

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.

**Deutscher
Computerspielpreis:
Feierliche
Preisverleihungs-
gala**

Am 7. April traf sich die deutsche Games-Branche mit vielen Gästen und Prominenten aus Politik, Unterhaltung und Gesellschaft in München zur Verleihung des Deutschen Computerspielpreises 2016. Als Bestes Deutsches Spiel wurde „Anno 2205“ von Blue Byte ausgezeichnet. Die Stiftung leitete wieder das Awardbüro und organisierte den Jury-Prozess.



**Spielung von „Shift
Happens“ beim
Gamefest**

Die Stiftung Digitale Spielekultur lud am 24. April im Rahmen des Gamefests am Computerspielmuseum zur Spielung von „Shift Happens“, einem der großen Gewinner des diesjährigen Deutschen Computerspielpreises. Mit dabei war Robin Kocaurek vom Münchener Entwickler Klonk.



**Vorstellung der
DCP-Gewinner in
der Zentrale des
Goethe-instituts**

Am 9. Juni haben die Mitarbeiter*innen des Goethe Instituts wieder Gelegenheit, die Gewinner des diesjährigen Deutschen Computerspielpreises selbst auszuprobieren. Entwickler*innen der ausgezeichneten Spiele sind dabei und stehen Rede und Antwort.



**Call for Papers:
Digitale Spielewelten
sucht
wissenschaftliche
Beiträge**

Am 9. Mai startete der Call for Papers von Digitale Spielewelten. Die Kompetenz-Plattform öffnet damit ihren Magazinbereich allen Menschen, die sich wissenschaftlich mit Spielen auseinandersetzen. Die kuratierte Auswahl der besten Essays, Papers und Abschlussarbeiten soll zum Diskurs über Videospiele beitragen und den Autor*innen über ihre Bildungseinrichtung hinaus Reichweite bieten. Näheres unter [Digitale Spielewelten](#).



**Fachkonferenz #02:
„Wie digitale Spiele
der Gesellschaft den
Spiegel vorhalten“**

Im Januar 2017 findet die nächste Fachkonferenz statt. Dieses Mal wollen wir die Verbindungen zwischen Gesellschaft und Games ausloten und legen den Fokus auf die Themen Konflikt, Konsum und Kontrolle. Interessierte haben die Möglichkeit sich mit eigenen Themenvorschlägen für das Podium zu bewerben. Der Call for Papers startet demnächst.



**T-Online-Interview
zu Survival- und
Horror-Spielen mit
Niels Boehnke**

T-Online berichtet vom stärker werdenden Trend der Survival- und Horror-Spiele. Unter anderem kommt Niels Boehnke, Projektmanager bei der Stiftung, zu Wort. [Zum Bericht](#)



**Start Studie
„Verkehr/Infrastruktur
und Applied
Interactive
Technologies“**

Was können die Mobilitäts-, Logistik- und Gaming-Branche voneinander lernen? Die Stiftung führt eine Studie zu möglichen Synergien zwischen diesen und anderen Branchen durch. Interessierte Experten*innen können sich hierzu bei Niels Boehnke melden. Die Studie wird vom Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware und dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur gefördert.



Anstehende Termine

2. Juni 2016 Beiratssitzung der Stiftung, Berlin
9. Juni 2016 Vorstellung DCP-Gewinner im Goethe-Institut, München
10. Juni 2016 Games Night, Jena
17. – 21. August 2016 gamescom, Köln
18. August 2016 gamescom congress, Köln
19. August 2016 gamescom award, Köln
27./28. August 2016 Tage der offenen Tür im BMVI, Berlin

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

Niels Boehnke | Projektmanager

Stiftung Digitale Spielkultur GmbH
Torstraße 6 | 10119 Berlin | Germany
T +49 30 29 04 92 90 | **M** +49 160 84 65 222 | **F** +49 30 29 04 92 93
E boehnke@stiftung-digitale-spielkultur.de | **W** www.stiftung-digitale-spielkultur.de
f <http://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielkultur>
t [@Digitale_Spiele](#)

Stiftung Digitale Spielkultur GmbH | **Sitz** Berlin
Amtsgericht Charlottenburg | **HRB** 139004 B | **Geschäftsführer** Peter Tscherne