



Detailansicht des Registereintrags

Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft e.V.

Aktuell seit 19.08.2026 12:27:49

Eingetragener Verein (e. V.)

Registernummer:	R008175
Ersteintrag:	19.08.2026
Letzte Änderung:	–
Letzte Jahresaktualisierung:	–
Tätigkeitskategorie:	Wissenschaft, Hochschule oder Forschungseinrichtung
Kontaktdaten:	Adresse: Schindelgasse 14 90762 Fürth Deutschland Telefonnummer: +4916090617761 E-Mail-Adressen: junge@spielwissenschaft.de Webseiten: <u>www.spielwissenschaft.de</u>

Hauptfinanzierungsquellen:

Keine Angaben, da noch kein Geschäftsjahr vollständig abgeschlossen wurde.

Jährliche finanzielle Aufwendungen im Bereich der Interessenvertretung:

Keine Angaben, da noch kein Geschäftsjahr vollständig abgeschlossen wurde.

Vollzeitäquivalent der im Bereich der Interessenvertretung beschäftigten Personen:

Keine Angaben, da noch kein Geschäftsjahr vollständig abgeschlossen wurde.

Vertretungsberechtigte Person(en):

1. Prof. Dr. Jens Junge

Funktion: 2. Vorsitzender

2. Prof. Stephan Jacob

Funktion: 1. Vorsitzender

Betraute Personen, die Interessenvertretung unmittelbar ausüben (2):

1. **Prof. Dr. Jens Junge**

2. **Prof. Stephan Jacob**

Gesamtzahl der Mitglieder:

82 Mitglieder am 15.08.2026, davon:

80 natürliche Personen

2 juristische Personen, Personengesellschaften oder sonstige Organisationen

Mitgliedschaften (1):

1. game - Verband der deutschen Games-Branche e.V.

Beschreibung der Tätigkeit sowie Benennung der Interessen- und Vorhabenbereiche

Interessen- und Vorhabenbereiche (22):

Berufliche Bildung; Hochschulbildung; Schulische Bildung; Vorschulische Bildung; Sonstiges im Bereich "Bildung und Erziehung"; Kultur; Datenschutz und Informationssicherheit; Digitalisierung; Internetpolitik; Kommunikations- und Informationstechnik; Massenmedien; Meinungs- und Pressefreiheit; Urheberrecht; Werbung; Sonstiges im Bereich "Medien, Kommunikation und Informationstechnik"; Sonstiges im Bereich "Recht"; Breitensport; Sonstiges im Bereich "Staat und Verwaltung"; E-Commerce; Kleine und mittlere Unternehmen; Sonstiges im Bereich "Wirtschaft"; Wissenschaft, Forschung und Technologie

Die Interessenvertretung wird ausschließlich in eigenem Interesse selbst wahrgenommen.

Beschreibung der Tätigkeit:

Die Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft e.V. (DGSW) ist die akademische Fachgesellschaft und Interessenvertretung für Spielwissenschaft (Game Sciences) in Deutschland. Sie bündelt Forschung, Lehre, Entwicklung und Transfer rund um analoge und digitale Spiele – interdisziplinär, hochschulübergreifend und offen für alle wissenschaftlichen Perspektiven. Wissenschaft FÜR Spiele, ÜBER Spiele, DURCH Spiele, MIT Spielen — analog & digital.

Als akademischer Dachverband verbindet die DGSW Geistes-, Sozial-, Natur-, Design- und Ingenieurwissenschaften und schafft eine gemeinsame institutionelle Stimme für ein Forschungsfeld, das längst mehr ist als ein Randthema einzelner Disziplinen.

Die DGSW vertritt die Spielwissenschaft als eigenständiges, interdisziplinäres akademisches Feld. Sie stärkt Forschung, Lehre, Nachwuchsförderung und wissenschaftliche Qualitätssicherung im Bereich analoger und digitaler Spiele.

Die DGSW gibt der Spielwissenschaft eine gemeinsame Stimme gegenüber Hochschulen, Politik, Förderinstitutionen, Kultur, Wirtschaft und Öffentlichkeit. Sie macht sichtbar, welche wissenschaftliche, kulturelle, technologische und gesellschaftliche Bedeutung Spiele heute haben.

Die DGSW versteht sich als Dach für Projekte, Arbeitsgruppen, Labore, Studiengänge, Konferenzen, Publikationen und Netzwerke, die sich wissenschaftlich mit Spiel beschäftigen. Sie verbindet unterschiedliche Disziplinen, Methoden und Institutionen zu einer gemeinsamen Struktur.

Konkrete Regelungsvorhaben (1)

1. Förderung der Spielwissenschaft, institutionelle Förderung eines Nationalarchivs für Spiele

Beschreibung:

Förderung der Spielwissenschaft in Lehre und Forschung an Hochschulen und Universitäten in Deutschland als eigenständige akademische Disziplin. Anerkennung der Spiele als Medienwerke. Institutionelle Förderung eines Nationalarchivs für Spiele zum Aufbau und Betrieb einer Lehr- und Forschungssammlung (Schaudepot) sowie einer dazu notwendigen, webbasierten Bestandsdatenbank in Ergänzung zur Deutschen Nationalbibliothek, die bisher Spiele nicht als Medienwerke anerkennt.

Interessenbereiche:

Hochschulbildung [alle RV hierzu]; Kultur [alle RV hierzu]; Wissenschaft, Forschung und Technologie [alle RV hierzu]

Angaben zu Aufträgen (0)

Die Interessenvertretung wird nicht im Auftrag ausgeübt.

Zuwendungen oder Zuschüsse der öffentlichen Hand

Keine Angaben, da noch kein Geschäftsjahr vollständig abgeschlossen wurde.

Schenkungen und sonstige lebzeitige Zuwendungen

Keine Angaben, da noch kein Geschäftsjahr vollständig abgeschlossen wurde.

Mitgliedsbeiträge

Keine Angaben, da noch kein Geschäftsjahr vollständig abgeschlossen wurde.

Jahresabschluss/Rechenschaftsbericht

Keine Angaben, da noch kein Geschäftsjahr vollständig abgeschlossen wurde.