

PRESSEMITTEILUNG

Games und Wertebildung: Bundesamt für Migration und Flüchtlinge fördert Modellprojekt der Stiftung Digitale Spielkultur zur Wertevermittlung

Berlin, 24. August 2022: Wie kann Gaming für den Einsatz im Integrationsprozess genutzt werden? Damit befasst sich ein zweijähriges Modellprojekt der Stiftung Digitale Spielkultur, das vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge gefördert wird. Ziel ist, den Einsatz von Games in der Wertebildung bei jungen Erwachsenen mit und ohne Migrationserfahrung mittels eines interdisziplinären Ansatzes vorzudenken und zu erproben.

„Wertebildung ist eine zentrale Aufgabe für den gesellschaftlichen Zusammenhalt. Sie ist ein Orientierungsrahmen für wechselseitigen Respekt und gegenseitiger Anerkennung. Damit ist sie ein wesentlicher Pfeiler der Integrationsarbeit, einer der wesentlichen Aufträge des BAMF“, betont Uta Saumweber-Meyer, Abteilungsleiterin für Integration und gesellschaftlichen Zusammenhalt im Bundesamt. Laut aktuellen Erhebungen des GfK Consumer Panels und des Datenunternehmens data.ai im Auftrag des game – Verbandes der deutschen Games-Branche nutzen rund sechzig Prozent der Deutschen im Alter von sechs bis 69 Jahren regelmäßig PC-, Konsolen-, oder Mobile Spiele. „Umso wichtiger ist es, dass wir im Zeitalter der zunehmenden Digitalisierung auch hier präsent sind – und dies als Chance nutzen“, so Saumweber-Meyer.

Dafür wird die Stiftung Digitale Spielkultur zum Start des Modellprojekts ein interdisziplinäres Gremium aus Expertinnen und Experten aus Wissenschaft, Integration und Spielentwicklung zusammenstellen, das Kriterien für den Einsatz von Games in der Wertebildung entwickelt. Eine Reihe von Veranstaltungen wird dazu dienen, die Ansätze zu erproben, zu diskutieren und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Dazu zählen Game Jams – die Spieleversion eines Hackathon, auf dem zeitlich komprimiert kleine Games entstehen – und Barcamps– offene Tagungen, deren Inhalte von den Teilnehmenden selbst gestaltet werden. Spielungen – kommentiertes Gaming vor Live-Publikum – und entsprechende Live-Streaming-Auftritte im Internet sowie eine Fachkonferenz binden die Gaming-Community und die Fachöffentlichkeit in das Modellprojekt ein.

„Games begeistern und verbinden Menschen – und sie können noch mehr: Durch unsere Arbeit wissen wir, dass digitale Spiele sich sehr gut dazu eignen, ethische und moralische Fragen zu diskutieren“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielkultur. „An diese Erfahrungen möchten wir anknüpfen und uns im Rahmen des Modellprojekts ‚Games und Wertebildung‘ damit auseinandersetzen, welchen Mehrwert digitale Spiele für die Wertebildung im Kontext der Integration Geflüchteter und Zugewanderter bieten können.“

In Kooperation mit:

Über die Modellprojekte des BAMF:

Das BAMF fördert im Auftrag des Bundesministeriums des Innern und für Heimat Modellprojekte. In diesen werden neue Konzepte, Ideen und Methoden für die Integrationsarbeit in der Praxis erprobt. Die Projekte haben häufig einen überregionalen Charakter und finden meist an mehreren Standorten bundesweit statt. Dabei kann es zum Beispiel darum gehen, innovative Integrationsmaßnahmen für neue Zielgruppen zu schaffen, Förderkonzepte zu entwickeln oder aktuelle Themenfelder aufzugreifen. Weitere Informationen: www.bamf.de/modellprojekte

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die 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 ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso divers besetzter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. 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).

Pressekontakt

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
Palmaille 59
22767 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
E-Mail: presse@quinke.com
www.quinke.com

Pressekontakt BAMF

Bundesamt für Migration und Flüchtlinge
Jochen Hövekenmeier (Pressesprecher)
Frankenstraße 210
90461 Nürnberg
Tel: +49/911/943-17799
E-Mail: pressestelle@bamf.bund.de
www.bamf.de

In Kooperation mit: