

### ■ Begrenzte Personenanzahl

Nach Maßgabe der geltenden Abstands- und Hygieneregeln (siehe [www.kath-akademie-bayern.de/hygienekonzept.html](http://www.kath-akademie-bayern.de/hygienekonzept.html)) ist die Besucheranzahl stark begrenzt. Die verfügbaren Plätze werden in der Reihenfolge der eingehenden Anmeldungen vergeben. Wir bitten alle Personen aus einem Haushalt, sich gemeinsam anzumelden. Bei Einlass ist der „Besucherfragebogen im Zusammenhang mit dem neuen Coronavirus“ auszufüllen.

### ■ Namentliche Anmeldung

Es werden ausschließlich namentliche Anmeldungen auf anhängender Karte bzw. per Fax, über unsere Homepage oder per eMail unter [anmeldung@kath-akademie-bayern.de](mailto:anmeldung@kath-akademie-bayern.de) angenommen.

Anmeldeschluss ist Di., 3. November 2020.

### ■ Kosten

Eintrittskarten zum Preis von € 16,- werden an der Abendkasse verkauft, Schüler und Studierende bis zum 30. Lebensjahr erhalten freien Eintritt.

### ■ Kooperationspartner

acatech - Deutsche Akademie der Technikwissenschaften

■ Mandlstr. 23 · 80802 München  
U3/U6 Münchner Freiheit  
Tel.: 089 / 38 10 20 · Fax: 089 / 38 10 21 03  
[info@kath-akademie-bayern.de](mailto:info@kath-akademie-bayern.de)



- Lange Zeit wurden Computerspiele vorwiegend als Problem diskutiert - und bis heute haftet ihnen ein Schmuttel-Image an. Aber Tausende begeisterte Besucher\*innen bei Gaming-Turnieren, eine Bundeskanzlerin auf der Computerspielemesse und Rezensionen im Feuilleton belegen, dass Gaming längst ein Kulturfaktor ist. Ein Milliardenmarkt in Deutschland und mitunter Treiber technischer Innovationen.

Computerspiele navigieren dabei zwischen Entertainment, Bildungsspaß und Jugendschutz. Wie sieht die Spielewelt heute aus? Sind digitale Welten und analoges Leben dabei Konkurrenten, oder besteht hier ein Kontinuum mit Synergien? Machen Spiele einsam oder sind sie längst ein Begegnungsraum? Sind Eltern dabei Wächter oder Lernbegleiter? Werden die Gamer von heute die IT-Fachkräfte von morgen?

Oder sind die Fragen falsch gestellt? Tatsächlich haben Computerspiele das Kinderzimmer längst verlassen. Laut Branchenverband Game ist der durchschnittliche deutsche Gamer etwa 36 Jahre alt - und in 47 von 100 Fällen eine Gamerin. Welches Spiel ist das richtige für Sie, womit werden Sie in Zukunft Ihre Zeit verbringen?

Der Digitale Salon beleuchtet Chancen und Risiken des Gaming, diskutiert Wirkungen und Perspektiven. Herzliche Einladung zum Gespräch mit unseren Referent\*innen!

## Donnerstag, 5. November 2020

18.00 Uhr

- **Begrüßung und Hinführung**

Dr. Astrid Schilling, Kath. Akademie in Bayern  
PD Dr. Marc-Denis Weitze, acatech Geschäftsstelle

18.15 Uhr

- **Games-Design und seine Wirkung**

Prof. Dr. Daniel Martin Feige,  
Professor für Philosophie und Ästhetik an der  
Staatlichen Akademie der Bildenden Künste,  
Stuttgart

18.35 Uhr

- **Spielsucht und Prävention**

Verena Weigand,  
Bereichsleiterin Medienkompetenz und Jugendschutz der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM), München

18.55 Uhr

- **Serious Gaming**

Dr. Matthias Utesch,  
TU München

19.15 Uhr

Diskussion

20.00 Uhr

Ende der Veranstaltung

Moderation:  
PD Dr. Marc-Denis Weitze,  
acatech Geschäftsstelle

## Anmeldung zum Digitalen Salon

### Ernst oder Spiel?

Gaming zwischen Lernen, Weltveränderung und Sucht

am Do., 5. November 2020, um 18.00h in München

Bitte in BLOCKSCHRIFT ausfüllen.

Name(n)

Anschrift

Telefon

eMail