Gamecity Hamburg
Kreativ Gesellschaft

Projektname:
Vor- und Nachname Antragssteller*in:

Diversity Checklist

Für mehr Vielfalt in geförderten Teams und Projekten

(Stand 22.04.2025)

Gamecity Hamburg setzt sich für eine vielfältige, multikulturelle und inklusive Games-Branche ein. Wir wollen dazu beitragen, im Rahmen der von uns geförderten Projekte eine Vielfalt an Stimmen, Perspektiven und Geschichten sichtbar werden zu lassen. Die Spieleindustrie hat aus unserer Sicht gleichermaßen Chance und Verantwortung, eine diverse, moderne Gesellschaft in Spielen abzubilden, ohne Klischees zu stärken oder unbewusste Vorurteile zu bestätigen.

Durch die Beantwortung der Fragen unserer Diversity Checklist wollen wir Antragsteller*innen dazu anregen, ihre eigenen Strukturen und Prozesse bei der Entwicklung von Projekten kritisch zu hinterfragen und sie dazu ermutigen, neue Impulse aufzunehmen oder selbst zu geben.

Die Beantwortung der Diversity Checklist ist bei der Bewerbung für den Games Lift Inkubator verpflichtend. Antragsteller*innen, deren Team und/oder Projekt die Diversität der Hamburger Spielelandschaft bereichern, können bei der Bewertung durch das Vergabegremium einen Bonus erhalten. Umgekehrt entsteht Antragsteller*innen kein Nachteil im Rahmen der Bewertung.

Wir bitten darum, die folgenden Fragen nach bestem Wissen und Gewissen zu beantworten. Das Ausfüllen der Kommentarfelder ist nicht verpflichtend, aber erwünscht, damit das Vergabegremium einen tieferen Einblick in die Herangehensweise des Teams in Bezug auf die abgefragten Themen im Rahmen des Projekts erhält.

Das Team

1) Gehören zum Team Menschen aus Bevölkerungsgruppen, die in Deutschland vergleichsweise unterrepräsentiert sind? (z.B. BIPoC, Menschen mit Behinderung, Menschen mit Migrationserfahrung)

Ja ☐ Nein ☐

Kommentar:

2) Sofern die Bewerbung von einer bereits gegründeten Firma eingereicht oder eine Gründung geplant wird: identifiziert sich mindestens eines der Gründungsmitglieder als weiblich, nicht-binär, transgender oder anderweitig als nicht-cis-männlich?

Ja ☐ Nein ☐ Nicht anwendbar ☐

Kommentar:

3) Gibt es während der Arbeit am Projekt spezielle Angebote für Mitarbeiter*innen, um Beruf und familiäre Verpflichtungen miteinander zu vereinbaren?

Ja ☐ Nein ☐

Kommentar:

4) Sofern eine Vergrößerung des Teams geplant ist: werden spezielle Maßnahmen verfolgt, um Mitarbeiter*innen aus Bevölkerungsgruppen, die in der deutschen Games-Branche unterrepräsentiert sind, zu gewinnen?

Ja ☐ Nein ☐ Nicht anwendbar ☐

Kommentar:

Inhalt des Projekts

Im folgenden Abschnitt werden Fragen zum Inhalt des Projekts sowie der eventuell behandelten Story gestellt. Hierzu bitte jeweils eine der Optionen “Ja”, “Nein”, oder “Nicht anwendbar” auswählen. “Nicht anwendbar” kann beispielsweise dann zutreffen, wenn narrative Elemente im Projekt eine stark untergeordnete Rolle spielen. Dies bitte im Kommentarfeld ausführen.

1) Greift die Geschichte eins oder mehrere der nachfolgend genannten Themen direkt auf?	Ja	Nein	Nicht anwendbar
a) Geschlechterrollen	☐	☐	☐
b) Leben mit Behinderung	☐	☐	☐
c) Migration	☐	☐	☐
d) Sexuelle Identitiäten	☐	☐	☐
e) Andere Themen, die unterrepräsentierte Gruppen beleuchten	☐	☐	☐

Kommentar:

2) Tauchen Personen aus unterrepräsentierten Gruppen als Charaktere im Spiel auf?	Ja	Nein	Nicht anwendbar
a) BIPoC	☐	☐	☐
b) Queere Menschen	☐	☐	☐
c) Menschen mit Behinderung	☐	☐	☐
d) Andere	☐	☐	☐

Kommentar:

		Ja	Nein	Nicht anwendbar
3)	Spielen ein oder mehrere dieser Charaktere eine entscheidende Rolle im Spiel und dienen als Identifikationsfigur für die Spieler*innen?	☐	☐	☐

Kommentar:

		Ja	Nein	Nicht anwendbar
4)	Sind die verschiedenen Geschlechter ausgeglichen repräsentiert?	☐	☐	☐

Kommentar:

		Ja	Nein	Nicht anwendbar
5)	Werden bereits bestimmte Maßnahmen ergriffen, um klischeehafte Rollenbilder bei den Charakteren zu vermeiden? Welche dahingehenden Ansätze wären in der weiteren Entwicklung des Projekts denkbar?	☐	☐	☐

Kommentar:

		Ja	Nein	Nicht anwendbar
6)	Werden bereits bestimmte Maßnahmen ergriffen, um das Spiel für Spieler*innen mit Behinderungen und Einschränkungen zugänglich zu machen? Welche dahingehenden Ansätze wären in der weiteren Entwicklung des Projekts denkbar?	☐	☐	☐

Kommentar: