

PRESSEMITTEILUNG

Gaming trifft Klimaschutz bei „One Planet Left“: Digitale Fachkonferenz am 5. Mai 2022 ab 10 Uhr

- Vormittagsprogramm mit einführenden Fachvorträgen und Panel-Diskussion
- Deutscher und englischer Nachmittags-Track mit Spielungen / Let's Plays
- Vorgestellte Games: „Alba“ (ustwo, GB), „Beyond Blue“ (E-Line Media, USA), „Eco“ (Strange Loop Games, USA) und „Klim:S21“ (Gentle Troll Entertainment, D)
- Teilnahme ohne Anmeldung auf stiftung-digitale-spielekultur.de/one-planet-left

Berlin, 2. Mai 2022: Wie setzen sich digitale Spiele mit Klimakrise und Umweltschutz auseinander und können Games die Aufklärung solcher Themen mit ihren spielerischen Möglichkeiten unterstützen? Zur Diskussion dieser und weiterer Fragen lädt die Stiftung Digitale Spielekultur am Donnerstag, den 5. Mai 2022 ab 10 Uhr, alle Interessierten zur digitalen Fachkonferenz „One Planet Left“ ein. Veranschaulicht wird die Debatte mit direkten Einblicken in das neue Lernspiel „Klim:S21“ des Würzburger Entwicklerstudios Gentle Troll Entertainment sowie in die US-Produktionen „Beyond Blue“ (E-Line Media) und „Eco“ (Strange Loop Games) und das aus England stammende „Alba“ (ustwo). Die eintägige Fachkonferenz wird vom Medienboard Berlin-Brandenburg gefördert. Das Programm kann auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de/one-planet-left live miterlebt werden.

Eröffnet wird die Konferenz von Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, gefolgt von Grußworten von Claudia Roth, Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien, und Helge Jürgens, Geschäftsführer der New-Media-Förderung des Medienboards Berlin-Brandenburg. Im Anschluss führen Impuls- und Fachvorträge von Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche, Prof. Dr. Claudia Frick, Meteorologin und Informationswissenschaftlerin an der Technischen Hochschule Köln, und Prof. Dr. Claudia Paganini, Philosophin an der Hochschule für Philosophie München, in die Themen der Konferenz ein. Abgerundet wird der Vormittag mit der Paneldiskussion: „One Planet Left – Mit Games die Welt retten?!“. Es debattieren Çiğdem Uzunoğlu, Prof. Dr. Claudia Frick, Clara Mayer, Pressesprecherin von Fridays for Future Berlin, sowie Jens Isensee, Managing Director des Entwicklerstudios Serious Bros.

Nach der Mittagspause starten um 14 Uhr die beiden parallelen Spiele-Tracks, in denen jeweils zwei Games live vorgespielt und von einem Expert*innen-Duo kommentiert werden. Im deutschsprachigen Track auf der virtuellen Main Stage stellt Michel Wacker, CEO von Gentle Troll Entertainment, im Gespräch mit Dr. Fiona Rochholz, Geowissenschaftlerin an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg, sein neues Spiel „Klim:S21“ vor, das die Anpassung an den Klimawandel thematisiert und in Schulen eingesetzt werden soll. Im Anschluss diskutieren Dr. Sebastian

Möring, Medienwissenschaftler an der Universität Postdam, und Christian Huberts, Projektleiter „One Planet Left“ bei der Stiftung Digitale Spielekultur, das Spiel „Eco“, in dem Spielende gemeinsam gegen die Klimakrise vorgehen müssen.

Parallel spricht ab 14 Uhr im englischsprachigen Track auf Stage 2 Siiri Mäkelä, Associate Expert des UN Environment Program und der „Playing for the Planet Alliance“, mit Game Director David Fernández Huerta über sein Open-World-Abenteuerspiel „Alba“, das zum nachhaltigen Handeln animieren soll. Im Anschluss diskutiert Alan Gershenfeld, President und Co-Founder von E-Line Media, mit Alexandra Cousteau und Fritz Neumeyer, Gründerduo der Meeresschutzinitiative Oceans 2050, wie das Spiel „Beyond Blue“ Interesse für das Leben in den Meeren wecken will.

„One Planet Left“ richtet sich mit Paneldiskussionen und professionell kommentierten Spielungen sowohl an das Fachpublikum aus Wissenschaft und Zivilgesellschaft als auch an Mitglieder der Games-Branche sowie alle anderen Interessierten. Zur Teilnahme an der digitalen Fachkonferenz ist keine vorige Anmeldung notwendig. Die Konferenz wird von der Stiftung Digitale Spielekultur veranstaltet und vom Medienboard Berlin-Brandenburg gefördert. Die Fachkonferenz ist Partner des Kongresses #SpielKlima der Energietage Berlin.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung 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).

Pressekontakt

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
Palmaille 59
22767 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
E-Mail: presse@quinke.com
www.quinke.com
