

PRESSEMITTEILUNG

„Quartett der Spielekultur 2019“ zieht positive Bilanz

Berlin, 18. November 2019: Nach sechs erfolgreichen Veranstaltungen im Jahr 2019 zieht das „Quartett der Spielekultur“ ein positives Resümee. Das Forum beleuchtet die kulturelle Vielfalt von Computerspielen in feuilletonistischer Manier und richtet sich an Interessierte aus allen gesellschaftlichen Bereichen. So gastierte das Quartett mit jeweils zwei Moderator*innen und ihren Gästen etwa im Gropius Bau in Berlin, auf den Medientagen in Leipzig, beim Filmfest in München und auf der Frankfurter Buchmesse. Am 11. November 2019 endete die erste Staffel mit ausverkauftem Haus in Hannover. Mit dem „Quartett der Spielekultur“ ist es der ausrichtenden Stiftung Digitale Spielekultur gelungen, ein einzigartiges Forum in Deutschland zu etablieren. Gefördert wird die Reihe von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, Prof. Monika Grütters MdB.

Das „Quartett der Spielekultur“ bietet eine einmalige Bühne und richtet sich an alle, die sich tiefergehend mit dem Kulturgut Computerspiele befassen möchten. Cigdem Uzunoglu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, bilanziert: „Wir wollten mit dem Quartett etwas Neues schaffen und Kulturinteressierte weit über die Games-Branche hinaus erreichen. Das ist uns mit den sechs Veranstaltungen in diesem Jahr gelungen. Das ‚Quartett der Spielekultur‘ ist ein lebendiges Plädoyer dafür, dass Games nicht nur unterhalten sondern auch die kulturelle Vielfalt in unserer Gesellschaft bereichern.“

Das Format hatte zum Ziel, dass die Gespräche nicht allein im geschlossenen Kreis von Expert*innen geführt werden, sondern einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Daher wurde jede Veranstaltung in einer anderen deutschen Stadt durchgeführt. Alle Veranstaltungen des „Quartetts der Spielekultur“ können in voller Länge auf der [YouTube](#)-Seite der Stiftung Digitale Spielekultur angeschaut werden.

Die Veranstaltungen 2019 im Rückblick:

Episode 1: Bei der Auftaktveranstaltung im Gropius Bau in Berlin am 25. Februar 2019 erörterten die Moderato*innen Marcus Richter und Melek Balgün mit ihren Gästen Andreas Garbe (ZDF) und Thomas Lindemann (ZEIT ONLINE) die Faszination und kulturelle Vielfalt von Spielen an den Beispielen „Limbo“ von Playdead, „Shadow of the Colossus“ von Sony Computer Entertainment, „Life Is Strange 2“ vom Publisher Square Enix und „Red Dead Redemption 2“ von Rockstar Games.

Episode 2: Am 21. Mai 2019 wurde im Rahmen der Medientage Mitteldeutschland in Leipzig diskutiert, inwiefern Computerspiele ein Spiegel der Gesellschaft sind. Rae Grimm (gamepro.de) und Markus Heitz (Autor des Romans „Die Zwerge“) sprachen über Games, die sich mit kontroversen Themen beschäftigen wie etwa Medienszensur in autoritären Staaten.

Episode 3: Das Münchner Filmfest diente am 04. Juli 2019 als Forum für das Motto „Die Zukunft in Spielen – Spiele der Zukunft?“. Zu Gast waren Petra Schmitz (Gamestar) und Christian Schiffer (Rundfunkmoderator und Herausgeber des WASD – Bookazine für Gameskultur) die vier Games diskutierten, die ganz unterschiedliche Zukunftsvisionen präsentieren.

Episode 4: Auf dem gamescom congress am 21. August 2019 wurde das Thema „Krieg, Religion & Demokratie. Spielen in historischer Kulisse“ diskutiert. Im Mittelpunkt standen „A Plague Tale: Innocence“ und „Assassin’s Creed Odyssey“ - ein exploratives Action-Spiel, in dem das antike Griechenland als offene Spielwelt dient. Das Moderatoren-Duo diskutierte mit Autorin Lena Falkenhagen und Wissenschaftlerin und Journalistin Nina Kiel.

Episode 5 Das fünfte Quartett führte die Moderatoren Melek Balgün und Marcus Richter am 17. Oktober 2019 auf die B3 Biennale, einem Kulturfestival im Rahmen der Frankfurter Buchmesse. Mit den Gästen Jenni Wergin (Medienboard Berlin Brandenburg) und Marc Lepetit (UFA FICTION) nahm das Quartett die Spiele „Heavy Rain“ und „Detroit: Become Human“ von Game Designer David Cage (Quantic Dream) unter die Lupe. Der Fokus lag auf Empathieerzeugung durch Gamedesign und wie in Spielen Realitäten nachempfunden werden können.

Episode 6 Die sechste Folge war ein würdiger Abschluss der ersten Staffel. Am 11. November 2019 empfingen Moderator Marcus Richter und Moderatorin Viola Tensil, im Rahmen des „nordmedia FIREABEND“ in Hannover, dem Meetup der Games-Branche in Niedersachsen und Bremen, ihre Gäste. Sie diskutierten mit Dr. Benjamin Strobel, promovierter Psychologe und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Grimme-Institut und Marcus Bösch, Journalist und Mitbegründer des Entwicklerstudios „the Good Evil“, über die Frage „Wieviel Lebenszeit (ver)brauchen Spiele?“

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. Der 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