

PRESSEMITTEILUNG

Erste Fachkonferenz der Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaft: Ein Meilenstein für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Spielen in Deutschland

Hochschule Darmstadt und DGSW bringen Forschende, Lehrende, Spieleautor und Expert aus Games-Branche und Wissenschaft zusammen

Darmstadt, 13. Juni 2026 – An der Hochschule Darmstadt fand am 12. Juni 2026 der erste Fachkongress der **Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaft e.V. (DGSW)** statt. Rund **70 Lehrende, Studenten und Forschende aus über 50 Hochschulen, Universitäten, Instituten, Verlagen und Spielestudios** kamen zusammen, um aktuelle Fragen der Spielwissenschaft, der Games-Forschung, der Spieltechnologie und der Ausbildung im Bereich Games zu diskutieren.

Die Konferenz markiert einen wichtigen Schritt für die institutionelle Sichtbarkeit der Spielwissenschaft in Deutschland. Im Mittelpunkt standen Fragen danach, wie Spiele wissenschaftlich untersucht, gestaltet, vermittelt und gesellschaftlich wirksam gemacht werden können. Diskutiert wurden unter anderem analoge und digitale Spiele, Game Studies, Game Design, Game Development, Gamification, Serious Games, Künstliche Intelligenz in Lehre und Forschung, Curricula von Games-Studiengängen, Forschungsinfrastrukturen sowie Möglichkeiten der Wissenschaftsförderung.

„Die Konferenz hat eindrucksvoll gezeigt, dass Spielwissenschaft in Deutschland längst ein vielfältiges, relevantes und wachsendes Feld ist“, sagt **Prof. Stephan Jacob**, Ausrichter der Konferenz an der Hochschule Darmstadt. „Unser Ziel war es, Forschende, Lehrende und Praktiker zusammenzubringen, die sich mit Spielen aus ganz unterschiedlichen Perspektiven beschäftigen. Genau das ist gelungen: Es sind neue Kontakte entstanden, zentrale Herausforderungen wurden sichtbar und es wurde deutlich, wie groß das Potenzial dieses Feldes ist.“

Ein besonderer Fokus der Veranstaltung lag auf Vernetzung und Austausch. Neben fachlichen Impulsen und Diskussionsformaten bot die Konferenz Raum für kurze Projektvorstellungen, offene Gespräche und die gemeinsame Entwicklung zukünftiger Perspektiven. Damit verstand sich die Veranstaltung nicht nur als wissenschaftlicher Kongress, sondern auch als Auftakt für eine stärkere gemeinsame Positionierung der Spielwissenschaft in Deutschland.

Deutlich wurde dabei auch, dass die deutsche Spielwissenschaft im internationalen Vergleich noch Entwicklungspotenzial hat. Während sich international unter dem Begriff **Game Sciences** bereits stärkere wissenschaftliche Strukturen, Publikationsformate und Netzwerke etabliert haben, besteht in Deutschland weiterhin Bedarf an institutioneller Verankerung, Sichtbarkeit und eigenständigen Förderwegen. Gleichzeitig zeigte sich auf der Konferenz ein spürbarer Rückenwind: Aus Wissenschaft, Games-Branche, Industrie und Politik gibt es ein wachsendes Interesse daran, die Forschung zu Spielen, Games und spielbezogenen Technologien stärker zu unterstützen.

Besonders sichtbar wurde dieses Interesse auch durch die Beteiligung von Vertretern aus der Spielepraxis und der Games-Industrie. Neben bekannten Brettspielautor wie **Uwe Rosenberg** waren auch Game Designer und Expert aus der digitalen Games-Branche vertreten, unter anderem aus dem Umfeld von **Larian Studios**, **CD Projekt Red** und **Claymore Game Studios**. Die Konferenz machte damit deutlich, dass Spielwissenschaft nicht nur für Hochschulen und Forschungseinrichtungen relevant ist, sondern zunehmend auch für die professionelle Spieleentwicklung, für Designprozesse, für technologische Innovationen und für den Austausch zwischen Wissenschaft und Industrie.

Entsprechend positiv war die Stimmung unter den Mitgliedern und Teilnehmenden der DGSW. Die Konferenz machte deutlich, dass nicht nur ein großer Bedarf an Vernetzung besteht, sondern auch eine hohe Bereitschaft, gemeinsam konkrete nächste Schritte zu gehen. Gefordert wurden unter anderem eine stärkere Beteiligung der Spielwissenschaft in den Strukturen der Deutschen Forschungsgemeinschaft, der Aufbau eines eigenen wissenschaftlichen Journals sowie weitere Formate zur kontinuierlichen fachlichen Zusammenarbeit.

Auch für die kommenden Jahre plant die DGSW, an diesen Schwung anzuknüpfen. Neben weiteren Austausch- und Vernetzungsformaten sind auch stärker wissenschaftlich ausgerichtete Konferenzen mit Publikationsmöglichkeiten vorgesehen. Ziel ist es, der Spielwissenschaft in Deutschland langfristig belastbare Strukturen zu geben: durch regelmäßige Fachveranstaltungen, wissenschaftliche Veröffentlichungen, Standards, institutionelle Ansprechpartner und eine stärkere Einbindung in nationale und internationale Forschungszusammenhänge.

Die DGSW verfolgt das Ziel, Spiel als Forschungsgegenstand in seiner gesamten Breite sichtbar zu machen: von digitalen Spielen und Games-Kultur über analoge Spiele, Spielpädagogik, Spielpsychologie und Game Design bis hin zu technologischen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Fragestellungen. Die Konferenz an der Hochschule Darmstadt machte deutlich, dass diese unterschiedlichen Perspektiven zunehmend zusammenwachsen und gemeinsame Strukturen benötigen.

Für die Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft ist die Veranstaltung ein wichtiger Meilenstein. Sie zeigt, dass in Deutschland ein großes Interesse an einer stärkeren fachlichen Vernetzung, an gemeinsamen Standards, an besseren Förderstrukturen und an einer sichtbaren wissenschaftlichen Interessenvertretung für die Spielwissenschaft besteht.

„Spiele sind ein zentraler Bestandteil unserer Kultur, unserer Medienlandschaft, unserer Bildung und unserer technologischen Entwicklung“, so Prof. Junge, 2. Vorsitzender der DGSW. „Umso wichtiger ist es, dass die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Spielen stärker vernetzt, institutionell verankert und öffentlich sichtbar wird. Diese Konferenz war dafür ein sehr wichtiger Schritt – und zugleich ein klares Signal, dass die Community bereit ist, die nächsten Schritte gemeinsam zu gehen.“

Die DGSW und die Hochschule Darmstadt ziehen ein positives Fazit: Die erste Fachkonferenz hat gezeigt, dass die Spielwissenschaft in Deutschland über eine engagierte, interdisziplinäre und wachsende Community verfügt. Aus der Veranstaltung sollen nun weitere Initiativen, Kooperationen und Formate entstehen, um die wissenschaftliche Beschäftigung mit Spielen langfristig weiter voranzubringen.

Über die Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft e.V.

Die **Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft e.V. (DGSW)** ist die wissenschaftliche Fachgesellschaft für die interdisziplinäre Erforschung von Spielen. Sie versteht sich als Dachgesellschaft für alle wissenschaftlichen Perspektiven auf Spiel, Games und spielbezogene Technologien – von Game Studies, Game Design und Game Development über Spielpädagogik, Spielpsychologie und Gamification bis hin zu Serious Games, Spielkultur und Spieltechnologien. Ziel der DGSW ist es, Forschung, Lehre, Transfer und Vernetzung im Bereich Spielwissenschaft zu stärken und dem Feld eine institutionelle Stimme zu geben.

Über die Hochschule Darmstadt

Die **Hochschule Darmstadt (h_da)** zählt zu den großen Hochschulen für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. Mit dem Studiengang **Animation & Game** und weiteren medien-, gestaltungs- und technologiebezogenen Studienangeboten ist sie ein wichtiger Standort für Ausbildung, Forschung und Transfer im Bereich Games, digitale Medien und interaktive Technologien.

Pressekontakt

Prof. Stephan Jacob

Hochschule Darmstadt / 1. Vorsitzender Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft e.V.

E-Mail: stephan.jacob@h-da.de

Website: <https://www.spiel-wissenschaft.de>

Weitere Informationen zur Konferenz: <https://www.spiel-wissenschaft.de/projekte/fachkonferenz.php>