

Gefördert von



Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



PRESSEMITTEILUNG

Games-Stipendium „Press Start“ feiert erfolgreichen Abschluss

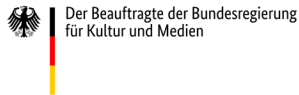
- **75 neue Games-Studios bei einer Gründungsquote von 100 Prozent belegen Mehrwert Games-spezifischer Gründungsförderung**
- **40 neue Games vor Ort anspielbar, neuer Trailer:**
<https://www.youtube.com/watch?v=9HexKVbfHAg>
- **Bernd Gallep, Abteilungsleiter Innovation und Kreativwirtschaft, BKM: „Mit dem Gründungsstipendium haben wir Deutschland als Games-Standort nachhaltig gestärkt.“**

Berlin, 9. Juni 2026: Über 240 Workshops, mehr als 1.900 Mentoring-Stunden, Gemeinschaftsauftritte auf 7 Branchen-Events und 75 neue Games-Studios bei einer Gründungsquote von 100 Prozent: Nach anderthalb Jahren Laufzeit wurde am Montag offiziell der Abschluss des „Press Start: Gründungsstipendium Games“ in Berlin gefeiert. Die für die 132 Stipendiat*innen sowie weitere Gäste aus Politik und Branche ausgerichtete Abschlussveranstaltung wurde von Bernd Gallep, Abteilungsleiter für Innovation und Kreativwirtschaft beim Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM), Felix Falk, Geschäftsführer des game –Verband der deutschen Games-Branche, und Nandita Wegehaupt, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, eröffnet.

Bernd Gallep, Leiter der Abteilung „Innovation und Kreativwirtschaft“ beim Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, unterstreicht die erfolgreiche Umsetzung des Stipendienprogramms: „Hinter uns liegen 18 Monate mit 240 Workshops und fast 2.000 Stunden Mentoring, gemeinsam mit mehr als 60 Expertinnen und Experten aus Deutschland, Kanada, Großbritannien, Frankreich und Schweden. Das Ergebnis: Eine 100-prozentige Gründungsquote, erste Auszeichnungen und ein starkes Netzwerk aller Beteiligten – ein klarer Beleg für den Erfolg des Gründungsstipendiums. Mit insgesamt 8,5 Millionen Euro Fördermittel des BKM konnten die künstlerischen und unternehmerischen Visionen junger Games-Talente Wirklichkeit werden. Durch das Gründungsstipendium haben wir die Entwicklung der deutschen Games-Branche gezielt vorangebracht und Deutschland als Games-Standort nachhaltig gestärkt.“

Für **Felix Falk** hat das Stipendium internationale Strahlkraft: „Der Erfolg von ‚Press Start‘ verdeutlicht, dass es in Deutschland jede Menge Talent für innovative Games und neue Studio-Gründungen gibt, sofern die Rahmenbedingungen stimmen. Das Gründungsstipendium Games ist damit zum wichtigen Baustein einer nachhaltigen nationalen Förderstrategie geworden und wirkt gleichzeitig als Initiative, um Games made in Germany weltweit noch bekannter zu machen. Da andere unspezifische Gründungsprogramme weitgehend an den Bedarfen des Games-

Gefördert von



Nachwuchses vorbeigehen, hoffen wir sehr, dass die Bundesregierung den großen Erfolg und das Potenzial erkennt und eine Fortführung des Programms ermöglicht. Wir brauchen in Deutschland mehr Neugründungen, erst recht so kreative, innovative und erfolgreiche wie aus diesem Programm.“

Nandita Wegehaupt betont die Bedeutung der inhaltlichen Seite des Stipendienprogramms: „Von Beginn an war uns klar, dass wir bei ‚Press Start‘ eine Gruppe von Menschen mit jeder Menge kreativem Potenzial versammelt haben. Als Gründer*in im Games-Bereich muss man allerdings die Rolle als Creator oder Künstlerin mit der Business-Seite der Spieleentwicklung und Studiogründung in Einklang bringen – und das ist nicht immer leicht. Deshalb haben wir mit dem Bildungs- und Vernetzungsprogramm eine Struktur geschaffen, die allen Geförderten bei ihrer Gründungsreise bestmöglich unter die Arme greift. Das der Ansatz voll aufgegangen ist, ist auch der starken Unterstützung aus der Branche und meinem engagierten Team zu verdanken.“

Neben einer inspirierenden Keynote von Gründer **Jörg Friedrich** (Paintbucket Games) ließ ein Panel mit den Coaches und Mentor*innen **Christian Fannesbech** (Leverage Partnership), **René Habermann** (Bippinbits), **Ulrike Küchler** (Gamebook Studio) und **Timo Maier** (Agile Strategies) die gemeinsame Zeit Revue passieren. Außerdem gab es vor Ort die Möglichkeit 40 der im Rahmen des Stipendiums entstandenen Games direkt auszuprobieren.

Wer mehr von den entstandenen Spielen sehen möchte, hat dazu online am 11. Juni Gelegenheit: Ab 18 Uhr spielen [Dennsen86](#), [PixelViet](#) und [InternetShawna](#) eine Auswahl von „Press Start“-Games gemeinsam bei Twitch. Aufzeichnungen weiterer Twitch-Streams mit Spielen aus dem Stipendienprogramm gibt es von [Baso](#), [Tinkerleo](#), [KaddiTV](#), [LPGJustJohnny](#) und [Minuself](#).

Mehr Hintergrundinformationen und Materialien zu den Studios und ihren Gründer*innen auf: <https://games-stipendium.de/teams/>

Übersicht aller im Programm aktiven Coaches und Expert*innen: <https://games-stipendium.de/coaches/>

Fotos

Vom Event: <https://hannsschmelzer.pic-time.com/client/stiftung-digitale-spielekultur/gallery>

Bernd Gallep: https://t1p.de/Foto_BGallep

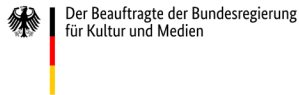
Nandita Wegehaupt: https://t1p.de/Foto_NWegehaupt

Felix Falk: <https://www.game.de/medien/pressefoto-von-felix-falk-geschaeftsfuehrer-des-game>

Über das „Press Start: Gründungsstipendium Games“

Das „Press Start: Gründungsstipendium Games“ bietet Spielentwickler*innen sowohl finanzielle als auch fachlich-inhaltliche Unterstützung, um sich auf die Gründungsphase ihres Studios zu konzentrieren und die Entwicklung eigener Spiele voranzutreiben. Es hat zum Ziel, die Vielfalt der Games-Landschaft in Deutschland zu stärken. Die Stiftung Digitale Spielekultur begleitet die Stipendiat*innen mit einem Bildungs- und

Gefördert von



Vernetzungsprogramm, um die Teilnehmenden bestmöglich auf die Herausforderungen der Unternehmensgründung und -führung vorzubereiten. Das „Press Start: Gründungsstipendium Games“ wird von der Stiftung in Zusammenarbeit mit dem game – Verband der deutschen Games-Branche organisiert und umgesetzt. Gefördert wird das Stipendium vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien. Mehr Informationen: <https://games-stipendium.de/>.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist 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), Bluesky [@games-stiftung.bsky.social](https://bsky.app/profile/games-stiftung.bsky.social) und LinkedIn (<https://www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur>).

Über den game – Verband der deutschen Games-Branche

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder bilden das gesamte Games-Ökosystem ab, von Entwicklungs-Studios und Publishern bis hin zu E-Sport-Veranstaltern, Bildungseinrichtungen oder Institutionen. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK, der Stiftung Digitale Spielekultur, der esports player foundation, der game events und der Verwertungsgesellschaft VHG sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Gemeinsam machen wir Deutschland zum Herzen der Games-Welt. Wir bereichern mit Games das Leben aller Menschen.

Pressekontakt

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