

PRESSEMITTEILUNG

Game & Mod Jam „Auswärtig gespielt“: 3 Spiele für innovativen Vermittlungsansatz von außenpolitischen Themen ausgezeichnet

- Die Teams hinter den ausgezeichneten Spieleprojekten „Bee Cooperative“, „Divide & Rule“ und „Mother Earth“ erhalten je 5.000 Euro Preisgeld.
- Die Preise wurden von einer 10-köpfigen Jury vergeben, die sich aus Expert*innen des Projekts „Auswärtsspiel“ der Stiftung Digitale Spielekultur zusammensetzt.
- Insgesamt haben 50 Personen aufgeteilt in 12 Teams am Jam teilgenommen.

Berlin, 14. November 2023: Auf dem Game & Mod Jam „Auswärtig gespielt“ wurden am vergangenen Samstag drei Projekte für ihren innovativen Ansatz zur spielerischen Vermittlung von außenpolitischen Themen ausgezeichnet. Bei den Preisträgern „Bee Cooperative“ und „Mother Earth“ handelt es sich je um Brettspiele, die Interessenabwägungen im Kontext von Klima- und Umweltschutz erfahrbar machen. Das digitale Strategiespiel „Divide & Rule“ setzt sich hingegen kritisch mit den Konsequenzen des europäischen Kolonialeinflusses auf andere Kontinente auseinander. Am Game & Mod Jam haben vom 9. bis 11. November 50 Studierende und Young Professionals aus dem Games-Bereich sowie aus (außen-)politischen Fachbereichen teilgenommen. Ausgerichtet wurde die Veranstaltung von der Stiftung Digitale Spielekultur in Kooperation mit dem DE:HIVE der Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW) Berlin. Anlass für den Jam ist das Projekt „Auswärtsspiel“ der Stiftung Digitale Spielekultur, das vom Auswärtigen Amt der Bundesrepublik Deutschland gefördert wird.

Der Games & Mod Jam „Auswärtig gespielt“ wurde am Donnerstagmittag offiziell von **Peter Ptassek**, Beauftragter für Strategische Kommunikation im Auswärtigen Amt, sowie **Benjamin Rostalski**, Leiter Kultur bei der Stiftung Digitale Spielekultur, eröffnet. Für den inhaltlichen Warm-Up sorgten anschließend **Laura Kotzur**, wissenschaftliche Mitarbeiterin im Zentrum für Interdisziplinäre Friedens- und Konfliktforschung der Freien Universität Berlin, sowie der auf Games spezialisierte, freiberufliche Journalist, Moderator und Videoproduzent **Ilyass Alaoui**. Beide stimmten jeweils in einem Impulsvortrag über das Themenfeld Außenpolitik bzw. Games auf die kommenden 48 Stunden ein. Für die Entwicklung der Spieleprojekte haben sich die Teilnehmenden danach in 12 Teams zusammengefunden und ihre Arbeit schließlich am Samstagmittag der Jury präsentiert.

„Der Game & Mod Jam hat eine Schlüsselrolle im ‚Auswärtsspiel‘-Projekt inne, denn hier wurden zum ersten Mal Anregungen und Erkenntnisse aus der theoretischen Projektarbeit in die Entwicklung konkreter Spielinhalte transferiert“, kommentiert **Dr. Tabea Widmann**, Projektleiterin

bei der Stiftung Digitale Spielekultur, die Ergebnisse des Game & Mod Jams. „Besonders erfreulich war es, dass viele Projekte während des Jams versucht haben, sich gerade auf spielmechanischer Ebene der Thematik anzunähern“, ergänzt **Prof. Thomas Bremer**, Co-Gründer des DE:HIVE-Instituts und Mitglied der Jury.

„In außenpolitisch aufgeheizten Zeiten wie diesen hat eine engagierte Gaming-Community in nur zwei Tagen beeindruckende Beiträge zur Bewusstmachung politischer Wirkmechanismen aufgezeigt. Dadurch sind die Möglichkeiten von Gaming als Plattform für politische Diskurse nochmals sehr klar geworden“, erläutert **Mirko Kruppa**, Referatsleiter für Inlandskommunikation und Bürgerdialog beim Auswärtigen Amt.

Als Orientierung für die Entwicklung dienten den Teams die 10 Leitfragen zum Einsatz von Games an der Schnittstelle zur Außenpolitik, die vom Expert*innen-Gremium des „Auswärtsspiel“-Projekts erarbeitet und im Frühjahr 2023 veröffentlicht wurden. Die 13 Jury-Mitglieder des Jams rekrutierten sich aus selbigem Gremium, eine Übersicht finden Sie hier:

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/modjam-aussenpolitik-auswaertig-gespielt/

Fotos vom Game & Mod Jam (Fotografin – Klara Yoon):

Preisträger*innen: <https://t1p.de/PreistraegerInnen>

Gruppenfoto: <https://t1p.de/Gruppenfoto>

Warm-Up-Diskussion: <https://t1p.de/JamWarmUp>

10 Leitfragen zum Einsatz von Games an der Schnittstelle zur Außenpolitik (PDF):

<https://t1p.de/meph2> (Deutsch)

<https://t1p.de/rnhfy> (Englisch)

Mehr Informationen zum Auswärtsspiel-Projekt:

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/auswaertsspiel/

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 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

www.stiftung-digitale-spielekultur.de