

## PRESSEMITTEILUNG

### Gründungsstipendium Games feiert Coaching- und Networking-Auftakt in Berlin

- **Auftakt-Event im Silent Green Kulturquartier bringt Stipendiat\*innen zum gegenseitigen Kennenlernen und Austausch mit Coaches zusammen.**
- **Mit Vorträgen und Workshops zu Unternehmensvision, IP- und Markenbildung sowie Awareness und Diversität.**
- **„Press Start: Gründungsstipendium Games“ unterstützt 132 Spieleentwickler\*innen aus Deutschland bei der Studiogründung und Umsetzung von Spielideen.**

**Berlin, 10. Februar 2025: Das „Press Start: Gründungsstipendium Games“ hat am 9. Februar zusammen mit den geförderten Spieleentwickler\*innen seinen Auftakt in Berlin gefeiert. Für die Veranstaltung im Silent Green Kulturquartier reiste der Großteil der 132 Stipendiat\*innen aus ganz Deutschland an. Die Stipendienplätze wurden im Dezember 2024 durch eine Fachjury vergeben, es bewarben sich insgesamt weit über 1000 Personen. Neben dem gegenseitigen Kennenlernen standen beim Auftakt erste Fachvorträge und Workshops von Branchen-Expert\*innen sowie der gegenseitige Austausch auf dem Programm. Zu der Veranstaltung haben die Programmpartner Stiftung Digitale Spielekultur und der game – Verband der deutschen Games-Branche eingeladen. Gefördert wird das „Press Start“-Programm durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien.**

Nach der Begrüßung durch **Nandita Wegehaupt**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, und **Felix Falk**, Geschäftsführer des game – Verbands der deutschen Games-Branche, folgte der inhaltliche Auftakt mit Vorträgen von **Christian Fannesbech** (Leverage Partnership) zum Thema Markenbildung sowie **Valerie Kentemich** (Farbspiel Interactive) über Awareness und Diversität. Im weiteren Verlauf lernten die Stipendiat\*innen ihre Coaches kennen, mit denen sie anschließend Gruppen-Workshops zur Unternehmensvision durchführten. Als Coaches anwesend waren **Jens Bahr** (Off The Beaten Track), **Laura Kaltenmaier** (KI-Garage), **Ulrike Küchler** (Gamebook Studio), **Thomas Lilje** (gamelab.berlin), **Timo Maier** (Serious Playscape) und **Masiar Emanuel Nashat** (Nashat Solutions). Orientierungsmaßnahmen durch Mitglieder des Press Start-Teams, Networking-Formate und eine Performance der Videokünstlerin **Jemma Woolmore** rundeten das Programm ab. Am Vorabend fand in Berlin außerdem ein Get-Together im Computerspielmuseum statt.

„Dank der Förderung durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien sind jetzt 132 Menschen der Etablierung ihres Spielestudios einen entscheidenden Schritt näher. Davon profitieren nicht nur sie selbst, sondern auch die kulturelle Strahlkraft von Games in Deutschland“,

kommentiert Stiftungsgeschäftsführerin **Nandita Wegehaupt** den Auftakt des „Press Start“-Programms. „Die Veranstaltung am vergangenen Wochenende hat den Grundstein für unser Bildungs- und Vernetzungsprogramm gelegt, mit dem wir die Stipendiat\*innen dabei unterstützen werden, ihre kreative Ideen zu nachhaltigen Erfolgen zu machen.“

„Das Auftakt-Event des Gründungsstipendium Games stellt nicht nur den Startpunkt dieses bisher einmaligen Programms dar, es ist auch aufgrund der Atmosphäre etwas ganz Besonderes: Hier kommen über Hundert Menschen zusammen, die viel bewegen wollen. Sie eint das Ziel, ein eigenes Games-Unternehmen aufzubauen und sukzessive wachsen zu lassen; sie wollen grandiose Spiele und kreative Innovationen entstehen lassen. In diesem Programm wird einmal mehr deutlich, wie groß das kreative und unternehmerische Potenzial Deutschland ist, wenn wir auf die Games-Branche blicken“, sagt game-Geschäftsführer **Felix Falk**.

Gruppenfoto vom Press Start-Auftakt (Fotografin Klara Yoon):

[https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2025/02/Gruppenfoto\\_Press-Start-Auftakt-scaled.jpg](https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2025/02/Gruppenfoto_Press-Start-Auftakt-scaled.jpg)

Press-Start Logo/Grafik:

[https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2024/10/Press\\_Start\\_Header.jpg](https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2024/10/Press_Start_Header.jpg)

Foto Nandita Wegehaupt:

[https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2024/07/Foto\\_Nandita\\_Wegehaupt-2-scaled.jpg](https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2024/07/Foto_Nandita_Wegehaupt-2-scaled.jpg)

Foto Felix Falk:

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

Website: <https://games-stipendium.de/>

### Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist 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), Bluesky [@games-stiftung.bsky.social](https://bsky.app/profile/games-stiftung.bsky.social) und LinkedIn (<https://www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur>).



**Pressekontakt**

Benjamin Hillmann

Senior-Kommunikationsmanager

Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH

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)