

## PRESSEMITTEILUNG

### **„Networking-Kickstart“ – Games-Gründer\*innen zeigen sich mit „Start-up: Games-Entrepreneurs“-Neuaufgabe sehr zufrieden**

- **15 Teilnehmende blicken positiv auf 15 Workshops und über 20 Mentoring-Sessions mit Expert\*innen aus u.a. Gründung, Marketing und Recht zurück.**
- **„Das Programm war eine äußerst wertvolle Erfahrung für uns alle, ganz gleich, wo wir uns in unserem Gründungsprozess befanden und wie viel Wissen wir mitbrachten.“ (Namin Hansen, Daria Pankau und Meike Strippel | Selkies Interactive)**

**Berlin, 04. Oktober 2023: Mit einem Abschluss-Workshop im Saftladen Indie Games Collective sowie anschließender Urkundenübergabe beim gemeinsamen Dinner haben vergangene Woche 15 Games-Gründer\*innen die zweite Auflage von „Start-up: Games-Entrepreneurs“ absolviert. An dem von der Stiftung Digitale Spielekultur verantworteten Workshop- und Mentoring-Programm haben dieses Jahr Mitglieder von fünf Teams sowie zwei Solo-Entwickler teilgenommen. Laut einer Befragung schätzen die Teilnehmenden vor allem die direkten Einblicke in die Arbeit anderer (Indie-)Entwickler\*innen sowie die vielen Networking-Möglichkeiten. Drei der Teams haben im Laufe des Programms ihre Gründung vollzogen. Gefördert wird „Start-up: Games-Entrepreneurs“ vom Medienboard Berlin-Brandenburg.**

„Als Solo-Developer ist es schwer, neben der Spieleproduktion alle anderen nötigen Kompetenzen zu überblicken, die für eine reibungslose Gründung und den folgenden Release des Spiels erforderlich sind. Das Programm verschafft einem als angehender Gründer einen guten Überblick samt Networking-Kickstart,“ so Einzelentwickler Alois Amadeus Eisbrenner. Die Workshops fanden überwiegend im Zeitraum Ende März bis Ende Juli 2023 statt und haben sich inhaltlich um die Themen Unternehmensgründung, Projektfinanzierung, Veröffentlichung inklusive Vermarktung und Kommunikation sowie der Leitung von Unternehmen, Teams und Projekten gedreht. Neben der Stiftung Digitale Spielekultur haben dazu das bUm (betterplace Umspannwerk), der game – Verband der deutschen Games-Branche, das Medienboard Berlin-Brandenburg, das Saftladen Indie Games Collective, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sowie Yager Development in ihre Räumlichkeiten eingeladen.

„Die Workshops haben wichtige Prozesse in unserer Produktion angestoßen, beispielsweise im Bereich Social Media, Projektmanagement und Pitching. Durch die vielen Expert\*innen und anderen Gründer\*innen sind wir zudem viel vernetzter und aktiver in der Berliner Games-Szene

geworden. Wir freuen uns, ein Teil dieser tollen Initiative gewesen zu sein!“, resümieren Lion Aurel und Alicia Cofalla von Studio Firlefanx. Neben der inhaltlichen Unterstützung konnten alle Teams pro Person eine Pauschale zur Teilnahme an Events geltend machen. Zudem erhielten sie in Kooperation mit dem game-Verband kostenlose Fachbesucher-Tickets für die gamescom 2023.

„Start-up: Games-Entrepreneurs“ fand erstmalig im Jahr 2022 statt und richtet sich an (angehende) Gründer\*innen aus dem Games-Bereich in Berlin und Brandenburg.

Gruppenfoto der Teilnehmenden:

[https://t1p.de/Games-Entrepreneurs\\_2023](https://t1p.de/Games-Entrepreneurs_2023)

Foto vom Besuch bei Yager:

[https://t1p.de/Games-Entrepreneurs\\_2023\\_Yager](https://t1p.de/Games-Entrepreneurs_2023_Yager)

Mehr Informationen zu Programminhalten und involvierten Personen:

<http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/start-up-games-entrepreneurs/>

### **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](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de), sowie bei Instagram [@stiftung\\_digitale\\_spielekultur](https://www.instagram.com/stiftung_digitale_spielekultur), X/Twitter [@Digitale\\_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele) und LinkedIn (<https://www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur>).

### **Pressekontakt**

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH  
Benjamin Hillmann  
Senior-Kommunikationsmanager  
Marburger Str. 2  
10789 Berlin  
Tel: 030 23 62 58 94 15  
E-Mail: [hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)