

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

Im Wettkampf wachsen. Persönlichkeitsbildung durch eSport

München, 19.10.2021 – **eSport und Gaming können Sozialisationsprozesse bei Kindern und Jugendlichen positiv begleiten: Kompetenzerwerb durch digitale Spiele.**



Lieber Herr Junghänel,

eSport– der sportliche Wettkampf mit Computerspielen – ist eine besondere Form der Beschäftigung mit digitalen Spielen. Wie Gaming insgesamt kann auch eSport eindeutig positive Wirkungen auf Prozesse des Erwachsenwerdens bei Kindern und Jugendlichen auslösen und fördern. Das hobbymäßig oder professionell betriebene Spielen von Computerspielen bietet demnach ähnlich günstige Möglichkeiten wie analoge Spiele und unterstützt die Persönlichkeitsbildung nachweislich.

So beobachten mehrere wissenschaftliche Studien eine signifikante Förderung der kreativen Auseinandersetzung von Heranwachsenden mit ihrer Umgebung. Beim Spielen selbst werden Konzentrationsfähigkeit, Abstraktionsvermögen oder motorische Fähigkeiten gestärkt. Im Bereich des eSport verzeichnen Expert*innen beispielsweise auch eine Steigerung der kommunikativen Fähigkeiten (z.B. Fremdsprachenkenntnisse) sowie subjektbildender Kompetenzen. Dazu zählen u. a. die Auseinandersetzung und Bewältigung von Niederlagen oder die Ausbildung von Autonomie und Selbstbewusstsein durch Präsentation der eigenen Person vor Publikum oder Mitspielenden.

„eSport hat längst das Image überwunden, empathielose und autistische Zocker*innen zu produzieren. Dieses Vorurteil hat nie gestimmt. Vielmehr führen der wettkampfmäßig betriebene digitale Sport und das Computerspielen insgesamt zur Stärkung der jungen Persönlichkeiten. Selbstbehauptung oder das Erleben von Selbstwirksamkeit sind weitere positive Effekte, die wir dem digitalen Spiel zuordnen. Junge eSportler*innen organisieren Großveranstaltungen wie die Franken Finals oder gründen Vereine wie Munich eSports und stellen so ihre

Teamfähigkeit unter Beweis. Vereine wie TLC in Nürnberg oder Munich eSports zeigen darüber hinaus, wie junge eSportler*innen sich unabhängig von kommerziellen Interessen organisieren“, so Ulrich Tausend, Projektleiter des GamesFestival beim JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.

Das GamesFestival ist ein Treffpunkt der Szene und eine Informationsplattform für Interessierte, um aufzuzeigen, wie eSport und Gaming sinnvoll in pädagogische Settings eingebunden werden kann.

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

Interviewpartner zum Thema: [Leander Einhellig](#) (JFF/Computerspieleakademie, München)

Ausgewählte Veranstaltungen zum Thema:

- „1v1 Turnier“, 28.10.2021, 16:00 Uhr, Medienzentrum München
- „Super Smash Bros Turnier und Workshop“, 29.10.2021, 17:00 Uhr, Medienzentrum München
- „Meet & Play“, 31.10.2021, 14:00 Uhr, Feierwerk München
- „FrankenFinals“,
<https://gamesandfestival.de/veranstaltungen/#FrankenFinals>

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 26 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 | Anja Berg | Tel.: +49 (0)89.689 89-0 | presse@jff.de

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

Attachments



GamesFestival Visual.jpg