

PRESSEMITTEILUNG

Modellprojekt „Games und Wertebildung“ lädt zum 3-tägigen Pitch Jam ab dem 29. September in Berlin ein

- Stiftung Digitale Spielekultur lädt im Rahmen des Modellprojekts „Games und Wertebildung“ zur interdisziplinären Entwicklung von Spielideen ein
- Expert*innen-Jury entscheidet über die Vergabe von zweckgebundenen Preisgeldern in Höhe von 25.000 Euro
- Als Orientierung zur Entwicklung der Spielideen dient der neu veröffentlichte Leitfragenkatalog „Games und Wertebildung“: <https://t1p.de/k9z2f>
- gamescom congress-Panel „Werte ins Spiel bringen“ am 24. August ab 10 Uhr

Berlin, 15. August 2023: Wie können digitale Spiele bei jungen Menschen in einer pluralistischen Migrationsgesellschaft den eigenen Wertebildungsprozess unterstützen? Eine erste Orientierung dazu bietet der neu veröffentlichte [Leitfragenkatalog „Games und Wertebildung“](#) der Stiftung Digitale Spielekultur, der ab diesem September auch in der Praxis Anwendung finden wird: Ab sofort können sich interessierte Spieleentwickler*innen und -forscher*innen sowie Fachleute aus politischer Bildung, Pädagogik, Integrationsarbeit und von Migrant*innen selbstorganisierten Gruppen für die Teilnahme am „Pitch Jam: Games und Wertebildung“ bewerben. Die Veranstaltung findet vom 29. September bis zum 1. Oktober 2023 in Berlin statt und stellt die fachübergreifende Entwicklung von Spielideen in den Mittelpunkt. Die besten Ideen werden von einer Expert*innen-Jury mit zweckgebundenen Preisgeldern in Höhe von 25.000 Euro honoriert.

Der Pitch Jam findet im Rahmen des Modellprojekts „Games und Wertebildung“ statt, das von der Stiftung Digitale Spielekultur verantwortet und vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF) gefördert wird. Bewerbungen für eine Teilnahme am Pitch Jam können bis zum 1. September 2023 eingereicht werden unter: www.stiftung-digitale-spielekultur.de/pitch-jam-games-und-wertebildung-bewerbung

Die Veranstaltung beginnt am 29. September 2023 mit Impulsvorträgen zu den Themen Games und Wertebildung. Im weiteren Verlauf stellen die Teilnehmenden erste Spielideen vor und bilden zum Abschluss des ersten Tages interdisziplinäre Teams. An den beiden Folgetagen arbeiten die Teams ihre Ideen aus und stellen diese schließlich einer Fachjury in Form von Pitch-Präsentationen vor.

Als inhaltliche Grundlage für den Ideenfindungsprozess und die Jury-Bewertung wird der neu veröffentlichte Leitfragenkatalog „Games und Wertebildung“ dienen, der vom Expert*innen-Gremium des gleichnamigen Modellprojekts in der ersten Jahreshälfte 2023 entwickelt wurde. Er soll sowohl Fachleute verschiedener Disziplinen als auch Games-Communities dazu anregen, sich über die Rolle und das Potenzial digitaler Spiele im Kontext gesellschaftlicher Werte auszutauschen.

„Um das Zusammenleben in einer freiheitlich-demokratischen Migrationsgesellschaft zu gestalten, brauchen wir Mittel und Wege, um junge Menschen bei ihrem eigenen Prozess der Wertebildung zu begleiten und zu unterstützen. Das geht nicht von oben herab, sondern auf Augenhöhe und mit Medien, die von der Zielgruppe sowieso genutzt werden,“ kommentiert Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, die Fortschritte im Projekt „Games und Wertebildung“. „Mit dem neuen Leitfragenkatalog haben wir ein theoretisches Tool an der Hand, das wir zeitnah einem Praxistest in der Spieleentwicklung unterziehen wollen. Unser Game Jam-artiges ‚Pitch Jam‘-Format ist dafür hervorragend geeignet.“

„Wertebildung ist eine zentrale Aufgabe für den gesellschaftlichen Zusammenhalt, als Orientierungsrahmen für wechselseitigen Respekt und gegenseitiger Anerkennung. Sie stellt einen der Pfeiler der Integrationsarbeit dar und gehört somit zu den wesentlichen Aufträgen des BAMF“, betont Uta Saumweber-Meyer, Abteilungsleiterin für Integration und gesellschaftlichen Zusammenhalt im Bundesamt. „Im Zeitalter einer digitalisierten Gesellschaft möchten wir mit diesem Projekt die Nutzung von Serious Games im Bereich der Wertebildung fördern. Es bringt Akteur:innen der digitalen Spiele und Wertebildung und der Zivilgesellschaft zusammen. Der im Rahmen des Projekts von den Expert:innen erarbeitete Leitfragenkatalog stellt ein hervorragendes Werkzeug zur interdisziplinären Entwicklung von Games für die politische Bildungsarbeit und Wertebildung dar“, so Saumweber-Meyer.

Die Fachdiskussion „Werte ins Spiel bringen – wie sich Wertebildung mit Games verbinden lässt“ bringt Akteur*innen aus dem Projekt zusammen, um über das Thema zu reflektieren. Am 24. August ab 10 Uhr auf dem gamescom congress 2023 in Köln:

<https://sched.co/1Pzgz>

Leitfragenkatalog „Games und Wertebildung“ als PDF herunterladen:

<https://t1p.de/k9z2f>

„Games und Wertebildung“-Grafik:

<https://t1p.de/l8hfy>

Mehr Informationen zum Projekt „Games und Wertebildung“ auf:
www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-und-wertebildung

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), Twitter [@Digitale_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele) und LinkedIn (www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur).

Pressekontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Benjamin Hillmann
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: 030 23 62 58 94 15
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de