

## PRESSEMITTEILUNG

### **Fachkonferenz „Demokratie durchgespielt? Potenziale von Games für die digitale Gesellschaft“ auf 28. Oktober 2020 verschoben**

- **Dachveranstaltung gamesweekberlin aufgrund COVID-19-Ausbreitung verschoben**
- **Neuer Termin für die Fachkonferenz ist der 28. Oktober 2020**
- **Infos zum neuen Veranstaltungsort der Fachkonferenz folgen**

**Berlin, 13. März 2020: Um der weiteren Ausbreitung des Coronavirus COVID-19 entgegenzuwirken, wird die Fachkonferenz „Demokratie durchgespielt? Potenziale von Games für die digitale Gesellschaft“ auf den 28. Oktober 2020 verschoben. Die vom Medienboard Berlin-Brandenburg geförderte Veranstaltung richtet sich an Expert\*innen aus Politik, Zivilgesellschaft und Games-Branche. Einen Tag lang steht die Frage im Mittelpunkt, wie Demokratie im digitalen Zeitalter von Games profitieren kann.**

„Wir bedauern das Aufschieben unserer Fachkonferenz, da uns bereits viel positives Feedback aus Games-Branche und drittem Sektor zu dem Thema erreicht hat“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Natürlich teilen wir den Standpunkt der gamesweekberlin, dass das gesundheitliche Wohl der durch den Coronavirus gefährdeten Risikogruppen Priorität hat. Besonderer Dank gilt dem Medienboard Berlin-Brandenburg, das uns weiterhin unterstützt.“

Weitere Infos zu „Demokratie durchgespielt? Potenziale von Games für die digitale Gesellschaft“ folgen im Jahresverlauf. Alle bereits angemeldeten Personen werden rechtzeitig über Neuigkeiten informiert. Die Fachkonferenz ist offizieller Programmteil der gamesweekberlin 2020.

#### **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](http://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](mailto:hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de)

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

**Pressekontakt**

Quinke Networks GmbH

Achim Quinke

Bei den Mühren 70

20457 Hamburg

Tel: +49/40/43 09 39 49

E-Mail: [presse@quinke.com](mailto:presse@quinke.com)

[www.quinke.com](http://www.quinke.com)

---