

## PRESSEMITTEILUNG

### Bundesweiter Jugendwettbewerb GamesTalente gestartet

- **Talentförderzentrum Bildung & Begabung und Stiftung Digitale Spielekultur starten Förderprogramm „GamesTalente“**
- **Jugendliche können sich bis 15. Juli 2019 mit kreativen Beiträgen zum Thema Games und Spielekultur bewerben**
- **Die 50 besten Beiträge qualifizieren sich für einwöchige Akademie zur Talentförderung im Oktober 2019**

**Berlin/Bonn, 23. Mai 2019:** Das Talentförderzentrum Bildung & Begabung und die Stiftung Digitale Spielekultur starten den bundesweiten Wettbewerb „GamesTalente“. Ab sofort können sich Jugendliche zwischen 13 und 16 Jahren auf [www.gamestalente.de](http://www.gamestalente.de) mit einem kreativen Beitrag zum Thema Games und Spielekultur für das Programm bewerben. Egal ob Spielidee, Figurendesign, Story-Skizze oder Cosplay-Outfit: Über die besten Beiträge entscheidet eine Jury, deren Mitglieder sich aus Expertinnen und Experten der Games-Branche, Medienpädagogik und Talentförderung zusammensetzen. Sowohl die Qualität der Beiträge als auch das Entwicklungspotential der Jugendlichen spielen bei der Bewertung eine Rolle. Die Anmeldefrist endet am 15. Juli 2019.

Ziel von „GamesTalente“ ist die Förderung individueller Stärken und Interessen, sozialer Kompetenzen und kognitiver Fähigkeiten sowie kreativen Denkens und digitaler Schlüsselkompetenzen. „Bei vielen jugendlichen Spiele-Fans schlummern ungeahnte Talente, die wir mit der Verbindung aus Wettbewerb und Akademie gezielt fördern können. Mit diesen Fördermöglichkeiten haben wir bei Bildung & Begabung sehr viele und gute Erfahrungen gemacht“, betont Elke Völmicke, Geschäftsführerin von Bildung & Begabung.

„Mit GamesTalente wollen wir Jugendlichen ihre Fähigkeiten und Stärken anhand eines Themas aufzeigen, das sie bereits im Alltag begeistert“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Mit Blick auf den Fachkräftebedarf in der Games-Branche leistet das Programm zudem einen wichtigen Beitrag zur beruflichen Orientierung der Jugendlichen.“

Die Jugendlichen der 50 besten Einreichungen werden in den Herbstferien 2019 vom 12. bis 19. Oktober an der Akademie GamesTalente teilnehmen. Hier arbeiten sie gemeinsam an einem eigenen digitalen Spiel und bringen dabei ihre individuellen Fertigkeiten ein. Unterstützt werden sie von Spieleentwicklern und pädagogischen Fachkräften. Die Teilnahmebedingungen sowie Informationen für Eltern und Erziehungsberechtigte finden sich auf: [www.gamestalente.de](http://www.gamestalente.de).

---

## Über Bildung & Begabung

Bildung & Begabung ist das Talentförderzentrum des Bundes und der Länder. Seine Wettbewerbe und Akademien helfen Jugendlichen, ihre Stärken zu entfalten - unabhängig davon, auf welche Schule sie gehen oder aus welcher Kultur sie stammen. Außerdem unterstützt Bildung & Begabung Lehrer, Eltern und Schüler mit umfangreichen Informations- und Vernetzungsangeboten wie der Fachtagung "Perspektive Begabung" oder dem Begabungslotsen. Bildung & Begabung ist eine Tochter des Stifterverbandes. Förderer sind das Bundesministerium für Bildung und Forschung und die Kultusministerkonferenz. Schirmherr ist der Bundespräsident.

## Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur vermittelt seit 2012 die kulturellen, gesellschaftlichen, technologischen und wirtschaftlichen Möglichkeiten von Games. Die gemeinnützige Institution ist eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche und agiert bundesweit. Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik beteiligen sich an den Projekten und Kooperationen der Stiftung, die sich auf die drei Themenschwerpunkte Bildung, Kultur und Forschung verteilen. Gesellschafter der Stiftung Digitale Spielekultur ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Die zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit der Stiftung wird durch einen Beirat mit Mitgliedern aus den Bereichen Politik, Bildung, Wissenschaft, Gesellschaft und Kultur gewährleistet. Ziel der in Berlin ansässigen Stiftung ist es, Akzeptanz und Relevanz von Games in der Gesellschaft zu steigern sowie einen kritischen Diskurs anzustoßen und zu begleiten. Informationen auf [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de), sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

### Kontakte

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH  
Benjamin Hillmann  
Torstraße 6  
10119 Berlin  
Tel: +49/30/29 04 92 90  
E-Mail: [hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

Bildung & Begabung gGmbH  
Matthias Bunk  
Kortrijker Straße 1  
53177 Bonn  
Telefon: +49/228/ 959 15 61  
E-Mail: [matthias.bunk@bildung-und-begabung.de](mailto:matthias.bunk@bildung-und-begabung.de)  
[www.bildung-und-begabung.de](http://www.bildung-und-begabung.de)

### Pressekontakt

Quinke Networks GmbH  
Achim Quinke  
Bei den Mühren 70  
20457 Hamburg  
Telefon: +49/40/43 09 39 49  
E-Mail: [presse@quinke.com](mailto:presse@quinke.com)  
[www.quinke.com](http://www.quinke.com)