

PRESSEMITTEILUNG

Leitfragenkatalog von „Auswärtsspiel“ bietet Orientierung zur Vermittlung von Außenpolitik mit Games

- 25 Expert*innen aus Außenpolitik, Games-Branche, Wissenschaft und Zivilgesellschaft haben 10 Leitfragen entwickelt, die den Einsatz von Games in der Public Diplomacy beleuchten.
- Der Leitfragenkatalog entstand im Rahmen des Projekts „Auswärtsspiel“ der Stiftung Digitale Spielekultur, gefördert vom Auswärtigem Amt.
- Der Leitfragenkatalog soll u.a. als Impuls zum interdisziplinären Austausch und als inhaltliche Basis für eine Fachkonferenz und einen Modding-Wettbewerb dienen.

Berlin, 15. März 2023: Das Pilotprojekt „Auswärtsspiel“ legt mit dem Leitfragenkatalog zum Einsatz von Games an der Schnittstelle zur Außenpolitik sein erstes Zwischenergebnis vor. Er soll als Orientierung zum Einsatz von Games im Handlungsfeld Außenpolitik und Public Diplomacy dienen. Der praxisnahe Fragenkatalog eignet sich sowohl zum Einsatz in der Analyse und Forschung von und über digitale Spiele als auch als Inspirationsquelle für Games-Entwickelnde und ihren kreativen Schaffensprozess. Außerdem kann er dazu verwendet werden, Spielende strukturiert und sensibilisierend zur Reflexion ihres Spielverhaltens und der Spielinhalte anzuregen. Die Fragen sind im Rahmen eines interdisziplinären Workshops entstanden, zu dem das Auswärtige Amt und die Stiftung Digitale Spielekultur im vergangenen Dezember Expert*innen aus Außenpolitik, Spielentwicklung, Wissenschaft und Zivilgesellschaft eingeladen haben. Der Fragenkatalog steht hier als PDF zur Verfügung: <https://t1p.de/meph2>

Können die Spieler*innen die Geschichte, Spielwelt und Spielmechaniken eines Games selbstwirksam gestalten? Inwieweit können die Spieler*innen als Subjekt oder Objekt in der Geschichte agieren? Welche außenpolitische Handlungs- und Entscheidungsoptionen bietet das Spiel den Spieler*innen? Diese Leitfrage und die ergänzenden Erörterungsfragen bilden einen von insgesamt zehn Gesichtspunkten, unter denen der Leitfragenkatalog die Schnittstelle zwischen Außenpolitik und Games betrachtet.

„Mit dem vorliegenden Fragenkatalog haben wir ein praktisches Orientierungs-Tool an der Hand, mit dem wir unter anderem in den kommenden Monaten das Vermitteln von Außenpolitik mit Games innerhalb verschiedener Formate erproben werden. Dafür gilt vor allem unserem engagierten Expert*innen-Gremium großer Dank“, kommentiert Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführung der Stiftung Digitale Spielekultur, die Ergebnisse des Auftakt-Workshops. „Eine

starke Demokratie zeichnet sich durch mündige Bürger*innen aus, die auch mit den außenpolitischen Grundsätzen ihres Staates vertraut sind. Ich bin der Überzeugung, dass wir über die Auseinandersetzung mit Games nicht nur neue Zugänge für die Public Diplomacy schaffen, sondern auch pro-aktiv für Falschinformationen im digitalen Raum sensibilisieren können.“

„Dieser Fragenkatalog ist ein Meisterwerk interdisziplinärer Kooperation und wird auch langjährige Gaming-Enthusiasten mit neuen Sichtweisen inspirieren und überraschen“, erwartet Mirko Kruppa, für das Projekt zuständiger Referatsleiter im Auswärtigen Amt. „Ohne den Spaß am Gaming zu beeinträchtigen, erlaubt der Fragenkatalog es allen Neugierigen, einen authentisch außenpolitischen Blick auf Figuren, Handlung und Bildersprache eines Games zu werfen. Er ist so strukturiert, dass Games aus einer außenpolitischen Perspektive gut analysiert und womöglich sogar neu entwickelt werden können.“

Der Katalog kann als PDF in deutscher und englischer Sprache hier heruntergeladen werden:

<https://t1p.de/meph2> (Dt. Version)

<https://t1p.de/rnhfy> (En. Version)

Der Leitfragenkatalog soll dazu einladen, den Austausch über das Vermittlungspotenzial von digitalen Spielen für außenpolitische Themen und Praktiken sowie eine Sensibilisierung gegenüber außenpolitischen Motiven und Narrativen in Games anzuregen. Er hat weder eine wertende noch verbindliche Funktion. Herzlich laden wir Sie dazu ein, den Katalog selbst anzuwenden und zum Beispiel im Rahmen der für den 13. Juni 2023 angesetzten Fachkonferenz mitzudiskutieren!

Mehr Informationen zum Projekt „Auswärtsspiel“ finden Sie hier:

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/auswaertsspiel/>

An English version of this press release is available here:

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/en/auswaertsspiel-en/>

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 breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung 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