

PRESSEMITTEILUNG

„Start-up: Games-Entrepreneurs“ unterstützt 16 Gründer*innen bei der Umsetzung ihrer Studiovision

- In den Games-Entrepreneurs-Jahrgang 2024 aufgenommene Teams: *Achtung Autobahn, gypynkt Games, Headkino, Jalil Daif, No foolin' Games, Nukuna Interactive, Shit Show Studios, Sunbeam Games, THE ROOF Interactive*
- Gruppenfoto der Teilnehmenden: <https://t1p.de/GruppenfotoSUGE2024>

Berlin, 19. Juli 2024: Mit einem zweitägigen Workshop in den Räumlichkeiten der Stiftung Digitale Spielekultur sind neun aufstrebende Game-Dev-Gründungen in das „Start-up: Games-Entrepreneurs“-Programm gestartet. Die insgesamt 16 Personen wurden im Juni von einer sechsköpfigen Fachjury ausgewählt, der Valentina Birke (Super Crowd Entertainment), Johanna Janiszewski (Tiny Crocodile Studios), Jörg Luibl (GEE Magazin), Lorenzo Pilia (Saftladen Collective / BerlinGameScene.com), Mai-Vy Thach (Ubisoft) und Thorsten S. Wiedemann (A MAZE.) angehören. Das Programm vermittelt Einzelpersonen sowie Teams von bis zu 5 Personen das 1×1 der Unternehmensgründung im Games-Bereich. „Start-up: Games-Entrepreneurs“ wird inhaltlich und organisatorisch von der Stiftung Digitale Spielekultur verantwortet und vom Medienboard Berlin-Brandenburg gefördert.

Bei der Auftaktveranstaltung am 16. Juli teilten **Johannes Knop** von Randwerk und **Jonas Jacobsen** von Deep Sky Games mit den Teilnehmenden ihre eigenen Gründungserfahrungen und gaben Einblicke in die Besonderheiten einer eingetragenen Genossenschaft (eG). Am darauffolgenden Tag stand ein Workshop über nachhaltiges Networking mit **Mafalda Duarte**, Studiodirektorin von Telescope Games, auf dem Programm. Die gewonnenen Erkenntnisse konnten die Teilnehmenden im Anschluss direkt beim Get-Together mit Alumni des Programms in der Praxis erproben. Nach einer Sommerpause und einem Abstecher auf die gamescom erwartet die Teams ab September ein mehrmonatiges Programm mit verschiedenen Workshop- und Mentoring-Sessions.

„Reguläre Gründungsberatungen geben einen Einblick in die Grundlagen der Geschäftsführung, können aber die Besonderheiten und Eigenheiten der Spielebranche nicht abbilden. Wie wichtig und nötig das Programm ‚Start-up: Games-Entrepreneurs‘ ist, zeigt die Menge der vielfältigen und spannenden Bewerbungen, aus denen einige wenige auszuwählen nicht einfach war“, lobt Jury-Mitglied **Johanna Janiszewski**, Gründerin der Tiny Crocodile Studios und Beiratsmitglied der Stiftung Digitale Spielekultur, die diesjährigen Bewerber*innen. „Dass im Hinblick auf Aspekte wie Geschlecht und biografische Hintergründe unsere Gründer*innengruppe sehr vielfältig aufgestellt ist, freut mich für die Zukunft unserer Branche besonders.“

Weitere Fotos vom zweitägigen Auftakt (Fotografin: Klara Yoon):

<https://t1p.de/FotosAuftaktSUGE2024>

Weitere Informationen zu den Programminhalten:

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/start-up-games-entrepreneurs

More Information in English:

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/en/start-up-games-entrepreneurs-en

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

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