

1. GamesFestival 2021 vom 23. bis 31. Oktober 2021

Das (Computer-)Spiel als Kulturtechnik

München, 18.10.2021 – Rollenspiele, Serious Games, Lernhilfe oder Kunstform –
Computerspiele sind Mittel und Ergebnis jugendkulturellen Handelns



Lieber Herr Junghänel,

Das Spielen gilt in der Wissenschaft als eine der Voraussetzungen zu Kulturfähigkeit. Dabei wird Kultur nicht als starrer Zustand, sondern als Prozess und Interaktion zwischen den Mitgliedern einer Gesellschaft verstanden. Interaktion und Verständigung erfolgen auf unterschiedlichen Weg, nicht zuletzt durch das Spielen. Spielen kann dabei als Simulation von Realität verstanden werden – als ein „so tun, als ob“, das zunächst sanktionslos bleibt.

In diesem Verständnis präsentiert das GamesFestival authentische Jugendkultur, die Befindlichkeiten, Perspektiven und Kommentare von Kindern und Jugendlichen zu der Welt, in der sie leben, präsentiert. Dabei ist die öffentliche Vorstellung dieser jugendkulturellen Lebensäußerungen bereits ein zweiter Schritt zur Kulturprägung, denn diese Präsentationen lösen weiterführende Diskurse zur Lebenswirklichkeit von Heranwachsenden innerhalb der Gleichaltrigengruppe sowie generationenübergreifend aus.

Ulrich Tausend, Projektleiter des GamesFestival beim JFF: „Wenn es um die Bedeutung von Computerspielen im Leben von Heranwachsenden geht, ist die alleinige Konzentration auf die Frage, ob sie aggressiv oder empathielos machen, der falsche Ansatz. Jede Beschäftigung mit Themen und Hobbies kann im Extremfall zu individuellen Verwerfungen führen. Wichtig ist uns, den Wert von Computerspielen in der pädagogischen Arbeit herauszustellen und auch die Vorteile darzustellen. Computerspiele sind demnach Mittel, Weg und Ergebnis eines Aneignungsprozesse von Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kompetenzen.“

Das GamesFestival thematisiert all diese Aspekte in verschiedenen Veranstaltungsformaten. Dabei kommen Expert*innen und Jugendlichen selbst ins Gespräch. Der Ansatz der Befassung mit Computerspielen folgt dabei stets einer emanzipativ angelegten Medienpädagogik.

Informationen und Anmeldung zum GamesFestival [\[bitte hier\]](#)

Interviewpartner zum Thema: Ulrich Tausend (0179.295 19 79,
(JFF/Computerspieleakademie, München)

Ausgewählte Veranstaltungen zum Thema:

- „Kaizokus Cosplay Contest und DJ Set“, 24.10.2021, 16:00 Uhr, Feuerwerk München
- „Die Psychologie-Sprechstunde: Games und Psychologie“, 29.10.2021, 20:00 Uhr, auf [Twitch](#)
- „Gamen Studies – Science Slam“, 30.10.2021, 17:00 Uhr, auf [Twitch](#)
- „Spieleabend mit dem Ali Baba Spielclub“, 25.10.2021, 19:00 Uhr, Pellerhaus Nürnberg

Hashtags: #csaGamesFestival | #GamesPreis

Über das GamesFestival: Das GamesFestival (vom 23. bis 31.10.21) feiert Spielkultur in all ihren Facetten. Workshops, Talks, Play Jams, Ausstellungen, Theaterstücke, Turniere und mehr; vor Ort in München und Nürnberg oder digital per Stream. Initiiert wird das partizipative Festival von der Computerspielakademie (CSA), die 2019 vom Medienzentrum München des JFF – Institut für Medienpädagogik sowie dem Medienzentrum Parabol gegründet wurde. Es wird unter Anderem gefördert vom Bayerischen Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales, dem Bayerischen Digitalministerium, dem Stadtjugendamt der LH München und dem Bayerischen Jugendring. Das GamesFestival richtet sich vor allem an junge Menschen bis 267 Jahren in Bayern.

Über das JFF: Seit 1949 befasst sich das JFF mit Medien und medialen Phänomenen, mit Trends und Entwicklungen, mit Chancen und möglichen Schwierigkeiten aus Sicht von Kindern und Jugendlichen. Die Ergebnisse der interdisziplinären Arbeit aus Forschung und Praxis werden für verschiedene Arbeitsfelder aufbereitet und sind Basis für innovative Projekte und Modelle in der Erziehungs-, Bildungs- und Kulturarbeit. Ziel all dieser Aktivitäten ist eine breite, umfassende und nachhaltige Förderung von Medienkompetenz.

Das GamesFestival im Netz

Pressekontakt: JFF – Institut für Medienpädagogik | Ulrich Tausend | Tel.: +49 (0)179.295 19 79 | ulrich.tausend@jff.de

Sollten Sie künftig keine Informationen mehr zugesandt bekommen wollen, können Sie sich hier abmelden: info@marko-junghaenel.de

Attachments



GamesFestival Visual.jpg



Computerspiele in der Identitätsbildung bei Heranwachsenden (Bild: Ulrich Tausend, JFF)
ComputerSpielAkademie Barcamp.JPG



Medienkunst und Entwicklungsaufgaben im Computerspiel (Bild: kon_art Fotografie)
ComputerSpielAkademie Kaizoku Medienkunst.jpg