

PRESSEMITTEILUNG

Games und Wertebildung: Workshop bringt Fachleute aus Integration, Spieleentwicklung und Wissenschaft in den Dialog

- **Expert*innen-Gremium nimmt Arbeit zur Entwicklung von Kriterien für den Einsatz von Games in der Wertebildung auf**
- **Projektziel: Ansätze zur Wertebildung junger Erwachsener mit Hilfe von Games erproben, diskutieren und der Öffentlichkeit zugänglich machen**
- **Modellprojekt der Stiftung Digitale Spielekultur wird vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF) gefördert**

Berlin, 24. März 2023: Games verbinden Menschen mit unterschiedlichen Lebenshintergründen, Biografien und Weltbildern. Welche Rolle können sie auf diese Weise bei der Wertebildung junger Erwachsener spielen? Diesen und weitere Aspekte hat ein 20-köpfiges Expert*innen-Gremium aus Integration, Spieleentwicklung und Wissenschaft bei einem 2-tägigen Workshop in Berlin diskutiert. Die Ergebnisse werden in den folgenden Wochen in Form eines Leitfragenkatalogs aufgearbeitet, der im Juni 2023 veröffentlicht wird. Die Leitfragen sollen Orientierung für den Einsatz und die Entwicklung von Games im Kontext der Wertebildung bieten. Zum Auftakt-Workshop hat die Stiftung Digitale Spielekultur im Rahmen des Modellprojekts „Games und Wertebildung“ eingeladen, das aufzeigen soll, wie digitale Spiele für die politische Bildungsarbeit und Wertebildung bei jungen Erwachsenen mit und ohne Migrationshintergrund genutzt werden können. Eine Reihe von verschiedenen Formaten wird dazu dienen, die Ansätze zu erproben, zu diskutieren und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Gefördert wird das Modellprojekt vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF).

Nach einem Impulsvortrag von **Dr. Chadi Bahouth**, Politologe, Journalist und Gestalttherapeut, und **Dr. Martin Thiele-Schweiz**, Geschäftsführer von Playing History, erarbeiteten die eingeladenen Expert*innen einen ersten Entwurf der angestrebten Leitfragen. Im Plenum und in Kleingruppen diskutierten dazu unter anderem **Prof. Dr. Viola Georgi**, Leiterin des Zentrums für Bildungsintegration an der Universität Hildesheim, **Florian Köhne**, Leiter des Games Departments der bildundtonfabrik, **Dr. Deniz Nergiz**, Geschäftsführerin vom Bundeszuwanderungs- und Integrationsrat, **Dr. Anna-Lisa Schwarz**, Geschäftsführerin der Werte Stiftung und **Olaf Zimmermann**, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats und Beiratsvorsitzender der Stiftung Digitale Spielekultur. Eine komplette Übersicht der beteiligten Personen finden Sie hier: www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-und-wertebildung/

“Die von uns eingeladenen Expert*innen haben an den zwei Workshop-Tagen die Grundlage für einen Fragenkatalog entwickelt, der Aspekte des Game Designs mit Themen wie Diversität, Ethik und Integration verbindet“, kommentiert **Çiğdem Uzunoğlu**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, die Ergebnisse des Workshops. „Der Leitfragenkatalog ist für den Ansatz und den Erfolg des Modellprojekts ‚Games und Wertebildung‘ essenziell. Entsprechend gilt mein herzlicher Dank allen involvierten Expert*innen sowie dem BAMF für die vertrauensvolle Zusammenarbeit.“

“Games und digitale Spielekultur sind im Alltag omnipräsent und können hierbei durch ihre Spielmechanik Wertvorstellungen vermitteln. Für das BAMF ist in diesem Zusammenhang interessant, wie gesellschaftliche Werte über Games transportiert werden und ob ausgewählte Spiele als Bestandteil der Integrationsarbeit Anwendung finden können. Dank der Stiftung Digitale Spielekultur und dem einberufenen Gremium haben wir zur Beantwortung dieser Fragen nun einen wichtigen Grundstein gelegt“, fasst **Nikolas Kretzschmar**, Referatsleiter Grundsatzfragen der Integration im Bundesamt für Migration und Flüchtlinge den Ansatz des Modellprojekts zusammen.

Der Expert*innen-Workshop am 21. und 22. März war der inhaltliche Auftakt des Modellprojekts „Games und Wertebildung“. Im weiteren Verlauf ist ein Barcamp und ein Game Jam im September 2023 geplant sowie eine Fachkonferenz im Jahr 2024.

Gruppenfoto des Expert*innen-Gremiums:

<https://t1p.de/rae9p>

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 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 23 62 58 94 15

E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de

www.stiftung-digitale-spielekultur.de