

PRESSEMITTEILUNG

Spielend internationale Begegnungen fördern: Dritter Game Mixer holte deutsche Spieleentwickler*innen nach Südafrika

Berlin, 29. November 2017: Nach acht abwechslungsreichen Tagen endete am vergangenen Freitag der Game Mixer South Africa mit einem gemeinsamen Game Jam in Johannesburg. Initiiert von der Stiftung Digitale Spielekultur in Kooperation mit dem Goethe-Institut Südafrika nutzten acht deutsche Spieleentwickler*innen, darunter Gewinner*innen und Nominierte des Deutschen Computerspielpreises (DCP), die Chance, gemeinsam mit afrikanischen Kollegen*innen ihr Know-how zu erweitern. Durch gemeinsame Events wurde interkultureller Austausch gepflegt und Peer-Learning ermöglicht.

Seit 2015 lädt die Stiftung Digitale Spielekultur gemeinsam mit dem Goethe-Institut jährlich Gewinner*innen und Nominierte des Deutschen Computerspielpreises ein, um im Rahmen des Game Mixer Programms internationale Kontakte zu knüpfen. Zusätzlich wurde es diesmal auch Entwickler*innen ohne DCP-Weihen ermöglicht, an der Reise teilzunehmen. Zur Delegation gehörten neben Vertretern der ausrichtenden Partnerinstitutionen und jeweils drei Spieleentwicklern aus den vorherigen Game Mixer-Ländern Indonesien und Brasilien, die Spielestudios Hypnotic Owl, Klunk Games, Ludinc, Ludopium, Mad About Pandas, Serious Brothers und The Good Evil. Komplettiert wurde die Runde durch acht afrikanische Teilnehmer*innen aus dem gastgebenden Südafrika sowie Äthiopien, Kenia, Nigeria und Uganda.

Den Startschuss zum achttägigen Game Mixer South Africa gab erneut das vom WERK1 (Games/Bavaria) unterstützte zweitägige Game Camp am Goethe-Institut in Johannesburg. Es folgten eine Delegations-interne Spielepräsentation, Studio-Besuche in Johannesburg, ein öffentlicher Showcase aller gefeatureten Spiele für die interessierte Öffentlichkeit und ein abschließender Game Jam.

Ein positives Resümee zieht Robin Kocaurek, der als Project Manager Games bei WERK1 (Games/Bavaria) federführend für die Programmgestaltung des Game Camp und des Game Jam verantwortlich war: „Die verschiedenen kulturellen Hintergründe und auch die gemeinsamen Herausforderungen haben das aus München bekannte Game Camp

und auch den Game Jam zu einer ganz besonderen Zusammenkunft gemacht. Das mehrtägige Event war von intensivstem fachlichen und persönlichen Austausch geprägt, der für einzelne Unternehmen so niemals denkbar wäre. Teil dieser Veranstaltung sein zu dürfen, war ein großes Privileg und wir freuen uns auf die Fortsetzung dieser einmaligen Gelegenheit für Entwickler*innen.“

Benjamin Rostalski, Projektmanager bei der Stiftung Digitale Spielekultur: „Wir sind froh, dass wir nach Indonesien 2015 und Brasilien 2016 in diesem Jahr bereits zum dritten Mal das Game Mixer-Programm durchführen konnten. Die Erweiterung des Teilnehmer*innen-Kreises um Vertreter der bisherigen Gastländer sowie mehrerer Länder Afrikas südlich der Sahara hat das Programm sehr bereichert. Großer Dank gilt dem Auswärtigen Amt für die Finanzierung und dem sehr engagierten Team des Goethe-Instituts Johannesburg für die Organisation vor Ort.“

Das Programm Game Mixer ist eine Kooperation der Stiftung Digitale Spielekultur und des Goethe-Instituts Südafrika. Partner des Projekts sind der südafrikanische Entwicklerverband Make Games SA, A MAZE. Johannesburg: International Games and Playful Media Festival, Fak’ugesi: African Digital Innovation Festival, WITS University, Digital Arts / Game Design, sowie die Branchenverbände der deutschen Computerspieleindustrie BIU und GAME. Finanziert wird das Game Mixer Programm vom Auswärtigen Amt.

Weitere Informationen zum Game Mixer Programm 2017 sowie zu den Teilnehmern sind auf <https://goo.gl/yuTYsW> erhältlich.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur zeigt und vermittelt wirtschaftliche, technologische, kulturelle und gesellschaftliche Potenziale digitaler Spiele. Zu diesem Zweck initiiert sie Projekte, entwickelt Formate und schließt Kooperationen. Sie geht auf eine gemeinsame Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Computer- und Videospielebranche zurück. Neben Bundesministerien sind Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik an ihr beteiligt. Informationen unter www.stiftung-digitale-spielekultur.de, bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele)

Über das Goethe Institut in Südafrika

Das Goethe-Institut ist das weltweit tätige Kulturinstitut der Bundesrepublik Deutschland. Mit 160 Instituten in über 90 Ländern fördert es die Kenntnis der deutschen Sprache im Ausland, pflegt die internationale kulturelle Zusammenarbeit und vermittelt ein aktuelles Deutschlandbild. Durch Kooperationen mit Partnereinrichtungen an zahlreichen weiteren Orten verfügt das Goethe-Institut insgesamt über rund 1.000 Anlaufstellen weltweit. Weitere Informationen www.goethe.de und www.goethe.de/southafrica

Kontakt

Awardbüro Deutscher Computerspielpreis
c/o Stiftung Digitale Spielekultur
Benjamin Rostalski
Torstraße 6
10119 Berlin
Tel: +49 30 29 04 92 92
E-Mail: kontakt@computerspielpreis.de
www.deutscher-computerspielpreis.de

Pressekontakt

Quinke Networks GmbH
Antonia Weinrich
PR-Managerin
Bei den Mühlen 70
20457 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
E-Mail: aw@quinke.com
www.quinke.com