Pressemitteilung

14. Januar 2026

Einladung: Gameswelten – Gameskultur

Diskussion, Spielung, Buchvorstellung am 28.01.2026 um 18.00 Uhr in Berlin

Berlin, den 14.01.2026. Anlässlich des Erscheinens der überarbeiteten und erweiterten zweiten Auflage des Handbuchs Gameskultur 2.0 laden der Deutsche Kulturrat, der Spitzenverband der Bundeskulturverbände, und der game – Verband der deutschen Games-Branche in Kooperation mit der Stiftung Preußischer Kulturbesitz herzlich zur Veranstaltung **Gameswelten – Gameskultur** ein.

Die Veranstaltung findet am **Mittwoch, den 28.01.2026 um 18.00 Uhr** in der **James-Simon-Galerie (**Stiftung Preußischer Kulturbesitz, Museumsinsel)**, Bodestraße 1-3, 10178 Berlin** statt. Der Eintritt ist frei.

Eines der Highlights des Abends ist die Diskussion um die kulturelle und wirtschaftliche Bedeutung von Games, die zu einem der prägendsten Medien unserer Zeit geworden sind und in ihrer Vielfalt als Kultur- und Bildungsgut anerkannt sind. Es diskutieren:

- **Felix Falk,** Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche
- **Lukas Krieger, MdB** (CDU/CSU-Bundestagsfraktion)
- **Holger Mann, MdB** (SPD-Bundestagsfraktion)
- **Nandita Wegehaupt,** Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur
- **Olaf Zimmermann,** Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates

Moderation: **Magnus von Keil**

Zuvor findet nach einer **Begrüßung** durch den **Vizepräsidenten der Stiftung Preußischer Kulturbesitz Gero Dimter** eine Spielung statt.

In Analogie zur Lesung taucht in dieser **„Spielung“** die **Stiftung Digitale Spielekultur** zusammen mit dem Publikum in die absurde Welt von „The Stanley Parable: Ultra Deluxe“ (2022) ein. Das ursprünglich im Jahr 2013 von Davey Wreden und William Pugh entwickelte Spiel ist eine bissige Meta-Reflexion über den freien Willen – und zeigt die Möglichkeiten des interaktiven Erzählens auf, indem es gleichzeitig seine Grenzen vorführt. Nach einer Einführung von **Nandita Wegehaupt** führen **Beck Niederländer** und **Christian Huberts** das Publikum durch den Anfang von „The Stanley Parable“ und erläutern dabei neben den Besonderheiten des Spiels auch Geschichte und Eigenarten des interaktiven Erzählens in Computerspielen. An ausgewählten Stellen wird das Publikum zudem in den Spiel- bzw. Entscheidungsprozess mit eingebunden. Tauchen Sie mit uns ein in Gameswelten!

Anschließend werden die Herausgeber des Handbuchs Gameskultur 2.0 Olaf Zimmermann

und Felix Falk das Handbuch und seine Intention vorstellen. Informationen über das Buch finden Sie hier.
Wir würden freuen uns, Sie am 28.01.2026 begrüßen zu können und mit Ihnen gemeinsam Gameswelten und Gameskultur erleben und reflektieren zu können.

- **Bis Montag, den 26.01.2026 können Sie sich hier anmelden.**

Mit freundlichen Grüßen
Olaf Zimmermann
Geschäftsführer Deutscher Kulturrat

Felix Falk
Geschäftsführer game

Handbuch Gameskultur 2.0
Hg. v. Olaf Zimmermann und Felix Falk
362 Seiten, ISBN:978-3-947308-70-5, 24,80€

- Hier können Sie das Buch im Shop des Deutschen Kulturrates versandkostenfrei bestellen.
- Hier können Sie einen Blick in das Handbuch Gameskultur 2.0 werfen.
- Die Podcast-Reihe zum Buch finden Sie hier.

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat