

Liebe Freundinnen und Freunde der Stiftung Digitale Spielekultur,  
sehr geehrte Damen und Herren,

wir möchten Sie mit unserem Newsletter gerne über Entwicklungen bei der Stiftung informieren.

---

**Zuwachs bei der  
Stiftung: Carolin  
Wendt seit 2016  
dabei**

Carolin Wendt unterstützt seit Anfang des Jahres die Stiftung als vierte Kraft im Team. Carolin betreut aktuell gemeinsam mit Benjamin das Awardbüro des Deutschen Computerspielpreises und kümmert sich um die EinreicherInnen und Nominierten. Seit Februar sorgt sie zudem gemeinsam mit unserem Partner Institut Spielraum für den Ausbau und die Weiterentwicklung der medienpädagogischen Plattform [Digitale Spielewelten](#).



---

**Deutscher  
Computerspielpreis:  
Die Jury hat getagt**

Die Hauptjury-Sitzung zum Deutschen Computerspielpreis 2016 fand am 2. März statt. Wie im letzten Jahr gehörten die Diskussionen der 30-köpfigen, interdisziplinären Hauptjury zu den Sternstunden der Diskussion über digitale Spiele und Spielekultur. Wir bedanken uns für die tolle Zusammenarbeit bei den Jurorinnen und Juroren, den Verbänden GAME und BIU und dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur. Details finden Sie [hier](#).



---

**didacta 2016:  
eLearning,  
Gamification und  
Serious Games**

In Kooperation mit dem BIU waren wir 2016 das erste Mal auf der didacta und haben die Organisation des Gemeinschaftsstandes „eLearning und Serious Games“ übernommen. Sowohl auf der Workshopfläche unseres Gemeinschaftsstandes als auch auf verschiedenen Foren der didacta konnten wir spannende Vorträge und RednerInnen zum Themenkomplex „Gamification und Serious Games“ platzieren. Wir selbst stellten zusammen mit den Kollegen vom Institut Spielraum unter anderem die Plattform [Digitale Spielewelten](#) vor.



### **Spiele und Gesellschaft: Hate Speech im digitalen Spiel**

Auf der didacta stellten wir u.a. auch die Broschüre „Gaming und Hate Speech“ der Amadeu Antonio Stiftung für Zivilgesellschaft und demokratische Kultur vor. In Zeiten verbaler Entgleisungen, sowie fremden- und frauenfeindlicher Sprechakte im digitalen Raum ist eine Auseinandersetzung mit dem Thema mehr denn je angezeigt. Die Stiftung hat das Vorwort zu dieser lesenswerten Broschüre geschrieben. Zur Broschüre geht es [hier](#).



### **ZDF-Interview: Die Faszination von Jump 'n' Runs**

Jump 'n' Runs im ZDF? Heuteplus widmete sich in einer Sendung vom 9. Februar diesem beliebten Genre. Dabei beleuchtete die Reportage sowohl deren Vergangenheit als auch die aktuellen Trends. Spiele-Veteran und Stiftungsgeschäftsführer Peter Tscherne erläutert dabei in einem kurzen Interview die Faszination, die Jump 'n' Runs ausüben. Zum Video geht es [hier](#).



### **Berliner Zeitung: Spiele kommentieren das Zeitgeschehen**

Leonardo DiCaprio jagt dem Oscar nach. Journalist Jörg Hunke nimmt in der Berliner Zeitung das Spiel "Red Carpet Rampage" genauer unter die Lupe. Zu Wort kommt auch Projektmanager Benjamin Rostalski, der in dem Spiel einen humoristischen Kommentar über das Zeitgeschehen sieht. Zum Artikel geht es [hier](#).



### **Jahresbericht**

Unser Jahresbericht 2015 ist fertig. Sie können ihn [hier](#) herunterladen. Viel Spaß beim Lesen!



Eine erfolgreiche Woche und beste Grüße,  
das Team der Stiftung Digitale Spielekultur