

PRESSEMITTEILUNG

Neue Veranstaltungsreihe:

„Quartett der Spielekultur“ beleuchtet die kulturelle Kraft von Computerspielen

Berlin, 14. Februar 2019: Am 25. Februar 2019 startet die Stiftung Digitale Spielekultur eine neue Veranstaltungsreihe. Inspiriert vom „Literarischen Quartett“ beleuchtet das „Quartett der Spielekultur“ in feuilletonistischer Manier die kulturellen Aspekte herausragender Computerspiele. Zum Auftakt diskutieren die Moderator*innen Melek Balgün und Marcus Richter im Martin-Gropius-Bau in Berlin mit den Journalisten Andreas Garbe (ZDF) und Thomas Lindemann (ZEIT ONLINE). Die Stiftung Digitale Spielekultur möchte mit dem neuen Eventformat den kulturellen Einfluss von Games in den Fokus rücken. Gefördert wird die Veranstaltung von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, Prof. Monika Grütters MdB. Weitere Partner sind die B3 Biennale und games:net berlinbrandenburg. Zur kostenlosen Anmeldung geht es [hier](#).

„Computerspiele bereichern die kulturelle Vielfalt in unserem Land. Doch im Feuilleton meinungsbildender Medien erlangen sie noch nicht die Aufmerksamkeit, die ihnen angesichts ihrer kulturellen Relevanz gebührt. Mit dem 'Quartett der Spielekultur' möchten wir einen Beitrag leisten, dies zu ändern“, so Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur.

Das „Quartett der Spielekultur“ bietet dem Medium Games eine deutschlandweit einzigartige Bühne und zeigt allen, die sich tiefergehend mit diesem Kulturgut befassen möchten, bislang unbeleuchtete, kulturelle Perspektiven auf, die über herkömmliche Spielerezeption hinausgehen. Am Abend des 25. Februar 2019 erörtern die gastgebenden Moderato*innen mit den Gästen Andreas Garbe (ZDF) und Thomas Lindemann (ZEIT ONLINE) folgende Titel: „Limbo“ von Playdead, „Shadow of the Colossus“ von Sony Computer Entertainment, „Life Is Strange 2“ vom Publisher Square Enix und „Red Dead Redemption 2“ aus dem Hause Rockstar Games.

2019 sind weitere Veranstaltungen in Leipzig, Hamburg, München, Köln und Frankfurt am Main geplant. Die Termine werden zeitnah bekannt gegeben. Wer nicht persönlich teilnehmen kann, hat die Möglichkeit, das „Quartett der Spielekultur“ im Livestream auf [YouTube](#) zu verfolgen.

Ablauf der Auftaktveranstaltung:

Titel: Quartett der Spielekultur

Datum: 25. Februar 2019, 19 - 22 Uhr

Ort: Martin-Gropius-Bau, Niederkirchnerstraße 7, 10963 Berlin

Gäste: Andreas Garbe (ZDF), Thomas Lindemann (ZEIT ONLINE)

Moderation: Melek Balgün und Marcus Richter

Anmeldung: Die Teilnahme ist kostenlos. Zur Anmeldung geht es [hier](#).

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH 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](#) und Twitter [@Digitale_Spiele](#).

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Benjamin Hillmann
Torstraße 6
10119 Berlin
Tel: +49/30/29 04 92 90
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Pressekontakt

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