

## Pressemitteilung

### Hochkarätig besetzter Beirat der Stiftung Digitale Spielekultur konstituiert.

Berlin, 03. Juli 2013 – Die Stiftung Digitale Spielekultur, eine gemeinsame Initiative der Industrie und der Politik, verfügt seit dem 6. Juni 2013 über einen hochkarätig besetzten Beirat. Vierzehn Institutionen aus den Bereichen Politik, Wirtschaft, Bildung, Kultur und Wissenschaft haben Mitglieder in den Beirat entsandt. Hauptaufgabe des Beirats ist es, die Ziele der Stiftung zu bestimmen und für Neutralität und Unabhängigkeit zu sorgen.

Die 14 Mitgliedsinstitutionen des Beirats sind:

- Beauftragter der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM)
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)
- Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) e.V.
- Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)
- Computerspielmuseum (CSM)
- Direktorenkonferenz der Landesmedienanstalten
- Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)
- G.A.M.E. Bundesverband der Computerspieleindustrie e.V.
- Grimme-Institut
- Johannes-Gutenberg-Universität Mainz
- Monika Griefahn Institut für Medien Kultur Umwelt
- Oberste Landesjugendbehörden (OLJB)
- Universität Duisburg-Essen
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

Als Beiratsvorsitzende wurde Frau Monika Griefahn, ehemalige Umweltministerin Niedersachsens und medienpolitische Sprecherin der SPD-Bundestagsfraktion, gewählt. Sie war bereits 2007 maßgeblich an der Etablierung des Deutschen Computerspielpreises und der Idee einer Stiftung beteiligt und gilt als neutrale Institution in Sachen digitale Spiele: „Wir wollen als Beirat der Stiftung einen Fokus auf die Chancen und Potentiale der digitalen Spiele legen, aber auch die Risiken des Mediums nicht außer Acht lassen. Der Beirat ist mit Experten aus allen relevanten Bereichen besetzt. Gemeinsam wollen wir die Stiftung als die zentrale Anlaufstation für alle Themen und Projekte rund um digitale Spielekultur etablieren.“

Felix Falk, Geschäftsführer der USK, fügt hinzu: „Computer- und Videospiele sind technisch, künstlerisch und kulturell eine der wichtigsten Medienformen. Sie verdienen eine intensive Auseinandersetzung mit ihnen aus ganz unterschiedlichen Perspektiven. Dafür bildet die Stiftung mit ihrem Beirat das langerwartete Forum.“

### Über die Stiftung Digitale Spielekultur:

Die Anregung zur Gründung der Stiftung Digitale Spielekultur geht auf den Beschluss des Deutschen Bundestages „Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken“ (BT-Drs. 16/7116) zurück. Die Stiftung ist eine gemeinsame Initiative des Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien und der beiden Verbände der Computerspielwirtschaft BIU und G.A.M.E. Ziel der Stiftung ist es die Akzeptanz und Relevanz von digitalen Spielen in der Gesellschaft zu steigern. Zu diesem Zweck initiiert, unterstützt und fördert sie Projekte aus den Bereichen Kultur, Bildung, Ausbildung, Medienkompetenz, Jugendschutz und Games-Forschung. Das größte Projekt der Stiftung ist der mit insgesamt 385.000 Euro dotierte Deutsche Computerspielpreis. Die Stiftung leitet das Awardbüro und koordiniert die Ausrichtung der Preisverleihung. Geschäftsführer der Stiftung ist seit Oktober 2012 Peter Tscherne.

Kontakt:

Stiftung Digitale Spielekultur  
Torstr. 6 | 10119 Berlin  
030 / 29 04 92 90

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur)  
[kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de)