

PRESSEMITTEILUNG

Kulturstaatsministerin fördert deutschlandweites Gründungsstipendium Games

- 18-monatiges Programm mit Stipendien, Workshops und Coaching
- Kulturstaatsministerin Claudia Roth: „Mit dem neuen ‚Gründungsstipendium Games‘ unterstützen wir die Games-Branche an ihren kreativen und kulturellen Wurzeln: den Spieleideen und Gründungsvorhaben des Nachwuchses“
- Bewerbungsphase vom 28. Oktober bis 17. November 2024
- Webinar für interessierte Gründer*innen am 30. Oktober 2024

Berlin, 16. Oktober 2024: Mit dem neuen Förderprogramm ‚Press Start: Gründungsstipendium Games‘ unterstützt die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien das Entstehen neuer Entwicklungsstudios am Games-Standort Deutschland. Über einen Zeitraum von 18 Monaten erhalten Gründer*innen ein Stipendium über 2.750 Euro pro Monat, das ihnen hilft, sich auf die Gründungsphase zu konzentrieren und die Entwicklung eigener Spiele voranzutreiben. Die Stipendiat*innen erhalten darüber hinaus ein umfassendes Bildungs- und Vernetzungsprogramm sowie ein begleitendes Coaching, um sie bestmöglich bei ihrem Start in den Games-Bereich zu unterstützen. Für das mit kultureller Zielrichtung gestaltete Pilotprojekt wird eine Fachjury bis zu 130 Gründer*innen aus ganz Deutschland auswählen. Die Bewerbungsphase läuft vom 28. Oktober bis zum 17. November 2024. Durchgeführt wird das Programm vom game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. in Zusammenarbeit mit der Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH finanziert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

„Press Start: Gründungsstipendium Games“ richtet sich an Spieleentwickler*innen mit Wohnsitz in Deutschland, die entweder in den letzten 18 Monaten in Deutschland ein Unternehmen gegründet haben oder dies innerhalb der nächsten 12 Monate planen. Berücksichtigt werden auch Bewerber*innen, die noch studieren, sofern sie den Studienabschluss zum Ende des aktuellen Winter- oder kommenden Sommersemesters anstreben. Für eine gültige Bewerbung muss mindestens ein Spielkonzept bzw. Spiel in früher Entwicklungsphase eingereicht werden. Grundsätzlich sind dafür auch alle Projekte geeignet, die im weitesten Sinne auf Games-basierte Mechaniken und Technologien zurückgreifen (Gamification, Serious Games, VR/AR/MR, etc.).

Für das Programm der Gründungsstipendien stellt die Kulturstaatsministerin insgesamt rund 8 Millionen Euro zur Verfügung. Darüber hinaus wird BKM in Zusammenarbeit mit dem Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz über die für 2025 geplante neue Games-

Förderrichtlinie des Bundes das Kulturgut Games am Standort Deutschland stärken, indem die Produktion von Computerspielen gefördert wird.

Claudia Roth, Staatsministerin für Kultur und Medien: „Mit dem neuen Gründungsstipendium unterstützen wir die Games-Branche an ihren kreativen und kulturellen Wurzeln: den Spieleideen und Gründungsvorhaben des Nachwuchses. Damit unterstützen wir die Weiterentwicklung der innovativen und vielfältigen Spielentwicklungslandschaft und stärken so den Games-Standort Deutschland nachhaltig. Mit diesem Pilotprojekt werden die vom Deutschen Bundestag für die kulturelle Gamesförderung vorgesehenen Mittel Games-Visionärinnen und Visionären in ganz Deutschland zugutekommen.“

„Wir freuen uns sehr, dass wir in Zusammenarbeit mit der Kulturstaatsministerin sowie der Stiftung Digitale Spielekultur dieses vorbildliche und schon seit vielen Jahren nachgefragte Gründungsstipendium für Games in die Tat umsetzen können. In der aktuellen Marktsituation ist das Gründen für nachwachsende Spieleentwickler*innen besonders herausfordernd. Das zeigt die in den vergangenen Jahren stark zurückgegangene Zahl an Neugründungen in Deutschland. Umso wichtiger ist deshalb diese Initiative“, erklärt **Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche**. „Das Programm wird einen wichtigen Impuls in den deutschen Games-Markt geben und diesen gemäß der Games-Strategie der Bundesregierung weiter stärken. Dafür gilt unser herzlicher Dank der Kulturstaatsministerin, ihrem Haus sowie den Abgeordneten des Deutschen Bundestages, die dafür die Mittel bereitgestellt haben.“

„Das ‚Gründungsstipendium Games‘ ist eine große Chance für Games-Entwickler*innen in Deutschland. Sehr gerne steuern wir dazu unsere bisherigen Erfahrungen und Netzwerke im Bereich der Juryarbeit, Gründer*innenbetreuung sowie Workshop-Organisation bei“, ergänzt **Nandita Wegehaupt, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur**. „Vor uns liegen jetzt arbeitsintensive Wochen, die entscheidenden Weichen sind jedoch bereits gestellt, damit sich noch mehr kreative und ambitionierte Teams den Schritt in die Gründung zutrauen und diesen auch dank einer engen Begleitung gut und möglichst sicher gehen können.“

Interessierte Gründer*innen können sich am 30. Oktober 2024 bei einem Webinar der Stiftung Digitale Spielekultur und des game über das Programm informieren. Anmelden via Zoom: <https://t1p.de/PressStartWebinar>

Weitere Informationen zum den Bewerbungskriterien sowie zum Einreich- und Juryverfahren in Kürze auf: www.games-stipendium.de

Foto Claudia Roth:

https://www.kulturstaatsministerin.de/DE/presse/pressefotos/pressefotos_node.html

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

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

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>).

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 Esport-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 devcom 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.

Pressekontakte

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

Martin Puppe
game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.
Friedrichstraße 165
10117 Berlin
Tel.: 030 2408779-20
E-Mail: martin.puppe@game.de
www.game.de
X: @game_verband
Facebook.com/game.verband
Instagram: game_verband