

PRESSEMITTEILUNG

Außenpolitische Games und gespielte Außenpolitik: re:publica-Panel am 7. Juni und Fachkonferenz am 13. Juni diskutieren Berührungspunkte

- **Panel-Diskussion auf der re:publica 23 am 7. Juni um 16:15 Uhr zum Thema „Gaming Public Diplomacy oder: Außenpolitische Games und gespielte Außenpolitik?“**
- **Stiftung Digitale Spielekultur lädt am 13. Juni von 12 bis 18:30 Uhr zur Fachkonferenz „Gaming und Außenpolitik“ vor Ort im Studio von ALEX Berlin und online ein**
- **Vor Ort Teilnahme an der Fachkonferenz erfordert (kostenlose) Anmeldung unter: www.stiftung-digitale-spielekultur.de/fachkonferenz-gaming-und-aussenpolitik**

Berlin, 31. Mai 2023: Am 7. Juni beleuchtet die Panel-Diskussion „Gaming Public Diplomacy oder: Außenpolitische Games und gespielte Außenpolitik?“ auf der re:publica 23 die Berührungspunkte von digitalen Spielen und Außenpolitik. Zugleich stimmt sie damit auf die am 13. Juni stattfindende Fachkonferenz „Gaming und Außenpolitik“ der Stiftung Digitale Spielekultur ein. Im Rahmen der hybriden Fachkonferenz werden über ein Dutzend Expert*innen aus Wissenschaft, Zivilgesellschaft und Games-Branche in den Dialog treten und unter anderem die Schnittstelle von Gaming und Außenpolitik anhand ausgewählter Spiele diskutieren. Die Konferenz findet im Studio von ALEX Berlin (Rudolfstr. 1-8, 10245) statt und wird live im Internet übertragen. Sie ist Bestandteil des Projekts „Auswärtsspiel“, das von der Stiftung Digitale Spielekultur verantwortet und vom Auswärtigen Amt gefördert wird. Für eine Teilnahme vor Ort ist eine Anmeldung erforderlich unter www.stiftung-digitale-spielekultur.de/fachkonferenz-gaming-und-aussenpolitik.

Das Programm-Line-Up der Fachkonferenz setzt sich unter anderem aus live kommentierten Spielungen von „The Wandering Village“ (Stray Fawn/WhisperGames, 2022) „Curious Expedition 2“ (Maschinen-Mensch/Thunderful Games, 2021) und „Greedfall“ (Spiders/Focus Interactive, 2019) zusammen. Diskutiert werden dabei Themen wie Klima-Außenpolitik, Machtpolitik und (Post-)Kolonialismus sowie Diplomatie und Multiperspektivität im Kontext von Games. Die Spielungen werden sich zur strukturierten Analyse der ausgewählten Titel am [Leitfragenkatalog](#) des interdisziplinären Pilotprojekts „Auswärtsspiel“ orientieren, der von 25 Expert*innen erarbeitet wurde und ebenfalls Diskussionsgegenstand der Konferenz sein wird. Neben Speakern wie **Peter Ptassek**, Beauftragter für Strategische Kommunikation im Auswärtigen Amt, und **Dr. Hendrik Ohnesorge**, Geschäftsführer des Center for Global Studies und Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Internationale Beziehungen der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn, haben weitere Expert*innen wie **Lars Janssen**, Vice President Worldwide Studios & Talent bei

PLAION, **Dr. Maria Ketzmerick**, akademische Rätin am Lehrstuhl Soziologie Afrikas an der Universität Bayreuth, und **Lena Falkenhagen**, Autorin von Romanen und Spielen sowie Professorin an der University of Applied Sciences Hamburg, ihre Teilnahme bestätigt. Moderiert wird die Fachkonferenz von **Daniel Budiman**, Mitbegründer der Rocket Beans. Das gesamte Konferenzprogramm wird als Livestream übertragen und steht im Anschluss als Video zum Abruf zur Verfügung.

Auf dem re:publica-Panel diskutieren am 7. Juni ab 16:15 Uhr **Stefanie Kastner**, Leiterin des Fachbereichs Bibliotheken des Goethe Instituts, **Ata Sergey Nowak**, Geschäftsführer von Torpor Games, und **Çiğdem Uzunoglu**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, über den Einsatz von Games in der Public Diplomacy. Mehr Informationen zum Panel finden Sie auf der Website der re:publica: www.re-publica.com/de/session/gaming-public-diplomacy-oder-aussenpolitische-games-und-gespielte-aussenpolitik

Mehr Informationen zum Projekt „Auswärtsspiel“ finden Sie hier:
www.stiftung-digitale-spielekultur.de/auswaertsspiel/

Der Leitfragenkatalog zum Einsatz von Games an der Schnittstelle zur Außenpolitik kann als PDF in deutscher und englischer Sprache hier heruntergeladen werden:

<https://t1p.de/meph2> (Dt. Version)

<https://t1p.de/rnhfy> (En. Version)

An English version of this press release is available here:
<https://t1p.de/biw9e>

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), Twitter [@Digitale Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele) und LinkedIn (www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur).



Pressekontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Benjamin Hillmann

Marburger Str. 2

10789 Berlin

Tel: 030 23 62 58 94 15

E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de

www.stiftung-digitale-spielekultur.de