

Oddy – Einsatz von (VR-)Games im Kontext von Jugendpastoral

(Gaming)

Wusstest Du, dass 92% der jungen Menschen zwischen 12 und 19 digitale Spiele spielen? Dieses Ergebnis der JIM-Studie 2021 zeigt eindringlich: auch Kirche muss sich mit Games befassen. Diesen Vorsatz setzt die Arbeitsstelle für Jugendseelsorge in einem VR-Game-Projekt um, welches voraussichtlich Ende Mai 2022 erscheinen soll.

Aber auch darüber hinaus lassen sich Games in vielen Kontexten von Jugendpastoral einsetzen. Gemeinsam möchten wir schauen, wo der Einsatz von Games in Jugendkirchen sinnvoll sein kann und das afj-Game praktisch und inhaltlich kennenlernen.

Referent*innen

Sonja Lexel



Sonja Lexel, Jahrgang 1989, Theologin und Religionspädagogin. Ich arbeite als Referentin für Jugendpastorale Bildung bei der Arbeitsstelle für Jugendseelsorge der Deutschen Bischofskonferenz. Mit einer großen Leidenschaft für Games versuche ich immer wieder kichliche Akteur/-innen für Games, deren Inhalte und kulturellen Stellenwert zu sensibilisieren.