

PRESSEMITTEILUNG

Angekommen im Bildungskanon: Bundesweite Initiative zur kulturellen Bildung mit Games um fünf Jahre verlängert

- Initiative „Stärker mit Games 2“ erhält Fördermittel des BMBF bis Ende 2027
- Neues Peer-to-Peer-Konzept und erweiterter Fokus auf ländlichen Raum
- Förderfortsetzung unterstreicht edukativen und kulturellen Mehrwert von Games

Berlin, 10. November 2022: „Stärker mit Games“, die bundesweite Initiative der Stiftung Digitale Spielekultur zur kulturellen Bildung von Kindern und Jugendlichen mit digitalen Spielen, wird in erweiterter Form fortgesetzt. Ab sofort können soziale Einrichtungen und andere Akteure der Kinder- und Jugendarbeit ein Bündnis mit der Stiftung eingehen, um außerunterrichtliche Kurse und Ferien-Workshops rund um Games-Kultur mit Teilnehmenden zwischen 6 und 18 Jahren durchzuführen. Neben einem stärkeren Fokus auf den ländlichen Raum wird das Programm um Formate zur Vernetzung der Bündnispartner und Austauschmöglichkeiten für Erziehungsberechtigte ergänzt. Darüber hinaus sollen Jugendliche aus der Teilnehmerschaft als Peer-Teamer*innen gewonnen werden, um die klassische Rollenverteilung in den Workshops aufzubrechen. „Stärker mit Games“ hat mit über 10.000 erreichten Kindern und Jugendlichen in den vergangenen fünf Jahren bewiesen, dass Games sich hervorragend zur kulturellen Bildung in Anknüpfung an die digitalen Lebenswelten junger Menschen eignen. Die Initiative wurde 2018 ins Leben gerufen und beim Deutschen Entwicklerpreis 2021 mit dem Sonderpreis für soziales Engagement ausgezeichnet.

Um ein Bündnis im Rahmen von „Stärker mit Games 2“ zu schließen, müssen sich jeweils zwei lokale Partner auf kommunaler Ebene zusammentun. Sie sind dafür verantwortlich, insbesondere sozioökonomisch benachteiligte Kinder und Jugendliche aus ihrem Einzugsgebiet anzusprechen sowie ehrenamtliche Unterstützer*innen, Räumlichkeiten und Engagement in das Bündnis einzubringen. Die Stiftung Digitale Spielekultur verantwortet die Inhalte, Fachkräfte, Soft- und Hardware sowie Finanzierung und Administration der Bündnismaßnahmen. Inhaltlich bieten die Kurse und Workshops Anknüpfungspunkte an unterschiedlichste Themen der digitalen Spielekultur: Beim reinen Gaming steht das soziale Miteinander im Mittelpunkt, beim Serious Gaming werden anhand der Spielinhalte zum Beispiel ethische Fragestellungen diskutiert. Game Design-, Cosplay- und andere Gestaltungs-Workshops laden zum Kreativwerden ein, themenübergreifende Angebote schlagen Brücken zu anderen Künsten wie Film, Theater oder Fotografie. Regelmäßige Workshop-Angebote dürfen sich zukünftig verstärkt in den schulischen

Ganztage einfügen und auch im Rahmen von schulischen Projekttagen stattfinden. Die Eltern-LAN-Party und der Elternabend eröffnen außerdem Erziehungsberechtigten die Möglichkeit, Einblicke in die Medienwelt ihrer Kinder zu erhalten und Fragen zur Medienerziehung direkt mit den Fachkräften zu diskutieren. Darüber hinaus soll ein neues Nachhaltigkeitsformat für die Bündnispartner dafür sorgen, dass sich regionale Bildungsangebote mit digitalen Spielen auch außerhalb der „Stärker mit Games“-Förderstruktur verstetigen.

„Unsere Initiative ‚Stärker mit Games‘ hat die vergangenen fünf Jahre unter Beweis gestellt, dass sich mit Games unabhängig von Bundesland und Bündnispartner lehrreiche und sozial-förderliche Workshops mit Kindern und Jugendlichen umsetzen lassen. Das ist ein Erfolg, den wir in den kommenden fünf Jahren insbesondere im ländlichen Raum weiter ausbauen wollen“, kommentiert Niels Boehnke, Projektleiter von „Stärker mit Games“ die Erweiterung der Initiative. „Das Vertrauen unserer Bündnispartner und des fördernden Bundesministeriums in die Initiative unterstreicht, dass sich das Kulturgut Games einen festen Platz im Bildungskanon mehr als verdient hat.“

„Stärker mit Games“ hat bis heute bundesweit über 10.000 Kindern und Jugendlichen die Teilhabe an kultureller Bildung ermöglicht. Seit dem Jahr 2018 hat die Initiative über 240 Bündnisse geschlossen, in denen über 360 Kurse, über 370 Ferien-Workshops sowie acht mehrtägige Game-Camps durchgeführt wurden. „Stärker mit Games 2“ wird von der Stiftung Digitale Spielekultur verantwortet und durch das Programm „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.

Weitere Informationen sowie Anträge für Bündnispartner stehen zur Verfügung auf www.staerkermitgames.de.

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