

26.04.2022 - 09:25 Uhr

Hybrider Bundeskongress #SpielKlima fragt: können Spiele(n) und Gaming das Klima retten? 3. - 6. Mai 2022



Berlin (ots) -

Vom 03.05. bis 06.05.2022 findet unter der Schirmherrschaft des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz der #SpielKlima-Kongress in hybrider Form statt. In 15 für Teilnehmer:innen kostenfreien Fachevents, Diskussionen, Streitgesprächen und Workshops befassen sich Spieleentwickler:innen, Gamedesigner:innen, Medienforscher:innen, Psycholog:innen, Spielverlage/Publisher und viele mehr mit der Frage, welche Rolle Spiele in der Klimakommunikation einnehmen und was sie über eine reguläre politische Kommunikation hinaus bewirken können.

Klima- und Energiewendekommunikation treffen dabei erstmals in diesem Umfang auf die Spiele- und Gaming-Branchen, der Kongress soll Auftakt sein für einen fruchtbaren interdisziplinären Diskurs über ein wichtiges Medium gesellschaftlicher Erzählungen mit hoher Reichweite.

Programm

Eröffnet wird SpielKlima am Dienstag, den 3. Mai mit einer **Fachveranstaltung zu theoretischen Grundlagen und dem aktuellen Forschungsstand**. Weiter geht es mit einem **Fishbowl-Streitgespräch zu Klima-Narrativen und -Framing im Medium Spiel**, bei dem auch das Publikum mitdiskutieren kann - unter anderem mit einer Klimapsychologin oder einem Quest-Designer von "Cyberpunk 2077". Eine nachfolgende Online-Veranstaltung am ersten Konferenztag beschäftigt sich mit der **Entwicklung von Spielen und den Problemen, die dabei aufkommen können**. Im anschließenden Event stellen sich zehn nachhaltige Spielverlage vor, die sich zusammengetan haben, um ein **europaweites Netzwerk nachhaltiger Spielverlage zu gründen**.

Am Mittwoch, den 4. Mai startet SpielKlima mit einer Veranstaltung, bei der Institutionen und Personen aus den unterschiedlichsten Bereichen **in nur jeweils drei Minuten ein eigenes Projekt zum Thema Klima und Spiel pitchten**, das anschließend diskutiert wird. Am Freitag, den 6. Mai folgt ein Fachevent zu der Frage, welche Rolle **das Medium Spiel in der Klima- und Umweltbildung** einnehmen kann.

Im Rahmen von SpielKlima wird es außerdem sechs verschiedene Workshops geben, die meisten davon vor Ort in Berlin:

Den Auftakt machen am Mittwoch, den 4. Mai **Fridays for Future mit einer Veranstaltung, in der die Teilnehmer:innen spielerisch gemeinsam neue, positive Zukunftsvisionen entwickeln**. Es folgt ein Workshop, in dem das **Planspiel "Pitch Your Green Idea"** kennengelernt werden kann. Am Donnerstag, den 5. Mai lernen Teilnehmer:innen verschiedene **Spielmechaniken im "Boardgame-Café"** kennen. Im zweiten Teil dieses Workshops wird der **Prozess einer Spieleentwicklung beispielhaft begleitet**, um die Komplexität einer Spieleentwicklung, aber auch das Potential des Mediums Spiel als Klimakommunikations-Instrument zu

vermitteln.

In einem weiteren Workshop am selben Tag wird das **Planspiel "Energie für (m)eine Stadt"** gespielt und diskutiert. Der letzte Workshop am Freitag, 6. Mai, findet online statt und beschäftigt sich mit der Frage, wie **große Institutionen und NGOs erfolgreiche Gamification-Projekte planen und durchzuführen** können.

Auch das Networking wird bei SpielKlima nicht zu kurz kommen. Neben den Kontakten, die bereits bei den Fachevents geknüpft werden können, bietet SpielKlima die Möglichkeit, miteinander ins Gespräch zu kommen: Am Dienstag, den 3. Mai findet der **digitale Energietage-Spieleabend** statt, bei der die Theorie der Fachevents in die Tat, also das Spielen von Klimaspielen, umgesetzt wird. Am Mittwoch, 4. Mai wird es die **Climate Game Designers & Communicators BAR NIGHT** in Berlin geben, bei der alle Kongressteilnehmer:innen in Berlin miteinander anstoßen und sich austauschen können.

Am 5. Mai findet im Rahmen von SpielKlima außerdem die **digitale Fachkonferenz ONE PLANET LEFT der Stiftung für digitale Spielekultur** statt, die sich dem Konferenz-Thema mit ausschließlichem Fokus auf digitale Spiele widmet.

Weiterer Kontext

Der aktuelle IPCC-Bericht zeigt: das Klima erhitzt sich schneller und folgenschwerer als zuvor berechnet. Deshalb fragt sich #SpielKlima: können Spiele diese Informationen so vermitteln, dass Spielende in der Realität zum Handeln motiviert und aktiviert werden? Welche Chancen bieten Klimaspiele also in der Klimakommunikation? Spiele dienen nicht nur als Unterhaltungsmedien, die aktuelles Zeitgeschehen verarbeiten und damit Teile der Gesellschaft widerspiegeln. Sie können auch als Kommunikationsmedien agieren, da sie herrschende Meinungsbilder beeinflussen - diese Fähigkeit kann für eine effektive Klimakommunikation genutzt werden.

Der Klimakrise entgegensteuern scheint wichtiger denn je, trotzdem erfolgen Klimaschutzmaßnahmen nur schleppend. Insbesondere in Bezug auf die Klimakrise scheint die Kommunikation der wissenschaftlichen Erkenntnisse keinen Eindruck einer Handlungsnotwendigkeit zu vermitteln. #SpielKlima findet statt auf der Annahme: Spiele können das besonders gut ändern und nachhaltig etwas bewegen - sofern sie professionell umgesetzt sind.

Organisatorischer Rahmen

#SpielKlima findet statt im Rahmen der **ENERGIETAGE 2022**, der **Leitveranstaltung für Energiewende und Klimaschutz in Deutschland mit insgesamt rund 550 Referent:innen**. SpielKlima wird dabei unterstützt vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz sowie zahlreichen Partner:innen und Inputgeber:innen aus den Bereichen Energiewende, Klimakommunikation, Spiel und Gaming, u.a. den Internationalen Spieltagen SPIEL sowie der Stiftung für digitale Spielekultur.

- Gesamtprogramm und kostenfreie Anmeldung: www.spielklima.de
- Großkongress ENERGIETAGE 2022: www.energiertage.de
- "Digital Day" von SpielKlima: Fachkonferenz ONE PLANET LEFT: www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/one-planet-left

Pressekontakt:

Robert Dagci
Initiator und Project Lead #SpielKlima
dagci@energiertage.de

Lisa Bührmann
Pressesprecherin ENERGIETAGE
presse@energiertage.de

Berliner ENERGIETAGE 2022
c/o EUMB Pöschk GmbH & Co. KG

Medieninhalte



Hybrider Bundeskongress #SpielKlima fragt: können Spiele(n) und Gaming das Klima retten? 3. - 6. Mai 2022 / Logo #SpielKlima in der Farben des Klimakrisen-Temperaturverlaufs. Das gemeinsame "I" beider Begriffe bildet von der einen Seite aus gesehen einen Spiel-Pöppel (Spielfigur), von der anderen Seite aus gesehen ein Thermometer. / Weiterer Text über ots und www.presseportal.de/nr/119733 / Die Verwendung dieses Bildes ist für redaktionelle Zwecke unter Beachtung ggf. genannter Nutzungsbedingungen honorarfrei. Veröffentlichung bitte mit Bildrechte-Hinweis.

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100090207/100888307> abgerufen werden.