



Detailansicht des Registereintrags

Stiftung Digitale Spielekultur

Aktuell seit 02.08.2023 12:29:51

Gesellschaft mit beschränkter Haftung (GmbH)

Registernummer:	R001357
Ersteintrag:	24.02.2022
Letzte Änderung:	02.08.2023
Jährliche Aktualisierung:	02.08.2023
Tätigkeitskategorie:	Privatrechtliche Organisation mit Gemeinwohlaufgaben (z. B. eingetragene Vereine, Stiftungen) (GL2022)
Kontaktdaten:	Adresse: Marburger Str. 2 10789 Berlin Deutschland Telefonnummer: +49302362589414 E-Mail-Adressen: kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de Webseiten: https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Jährliche finanzielle Aufwendungen im Bereich der Interessenvertretung:

Geschäftsjahr: 01/22 bis 12/22

1 bis 10.000 Euro

Anzahl der Beschäftigten im Bereich der Interessenvertretung:

1 bis 10

Vertretungsberechtigte Person(en):

1. **Çiğdem Uzunoğlu**

Funktion: Geschäftsführerin

Telefonnummer: +4930236258940

E-Mail-Adressen:

uzunoglu@stiftung-digitale-spielekultur.de

Beschäftigte, die Interessenvertretung unmittelbar ausüben (0)

Beschreibung der Tätigkeit sowie Benennung der Interessen- und Vorhabenbereiche

Interessen- und Vorhabenbereiche (7):

Schulische Bildung; Sonstiges im Bereich "Bildung und Erziehung"; Kultur; Digitalisierung; Sonstiges im Bereich "Medien, Kommunikation und Informationstechnik"; Sonstiges im Bereich "Sport, Freizeit und Tourismus"; Wissenschaft, Forschung und Technologie

Die Interessenvertretung wird selbst betrieben

Beschreibung der Tätigkeit:

Wir sind die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für die Welt der digitalen Spiele. Unsere Gründung 2012 geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Unser Gesellschafter ist der game - Verband der deutschen Games-Branche. Als gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung handeln wir im Bewusstsein unserer gesellschaftlichen Verpflichtung. Wir entwickeln Projekte, sind Impulsgeber auf Konferenzen und Tagungen und führen Studien rund um das Thema Games und ihre Potenziale für die Gesellschaft durch. Games sind bereits heute ein integraler Bestandteil unserer Kultur und unseres Alltags. Sie inspirieren und verbinden Menschen und erleichtern darüber hinaus das Erlernen

neuer Fähigkeiten, die Therapie von Krankheiten und das Vermitteln unterschiedlicher Weltanschauungen und Gedankenwelten. Kurzum: Games sind nicht nur Unterhaltung, sondern Wegbereiter digitaler Innovationen, von denen die Gesellschaft profitieren kann und auch sollte. Den Mehrwert von Games wollen wir als Botschafterin dieser bunten und modernen Branche fördern und erkennbar machen. Darum schlagen wir Brücken, über die wir Wissen und Verständnis für die Möglichkeiten digitaler Spiele an unsere Partner aus Bildung, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung, Wissenschaft und Zivilgesellschaft weitertragen. Immer damit verbunden ist der Gedanke unser Netzwerk an Partnerschaften auszubauen, damit mehr und mehr Menschen vom Mehrwert digitaler Spiele profitieren können. Um dieser Aufgabe gerecht zu werden, setzen wir Themen, zeigen Chancen auf und beschleunigen Ideen, die das Potenzial von Games für Kultur, Bildung und Forschung verdeutlichen. Im Rahmen dieser drei Schwerpunkte entwickeln wir zusammen mit unseren Partnern neue und innovative Formate, Veranstaltungen und Forschungsansätze. Unsere Arbeit ist dabei unabhängig und transparent, was auch unser hochkarätig besetzter Beirat gewährleistet. Die Mitglieder unseres Beirats setzen sich unter anderem zusammen aus Vertreter*innen der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM), des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) sowie aus der Bundeszentrale für politische Bildung, der Direktorenkonferenz der Landesmedienanstalten, der

Auftraggeberinnen und Auftraggeber (0)

Zuwendungen oder Zuschüsse der öffentlichen Hand

Geschäftsjahr: 01/22 bis 12/22

Zuwendungen oder Zuschüsse über 20.000 Euro (10):

1. **Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz**
Betrag: 130.001 bis 140.000 Euro
Berlin
Awardbüro Deutscher Computerspielpreis 2022 bzw. 2023
2. **Bundesministerium für Bildung und Forschung**
Betrag: 870.001 bis 880.000 Euro
Berlin
Projekt "Stärker mit Games" im Rahmen des Programms "Kultur macht stark"
3. **Medienboard Berlin-Brandenburg**
Betrag: 40.001 bis 50.000 Euro
Potsdam
Projektstage Games an Schulen in Berlin und Brandenburg
4. **Ministerium für Bildung und Schule des Landes Nordrhein-Westfalen**
Betrag: 80.001 bis 90.000 Euro
Düsseldorf
Machbarkeitsstudie Games machen Schule
5. **Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur**
Betrag: 90.001 bis 100.000 Euro
Berlin
Erweiterung der Internationalen Computerspielesammlung (ICS)
6. **Medienboard Berlin-Brandenburg**
Betrag: 30.001 bis 40.000 Euro
Potsdam
Fachkonferenz One Planet Left
7. **Medienboard Berlin-Brandenburg**
Betrag: 20.001 bis 30.000 Euro
Potsdam
Start-up Accelerator Games Entrepreneurs

8. **Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien des Landes NRW und Chef der Staatskanzlei**

Betrag: 30.001 bis 40.000 Euro

Düsseldorf

Pitch-Workshop Good Games for Good Causes

9. **Auswärtiges Amt**

Betrag: 20.001 bis 30.000 Euro

Berlin

Auswärtsspiel

10. **Bundesamt für Migration und Flüchtlinge**

Betrag: 20.001 bis 30.000 Euro

Nürnberg

Games und Wertebildung

Schenkungen Dritter

Geschäftsjahr: 01/22 bis 12/22

Schenkungen Dritter über 20.000 Euro (1):

1. **Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH**

Betrag: 240.001 bis 250.000 Euro

Spende

Jahresabschlüsse/Rechenschaftsberichte

Es bestehen handelsrechtliche Offenlegungspflichten:

Ja

Jahresabschluss/Rechenschaftsbericht liegt vor:

Ja

[2023-05-23-Jahresabschluss-2022_Stiftung-Digitale-Spielekultur-gGmbH.pdf](#)