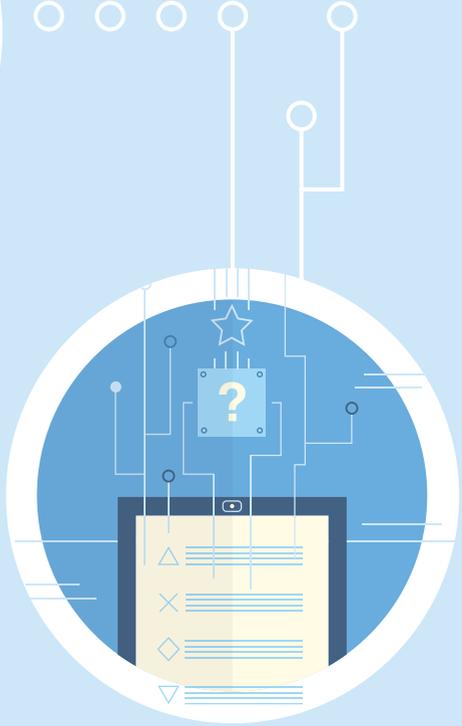
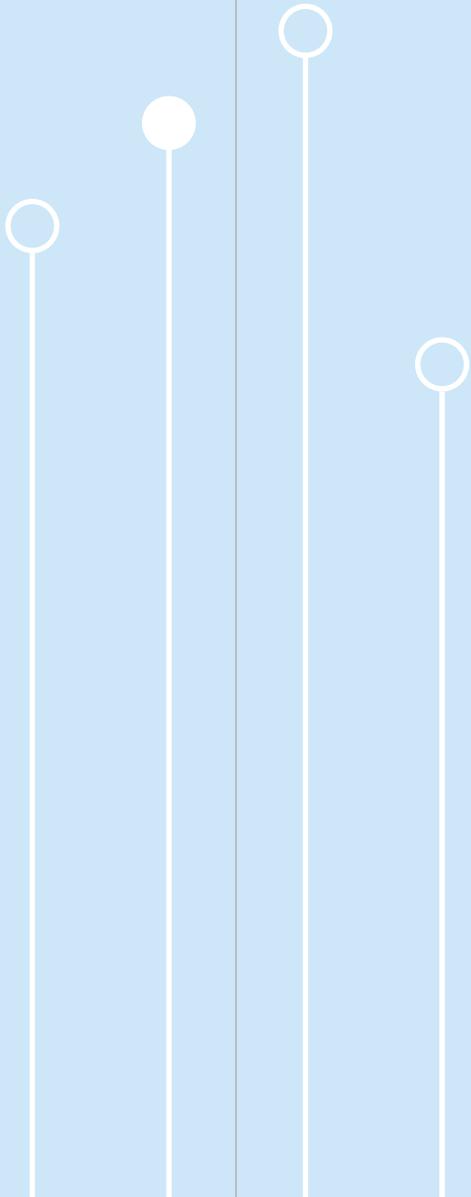


# CHANCENBOTSCHAFTERIN FÜR GAMES





02

VORWORT

03

ÜBER UNS

04

MIT GAMES  
DIE GESELLSCHAFT VERÄNDERN

05–07

WIR SETZEN THEMEN

08

WOLLEN SIE MIT UNS  
DIE ZUKUNFT GESTALTEN?

09–10

STATEMENTS

IMPRESSUM UND KONTAKT

# VORWORT

## LIEBE LESER\*INNEN,

wenn Sie den Begriff „Games“ hören oder lesen, kommt Ihnen sicherlich eine ganze Reihe von Bildern und Themen in den Kopf. Bilder von bunten Bildschirmwelten, phantasiereichen Spielfiguren und von Menschen, die flink mit Tastatur, Maus und Gamepad agieren. Vielleicht denken Sie an Debatten um Medienwirkung, Jugendschutz und die Frage, was es eigentlich heißt, heutzutage mit Games von klein an aufzuwachsen. Ebenso eng damit verknüpft sind allerdings auch die technische Entwicklung hinter den Spielen, ihre stetig wachsende wirtschaftliche Bedeutung und ihre Rolle als Impulsgeber für die digitale Entwicklung unserer Gesellschaft.

Games sind heute viel mehr als ein reines Unterhaltungsmedium. Sie treiben direkt oder indirekt Innovationen voran, die sich auf unterschiedliche Bereiche der Gesellschaft auswirken. Die Evolution von Games über die letzten Jahrzehnte ist eng verzahnt mit den Fortschritten der Informationstechnik und der Digitalisierung. Entsprechend angewandtes Wissen und die richtigen Rahmenbedingungen vorausgesetzt, können wir deshalb Games und ihre technologischen und inhaltlichen Qualitäten dazu nutzen, den digitalen Wandel der Gesellschaft zu gestalten.

Das Ergründen und Veranschaulichen dieser Potentiale und Lösungen hat sich die Stiftung Digitale Spielekultur zur Aufgabe gemacht. Anhand der drei Themenfelder Kultur, Bildung und Forschung zeigen wir im Rahmen unterschiedlicher Projekte, Formate und Studien auf, wie und wofür sich Games einsetzen lassen. Unterstützt werden wir dabei von zahlreichen Förderern und Partnern aus Politik, Zivilgesellschaft und Wirtschaft. Die folgenden Seiten geben Ihnen einen Einblick in unsere Arbeit und zeigen Ihnen, welche innovativen Einsatzmöglichkeiten Games unserer Gesellschaft bieten.

Lassen Sie sich von den vielfältigen Facetten digitaler Spiele inspirieren!  
Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen.

Ihre  
**Çiğdem Uzunoğlu**  
Geschäftsführerin | Stiftung Digitale Spielekultur



# ÜBER UNS



Wir sind die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenschafterin für die Welt der digitalen Spiele. Unsere Gründung 2012 geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Unser Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche.

Als gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung handeln wir im Bewusstsein unserer gesellschaftlichen Verpflichtung. Wir entwickeln Projekte, sind Impulsgeber auf Konferenzen und Tagungen und führen Studien rund um das Thema Games und ihre Potenziale für die Gesellschaft durch.

Games sind bereits heute ein integraler Bestandteil unserer Kultur und unseres Alltags. Sie inspirieren und verbinden Menschen und erleichtern darüber hinaus das Erlernen neuer Fähigkeiten, die Therapie von Krankheiten und das Vermitteln unterschiedlicher Weltanschauungen und Gedankenwelten. Kurz um: Games sind nicht nur Unterhaltung, sondern Wegbereiter digitaler Innovationen, von denen die Gesellschaft profitieren kann und auch sollte.

Den Mehrwert von Games wollen wir als Botschafterin dieser bunten und modernen Branche fördern und erkennbar machen. Darum schlagen wir Brücken, über die wir Wissen und Verständnis für die Möglichkeiten digitaler Spiele an unsere Partner aus Bildung, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung, Wissenschaft und Zivilgesellschaft weitertragen. Immer damit verbunden ist der Gedanke unser Netzwerk an Partnerschaften auszubauen, damit mehr und mehr Menschen vom Mehrwert digitaler Spiele profitieren können.

Um dieser Aufgabe gerecht zu werden, setzen wir Themen, zeigen Chancen auf und beschleunigen Ideen, die das Potenzial von Games für Kultur, Bildung und Forschung verdeutlichen. Im Rahmen dieser drei Schwerpunkte entwickeln wir zusammen mit unseren Partnern neue und innovative Formate, Veranstaltungen und Forschungsansätze. Unsere Arbeit ist dabei unabhängig und transparent, was auch unser hochkarätig besetzter Beirat gewährleistet.

Die Mitglieder unseres Beirats setzen sich unter anderem zusammen aus Vertreter\*innen der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM), des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) sowie aus der Bundeszentrale für politische Bildung, der Direktorenkonferenz der Landesmedienanstalten, der Obersten Landesjugendbehörden, des Deutschen Kulturrats und der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

# MIT GAMES DIE GESELLSCHAFT VERÄNDERN

GAMES SIND VIEL MEHR ALS SCHLICHTE UNTERHALTUNG.

Ihre Vielfältigkeit macht sie zum perfekten Vermittler zwischen unterschiedlichsten Lebenswelten. Games sind auf der einen Seite die konsequente digitale Weiterentwicklung klassischer Spiele und bieten eine enorme Auswahl, bei der jedes Familienmitglied etwas Passendes findet. Andererseits können sie aber auch edukative und sogar aufklärende Funktionen übernehmen.

Längst erlauben es Games in die Rolle anderer Menschen zu schlüpfen und so extreme Situationen ohne Gefahr für das eigene Leben nachzuempfinden – beispielsweise die schrecklichen Folgen von Krieg und Vertreibung oder das Wirken im Widerstand gegen ein autoritäres Regime. Darüber hinaus können sie auch als Schnittstelle dienen, um insbesondere junge Generationen für demokratische Werte zu sensibilisieren.

Gleichzeitig sind digitale Spiele auch ein Innovationstreiber: Netzwerktechnologien, Virtual Reality, haptisches Feedback in Geräten – viele dieser Erfindungen sind für Games entwickelt oder zumindest perfektioniert worden und haben dann erst ihren Weg in unseren Alltag gefunden. In der modernen klinischen Diagnostik helfen digitale Spiele Patient\*innen beim täglichen Training nach Schlaganfällen und in Versuchen hat sich gezeigt, dass Games auch in der Geriatrie eine wichtige Rolle einnehmen können.

Die Coronakrise hat darüber hinaus verdeutlicht, wie schnell direkte soziale Interaktion zur Ausnahme statt zur Regel werden kann. Auch hier leisten Games und die für sie geschaffenen Technologien einen wichtigen Beitrag. Sie vernetzen Menschen unabhängig von ihrer Herkunft und schaffen so neue Begegnungsräume. Sie sind Schnittstellen zur digitalen Welt, die sich intuitiv und ohne Vorwissen nutzen lassen. Damit überbrücken sie Distanzen, die sonst beinahe unüberwindbar scheinen.

Die Stiftung Digitale Spielekultur hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Potenziale zu identifizieren, zu fördern und für die Gesellschaft erkenn- und nutzbar zu machen.



# WIR SETZEN THEMEN

Unterstützt durch unsere Partner verantworten wir zahlreiche Projekte in den drei Bereichen Kultur, Bildung und Forschung, um das Potenzial von Games zu erschließen und in die Gesellschaft zu tragen.

## 01 KULTUR



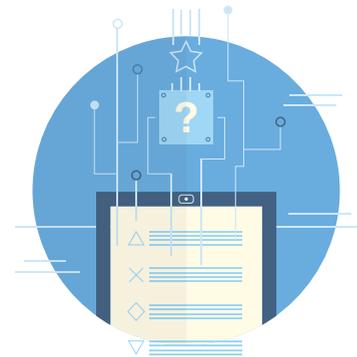
Games sind ein anerkanntes Kulturgut und bieten als solches Schnittstellen zu anderen Bereichen der Kultur- und Kreativbranchen. Sie verbinden erzählerische und inszenatorische Methoden aus Literatur, Theater und Film und schaffen unter Hinzunahme der Spielmechanik interaktive Werke und Welten.

Im Rahmen unserer Kulturarbeit sind wir stolz, seit vielen Jahren als Awardbüro für renommierte Auszeichnungen wie den *Deutschen Computerspielpreis* oder den *gamescom award* das Einreich- und Juryverfahren zu verantworten.

Gefördert durch die Bundesbeauftragte für Kultur und Medien (BKM), haben wir mit dem *Quartett der Spielkultur* außerdem ein Format entwickelt, das den kulturellen Einfluss von Spielen sichtbar macht. Im Diskurs und oftmals mit einem Augenzwinkern wird hier das Thema Games von ausgewiesenen Expert\*innen und aus verschiedensten Blickwinkeln beleuchtet.

In Ergänzung dazu zeigen wir in Zusammenarbeit mit dem Goethe Institut beim Austauschprogramm *Game Mixer*, welche Rolle Games im kulturellen Dialog zwischen den Spieleschaffenden verschiedener Länder einnehmen können.

## 02 BILDUNG



Games faszinieren Menschen und sind damit ein idealer Träger für edukative Inhalte. Egal aus welcher Generation man stammt, welchen Bildungsweg man beschritten hat oder wie sehr man sich für Technik begeistert: Digitale Spiele finden einen Weg Menschen zu berühren und dabei spielerisch ihre Inhalte weiterzugeben.

Unsere Bildungsformate und Initiativen umfassen Workshops, Projekttag an Schulen, Ferien-Camps, Akademien und vieles mehr. Unter dem Motto *Games im Schulunterricht* führt die Stiftung zwei voneinander unabhängige Forschungsvorhaben an Schulen in Berlin und Nordrhein-Westfalen durch, die je aufzeigen sollen, ob und wie im Lehrplan vereinbarte Lernziele mit digitalen Spielen erreicht werden können. Das Modellprojekt in Berlin wird von der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie gefördert, die Machbarkeitsstudie in NRW vom dortigen Ministerium für Schule und Bildung.

Wir widmen uns Themenfeldern wie der Förderung bildungsbenachteiligter Kinder und Jugendlicher durch die vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderte Initiative *Stärker mit Games*, außerdem der Talentförderung im Rahmen des mit Bildung & Begabung durchgeführten Programms *GamesTalente* sowie der Berufsorientierung von Schüler\*innen durch die *Projekttag Games Berlin-Brandenburg*, gefördert durch das Medienboard Berlin-Brandenburg.

## 03 FORSCHUNG



Die Games-Branche treibt mit ihrer Innovationskraft digitale Technologien voran, die für viele Lebensbereiche an Bedeutung gewinnen. Die enorme Reichweite und kulturelle Relevanz von Games machen es außerdem möglich, neue Zielgruppen abseits der klassischen Kommunikationskanäle und Medien zu erreichen.

Um diese Potenziale aufzuzeigen, veranstalten wir Fachkonferenzen über die Anwendungsmöglichkeiten von Games und organisieren Fachvorträge mit Expert\*innen aus der Games-Branche, Wissenschaft und Zivilgesellschaft.

Darüber hinaus entwickeln wir Game Jams und andere kreative Formate zu gesellschaftlich relevanten Themen wie Demokratiebildung oder Erinnerungskultur – jüngst zum Beispiel im Rahmen unserer Initiative *Erinnern mit Games* den von der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung, Zukunft“ (EVZ) geförderten Ideenwettbewerb *Pitch Jam: Memory Culture with Games*. Außerdem führen wir Machbarkeitsstudien zu ausgewählten Forschungsschwerpunkten durch, etwa die durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) geförderte Veröffentlichung *Verkehr und Applied Interactive Technologies* zum Thema Mobilität und Gamification.

## WOLLEN SIE MIT UNS DIE ZUKUNFT GESTALTEN?

Wir finanzieren unsere Arbeit unter anderem über Partnerinstitutionen und Förderprogramme. Unsere Kreativität, unser Know-how und unsere branchenübergreifenden Netzwerke sind das Kapital, das wir in Partnerschaften und Kooperationen einbringen.

Wenn Sie mehr darüber wissen möchten, wie Games unsere gemeinsame Zukunft verbessern können, welche Vorteile Games für die Digitalisierung unserer Gesellschaft mit sich bringen oder wenn Sie nach Expertise für die Planung und Umsetzung innovativer Formate und Projekte im Bereich digitaler Spiele suchen, dann kommen Sie gerne auf uns zu!



# STATEMENTS

## OLAF ZIMMERMANN,

Beiratsvorsitzender der Stiftung Digitale Spielekultur  
und Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats



Die gesellschaftliche Bedeutung von Games ist in den vergangenen zehn Jahren stark gewachsen. Als Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats freut es mich sehr, dass sich Games und die Branche dahinter inzwischen der Rolle als Kulturgut bewusst geworden sind. Eine Entwicklung, die sich auch im kulturellen Diskurs über die Spiele selbst widerspiegelt. Mit der wachsenden Bedeutung von Games steigt aber natürlich auch ihr Einfluss auf ganz unterschiedliche Bereiche unserer Gesellschaft. Umso wichtiger ist es, dass es mit der Stiftung Digitale Spielekultur eine Organisation gibt, die die steigende gesellschaftliche Relevanz von Games nicht nur beobachtet, sondern auf kreative Weise in neue, kulturelle Bahnen lenkt. Nicht nur künstlerisch haben Games viel zu bieten, auch für den digitalen Wandel in Bildung und Forschung bergen sie viele Potenziale. Die Projekte und Formate der Stiftung haben in dieser Hinsicht Vorzeigecharakter und ich fühle mich geehrt, diese Arbeit als Vorsitzender ihres hochkarätig besetzten Beirats mit zu gestalten.



## FELIX FALK,

Geschäftsführer des Stiftungsgesellschafters game –  
Verband der deutschen Games-Branche



Die Stiftung Digitale Spielekultur ist in Deutschland und darüber hinaus eine einzigartige Organisation. Sie bringt die unterschiedlichsten gesellschaftlichen Akteure rund um Games an einen Tisch, um die Potenziale von digitalen Spielen zu fördern. Als Gesellschafter der Stiftung übernehmen wir als game – Verband der deutschen Games Branche zusammen mit unseren Mitgliedern soziale Verantwortung und engagieren uns für die Bewältigung gesellschaftlicher Herausforderungen. Wir unterstützen die Arbeit der Stiftung in ihren Grundlagen inhaltlich und finanziell und agieren darüber hinaus als Mitglied im Stiftungsbeirat. Mit ihren zahlreichen Projekten, Kooperationen und Partnern hilft die Stiftung dabei, Games und Gaming-Kultur gesellschaftlich, kulturell und in der Bildungslandschaft zu verankern. Sie bietet den vielfältigen Akteuren aus dem Bereich Games eine Plattform, um sich mit neuartigen Ideen bei der Gestaltung unserer Gesellschaft zu engagieren. Aus diesen Gründen ist die Arbeit der Stiftung überaus wichtig und wir werden in Zukunft noch viel von ihr hören.



# IMPRESSUM

## Herausgeber

Stiftung Digitale Spielekultur  
Marburger Straße 2  
10789 Berlin

## Konzeption und Redaktion

Stiftung Digitale Spielekultur  
Çiğdem Uzunoğlu  
Benjamin Hillmann

## Layout und Illustration

Luisa El Bouyahyani  
[www.elbouyahyani.de](http://www.elbouyahyani.de)

## Bildnachweise

Seite 2: C. Uzunoğlu, © Die Hoffotografen  
Seite 3: Stärker mit Games, © Jenny Neufeld für Stiftung Digitale Spielekultur  
Seite 4: Game Mixer, © Niels Freidel für Stiftung Digitale Spielekultur  
Seite 8: Deutscher Computerspielpreis, © Franziska Krug / Getty Images für Quinke Networks | Das Quartett der Spielekultur, © Maria Manneck (Silver Seed Games) für Stiftung Digitale Spielekultur | GamesTalente, © GamesTalente / Charles Yunck | Game Mixer, © Niels Freidel für Stiftung Digitale Spielekultur  
Seite 9: O. Zimmermann, © Deutscher Kulturrat/Jule Roehr | F. Falk, © Dirk Mathesius





Stiftung Digitale Spielekultur

Marburger Straße 2, 10789 Berlin

Tel: 030/29049290

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

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

**f** @StiftungDigitaleSpielekultur

**t** @Digitale\_Spiele