

## GamesFestival 2022

### **GamesPreis22: Feierliche Preisverleihung**

München, 04.05.2022 – **Verleihung des GamesPreis wird zum Höhepunkt des diesjährigen GamesFestival | Initialzündung für Weiterentwicklung der Gaming-Szene in Bayern**

Liebe Redaktion,

Am vergangenen Wochenende wurden im PATHOS München die Sieger\*innen des **GamesPreis22** bekanntgegeben und gefeiert. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 10 bis 26 Jahren aus Bayern konnten einzeln oder als Gruppe ihre Projekte einreichen. Zugelassen waren selbst programmierte Spiele, Let's Play Aktionen, Streams zum Thema Gaming und eigene Veranstaltungsformate rund ums digitale Spielen.

Der GamesPreis wird in den Altersklassen 10 bis 18 Jahre und 19 bis 26 Jahre ausgelobt und ist mit jeweils 500 Euro dotiert. In den beiden Altersklassen gab es je fünf Preiskategorien:

#### Kategorie Prototyp

*Altersklassen 10 bis 18 Jahre*

**Constantin Segler für den Prototyp „The Agent Mission“**

*Altersklassen 19 bis 26 Jahre*

**Beyond any Gravity Team für „Beyond any Gravity“**

#### Kategorie fertiges Game

*Altersklassen 10 bis 18 Jahre*

**Team PopQuiz für „PopQuiz“**

*Altersklassen 19 bis 26 Jahre*

**Projekt Ocularis für „Ocularis“**

#### Kategorie Spiele-Video

*Altersklassen 10 bis 18 Jahre*

**Kein Preis vergeben**

*Altersklassen 19 bis 26 Jahre*

**Kha Anh Thai für „Area of Education – Barrierefreiheit im Gaming“**

#### Kategorie Spiele-Event

*Altersklassen 19 bis 26 Jahre*

**Munich eSports mit „Donate Your Heart Out 2“**

*Altersklassen 19 bis 26 Jahre*

**KawiiChiCon für „KawiiChiCon“**

#### Kategorie Sonderpreis der Jury zum Thema „Respawn“

**Tatake Studios für „CybAR“**

Eine Fachjury hatte bei den vorgelegten Arbeiten die inhaltlichen, spieltechnischen und gestalterischen Aspekte sowie den Innovationsgrad bezogen auf die Spielidee, Umsetzung oder Spielprinzipien bewertet.

Ulrich Tausend, Projektleiter des GamesFestival beim JFF – Institut für

Medienpädagogik: „Die Verleihung des GamesPreis ist der vorläufige Höhepunkt des GamesFestival 2022 – und gibt gleichzeitig den Startschuss für die Weiterentwicklung der Szene. Denn dieser Preis ermutigt junge Entwickler\*innen und Gamer\*innen, ihre Ideen Wirklichkeit werden zu lassen. Ich bin fest davon überzeugt, dass wir mit dieser Preisvergabe dazu beitragen, Gaming in all seinen Facetten weiterzuentwickeln. Gleichzeitig danke ich allen Geldgeber\*innen und Unterstützer\*innen für die Begleitung und Förderung des Festivals und der Preisvergabe. Wir alle helfen damit, Jugendkultur in Bayern sicht- und erlebbar zu machen.“

**Preisträger\*innen GamesPreis22: [hier](#)**  
**Hashtags: #GamesFestival | #GamesPreis**

**Über das GamesFestival:** Das GamesFestival (vom 28.04. bis 01.05.2022) feiert Spielkultur in all ihren Facetten. Workshops, Talks, Play Jams, Ausstellungen, Theaterstücke, Turniere und mehr; Und das alles vor Ort im und ums Pathos München im Kreativquartier in München, weiteren Orten in Bayern 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. Neben dem PATHOS München werden beim GamesFestival 2022 im Kreativquartier die Halle 6, das MUCCA, die Werkbox, das Import/Export, die Zirka-Halle (Halle23), die Skaterhalle und der Playground mit Ausstellungen, Performances, Talks, Partys, Gamingplaces und vielem mehr bespielt. Außerhalb Münchens gibt es Veranstaltungen in Nürnberg und Bayreuth. Der Eintritt zu allen Veranstaltungen ist frei. In einigen Fällen, wie beispielsweise zu Workshops, sind Anmeldungen notwendig.

**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.

#### Pressekontakt

JFF | Ulrich Tausend | Tel.: +49 (0)179.295 19 79 | [ulrich.tausend@jff.de](mailto:ulrich.tausend@jff.de)



