januar 2019 ist Christiane Gehrke als Projektleiterin bei der Stiftung Digitale Spielekultur aktiv. In der neu geschaffenen Position für das Projekt ‚Das Quartett der Spielekultur‘ kümmert sie sich um die strategische Ausrichtung, Organisation und Umsetzung des Projektes und koordiniert die Zusammenarbeit mit externen Partnern. Gehrke ist seit 2005 in verschiedenen Bereichen in der Games-Branche aktiv und arbeitet in Teilzeit für die Stiftung Digitale Spielekultur.

Das ‚Quartett der Spielekultur‘ richtet sich an Kultur-Interessierte, die nach einer verständlichen und tiefergehenden Betrachtung des Kulturguts Computerspiel suchen. In diesem Jahr sind sechs Veranstaltungen in verschiedenen Städten geplant. Bei jedem Termin wird ein Spiel vor allem hinsichtlich der kulturellen Aspekte besprochen, diskutiert und erklärt. Da sich das Format primär an Erwachsene richtet, sollten auch Spiele mit einer USK-Freigabe ab 16 oder ab 18 Jahren besprochen werden, um dem feuilletonistischen Anspruch des Formats gerecht zu werden.

„Mit Christiane Gehrke gewinnen wir eine versierte Kennerin der Games-Branche und eine Veranstaltungsexpertin für unser Team. Das ‚Quartett der Spielekultur‘ ist ein zentraler Baustein in unseren Angeboten in 2019 und mit Christiane Gehrke haben wir eine erstklassige Projektleiterin gefunden“, so Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Spiele finden im Feuilleton meinungsbildender Medien noch nicht die Resonanz, die ihrer kulturellen Kraft und Bedeutung entspricht. Durch eine feuilletonistische und kulturwissenschaftliche Veranstaltungsreihe möchte die Stiftung Digitale Spielekultur einen Beitrag leisten, diese Lücke zu schließen.“

„Das ‚Quartett der Spielekultur‘ ist die digitale Adaption des ‚Literarischen Quartetts‘ und bildet Spiele in einem bewährten Kulturformat ab. Ich freue mich sehr auf die Umsetzung dieses außergewöhnlichen und spannenden Projektes“, ergänzt Christiane Gehrke, Projektleiterin bei der Stiftung Digitale Spielekultur.

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. Ihr Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. 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
Benjamin Rostalski
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
Achim Quinke
Bei den Mühren 70
20457 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
E-Mail: presse@quinke.com
www.quinke.com