

## PRESSEMITTEILUNG

### **Stärker mit Games: Jugendliche entwickeln politische Bildungsformate mit Computerspielen**

- **Im Projekt Games'n'Politics erarbeiten junge Menschen Ideen und Formate, die Games und politische Bildung zusammenbringen.**
- **Auf dem Programm stehen selbsterstellte Videos, politische Planspiele und inhaltliche Konzepte für den Schulunterricht.**
- **Das zweijährige Projekt in Espenau und Kassel geht auf eines der 85 Bündnisse zurück, die dieses Jahr von der Stiftung Digitale Spielekultur im Rahmen der Initiative *Stärker mit Games* gefördert werden.**

**Berlin, 20. August 2021: Das Projekt *Games'n'Politics* zeigt eindrucksvoll, wie politisches Interesse und die Leidenschaft für Computerspiele neue Impulse hervorbringen können. Seit Jahresbeginn beschäftigt sich eine Gruppe von 36 Jugendlichen aus Espenau und Kassel intensiv mit den Themen digitale Spiele und Politik. Dabei diskutieren die 13- bis 18-Jährigen die politischen Aspekte von Games, produzieren eigene Videos, entwickeln Planspiele und bringen ihre Ideen sogar in den Schulunterricht mit ein. Das von der Bunte Wege gUG und dem Jugendzentrum Espenau begleitete, zweijährige Projekt geht auf eines der 85 regionalen Bündnisse zurück, die in diesem Jahr durch die Initiative *Stärker mit Games* der Stiftung Digitale Spielekultur unterstützt werden.**

Das Ziel des Projekts *Games'n'Politics* (inspiriert durch den gleichnamigen YouTube-Kanal) ist es, Jugendlichen zu veranschaulichen, dass Games keine reinen Konsumprodukte sein müssen, sondern politische Themen und Diskurse öffnen können. Dazu treffen sich die Teilnehmenden seit Jahresbeginn wöchentlich vor Ort oder online und diskutieren in Arbeitsgruppen über die politischen Dimensionen von Spielen wie „This War of Mine“ oder „Through the Darkest of Times“. Im Laufe des Jahres sind so diverse Tools und Tutorials entstanden, wie zum Beispiel eine Videoeinführung für den Demokratie-Simulator „Democracy 3“, die sich explizit an jüngere und bildungsferne Jugendliche richtet. Darüber hinaus hat sich das Projekt mit politischen Initiativen wie „Omas gegen Rechts“ und der Jugendwahl Kassel verknüpft und will zukünftig vermehrt den Kontakt mit Schulen aus der Region suchen. Aktuelle Eindrücke aus dem Projekt werden auf einem eigenen [Instagram-Kanal](#) präsentiert.

„Die Jugendlichen überraschen uns immer wieder mit ihrer großen Identifikation und Leidenschaft für Games, die sie in unser Projekt mit einbringen“, sagt Sozialarbeiter Danilo Roth, der das Bildungsprojekt in Nordhessen betreut. „Hervor sticht dabei vor allem, dass es sich um junge Menschen mit unterschiedlichen Sprachkenntnissen, Bildungsgraden und sozialen

---

Umfeldern handelt, die durch das Medium Videospiel miteinander in Kontakt kommen und gemeinsam Ideen und Formate gestalten.“

Das Projekt *Games'n'Politics* wird dieses Jahr im Rahmen von einem der 85 regionalen Bündnisse der Initiative *Stärker mit Games* unterstützt. *Stärker mit Games* schließt bundesweit Bündnisse mit mindestens zwei lokalen Partnern auf kommunaler Ebene, um regelmäßige Nachmittags-Workshops sowie Ferien-Workshops und -Camps mit sozial und bildungsbenachteiligten Kindern und Jugendlichen durchzuführen. Im Jahr 2020 hat die Initiative 58 Bündnisse geschlossen und über 2.100 Kindern und Jugendlichen die Teilhabe an kultureller Bildung ermöglicht. *Stärker mit Games* wird von der Stiftung Digitale Spielekultur verantwortet und ist Teil des Förderprogramms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung.

„Das *Stärker mit Games*-Bündnis in Nordhessen unterstreicht mit dem Fokus auf politische Bildungsarbeit eines von vielen wichtigen Themen, die wir mit Hilfe von Games Kindern und Jugendlichen aus bildungsschwächeren Familien näherbringen können“, sagt Niels Boehnke, Projektleiter *Stärker mit Games* bei der Stiftung Digitale Spielekultur. „Egal ob die Vermittlung von Medienkompetenz, gestalterischer Fähigkeiten, Coding-Skills oder gemeinschaftlichem Engagement durch eSports: Unsere deutschlandweiten Bündnisprogramme fallen in diesem Jahr trotz anhaltender Corona-Einschränkungen vielfältiger aus denn je.“

Mehr Informationen für interessierte *Stärker mit Games*-Bündnispartner:

[www.staerkermitgames.de](http://www.staerkermitgames.de)

Hintergrundinformationen auf der Website der Stiftung Digitale Spielekultur:

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/staerker-mit-games](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/staerker-mit-games)

### 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 unsere zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Unser Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://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](mailto:hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

#### Pressekontakt

Quinke Networks GmbH  
Achim Quinke  
Palmaille 59  
22767 Hamburg  
Telefon: +49/40/43 09 39 49  
E-Mail: [presse@quinke.com](mailto:presse@quinke.com)  
[www.quinke.com](http://www.quinke.com)