

## PRESSEMITTEILUNG

### Save-the-Date: Fachkonferenz über Integration und Games bringt am 5. Juni 2024 Werte ins Spiel

- Ziel: Ideenaustausch über die Anwendung von Games in der den Integrationsprozess begleitenden Wertebildung und politischen Bildungsarbeit
- Von 10 bis 18 Uhr mit interaktiven Diskussions- und Panel-Formaten sowie Keynotes
- Zur Anmeldung: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/werte-ins-spiel-bringen/>

**Berlin, 23. April 2024:** Am 5. Juni 2024 lädt die Stiftung Digitale Spielekultur anlässlich der Fachkonferenz „Werte ins Spiel bringen“ in die Villa Elisabeth in Berlin ein. Die Konferenz findet im Rahmen des Modellprojekts „Games und Wertebildung“ statt und richtet sich an Vertreter\*innen aus Zivilgesellschaft und Integrationsarbeit sowie Wissenschaft, Medien und Games-Entwicklung. Das Projekt geht der Frage nach, wie digitale Spiele für politische Bildungsarbeit und Wertebildung im Hinblick auf das Thema Integration nutzbar gemacht werden können. Auf der Konferenz werden die Ergebnisse und Erfahrungen des Projekts vorgestellt und Teilnehmende dazu eingeladen, die Ansätze im Rahmen eines interaktiven Formats zu diskutieren und sich über Bedarfe beim Einsatz von Games auszutauschen. Das Modellprojekt „Games und Wertebildung“ und die Fachkonferenz „Werte ins Spiel bringen“ werden vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF) gefördert.

Als Speaker\*innen für die Konferenz sind neben **Dr. Oliver Steinert**, Gruppenleiter Grundsatzfragen der Integration, Integrationsmaßnahmen des BAMF, bereits **Elena Kountidou**, Geschäftsführerin der Neuen Deutschen Medienmacher\*innen, **Felix Falk**, Geschäftsführer des game – Verbands der deutschen Games-Branche, **Prof. Dr. Karim Fereidooni**, Professor an der Ruhr-Universität Bochum, **Prof. Mareike Ottrand**, Professorin an der HAW Hamburg und Juryvorsitzende beim Deutschen Computerspielepreis, sowie das 4-köpfige Team von **MamaAnca**, Preisträger des „Pitch Jam: Games und Wertebildung“, bestätigt. Moderiert wird die Konferenz von dem Journalisten und Videoproduzenten **Ilyass Alaoui**.

„Bei ‚Werte ins Spiel bringen‘ wollen wir tiefere Einblicke in die Ansätze ermöglichen, die in den vergangenen 12 Monaten bei uns zum Thema Wertebildung mit Games im Kontext von Integration entstanden sind, und diese gemeinsam mit den Teilnehmenden weiterentwickeln,“ erläutert Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, die Zielsetzung der Fachkonferenz. „Deutschland ist auf Einwanderung angewiesen und die Integration Zugewanderter ist ein Prozess, der nur gemeinsam gelingen kann. In diesem Sinne setzt auch unsere Fachkonferenz auf Austausch und Zusammenarbeit.“

Die Fachkonferenz „Werte ins Spiel bringen“ findet am 5. Juni 2024 von 10 bis 18 Uhr in der Villa Elisabeth, Invalidenstraße 3, 10115 Berlin statt. Das gesamte Bühnenprogramm wird aufgezeichnet und steht im Anschluss als Video on Demand auf der Website der Stiftung Digitale Spielekultur bzw. auf YouTube zur Verfügung.

Anmeldung und Programminfos der Fachkonferenz:

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/werte-ins-spiel-bringen/>

Mehr zum Projekt „Games und Wertebildung“:

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-und-wertebildung/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-und-wertebildung/)

Grafik „Games und Wertebildung“ (© Jasmina El Bouamraoui für Stiftung Digitale Spielekultur):

[https://t1p.de/GamesUndWertebildung\\_KeyVisual](https://t1p.de/GamesUndWertebildung_KeyVisual)

### **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**

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](mailto:hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)