

PRESSEMITTEILUNG

„Start-up: Games-Entrepreneurs“ – Auftakt-Workshop mit 7 Teams zu Unternehmensvision und Gründung in Berlin

- **zweitägiger Workshop in den Räumlichkeiten der Stiftung Digitale Spielekultur**
- **Mit inhaltlicher Begleitung von: Dr. Martin Thiele-Schweiz (Playing History), Kai Bodensiek (Brehm & v. Moers) und Florian Mätzschker (Unigarant Berlin)**
- **Teilnehmende Teams: Iceburner, indiependence., Kleene Games, Selkies Interactive, Sentiment Games, Studio Firlefanx und Marian Majewski**

Berlin, 29. März 2023: Mit einem zweitägigen Workshop in den Räumlichkeiten der Stiftung Digitale Spielekultur sind Vertreter*innen von sieben Teams aus der Games-Branche in das diesjährige „Start-up: Games-Entrepreneurs“-Programm gestartet. Die insgesamt 15 Personen wurden im Februar von einer aus Branchen-Expert*innen zusammengesetzten Fachjury ausgewählt. Die der Auswahl zugrundeliegenden, eingereichten Konzepte spiegeln die Vielfalt der Games-Produktion in der Region Berlin-Brandenburg wider: Sie reichen von einem Game, das sich spielerisch mit dem Meeresschutz auseinandersetzt, bis zu einer Virtual Reality-Produktion. Nach Ostern wird im Rahmen des vom Medienboard Berlin-Brandenburg geförderten Programms wöchentlich jeweils ein Workshop, begleitet von individuellen Mentoring- und Networking-Angeboten, stattfinden. Die Abschlussveranstaltung ist für September 2023 geplant.

Die teilnehmenden Teams bzw. Personen sind **Iceburner, indiependence., Kleene Games, Selkies Interactive, Sentiment Games, Studio Firlefanx** und **Marian Majewski**. Im Rahmen der Auftaktveranstaltung haben sie sich mit der Schärfung ihrer eigenen Unternehmensvision und den rechtlichen Aspekten des Gründens auseinandergesetzt. Die inhaltlichen Programmpunkte wurden von **Dr. Martin Thiele-Schweiz** (Geschäftsführer, Playing History), **Kai Bodensiek** (Brehm & v. Moers Rechtsanwälte) und **Florian Mätzschker** (Unigarant Berlin) begleitet. Als Mentor*innen im Programm sind unter anderem **Thomas Bedenk** (VP Extended Reality, Endava), **Ruth Lemmen** (Interim Management & Coaching), **Marie Mejerwall** (Game Director & Advisor) **Sophie Petschenka** (Creative Conceptor Influencer Campaigns, Instinct3), **Florian Rohde** (Community & Player Support Lead, Yager), **Teut Weidemann** (Creative Director, Stratosphere Games), **Jenni Wergin** (Product Manager, Thunderful Publishing) und **Franziska Zeiner** (Co-Founder, Fein Games) aktiv.

„Ich bin beeindruckt vom Talent und Eifer der teilnehmenden Teams und mit wie viel Leidenschaft sie ihre eigenen Game-Studios aufbauen wollen. Als besonders schön empfinde ich, welchen Wert

sie neben ihren Spielen auf das gemeinsame Miteinander und das Erschaffen einer modernen, positiven Arbeitsrealität legen,“ lobt Fachjury-Mitglied und Workshop-Referent **Dr. Martin Thiele-Schweiz** von Playing History die Nachwuchs-Gründer*innen. „Ich bin überzeugt, dass die Teilnehmenden noch eine relevante Rolle in der deutschen Games-Branche spielen werden.“

"Der Auftakt-Workshop bildet die inhaltliche Grundlage für das Gründer*innen-Programm der folgenden Wochen und bieten unseren Games-Entrepreneurs Gelegenheit eine Gemeinschaft zu bilden“, erklärt **Melanie Fussenegger**, die für das Programm zuständige Projektmanagerin bei der Stiftung Digitale Spielekultur. „Mehr über die Hintergründe der einzelnen Teams und ihre Beweggründe für das Gründen eines eigenen Spielestudios zu erfahren, ist dabei besonders aufregend.“

Weitere Informationen zu den Workshop-Inhalten sowie den Jury-Mitgliedern und Mentor*innen: www.stiftung-digitale-spielekultur.de/start-up-games-entrepreneurs

Gruppenfoto der Teilnehmenden:

<https://t1p.de/dbhrb>

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