

PRESSEMITTEILUNG

Fontane gamifiziert: Jugendliche entwickeln eigene Games mit Bezug zum berühmten Schriftsteller

- Beim Word & Play-Projekt der Fontanestadt Neuruppin treffen sich Jugendliche für zwei zehntägige Camps rund um Spieleentwicklung
- Die Stiftung Digitale Spielekultur zeigt gemeinsam mit der Stadt Neuruppin auf, wie sich Games und Literatur verknüpfen lassen
- Die Camps werden von der Stiftung im Rahmen ihrer Initiative „Stärker mit Games“ durchgeführt

Berlin, 01. August 2019: Die Stiftung Digitale Spielekultur veranstaltet als Programmteil des Neuruppiner Projekts „fontane.200“ zwei zehntägige GameCamps für je 50 Jugendliche zwischen 13 und 18 Jahren. Unter dem Motto „Schreibt Geschichte! Spielen + Spiele entwickeln“ erarbeiten vom 5. bis 14. August 2019 die Teilnehmenden eigene Spielideen rund um die Person und das Werk des Schriftstellers Theodor Fontane. Inhaltlich wird das Programm von Medienpädagog*innen und Expert*innen aus der Games-Branche begleitet.

Entstanden sind beim ersten Camp Anfang Juli bereits eine digitale Fontane-Schnitzeljagd, ein Jump 'n' Run über die Kriegsgefangenschaft des Schriftstellers sowie ein Top-Down-Shooter, in dem Balladen-Held John Maynard gegen Feuerteufel kämpft. Die Word & Play-Camps sind aktuell das größte Format, das die Stiftung Digitale Spielekultur im Rahmen ihrer Initiative „Stärker mit Games“ umsetzt.

„Unsere GameCamps zeigen ganz konkret, wie digitale Spiele bei jungen Menschen Begeisterung für ein Thema wecken können, das sonst eher fern ihres Alltags liegt“, sagt Niels Boehnke, Projektleiter von „Stärker mit Games“ bei der Stiftung Digitale Spielekultur. „In diesem Fall haben sich Jugendliche mit Hilfe von Games zehn Tage intensiv mit Literatur auseinandergesetzt und Fontane unter digitalen Vorzeichen neu erschlossen.“

Die beiden GameCamps finden in Kooperation mit der Oberschule Alexander Puschkin und dem JFZ-Jugendklub statt. Das Projekt Word & Play wird durch die Kulturstiftung des Bundes, das Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg sowie durch die Plattform Kulturelle Bildung des Landes Brandenburg gefördert und unterstützt. Alle Infos zum Programm finden sich auf www.word-and-play.de.

Über Stärker mit Games

Die Initiative „Stärker mit Games“ der Stiftung Digitale Spielekultur schließt Bündnisse mit lokalen Partnern, um mit Hilfe von Games sozial benachteiligten Kindern und Jugendlichen kulturelle Bildung zu vermitteln. Seit Beginn der Initiative hat die Stiftung bereits über 35 solcher Bündnisse geschlossen, um bundesweit Workshops und Barcamps für Kinder und Jugendliche durchzuführen. „Stärker mit Games“ wird im Rahmen des Programms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert. Informationen auf www.staerkermitgames.de.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur vermittelt seit 2012 die kulturellen, gesellschaftlichen, technologischen und wirtschaftlichen Möglichkeiten von Games. Die gemeinnützige Institution ist eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche und agiert bundesweit. Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik beteiligen sich an den Projekten und Kooperationen der Stiftung, die sich auf die drei Themenschwerpunkte Bildung, Kultur und Forschung verteilen. Gesellschafter der Stiftung Digitale Spielekultur ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Die zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit der Stiftung wird durch einen Beirat mit Mitgliedern aus den Bereichen Politik, Bildung, Wissenschaft, Gesellschaft und Kultur gewährleistet. Ziel der in Berlin ansässigen Stiftung ist es, Akzeptanz und Relevanz von Games in der Gesellschaft zu steigern sowie einen kritischen Diskurs anzustoßen und zu begleiten. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de, sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Benjamin Hillmann
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: +49/30/29 04 92 93
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Pressekontakt

Quinke Networks GmbH
Achim Quinke
Bei den Mühren 70
20457 Hamburg
Tel: +49/40/43 09 39 49
E-Mail: presse@quinke.com
www.quinke.com
