
German:

Das Gamemakers Manifest entstand im Rahmen des Fachs Medienethik im Sommersemester 2015 an der Hochschule Augsburg. Hauptthema der Veranstaltung war die Digitalisierung der Gesellschaft. Innerhalb dieses Kontext haben wir uns mit der Verknüpfung zwischen Spiel, Digitalisierung und Gesellschaft auseinandergesetzt. Als Game Design Studenten war es uns wichtig die Rolle der Spiele und der Spielemacher in der Öffentlichkeit anhand eines Papers aufzuzeigen und haben daraus ein Manifest abgeleitet.

Der Grund für das Manifest waren die Entwicklungen innerhalb der Gaming-Szene der letzten Monate. Auseinandersetzungen wie #gamergate, Fragen nach Diversität in Videospiele und die kontinuierliche Verbreitung von Spielen und die damit einhergehende Verantwortung gegenüber der Gesellschaft, Kultur und den Spielemachern selbst haben uns angespornt für uns wichtige Punkte zu formulieren und diese der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen. Wir hoffen auf eine offene Diskussion.

Die Arbeit von Andreas Zecher mit weheart.github.io hat uns inspiriert und wir hoffen mit unseren Punkten noch etwas zu den vier wichtigen Grundsätzen von Andreas hinzufügen zu können.

Florian Krapp (t: www.twitter.com/oh_krapp)

Jonas Riegel (t: www.twitter.com/riegeljonez)

Tanja Schantl (t: www.twitter.com/tantanarts)

Betreuung: Claus Kaelber, Joseph Buchner
Medien- und Wissenschaftsethik SS 2015
Hochschule Augsburg

English:

The Gamemakers manifesto was written as part of the subject "mediaethics" in the summer term 2015 at the University of Applied Sciences Augsburg. The topic of the event was the digitization of society. Within this context, we have dealt with the link between games, digitization and society. As Game Design students it was important for us to show the role of games and gamemakers in the public.

The reason for the manifesto were the developments within the gaming scene in recent months. Disputes like #gamergate, discussions about diversity in video

games and the continuous spread of games and its responsibility towards society, culture and the gamemakers themselves have inspired us to formulate the manifesto and make it available to the public. We hope for an open discussion and feedback.

The work of Andreas Zecher with weheart.github.io inspired us to do this. We hope we can add something to the four major principles of the great work by Andreas.

Florian Krapp (t: www.twitter.com/oh_krapp)

Jonas Riegel (t: www.twitter.com/riegeljonez)

Tanja Schantl (t: www.twitter.com/tantanarts)

Supervision: Claus Kaelber, Joseph Buchner

Media and Science Ethics SS 2015

University of Applied Sciences Augsburg