



GamesPreis24: new worlds – new winners

München, 07.05.2024 – **Verleihung des GamesPreis als Höhepunkt des GamesFestival24 | strahlende Preisträger*innen | bei der 4. Ausgabe des konsequent partizipativen Events werden digitale und reale Träume wahr**

Am Sonntagabend wurden im Münchner Kulturzentrum Fat Cat (alter Gasteig) die Sieger*innen des [GamesPreis24](#) bekanntgegeben und gefeiert. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 12 bis 26 Jahren aus Bayern konnten einzeln oder als Gruppe ihre Projekte einreichen. Zugelassen waren selbst programmierte Spiele und Prototypen, Let's Play Aktionen, Streams und Audios zum Thema Gaming und eigene Veranstaltungsformate rund ums Spielen. Der GamesPreis wird in den Altersklassen 12 bis 18 Jahre und 19 bis 26 Jahre ausgelobt und ist mit jeweils 250 Euro dotiert (außer „Besondere Anerkennung“).

Alterskategorie 12 bis 18 Jahre

- Kategorie Prototyp: **ThePilots** von *Luis Kraus und Erik Janus aus dem Seminar AA Games des Albrecht-Altdorfer-Gymnasiums Regensburg*
- Kategorie Prototyp: Besondere Anerkennung: **Velocity Rush** von *Marek Beck*
- Kategorie Fertiges Game: **Immersion 2009** von *Tonia Krüger*
- Kategorie Digitale Spielekultur: **Binär-Addierer in Minecraft** von *Joscha Giebelen*
- Kategorie Digitale Spielekultur: **E-Sports an Schulen** von *GG Gamers (E-Sport AG der Mittelschule am Lechrain Aindling)*

Alterskategorie: 19 bis 26 Jahre

- Kategorie Prototyp: **InSekten** von *Elena Neubauer und Pocket Sun*
- Kategorie Prototyp: **Paper Play VR** von *Studio Moondowner*
- Kategorie Fertiges Game: Besondere Anerkennung: **Chronicles of Ymira** von *Styxcon*
- Kategorie Fertiges Game: **Apprentice Home Alone** von *Pocket Sun*
- Digitale Spielekultur: **GAMEPATHY #1: Game Jam & Spielekultur Fachtagung** von *Gamepathy GameJam Team*

Sonderpreis NEW WORLDS

- Sonderpreis: **A.I. Noire** von *Three Amigos Interactive*
- Sonderpreis: **Salzsammler** von *Salzsammler Studios*

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

Kathrin Demmler, Direktorin des JFF: „Die Verleihung des GamesPreises berührt Herzen, da deutlich wird, mit welch' großem Engagement sich junge Menschen mit Games auseinandersetzen, egal ob sie eigene Storys entwickeln, Spiele programmieren oder Veranstaltungen rund um Games auf die Beine stellen. Engagement ist das eine; die Möglichkeit sich für gamesbezogene Berufe zu qualifizieren, das andere. Insofern herzlichen Glückwunsch an alle.“



Medienpädagogik in
Forschung und Praxis

Das GamesFestival fand bereits zum vierten Mal statt. Neben dem Medienzentrum München (des JFF) gehört auch der Bayerische Jugendring (BJR) zu den Veranstalter*innen. **Philipp Seitz**, Präsident des BJR: „Ein Schwerpunkt des gesamten GamesFestival 2024 war Inklusion. Diese Schwerpunktsetzung wurde auch bei der Verleihung der GamesPreise 2024 deutlich. Das Potenzial von Games, Türen zu öffnen für Menschen, die sonst weniger Zugänge haben, ist beeindruckend. Ich bedanke mich bei allen, die sich für dieses inklusive Potenzial einsetzen, die Veranstaltung öffnen und alle jungen Menschen, die die Bühnen nutzen, die wir bieten wollen.“

Als dritter Veranstalter ist das PATHOS Theater seit vielen Jahren mit an Bord. **Lionel Dante Dzaack**, dortiger Leiter Digitale Bühne und Mitglied der Festivalleitung: "Das Festival war auf allen Ebenen ein Erfolg. Neben dicht gedrängten Schlangen vor den Konsolen bekamen auch die tiefgreifenden Noten eine Stimme. Man konnte auch kreativ und wissenschaftlich in die Materie eintauchen. Über das vielschichtige Programm bin ich sehr glücklich und bedanke mich nochmal bei all den tollen Gamer*innen."

An den vier Veranstaltungstagen hatten über 1.500 Besucher*innen das GamesFestival vor Ort im Fat Cat verfolgt – weitere 2.000 Gamer*innen hatten die Möglichkeit genutzt, und sich online zum Festivalgeschehen zugeschaltet. Die Veranstaltung wird vom Bayerischen Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales, dem Jugendkulturwerk München, Games/Bavaria, dem Stadtjugendamt der Landeshauptstadt München sowie dem Bayerischen Jugendring gefördert.

Alle Informationen zu den Gewinner*innen und die Preisverleihung als Stream unter www.gamesfestival.de/gamespreis24

Hashtag: #gamesfestival24

***Über das GamesFestival:** Das GamesFestival feiert Spielkultur in all ihren Facetten. Workshops, Talks, Play Jams, Ausstellungen, Theaterstücke, Turniere und mehr; vor Ort in München im Kreativquartier 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. Das GamesFestival richtet sich vor allem an junge Menschen bis 27 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.*