FOTO JENNY NEUFELD/STIFTUNG DIGITALE SPIELEKULTUR

BRÜCKENBAUERIN UND CHANCENBOTSCHAFTERIN

Emanzipiert in die Zukunft

Mit eigenem Büro und zahlreichen Projekten kommt die *Stiftung Digitale Spielekultur* ihrem Ziel immer näher, Games in der Gesellschaft fest zu *verankern*.

BLOXELS
MÜNZE
GEGNER
WASSER
GELÄNDE
POWER-UP
EXPLODIERENDER BLOCK
GEFAHR
GESCHICHTENBLOCK
BLOXELS
BLOXELS

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

QUARTETT DER SPIELEKULTUR

Seit Jahresbeginn organisiert die Stiftung das innovative Format zu verschiedenen Anlässen. Die nächste Veranstaltung findet auf der gamescom statt.

INTERNAT. COMPUTERSPIELESAMMLUNG

Die Stiftung arbeitet an der Umsetzung der — vom Bund geförderten — ICS, die ein Meilenstein für die Archivierung digitaler Kulturgüter ist.

GAMES TALENTE

Mit dem Talentförderzentrum Bildung & Begabung hat die Stiftung ein bundesweites Programm zur Talentförderung Jugendlicher ins Leben gerufen.

GAMES-PROJEKTTAGE

An neun Schulen in Brandenburg und Berlin erhielten über 400 Schülerinnen und Schüler Einblick in die Kreativberufe der Gamesbranche.

STÄRKER MIT GAMES

2018 startete diese Initiative als Teil des Förderprogramms „Kultur macht stark" des Bundesministeriums für Bildung und Forschung.

PITCH JAM — MEMORY CULTURE W. GAMES

Ein Ideenwettbewerb, bei dem Konzepte für spielbare Digitalformate zur Aufarbeitung der NS-Zeit entwickelt werden.

GAME-JAM DEMOKRATIEBILDUNG

Als Partner wurde die Konrad-Adenauer-Stiftung gewonnen. Die Umsetzung ist derzeit noch in Planung.

Der Umbruch begann zur gamescom 2017 — BIU und game verkündeten nach der Aufbauphase eine Phase des Wachstums bei der Stiftung Digitale Spielekultur. Eingeleitet wurde sie mit einer Personalie: Cigdem Uzunoglu übernahm die Geschäftsführung, anders als ihr Vorgänger Peter Tscherne in Vollzeit. Seither hat sich viel getan. Aus den zwei Verbänden ist der fusionierte game entstanden. Und Uzunoglu nutzte das erste Jahr als Stiftungsgeschäftsführerin, um Branche und Projekte kennenzulernen und sich ein Bild zu machen, welche Stellschrauben nachjustiert werden müssen, um die Wachstumsphase einzuleiten.

Mit Erfolg. Seit Herbst letzten Jahres hat sich die Schlagzahl der Stiftungsprojekte deutlich erhöht. Zahlreiche neue Projekte entstanden und entstehen derzeit (siehe Kasten). Doch die neuen Projekte sind nicht die einzige sichtbare Veränderung. „Mein Ziel war es von Anfang an, nicht nur die Stiftungsaktivitäten in den drei Schwerpunktfeldern Kultur, Bildung und Forschung auszubauen und weiterzuentwickeln, sondern auch das Selbstbild der Stiftung als gemeinnützige und unabhängige Institution zu stärken", sagt Uzunoglu. Das gelte sowohl für die Wahrnehmung der Stiftung bei den Projektpartnern als auch für das Bild, das die Mitglieder der deutschen Gamesbranche von der Stiftung haben. „Die Stiftung Digitale Spielekultur versteht sich als Brückenbauerin und Chancenbotschafterin zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen der Bundesrepublik", erklärt Uzunoglu. „Wir glauben an eine Gesellschaft, die mithilfe von Games die Digitalisierung gestaltet, dank Gamification und Serious Games neue Wege des Problemlösens beschreitet und digitale Spiele als Bereicherung ihrer kulturellen Identität begreift." Und man wolle zeigen, was sich mit den Denkansätzen, Mechaniken und Technologien hinter Games alles machen lässt.

GAME CAMP
Schüler informieren sich über die beruflichen Möglichkeiten in der Gamesbranche

TEAM Die Mitarbeiterinen und Mitarbeiter der Stiftung

Um die Unabhängigkeit nach außen hin zu unterstreichen, bezog das Stiftungsteam im Juli erstmals eigene Büroräume. Bisher war sie in den Räumen der USK beheimatet. „Mein Team und ich haben uns bei den Kolleginnen der USK immer sehr wohlgefühlt, aber ein eigener Standort ist zur Akquise neuer Projekte und mit einem wachsenden Team einfach essenziell", weiß die Stiftungsgeschäftsführerin.

Was ein wenig nach Auszug aus dem Elternhaus klingt, ist tatsächlich auch eine Emanzipation gegenüber den anderen vermeintlich industrienahen Institutionen der Branche. Vermeintlich deshalb, weil die Stiftung zwar vom game getragen wird, dank eines pluralistisch besetzten Beirats aber nicht nach Branchen-Agenda agiert. Tatsächlich beginnen alle Stiftungsprojekte in der Regel damit, dass ein Partner auf die Stiftung zukommt oder das Team auf ein interessantes Thema oder eine entsprechende Ausschreibung aufmerksam macht.

Eigenes Geld bringt die Stiftung im Normalfall nicht in die Projekte ein. „Unser Know-how, unsere Vision und unser Netzwerk – das ist quasi das Kapital, auf dem der Erfolg der Stiftung basiert. Wir leben von unserer Kreativität und der Begeisterung für unsere Themen, und ich denke, dass das auch bei unseren Partnern und Förderern ankommt", erklärt Uzunoglu.

Bei der Projektauswahl achtet sie darauf, dass diese zu mindestens einer der drei inhaltlichen Säulen passen, nämlich Kultur, Bildung und Forschung. So geht es bei den Projekten beispielsweise um den gestalterischen Wert von Computerspielen oder wie diese sich mit gesellschaftlichen Themen auseinandersetzen. Aber auch die Vermittlung von Lerninhalten oder Games als Technologietreiber sind als Projektthemen denkbar. „Mir persönlich ist zudem wichtig, dass wir mit unseren Projekten einen Beitrag zur gesellschaftlichen Entwicklung leisten, denn diese ist schließlich Teil unseres Selbstverständnisses", sagt die Geschäftsführerin. „Wir wollen aufzeigen, wie sich mithilfe von Games gesellschaftlicher Wandel gestalten lässt, vor allem in Bezug auf die Digitalisierung unserer Gesellschaft."

Tatsächlich sieht die Stiftung hier auch Wissensdefizite. Vielen sei zwar bewusst, dass Games große Trends in der Unterhaltungswelt setzen und einen festen Platz im Alltag von Millionen von Menschen haben. Aber wenn es um das Potenzial von →

KURZVITA

Çigdem Uzunoglu ist seit November 2017 Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. Davor war sie Geschäftsführerin von Die gelbe Villa der Stiftung Jovita.

„Die Stiftung versteht sich als *Brückenbauerin* und *Chancenbotschafterin*."

CIGDEM UZUNOGLU

FOTOS JENNY NEUFELD UND ANDRE KOWALSKI/STIFTUNG DIGITALE SPIELEKULTUR

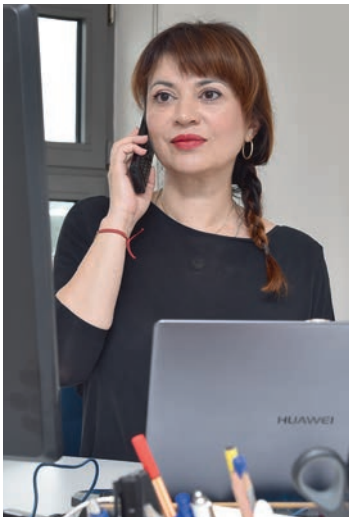
VIELFALT Dem Beirat der Stiftung gehören Vertreter zahlreicher Institutionen und Organisationen an

→ Games geht, bestehe gerade bei Stiftungen und Bildungseinrichtungen noch Nachholbedarf. „Was sich mit dem Content, den Designansätzen und der Technologie von Games alles machen lässt, ist nur wenigen außerhalb der Gamesbranche bekannt", erklärt Uzunoglu. Aufklärung gehört deshalb ebenfalls zu den vielen Aufgaben der Stiftung Digitale Spielkultur.

Eine weitere ist das Organisieren von Preisverleihungen. So ist die Stiftung Digitale Spielekultur schon lange als Award-Büro beim Deutschen Computerspielpreis involviert. Die Stiftung koordiniert den Prozess der Einreichungen und die Juryarbeit. Die eigentliche Ausrichtung des Preises obliegt jedoch den Organisatoren, in diesem Fall dem game, dem Bundesverkehrsministerium und der Bundesbeauftragten für Digitalisierung. Viele Projekte der Stiftung sind ähnlich aufgebaut, das heißt mit mehreren Partnern an einem Tisch. Kommunikation ist entsprechend wichtig.

Das gilt aber auch für die Kommunikation in die Gamesbranche selbst. Denn dort ist längst nicht durchweg bekannt, was die Stiftung Digitale Spielekultur alles macht. Dabei hat die Branche in ihr eine starke Verbündete. „Mir ist es wichtig, dass die deutsche Gamesbranche uns als ‚ihre' Stiftung wahrnimmt. Denn letztendlich geht es uns ja darum, aufzuzeigen, welch innovative Unternehmen und Menschen hier am Standort Deutschland aktiv sind", sagt Uzunoglu. Und sie ergänzt: „Ich hoffe, dass wir zukünftig noch viel mehr Akteure und Unternehmen aus der Branche dafür begeistern können, mit uns zusammenzuarbeiten."

STEPHAN STEININGER



NEUE HEIMAT Nach Jahren der Untermiete bei der USK bezog die Stiftung Digitale Spielekultur in der Berlin City West ein eigenes Office

FOTOS JENNY NEUFELD UND ANDRE KOWALSKI/STIFTUNG DIGITALE SPIELEKULTUR