

PRESSEMITTEILUNG

Spielstart für „Auswärtsspiel“: Fachgremium bringt Games-Branche, Außenpolitik und Wissenschaft in den Dialog

- **Interdisziplinäres Gremium mit Vertreter*innen deutscher und internationaler Spielefirmen sowie der Hochschullandschaft und Zivilgesellschaft einberufen**
- **Aufgabe des Gremiums: Erarbeitung eines öffentlichen und praxisnahen Fragenkatalogs zum Einsatz von Games im Handlungsfeld Außenpolitik und Public Diplomacy**
- **„Auswärtsspiel“ ist ein Projekt der Stiftung Digitale Spielekultur und wird seit September 2022 durch das Auswärtige Amt gefördert**

Berlin, 16. November 2022: Unter dem Arbeitstitel „Auswärtsspiel“ fördert das Auswärtige Amt ein neues Projekt der Stiftung Digitale Spielekultur zur Vermittlung von Außenpolitik mit Games. Das Vorhaben geht unter anderem der Frage nach, wie digitale Spiele ein tieferes Verständnis von Funktionsweisen und Mechanismen außenpolitischer Praxis und Narrative vermitteln können. Damit wird auch dafür sensibilisiert, demokratiefeindliche Narrative oder Desinformationen im Kontext von Games leichter zu erkennen. Um dem komplexen Thema gerecht zu werden, hat die Stiftung in Kooperation mit dem Auswärtigen Amt ein interdisziplinäres Gremium mit Expert*innen aus Außenpolitik, Spielentwicklung, Wissenschaft und Zivilgesellschaft einberufen. Bei einem Workshop am 2. Dezember 2022 wird das Gremium erstmalig seine Arbeit aufnehmen.

Für das „Auswärtsspiel“-Gremium konnten hochqualifizierte Vertreter*innen aus den für das Projekt relevanten Fachgebieten gewonnen werden. Darunter befinden sich aus Games-Entwicklung und -Vertrieb beispielweise Michaela Bartelt (Senior Director WW Localization, Electronic Arts) und Franziska Zein (Mitgründerin, Fein Games). Aus Games-Forschung und -Lehre nehmen unter anderem Lena Falkenhagen (Autorin und Professorin, University of Applied Sciences Hamburg) und Manouchehr Shamsrizi (Mitbegründer des gamelab.berlin am Exzellenzcluster der Humboldt-Universität und dort Leiter der Group for Gaming in International Relations) an der Gremiumsarbeit teil. Aus dem Bereich der Außenpolitik und Zivilgesellschaft konnten beispielsweise Sarah Widmaier (Wissenschaftliche Koordinatorin des Forschungsprogramms Kultur und Außenpolitik, Institut für Auslandsbeziehungen) und Felix Zimmermann (Referent für Gameskultur, politische Bildung und Extremismus bei der Bundeszentrale für politische Bildung) gewonnen werden.

Kollaborativ wird das Gremium ab dem 2. Dezember Leitfragen entwickeln, wie in digitalen Spielen Sensibilität für außenpolitische Narrative und zugleich ein tieferes Verständnis für deren (außen)politisches Vermittlungspotenzial gefördert werden kann. Im Anschluss an diese Veranstaltung soll anhand interdisziplinärer Formate wie einer Fachkonferenz und einem Barcamp diskutiert werden, wie Games für außenpolitische Inhalte und Mechanismen sensibilisieren, aber auch gewollt oder ungewollt subtile Desinformationen verbreiten können. Im Rahmen eines Modding-Wettbewerbs erstellen die Teilnehmer*innen außerdem eigene Modifikationen zu bereits am Markt etablierten Spieletiteln, um die Potenziale von Games in der Praxis zu erproben. Die entwickelten Ansätze werden im Anschluss der Öffentlichkeit in Form von Spielungen vor Live-Publikum und entsprechenden Streaming-Events im Internet präsentiert.

„Viele erfolgreiche Games – z. B. des Strategie- und Simulationsgenres – setzen sich bereits mit den Beziehungen zwischen Staaten auseinander und bieten interessante Ansätze, um Grundmechanismen der Diplomatie spielerisch zugänglicher zu machen“, kommentiert Çiğdem Uzunoglu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, den Ansatz des Projekts. „Mit dem Auswärtigen Amt wollen wir einen Schritt weitergehen. Wir möchten Wege aufzeigen, wie dieses Vermittlungspotenzial von digitalen Spielen genutzt werden kann, um aktuelle Schwerpunkte und Entwicklungen der deutschen Außenpolitik möglichst vielen Menschen verständlicher zu machen.“

Peter Ptassek, Beauftragter für strategische Kommunikation des Auswärtigen Amts, ergänzt: „Der vom Fachgremium zu entwickelnde praxisorientierte Fragenkatalog soll Sensibilität und Nachvollziehbarkeit für das Funktionieren von Außenpolitik und für politische Narrative gerade auch in Zeiten von Desinformation und Schwarz-Weiß-Denken wecken. Wir möchten einen Reflexions- wie Dialogimpuls in Gang setzen für interessierte Spieleproduzenten und Publisher, für Forschende und Lehrende sowie für politische Institutionen, die digitale Spiele stärker in ihre Arbeit integrieren möchten. Als öffentliches Dokument dient der Fragenkatalog nicht nur der Gaming-Community als zu Reflexion und Kreativität einladende Handreichung. Es geht uns um das außenpolitisch-sensibilisierte Betrachten von Games, wie auch um das spielerisch-reflektierende Betrachten von Außenpolitik.“

An English version of this press release is available [here](#).

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