



GamesTalente



BILDUNG &
BEGABUNG



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

PRESSEMITTEILUNG

Begabungsförderung trifft Gaming: Jugendliche entwickeln eigene Computerspiele in der „GamesTalente“-Akademie

Berlin/Bonn, 21. Oktober 2019 – Digitale Spiele eignen sich hervorragend, um individuelle Stärken und Kompetenzen von Jugendlichen zu fördern. Das ist das Fazit des ersten Durchlaufs von „GamesTalente“, einem gemeinsamen Projekt von Bildung & Begabung und der Stiftung Digitale Spielekultur. Zur ersten „GamesTalente“-Akademie, die in der vergangenen Woche in Berlin stattfand, kamen aus ganz Deutschland 37 Jugendliche aller Schulformen im Alter zwischen 13 und 16 Jahren zusammen. Sie entwickelten gemeinsam mit Medienpädagogen, Experten aus der Games-Branche und pädagogischen Betreuern eigene Spielprojekte, die sie am Ende der achttägigen Akademie präsentierten.

Qualifiziert hatten sich die Teilnehmer der Akademie über den bundesweiten „GamesTalente“-Wettbewerb, bei dem sie ihre Kreativität und Begeisterung für Games mit unterschiedlichen Beiträgen – beispielsweise Stories, Spielideen oder Art- und Figurendesigns – unter Beweis stellten. Über die Gewinner entschied eine Fachjury, die sich aus Pädagogen, Games-Entwicklern sowie Vertretern der Kreativwirtschaft und von Hochschulen zusammensetzte.

Bei der Akademie arbeiteten die Jugendlichen in Projektgruppen an eigenen Spielideen. Außerdem eigneten sie sich in Workshops neue Fähigkeiten an. Dabei entstanden beispielsweise spielbare Prototypen eines atmosphärischen Sci-Fi-Adventure mit Comic-Optik und eines fordernden Jump 'n' Run, in dem die Spieler gegen eine gigantische Katze antreten. Zuvor gestalteten die Jugendlichen außerdem eigene Brettspiele und Papierprototypen ihrer digitalen Spielideen.

Fachjurymitglied Stefan Neubert vom Hasso-Plattner-Institut Potsdam zeigte sich von den Leistungen der Nachwuchstalente beeindruckt: „Die Schülerinnen und Schüler haben in kurzer Zeit hervorragende Spieleprototypen entwickelt. In Teamwork haben sie dafür ihre außergewöhnlichen kreativen Fähigkeiten in allen Bereichen der Spieleentwicklung unter Beweis gestellt und vertieft.“

Initiatoren von „GamesTalente“ sind das Talentförderzentrum Bildung & Begabung und die Stiftung Digitale Spielekultur. Das Vorhaben verbindet Begabungsförderung und digitale Spiele in einem innovativen Wettbewerbs- und Akademieformat. Es basiert auf der Überzeugung, dass Computerspiele nicht nur ein essentieller Bestandteil des Alltags vieler Jugendlicher sind, sondern auch ein enormes Potenzial für die individuelle Kompetenz- und Persönlichkeitsentwicklung von jungen Menschen bieten.

Die nächste Auflage der „GamesTalente“ startet im Frühjahr 2020. Mehr Infos zum Projekt unter: www.gamestalente.de



Games Talente



BILDUNG &
BEGABUNG



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

Über Bildung & Begabung

Bildung & Begabung ist das Talentförderzentrum des Bundes und der Länder. Seine Wettbewerbe und Akademien helfen Jugendlichen, ihre Stärken zu entfalten - unabhängig davon, auf welche Schule sie gehen oder aus welcher Kultur sie stammen. Außerdem unterstützt Bildung & Begabung Lehrer, Eltern und Schüler mit umfangreichen Informations- und Vernetzungsangeboten wie der Fachtagung "Perspektive Begabung" oder dem Begabungslotsen. Bildung & Begabung ist eine Tochter des Stifterverbandes. Förderer sind das Bundesministerium für Bildung und Forschung und die Kultusministerkonferenz. Schirmherr ist der Bundespräsident.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur vermittelt seit 2012 die kulturellen, gesellschaftlichen, technologischen und wirtschaftlichen Möglichkeiten von Games. Die gemeinnützige Institution ist eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche und agiert bundesweit. Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik beteiligen sich an den Projekten und Kooperationen der Stiftung, die sich auf die drei Themenschwerpunkte Bildung, Kultur und Forschung verteilen. Der Gesellschafter der Stiftung Digitale Spielekultur ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Die zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit der Stiftung wird durch einen Beirat mit Mitgliedern aus den Bereichen Politik, Bildung, Wissenschaft, Gesellschaft und Kultur gewährleistet. Ziel der in Berlin ansässigen Stiftung ist es, Akzeptanz und Relevanz von Games in der Gesellschaft zu steigern sowie einen kritischen Diskurs anzustoßen und zu begleiten.

Ansprechpartner für Medien:

Bildung & Begabung gGmbH
Matthias Bunk
Kortrijker Str. 1
53177 Bonn
Tel: 0228 959 15 61
matthias.bunk@bildung-und-begabung.de
www.bildung-und-begabung.de

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Benjamin Hillmann
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: 030 29 04 92 93
hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de
