

10. Juni 2022

PRESSEMITTEILUNG

## LIT:potsdam veranstaltet die Fachkonferenz „Digitale Kultur. Europa erspielen. Vermittlung europäischer Werte und Öffentlichkeit“

Potsdam, 10.06.2022 – **Erstmals** veranstaltet das Festival LIT:potsdam eine Fachkonferenz zum Thema „Digitale Kultur. Europa erspielen. Vermittlung europäischer Werte und Öffentlichkeit“. Sie findet am Montag, 27. Juni, 11.00 bis 16.30 Uhr, in der Stadt- und Landesbibliothek im Bildungsforum Potsdam (Am Kanal 47) statt und richtet sich an Literatur- und Medienschaffende, Pädagog:innen, Jugendliche und die publizierende Öffentlichkeit. Expert:innen aus den Bereichen Spiele-Entwicklung, Forschung und Medienpädagogik stellen die boomende Kreativbranche „Games“ vor und diskutieren Chancen einer werteorientierten Vermittlung. Die Würde des Menschen, die Freiheit des Individuums, Menschenrechte: mit diesen in Europa zentralen Themen befasste sich über Jahrhunderte die Literatur. Computerspiele und neue digitale Plattformen haben sich in den letzten Jahrzehnten zu künstlerischen Genres entwickelt, die insbesondere unter Jugendlichen an die Stelle des Bücherlesens getreten sind. Die Konferenz von LIT:potsdam setzt sich kritisch mit ihren Narrativen und den häufig geäußerten Einwänden auseinander, dass die digitale Kultur eskapistisch, unpolitisch und nicht kompatibel mit europäischen Werten sei.

### Games Made in Europe

Nach der Begrüßung durch **Marion Mattek**, Leiterin der Stadt- und Landesbibliothek Potsdam, sowie durch **Katja Dietrich-Kröck** vom Wirtschaftsministerium Brandenburg eröffnet **Christian Ehler** die Konferenz mit einem Statement zum Thema „Europäische Werte und Spielekultur“. Er ist Mitglied des Europäischen Parlaments und Vorsitzender des Think Tanks Panel for the Future of Science and Technology (STOA). Darauf startet die erste Gesprächsrunde: Unter der Moderation von **Matthias Kreienbrink** begegnen sich die Game-Designerin **Johanna Janiszewski** und der Spiel-



© Kat Menschik / LIT:potsdam 2022

### Pressekontakt

Susanne Meierhenrich  
LIT:potsdam  
Pressesprecherin  
Telefon 0171 / 742 1717  
[meierhenrich@mh-kk.de](mailto:meierhenrich@mh-kk.de)  
[www.litpotsdam.de](http://www.litpotsdam.de)

und Medienpädagoge **Max Neu**. Sie diskutieren darüber, wie Computerspiele in Europa entstehen – von der Spieleentwicklung, den ersten Skizzen und Animationen bis hin zur Programmierung – und beleuchten Fragen wie: Erzählen Europäer anders als die etablierten Studios in Japan und Amerika? Wie sieht es hinter den Kulissen der europäischen Gaming-Welt aus?

## Computerspiele und ihr Beitrag zur deutschen und europäischen Kreativwirtschaft

Die Auflagen der Bücher von Bestsellerautor:innen sind bekannt und auch, was ein echter Blockbuster an den Kinokassen einspielt. Aber wie oft verkauft sich ein erfolgreiches Videospiel? Und wie einflussreich ist der Markt „Games“ für die europäische Wirtschaft? **Markus Wille** vom Game-Verband stellt neue Zahlen und verblüffende Fakten vor. Er zeigt auf, inwiefern Computerspiele die eigentlichen Marktgewinner sind und, von Menschen aller Altersgruppen genutzt, mehr Einnahmen erzielen als die erfolgreichsten Blockbuster und Bestseller.

## Moral im Videospiel. Computerspiele und Wertevermittlung

Krieg und Computerspiel, das ist eine Kombination, die häufig starke Emotionen hervorruft. Das eine ist bitterer Ernst, das andere Spiel und Unterhaltung. Der Medienwissenschaftler **Hanns Christian Schmidt** erforscht die Wirkung von Games und transmedialem Storytelling. Er hinterfragt, ob Videospiele Grausamkeiten trivialisieren, wenn sie Kriegsgeschehen in spielerischen Erzählformen repräsentieren. Oder ob Games aufgrund ihrer Fähigkeit zur Simulation gerade geeignet sind, Empathie zu erzeugen.

## Lassen sich (europäische) Werte erspielen?

Mit einer interaktiven Debatte startet der zweite Teil der Fachkonferenz. Darin wird die Frage zugespitzt, ob Moral und demokratische Werte relevante Faktoren bei Computerspielen sind und sich über diese vermitteln lassen. Die Argumente pro und contra tragen Expert:innen-Teams, bestehend aus je drei Personen vor, und das Publikum stimmt ab: Die Überzeugung „Ja, Werte lassen sich erspielen“ vertreten der Journalist, Autor und Coach **Nico Nowarra**, der Erziehungswissenschaftler und Medienpädagoge **Valentin Dander** sowie **Philipp Reinartz**, Experte für Gamification und Serious Games. Für die Position „Nein, Werte lassen sich nicht erspielen“ streiten der Medienwissenschaftler **Benjamin Beil**, **Nils Sommer** von der Stiftung



© Kat Menschik / LIT:potsdam 2022

## Pressekontakt

Susanne Meierhenrich  
LIT:potsdam  
Pressesprecherin  
Telefon 0171 / 742 1717  
[meierhenrich@mh-kk.de](mailto:meierhenrich@mh-kk.de)  
[www.litpotsdam.de](http://www.litpotsdam.de)

Digitale Spielekultur und **Daniel Zeis**, Suchtberater bei der AWO Potsdam.  
Für die Einhaltung der Spielregeln sorgt Moderatorin **Sofia Kats**.

## Computerspiel-Erzähl-Visionen

Nach der Werte-Vermittlung durch Digital Games sollen die Narrative von Computerspielen im Fokus stehen: Wierzählen diese, und was ist das Besondere daran? Sind Computerspiele eine Erscheinungsform der Literatur, und was unterscheidet sie von anderen Medien? Darüber diskutieren **Sebastian Möring** vom Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam, die Schriftstellerin und Computerspiel-Autorin **Lena Falkenhagen** sowie **Dilan Canan Çakir** vom Deutschen Literaturarchiv Marbach unter der Moderation von **Matthias Kreienbrink**.

## Neue Medien – Gefahren und Chancen für Europa

Im Anschluss an die Fachkonferenz, um 19 Uhr, führen **Paul Nemitz**, Digitalbeauftragter der EU, und **Matthias Pfeffer**, TV-Journalist und Produzent, ein Zukunftsgespräch. Dabei zeigen sie, was die unabhängige europäische Medienplattform „Delphi“ leisten kann, an deren Entwicklung Paul Nemitz intensiv beteiligt ist. Gemeinsam mit dem Medienjournalisten **Jörg Wagner** vertiefen sie die Frage, ob es Europa gelingen wird, eine eigene demokratische Öffentlichkeit zu wahren, oder ob die Infrastrukturen der öffentlichen Diskussion zunehmend von US-Konzernen beherrscht werden.

**Nähere Informationen zum Programm auf der Website**  
unter: [www.litpotsdam.de](http://www.litpotsdam.de).

**Die Teilnahme an der Konferenz ist kostenlos, Anmeldungen bitte über E-Mail an: [konferenz@litpotsdam.de](mailto:konferenz@litpotsdam.de).**

**Presseakkreditierungen bitte über E-Mail an: [meierhenrich@mh-kk.de](mailto:meierhenrich@mh-kk.de).**

*Die Fachkonferenz „Digitale Kultur. Europa erspielen. Vermittlung europäischer Werte und Öffentlichkeit“ findet statt in Kooperation mit dem SLB Bildungsforum Potsdam und der Stiftung Digitale Spiele Kultur. Gefördert von der EVP-Fraktion im Europäischen Parlament, dem Land Brandenburg und unterstützt von BINZ International. Kuratiert von Lukas Elstermann und Sabine Haack, künstlerische Leitung: Thomas Böhm.*



© Kat Menschik / LIT:potsdam 2022

## Pressekontakt

Susanne Meierhenrich  
LIT:potsdam  
Pressesprecherin  
Telefon 0171 / 742 1717  
[meierhenrich@mh-kk.de](mailto:meierhenrich@mh-kk.de)  
[www.litpotsdam.de](http://www.litpotsdam.de)

# LIT:potsdam

Das Festival LIT:potsdam wird im Auftrag des Vereins lit:pots e.V. unter Vorsitz von Marianne Ludes durch Sabine Haack in Zusammenarbeit mit den Partnern des Festivals veranstaltet. Künstlerischer Leiter ist Thomas Böhm. Die Schirmherrschaft des Festivals haben Manja Schüle, Ministerin für Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Brandenburg, sowie Mike Schubert, Oberbürgermeister der Landeshauptstadt Potsdam, übernommen.

LIT:potsdam wird gefördert von der Landeshauptstadt Potsdam mit dem Kulturquartier Schiffbauergasse Potsdam, aus Mitteln des Landes Brandenburg sowie mit freundlicher Unterstützung von zahlreichen Kooperationspartnern. Medienpartner sind der Rundfunk Berlin-Brandenburg RBB, die Potsdamer Neueste Nachrichten sowie die Zeitschriften events und Potskids.



© Kat Menschik / LIT:potsdam 2022

## Pressekontakt

Susanne Meierhenrich  
LIT:potsdam  
Pressesprecherin  
Telefon 0171 / 742 1717  
[meierhenrich@mh-kk.de](mailto:meierhenrich@mh-kk.de)  
[www.litpotsdam.de](http://www.litpotsdam.de)