

Tim Junge

Wahlkreis 1, Lichtenberg

Liebe Bündnisgrüne,



Vorstellung von unserem ersten
2D Spiel, Sommer 2024



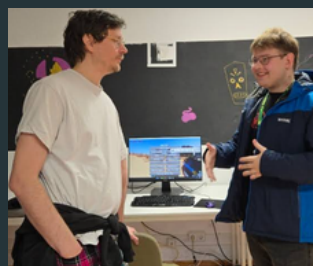
Foto zur StuPa-Wahl, Herbst 2024



Besuch auf der Polaris, Herbst 2025



Besuch im Medienkompetenzzentrum
Lichtenberg, Ende 2025



nach meiner Kandidatur bei der letzten Landesliste wurde ich auch einige Wochen danach noch mit "der, der Games in der Rede erwähnt hat" in Erinnerung gerufen. Ich brenne zwar ebenso für andere Themen wie klimagerechte Stadtentwicklung, einkommensabhängige Nahverkehrsfinanzierung, Ostperspektiven. Aber es hat mich begeistert, wie viel Interesse es an dem Medium gab. Das hat mich stark motiviert, im vergangenen Jahr Positionen für unser Wahlprogramm zum Medium auszuarbeiten. Ein Interview dazu gab es auch kürzlich bei der [GamesWirtschaft](#).

Der Mensch kann als spielendes Wesen ("*Homo Ludens*") begriffen werden. In allen Epochen der Menschheitsgeschichte, von der Steinzeit bis ins Mittelalter, wurde gespielt. Das älteste entdeckte Brettspiel der Welt stammt aus dem alten Ägypten und ist über 5000 Jahre alt. Games (*Videospiele*) sind die Evolution des Spiels mit modernen Möglichkeiten. Wir können uns glücklich schätzen: **In keiner deutschen Stadt arbeiten so viele Menschen in der Gamesbranche wie in Berlin.** Aus unserem Studiengang Game Design an der HTW im [DE:HIVE](#) entstehen Games, die in der ganzen Welt gespielt werden. Berlin bezeichnet sich als "[GamesCapital](#)", **aber die politischen Potenziale des Mediums werden kaum genutzt oder gesehen.** Die Branche könnte viel mehr Expertise entfalten. Für Digitalisierung, Nutzendenzentriertheit, Selbstbestimmtheit, spannende Geschichten, Spaß an Interaktion. Viele der Entwicklungen aus der Gamesbranche dringen zunehmend in den Mainstream. Über die letzten 4 Jahre durfte ich **Pixelgrüne** aufbauen, eine bündnisgrüne Gaming-Community. Dort habe ich die ganze Bandbreite der politischen Arbeit um das Medium mitbekommen und diese leiten können. Games sind ein echtes Querschnitt-Thema: sie können genutzt werden in der **Bildung**, für **Inklusion** (im Studium habe ich an einem [Spiel](#) dazu gearbeitet), mit ihnen können **Fähigkeiten** erlernt werden, sie sind **soziale Netzwerke**, funktionieren als **Sport** und sind ein sehr wichtiger Faktor der **Kreativwirtschaft**. Und auch die bisherigen Bestrebungen unserer Fraktion, die Berliner Gamesbranche **nachhaltiger** zu machen, möchte ich intensivieren. Etwa bin ich Stipendiant bei der Böll-Stiftung und werde im Rahmen einer Studienreise des GTF-Programms im Sommer zu Fragen um die Auswirkungen generativer KI (*großes Nachhaltigkeitsproblem!*) in den USA Stakeholder*innen konsultieren, kann bei der Sustainable Games Alliance direkt meine Erfahrungen aus der Entwicklung einbringen.

Ich bin im Landkreis Rostock, ehemaliger Osten, bei einer alleinerziehenden Mutter aufgewachsen - in Mobilitätsarmut und mit mehr Zielen als Möglichkeiten. **Berlin ist dagegen eigentlich eine Stadt der Möglichkeiten, aber nicht für alle.** In meiner Zeit in Berlin sind mir immer wieder klassistische Strukturen aufgefallen. Mit einem Fokus auf Public Design und Niedrigschwelligkeit bei der Gestaltung unserer Stadt und ihrer Angebote können wir neue Chancen ermöglichen und mehr Zugänge für alle schaffen.

Ich kandidiere, um die Möglichkeit zu geben, noch *knapp* vor GTA 6 den ersten Game Design Abgeordneten Deutschlands zu bekommen und freue mich über eure Unterstützung! Meldet euch gerne bei mir. :)

Audentes Fortuna iuvat!