

# PRESSEMITTEILUNG

## DIGITALER „GAME'N'TRAIN MIXER ONLINE“ VERNETZT JUNGE GAME-DEVS VON DREI KONTINENTEN

- Fünfter „Game Mixer“ verbindet Entwickler\*innen aus Deutschland, Indien, Pakistan und weiteren Ländern
- Internationales Peer-Learning-Programm dieses Jahr erstmalig komplett digital durchgeführt
- 20 ausgewählte Teilnehmende entwickelten Spiele zum Thema „Digital Literacy“

**Von Februar bis April 2021 führte das Goethe-Institut / Max Mueller Bhavan Indien gemeinsam mit der Stiftung Digitale Spielekultur das fünfte „Game-Mixer“-Programm durch. Nach Stationen in Jakarta, São Paulo, Johannesburg und Köln fanden sich internationale Spiele-Entwickler\*innen erstmals rein virtuell zusammen, um Spiele zum Thema „Digital Literacy“ zu entwickeln. Der „Game Mixer“ versteht sich als Peer-Learning-Programm und Inspirationsquelle für grenzüberschreitenden Kulturaustausch und versammelte im Jahr 2021 zwanzig junge Kreative aus Deutschland, Indien und Pakistan sowie den bisherigen Gastgeberländern.**

Nach einem einführenden Barcamp wurden die fünf divers besetzten Entwickler\*innen-Teams während der zehnwöchigen Entwicklungsphase von je eigenen Mentor\*innen unterstützt. Zudem boten die Mentor\*innen Workshops zu Fachthemen der Spiele-Entwicklung an. Das Programm wurde durch virtuelle Studio-Besuche in Deutschland (Ubisoft Blue Byte und Wooga) und Indien (GameEon, Hashtash und Zynga) ergänzt. Im Rahmen eines virtuellen Public Showcase am 24. April 2021 stellten die Teilnehmer\*innen ihre Projekte vor und erhielten Feedback. Am 29. April 2021 wurde das Programm mit der feierlichen Übergabe der Teilnahme-Zertifikate an die Game-Mixer-Absolvent\*innen beschlossen.

**Benjamin Rostalski, Projektleiter bei der Stiftung Digitale Spielekultur:** „Wir sind froh, dass wir 2021 trotz der globalen COVID-19-Pandemie unser internationales Peer-Learning-Programm ‚Game Mixer‘ fortsetzen konnten. Statt eines kurzen, intensiven Programms vor Ort in Delhi und Kolkata haben die Teilnehmer\*innen ein Trimester lang über Zeitzonen hinweg gemeinsamen an ihren Spielen gearbeitet. Herzlich danken möchten wir den Mentor\*innen Vaibhav Chavan, Chirag Chopra, Sebastian Holstein, Johanna Janiszewski und Patrick Rau für ihre fachliche Unterstützung. Herzlichen Glückwunsch unseren frisch gebackenen Game-Mixer-Alumni 2021!“

**Thomas Meyer, Leitung Information Südasien, Goethe-Institut / Max Mueller Bhavan:** „Ich freue mich sehr, dass uns über die Distanzen hinweg der Kulturaustausch zwischen den Entwickler\*innen gelungen ist und die Teilnehmer\*innen als Teams zusammen gewachsen sind. Das Resultat kann sich sehen lassen: Die fünf Spiele zum Thema Digitale Mündigkeit beeindrucken durch ihre Vielfaltigkeit, Kreativität und Qualität.“



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

**NEW DELHI**

3. Mai 2021



STIFTUNG  
DIGITALE  
SPIELE  
KULTUR



Auswärtiges Amt



Games  
Bavaria

### KONTAKT

#### **Thomas Meyer**

Leiter Information  
Region Südasien  
Goethe-Institut / Max  
Mueller Bhavan  
3 Kasturba Gandhi Marg  
New Delhi-110001  
Tel.: +91 11 23471100  
[thomas.meyer@goethe.de](mailto:thomas.meyer@goethe.de)

#### **Richi Malhotra**

PR und Kommunikation  
Goethe-Institut / Max  
Mueller Bhavan  
3 Kasturba Gandhi Marg  
New Delhi-110001  
Tel.: +91 11 23471100  
[richi.malhotra@goethe.de](mailto:richi.malhotra@goethe.de)



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

„Game‘n‘Train Mixer Online“ ist eine Veranstaltung des Goethe-Instituts Indien / Max Mueller Bhavan in Kooperation mit der [Stiftung Digitale Spielekultur](#). Gefördert wurde das Programm vom [Auswärtigen Amt](#) mit Unterstützung durch [Games/Bavaria](#). Eine Übersicht der Teilnehmer\*innen und die entstandenen Spiele finden Sie [hier](#). Kurze Selbstvorstellungen der Teilnehmer\*innen finden Sie [hier](#).

### **Über das Goethe-Institut**

Das Goethe-Institut ist das weltweit tätige Kulturinstitut der Bundesrepublik Deutschland. Mit 157 Instituten in 98 Ländern fördert es die Kenntnis der deutschen Sprache im Ausland, pflegt die internationale kulturelle Zusammenarbeit und vermittelt ein aktuelles Deutschlandbild. Durch Kooperationen mit Partnereinrichtungen an zahlreichen weiteren Orten verfügt das Goethe-Institut insgesamt über rund 1.000 Anlaufstellen weltweit.

### **Über die Stiftung Digitale Spielekultur**

Wir sind die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit unserer Gründung im Jahr 2012 bauen wir Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Unsere 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 unseren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso divers besetzter Beirat gewährleistet unsere zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Unser Gesellschafter ist der Game - Verband der deutschen Games-Branche.