

## PRESSEMITTEILUNG

### **Gaming trifft auf Wertebildung beim Influencer\*innen-Playdate am 11. und 15. Dezember 2023 auf Twitch**

- Die Stiftung Digitale Spielekultur trägt ab dem 11. Dezember das Thema Wertebildung mit Games anhand einer Stream-Trilogie in die Gaming-Communitys.
- Bei „Und wer bist du?! Das Playdate“ dreht sich alles um Begegnungen: Zwischen Influencer\*innen, Communitys und der Schnittstelle von Games und Werten.
- Förderer: Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF), Idee und Umsetzung: INSTINCT3

**Berlin, 11. Dezember 2023:** Heute um 17 Uhr startet die Stiftung Digitale Spielekultur die Stream-Trilogie „Und wer bist du?! Das Playdate“. Im Fokus des Formats steht die Begegnung von zwei Influencer\*innen, ihren Communitys sowie ein Einblick in die Arbeit des Stiftungsprojekts „Games und Wertebildung“. Wer aufeinandertreffen wird, ist eine Überraschung und offenbart sich den Talents erst im Laufe des Streams. Im weiteren Verlauf wird je ein\*e Expert\*in aus dem Umfeld der Stiftung dazustoßen und ein besonderes Spiel im Gepäck haben. Ziel des Formats ist ein niedrighschwelliger Einstieg in das Thema Wertebildung im integrativen Kontext anhand der Gemeinsamkeiten, Unterschiede und Wertvorstellungen des Trios und einer Diskussion, wie und wo sich Werte in Games manifestieren und vermitteln lassen. Für Idee und Umsetzung der Stream-Trilogie ist die Agentur INSTINCT3 verantwortlich. Gefördert wird das Format vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF) im Rahmen des Modellprojekts „Games und Wertebildung“ der Stiftung Digitale Spielekultur. Infos zu den involvierten Influencer\*innen finden sich zum Start des Streams unter [www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-und-wertebildung/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-und-wertebildung/).

Beim ersten „Playdate“ am 11. Dezember wird Medienpädagoge Stephan Schölzel zu Gast sein, der auch Mitglied im Gremium des Projekts „Games und Wertebildung“ ist. Am 15. Dezember folgt Stream Nr. 2 mit zwei weiteren Influencer\*innen und der Spieleentwicklerin Mona Brandt (Lead Gamedesignerin, Paintbucket Games) als Gast. Ein dritter und finaler Stream wird im Januar 2024 stattfinden. Ein Hauptanliegen der Stream-Trilogie ist es, Erkenntnisse und Ansätze aus dem Leitfragenkatalog des Modellprojekts „Games und Wertebildung“ auf unterhaltsame Weise in die Gaming-Community zu tragen und einen Austausch anzuregen. Das Modellprojekt erforscht und erprobt Ansätze zum Einsatz von Games in der Wertebildung junger Erwachsener im integrativen Kontext. Das „Playdate“ ist das erste gemeinsame Format von INSTINCT3 und der Stiftung Digitale Spielekultur.

„Wo sich Menschen begegnen, begegnen sich auch unterschiedliche Wertevorstellungen. Beim ‚Playdate‘ steht das digitale Spielen als Prozess der Begegnung im Mittelpunkt und wie dieser Prozess auch zur Auseinandersetzung mit Werten genutzt werden kann. Ein Ziel unseres vom BAMF geförderten Modellprojekts ist, die Ergebnisse aus Fachformaten auch in die breite Öffentlichkeit zu tragen. Es freut mich sehr, dass wir das nun zum Jahreswechsel mit Hilfe der kreativen Power von INSTINCT3 in die Tat umsetzen,“ kommentiert Çiğdem Uzunoglu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, das neue Format.

Mehr Informationen zum Projekt „Games und Wertebildung“:  
[www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-und-wertebildung/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-und-wertebildung/)

Games und Wertebildung – Ein Leitfragenkatalog (PDF):  
[https://t1p.de/leitfragen\\_games\\_wertebildung](https://t1p.de/leitfragen_games_wertebildung) (Deutsch)  
[https://t1p.de/leitfragen\\_games\\_wertebildung\\_eng](https://t1p.de/leitfragen_games_wertebildung_eng) (Englisch)

### 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

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH  
Benjamin Hillmann  
Senior-Kommunikationsmanager  
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)