

PRESSEMITTEILUNG

Sascha Lobo mit Keynote auf der Online-Konferenz „Demokratie durchgespielt?“ am 28. Oktober 2020

- Panels und Q&As zum Thema „Potenziale von Games für die digitale Gesellschaft“
- Jetzt kostenlos anmelden auf stiftung-digitale-spielekultur.de/demokratie-durchgespielt

Berlin, 24. September 2020: Der Autor und Journalist Sascha Lobo eröffnet mit einer Keynote die Fachkonferenz „Demokratie durchgespielt? Potenziale von Games für die digitale Gesellschaft“ am 28. Oktober 2020. Im Mittelpunkt der Online-Konferenz steht die Frage, wie Demokratie durch Games gestärkt werden kann. „Demokratie durchgespielt?“ richtet sich an Expert*innen aus Politik, Zivilgesellschaft und Games-Branche. Veranstaltet wird die Konferenz von der Stiftung Digitale Spielekultur. Förderer ist das Medienboard Berlin-Brandenburg. Die Teilnahme ist kostenlos und nach vorangegangener Anmeldung [hier](#) möglich.

Die Veranstaltung am 28. Oktober von 10:00 Uhr bis 16:30 Uhr zeigt auf, wie digitale Spiele das politische Verständnis junger Erwachsener schärfen und demokratische Werteorientierungen fördern können. Im Rahmen verschiedener Foren werden Expert*innen aus unterschiedlichen Fachrichtungen Themen wie die Einsatzfelder und Entwicklungsprozesse von Games im Kontext politischer Teilhabe diskutieren.

Autor und Journalist Sascha Lobo eröffnet die Konferenz mit der Keynote „Digital-demokratischer Phantomschmerz: Wie die digitale Vernetzung die Demokratie verändert“. Im Anschluss diskutiert er mit Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, Jörg Friedrich, Mitgründer des Entwicklerstudios Paintbucket Games, Richard Gamp, Vorsitzender des Landesschülerausschuss Berlin, und Ann Cathrin Riedel, Vorstandsvorsitzende von LOAD e.V., ob und wie Games neue Zugänge zum Thema Demokratie eröffnen können. Danach werden sich die virtuellen Besucher*innen auf drei Fachforen verteilen, die die Einsatzfelder und gestalterische Möglichkeiten von Games sowie digitale Kommunikations- und Debattenkultur thematisieren.

Zu Gast in den Foren sind unter anderem Dr. Sandra Busch-Janser, Abteilungsleiterin Politische Kommunikation bei der Konrad-Adenauer-Stiftung, Jens Kosche, Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland und Mick Prinz vom Projekt „Good Gaming – Well Played Democracy“ der Amadeu Antonio Stiftung. Abgerundet wird das Programm durch das Abschlusspanel „Next Level Democracy“, bei dem unter anderem Prof. Dr. Christiane Eilders, geschäftsführende Leiterin und Sprecherin des Düsseldorfer Instituts für Internet und Demokratie, Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche, und Michael Kellner, politischer

Bundesgeschäftsführer Bündnis 90/Die Grünen, diskutieren werden, wie und in welcher Form Games in der Zukunft einen Beitrag zur politischen Bildung leisten können.

„Unser Bild von aktuellen politischen Diskussionen und Ereignissen wird zunehmend durch Diskurse im Internet bestimmt. Gleichzeitig herrscht verstärkt Bedarf an digitalen Mitteln, um Menschen die Errungenschaften liberaler Demokratie zu vermitteln“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Auf unserer Fachkonferenz wollen wir diskutieren, wie Games sich heute bereits mit dem Thema Demokratie auseinandersetzen und wie die Zivilgesellschaft bisher noch ungenutzte Potenziale des Mediums aktivieren kann.“

Die kostenlose Teilnahme an der Konferenz ist nur nach vorangegangener Anmeldung [hier](#) möglich. Die Möglichkeit zur Anmeldung besteht bis einschließlich 23. Oktober 2020. Einen Teilnahmelink zur Veranstaltung wird im Vorfeld der Tagung verschickt. Das komplette Programm steht [hier als PDF](#) zum Download bereit.

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](#) und Twitter [@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