

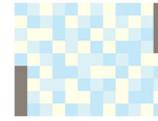


**GamesTalente**

Ein Kooperationsprojekt von



BILDUNG &  
BEGABUNG



STIFTUNG  
DIGITALE  
SPIELE  
KULTUR

PRESSEMITTEILUNG

## **Jugendliche entwickeln online Computerspiele in der „GamesTalente“-Akademie**

**Berlin/Bonn, 26. Oktober 2020: Talentförderung und Games passen zusammen. Das haben 50 Jugendliche in der vergangenen Woche im Rahmen der „GamesTalente“-Akademie bewiesen. Die Akademieteilnehmer, Jugendliche aus ganz Deutschland aller Schulformen im Alter zwischen 13 und 17 Jahren, entwickelten gemeinsam mit Medienpädagogen, Experten aus der Games-Branche und pädagogischen Betreuern eigene Spielprojekte, die sie am Ende der achttägigen Akademie präsentierten.**

Qualifiziert hatten sich die Teilnehmer der Akademie über den bundesweiten „GamesTalente“-Wettbewerb, bei dem sie ihre Kreativität und Begeisterung für Games mit unterschiedlichen Beiträgen – beispielsweise Stories, Spielideen oder Art- und Figurendesigns – unter Beweis stellten. Über die Gewinner entschied eine Fachjury, die sich aus Pädagogen, Games-Entwicklern sowie Vertretern der Kreativwirtschaft und von Hochschulen zusammensetzte.

Nach der Premiere im vergangenen Jahr fand die Akademie aufgrund der Corona-Pandemie 2020 nicht wie ursprünglich geplant in Köln, sondern online statt. Auch dieses Format ermöglichte, dass die Jugendlichen in Projektgruppen an eigenen Spielideen arbeiteten. Außerdem eigneten sie sich in den virtuellen Workshops neue Fähigkeiten an. Die Zusammenarbeit und der Austausch fanden dabei komplett digital mit Hilfe verschiedener Kommunikations-Tools statt. Dabei entstanden beispielsweise der spielbare Prototyp eines atmosphärischen Adventures mit einem Wissenschaftler als Protagonisten, eine kinoreife Geschichte rund um mutierte Roboterhunde oder ein Weltraumrennspiel mit Multiplayer-Modus.

Fachjurymitglied Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth vom Cologne Game Lab der TH Köln zeigte sich von den Ergebnissen der digitalen Akademie beeindruckt: „Die Schülerinnen und Schüler standen wie auch das Akademie-Team selbst mit dem Online-Format dieses Jahr vor einer zusätzlichen Herausforderung. Die entstandenen Spielkonzepte und -prototypen beweisen allerdings, dass kreative und Team-basierte Zusammenarbeit auch virtuell möglich ist.“

---



# GamesTalente

Ein Kooperationsprojekt von



Initiatoren von „GamesTalente“ sind das Talentförderzentrum Bildung & Begabung und die Stiftung Digitale Spielekultur. Das Vorhaben verbindet Begabungsförderung und digitale Spiele in einem innovativen Wettbewerbs- und Akademieformat. Es basiert auf der Überzeugung, dass Computerspiele nicht nur ein essentieller Bestandteil des Alltags vieler Jugendlicher sind, sondern auch ein enormes Potenzial für die individuelle Kompetenz- und Persönlichkeitsentwicklung von jungen Menschen bieten. Förderer von „GamesTalente“ sind der Stifterverband und die BNP Paribas Stiftung. In diesem Jahr unterstützte zudem die Köln Business Wirtschaftsförderung das Projekt finanziell.

Die nächste Auflage der „GamesTalente“ startet im Frühjahr 2021. Mehr Infos zum Projekt unter: [www.gamestalente.de](http://www.gamestalente.de)

Pressematerialien finden Sie hier:

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/gamestalente/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/gamestalente/)

## Über Bildung & Begabung

Bildung & Begabung ist das Talentförderzentrum des Bundes und der Länder. Seine Wettbewerbe und Akademien helfen Jugendlichen, ihre Stärken zu entfalten - unabhängig davon, auf welche Schule sie gehen oder aus welcher Kultur sie stammen. Außerdem unterstützt Bildung & Begabung Lehrer, Eltern und Schüler mit umfangreichen Informations- und Vernetzungsangeboten wie der Fachtagung „Perspektive Begabung“ oder dem Online-Portal [www.begabungslotse.de](http://www.begabungslotse.de). Bildung & Begabung ist eine Tochter des Stifterverbandes. Förderer sind das Bundesministerium für Bildung und Forschung und die Kultusministerkonferenz. Schirmherr ist der Bundespräsident.

## Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Wir sind die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit unserer Gründung im Jahr 2012 bauen wir Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Unsere gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an unseren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso divers besetzter Beirat gewährleistet

---

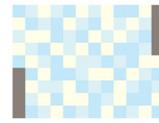


**GamesTalente**

Ein Kooperationsprojekt von



BILDUNG &  
BEGABUNG



STIFTUNG  
DIGITALE  
SPIELE  
KULTUR

unsere zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Unser Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche.

**Ansprechpartner für Medien:**

Bildung & Begabung gGmbH

Matthias Bunk

Kortrijker Str.1

53177 Bonn

Tel: 0228 959 15 61

[presse@bildung-und-begabung.de](mailto:presse@bildung-und-begabung.de)

[www.bildung-und-begabung.de](http://www.bildung-und-begabung.de)

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Benjamin Hillmann

Marburger Str. 2

10789 Berlin

Tel: 030 29 04 92 93

[hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de)

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

---