

PRESSEMITTEILUNG

Riesiges Interesse am Gründungsstipendium Games: Auf Jury unter Vorsitz von Linda Kruse warten Hunderte Bewerbungen

- Mehr als 1000 Bewerber*innen haben Projekte eingereicht
- Vielfältige 24-köpfige Jury aus ganz Deutschland unter dem Vorsitz von Gründerin Linda Kruse (The Good Evil) berufen
- Zu- und Absagen erfolgen bis Weihnachten

Berlin, 18. November 2024: Mit einem Kick-off-Termin startet heute für die Jury des „Press Start: Gründungsstipendium Games“ die Sichtungsphase der zahlreichen Bewerbungen. Die 24-köpfige Fachjury unter Vorsitz von Linda Kruse, Gründerin und Geschäftsführerin von The Good Evil, wird bis Anfang Dezember in einem mehrstufigen Prozess die Bewerbungen sichten und bewerten. Die Jury-Mitglieder aus allen Teilen Deutschlands bringen für die Juryarbeit vielfältige Erfahrung und Perspektiven mit ein. Auf sie wartet eine intensive Arbeitsphase. Bis zum Einreichschluss am 17. November haben die Stiftung Digitale Spielekultur insgesamt Einreichungen von über 1000 Bewerber*innen erreicht. Die Stiftung Digitale Spielekultur verantwortet das Einreich- und Juryverfahren des Stipendienprogramms in Zusammenarbeit mit dem game – Verband der deutschen Games-Branche. Gefördert wird das „Press Start: Gründungsstipendium Games“ von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

„Das Interesse am Gründungsstipendium Games ist überwältigend. Das zeigt eindrucksvoll: Eine Gründungsförderung für Spiele-Entwickelnde war für den Games-Standort dringend notwendig“, sagt **Felix Falk**, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche. „Das kreative Potenzial der deutschen Games-Branche ist riesig. Um dieses zu nutzen, brauchen wir genau solche passgenauen und guten Rahmenbedingungen – sowohl für Einsteiger in die Branche wie mit diesem Projekt ebenso wie mit einer verlässlichen und international wettbewerbsfähigen Games-Förderung für bestehende Games-Unternehmen jeglicher Größe. Davon profitiert Deutschland als Wirtschafts- und Technologiestandort ebenso wie als Kulturnation.“

„Mit so einem hohen Andrang haben wir nicht gerechnet. Nun liegt viel Arbeit vor uns, aber auch dank der exzellenten Jury werden wir diese gut meistern“, kommentiert Nandita Wegehaupt, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, die Vorstellung der Jurymitglieder. „Die Jury versammelt Fachwissen von Indie-Entwicklung bis AAA-Publishing, vom Gründungsprozess bis hin zur eigentlichen Umsetzung von Spielideen. Als Team der Stiftung werden wir die Jury nach besten

Kräften bei ihrer Arbeit unterstützen und wünschen ihr viel Erfolg bei der sicherlich nicht leichten Auswahl.“

Unter dem Vorsitz von **Linda Kruse** versammelt die „Press Start“-Jury das Gründungs- und Games-Knowhow folgender Branchenprofis: **Thomas Bedenk** (bedenk.de/sign), **Valentina Birke** (Super Crowd Entertainment), **Mona Brandt** (Freelancing UI/UX/Gamedesign), **Marek Brunner** (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – USK), **Lena Falkenhagen** (Schriftstellerin und Spieleautorin), **Manuel Fritsch** (Insert Moin / IGN Deutschland), **Adrian Goersch** (Black Forest Games), **Tobias Graff** (Mooneye Studios), **Daniel Helbig** (Megagon Industries), **Sebastian Hollstein** (I knew It! - Games / Hochschule Luzern), **Jan Klose** (game Hessen), **Ulrike Küchler** (Gamebook Studio HQ), **Ruth Lemmen** (Interim Management + Coaching), **Michael Liebe** (Booster Space Events & Consulting), **Benjamin Lochmann** (Pixel Maniacs), **Jennifer Pankratz** (Pithead Studio), **Jana Reinhardt** (Rat King Entertainment), **Wolfgang Schmitz** (Ahoiii Entertainment), **Manouchehr Shamsrizi** (RetroBrain R&D), **Mai-Vy Thach** (Capcom), **Martin Thiele-Schweiz** (Playing History), **Anika Thun** (Kalypso Media Group) und **Carolin Wendt** (CD Projekt RED).

Die Benachrichtigung aller Bewerber*innen über Zu- und Absagen erfolgt bis Weihnachten. Aktuelle Informationen zu „Press Start“ finden sich auf: <https://games-stipendium.de/>

Foto Linda Kruse:

https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2021/05/thegoodevil_lindakruse.png

Foto Nandita Wegehaupt: https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2024/07/Foto_Nandita_Wegehaupt_Web.jpg

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

Press-Start Logo/Grafik: https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2024/10/Press_Start_Header.jpg

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 (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 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 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, Spielkultur und Medienkompetenz. Gemeinsam machen wir Deutschland zum Herzen der Games-Welt. Wir bereichern mit Games das Leben aller Menschen.

Pressekontakte

Benjamin Hillmann
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](https://twitter.com/game_verband)
[Facebook.com/game.verband](https://www.facebook.com/game.verband)
Instagram: [game_verband](https://www.instagram.com/game_verband)