

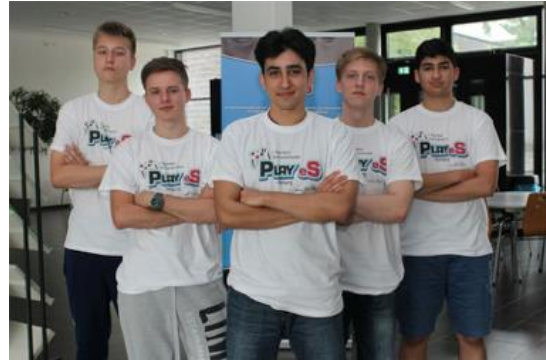
## Pressemitteilung

### gamescom - Heiße Endphase beim Kampf um die Titel bei den Deutschen Games Schulmeisterschaften 2016

Schulen aus fast allen Bundesländern fiebern auch in diesem Jahr wieder mit. Zum ersten Mal nehmen die neuen Play-eS Regionalmeister West vom Gymnasium Oldenburg und die Play-eS Regionalmeister Nord vom Gymnasium Oldenfelde, Hamburg an der Endrunde teil.



Team vom Gymnasium Oldenburg



Team vom Gymnasium Oldenfelde

Das Team des Gymnasiums Oldenfelde als Play-eS Regionalmeister Nord hat es bis unter die letzten drei Teams bei LoL geschafft. Die Finalspiele der DGS-Play-Offs finden am 21. August ab 9 Uhr in Köln statt.

Die DGS hat mit den Play-eS Regio-Schulmeisterschaften ein neues Kapitel eröffnet, um die Lebenswelt Jugendlicher pädagogisch zu integrieren. Dahinter steckt unsere jahrzehntelange Erfahrung, dass individuelle und gesellschaftliche Fitness auf die parallele Komponente der spielerischen Verarbeitung baut. Vor allem der eSport triggert Fähigkeiten, die das Leben in komplexen pluralen Gesellschaften heute fordert.

Dafür strebt die DGS vor allem die Zusammenarbeit mit Schulen an, aber auch mit Jugendeinrichtungen und kulturellen Institutionen. Die Play-eS Regio-West wurde mit dem Jugendamt Duisburg veranstaltet, die Play-eS Regio-Nord mit der neuen Beruflichen Schule für Medien und Kommunikation in Hamburg.

Rainer Schulz, Geschäftsführer des Hamburger Instituts für Berufliche Bildung (HIBB) „Das HIBB unterstützt Play-eS Regio Nord, weil eSport die Lebenswelt Jugendlicher aufgreift, Gemeinschaft fördert und Lernbereitschaft und Integration steigert. Das bindet sowohl Auszubildende als auch Jugendliche mit Migrationshintergrund ein. Dabei verbindet der Teamwettbewerb vielschichtige mediale und kommunikative Aufgaben und bietet eine Fülle individueller Anknüpfungspunkte für soziale und pädagogische Arbeit.“

Diese Entwicklung bestätigt die Aktivitäten der DGS seit 2006. Zu ihnen gehört seitdem auch unser Engagement zur Aufklärung - für ein besseres Verständnis über Computerspiele.

Die Bedeutung dieses Aspekts tritt nun auch durch die Eingabe der Stiftung Digitale Spielkultur an die KMK hervor. Für die Teilhabe Jugendlicher an der Gesellschaft sei mehr

Souveränität beim Umgang mit digitalen Medien erforderlich. Um die erwerben zu können, müssten einseitig negative Sichten auf digitale Spiele bei Eltern und Lehrkräften durch Informationen abgebaut werden. Und sie zitiert das Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag: „Insgesamt wäre ein größeres Verständnis gegenüber dem Einsatz von Computerspielen im Unterricht sinnvoll.“

Wir freuen uns über die Bestätigung unserer Prognosen und auf unser weiteres Engagement für ein Update an Schulen.

J. Peter Lemcke, DGS

Dr. Ina Weh, DGS - News