

<p>Liebe Freundinnen und Freunde der Stiftung Digitale Spielekultur, sehr geehrte Damen und Herren,</p>	 <p>STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR</p>	
<p>wir möchten Sie mit unserem Newsletter gerne über Entwicklungen bei der Stiftung informieren.</p>		
<p><b>Thomas Krüger ist neuer Beiratsvorsitzender</b></p>	<p>Der Beirat der Stiftung Digitale Spielekultur hat den Präsidenten der Bundeszentrale für politische Bildung und Präsidenten des Deutschen Kinderhilfswerks Thomas Krüger zu seinem neuen Vorsitzenden gewählt. Er folgt auf Dr. Monika Griefahn, Ministerin a.D. Als stellvertretender Vorsitzender wurde Prof. Dr. Stefan Aufenanger bestätigt. <a href="#">Zur Meldung</a></p>	
<p><b>Stellungnahme zur Bildungsstrategie der Kultusministerkonferenz</b></p>	<p>Die Kultusministerkonferenz hat die neue Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ vorgelegt. Die Stiftung unterstützt deren grundsätzliche Argumentation, fordert aber eine stärkere Berücksichtigung der Medienwirklichkeit von Jugendlichen, etwa beim kreativen und produktiven Einsatz von digitalen Spielen in Bildungskontexten. <a href="#">Zur Stellungnahme</a></p>	
<p><b>Digitaler Hass – ein analoges Problem? Panel auf dem gamescom Congress</b></p>	<p>Hatespeech und Hass sind allgegenwärtig, in sozialen Netzwerken wie in digitalen Spielen. Aber vielleicht sind sie weder Merkmal von Spielen noch Internetphänomenen, sondern ein gesellschaftliches Problem. Projektmanager Benjamin Rostalski wird auf dem gamescom congress ein hochkarätig besetztes Panel zum Thema moderieren. <a href="#">LINK</a></p>	
<p><b>gamescom award 2016</b></p>	<p>Erneut leitet die Stiftung 2016 das Awardbüro des gamescom awards. Aus den zahlreichen Einreichungen kürt eine hochkarätig und international besetzte Jury die Sieger in 24 Kategorien, darunter erstmals auch „Bestes Indie-Spiel“ und „Bester Stand“. Die Verleihung der Preise findet am 19. August 2016 ab 18 Uhr auf der Social Media-Stage der gamescom in Halle 10.1 statt. <a href="#">Weitere Informationen</a></p>	

<p><b>Studie: Verkehr &amp; Applied Interactive Technologies</b></p>	<p>Die vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur und vom BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware geförderte Studie, zu den Querschnittsthemen Verkehr und digitale Spieltechnologien, geht in die nächste Phase. Ab August wird unser Projektmanager Niels Boehnke Interviews mit ExpertenInnen der Branche und ReferentenInnen des Ministeriums durchführen. Details enthält die Synopsis zur Studie: <a href="#">LINK</a></p>	
<p><b>Ankündigung Tag der offenen Tür im BMVI</b></p>	<p>Zum bereits 18. Mal öffnet die Bundesregierung dieses Jahr interessierten BürgerInnen die Tür. Die Stiftung wird am 27. und 28. August im Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur ausgewählte Gewinner und Nominierte des Deutschen Computerspielpreises vorstellen, u. a. die Virtual-Reality-Erfahrung „The Climb“ (Crytek) auf der Oculus Rift.</p>	
<p><b>Game Mixer São Paulo</b></p>	<p>Auf Einladung des Goethe-Instituts São Paulo können zehn Gewinner und Nominierte des Deutschen Computerspielpreises Kontakte in den brasilianischen Markt knüpfen. Mit dem Programm „Game Mixer“ werden wir gemeinsam mit dem Goethe-Institut vom 4. bis 11. November 2016 den Preis in Brasilien vorstellen und den Austausch zwischen deutschen und brasilianischen SpieleentwicklerInnen anregen. <a href="#">Zur Meldung</a></p>	
<p><b>Artikel in der Süddeutschen Zeitung: Was schwere Spiele so populär macht</b></p>	<p>Viele Computerspiele führten Spieler wie ein Zirkuspferd durch die Manege und wirkten, als würden sie sich selbst spielen, kritisiert Niels Boehnke. In der Süddeutschen Zeitung widmet sich Tobias Hanraths der Renaissance des hohen Schwierigkeitsgrads in Spielen und ließ unter anderem unseren Projektmanager zu Wort kommen. <a href="#">Zum Artikel</a></p>	<p><b>Süddeutsche.de</b></p>
<p>Eine erfolgreiche Woche und beste Grüße, das Team der Stiftung Digitale Spielkultur</p>		