

Zum „Siebten Digitalen Salon“ hatte die Katholische Akademie in Bayern in Kooperation mit acatech – Deutsche Akademie der Technikwissenschaften am Donnerstag, den 5. November 2020, eingeladen. Gekommen waren alle Teilnehmer\*innen nicht vor Ort, sondern

## Computerspiele navigieren zwischen Entertainment, Bildung und Jugendschutz.

an ihren persönlichen Computern. Aufgrund der Corona-Situation fand die Veranstaltung komplett digital per Zoom-Konferenz statt. PD Dr. Marc-Denis Weitze von der acatech-Geschäftsstelle war technischer Host und moderierte auch die Diskussion.

in Deutschland und mitunter sogar Treiber technischer Innovationen.

Computerspiele navigieren dabei zwischen Entertainment, Bildungsspaß und Jugendschutz.

Die Referent\*innen gingen beim Salon Fragen nach wie: Wie sieht die Spielwelt heute aus? Sind digitale Welten und analoges Leben 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?

der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) in München, berichtete von ihrem täglichen Umgang mit Videospielen, die für den Jugend-

# Ernst oder Spiel?

Gaming war Thema beim Digitalen Salon

schutz gesichtet werden müssen. Sie legte viel Wert darauf, dass Spielen für sie heiße, zweckfrei zu sein und nicht immer mit einem pädagogisch-didaktischen Impetus einhergehen müsse.

Dr. Matthias Utesch von der TU München zeigte u. a. anhand einiger Ausschnitte des Spiels „AntIt!“, wie schon jüngste Schülerinnen und Schüler mithilfe von Videospielen spielerisch an Programmierung und problemlösendes Denken herangeführt werden können.

Unser achter Digitaler Salon wird voraussichtlich im November 2021 stattfinden, dann hoffentlich wieder in wirklicher Salon-Atmosphäre vor Ort in der Katholischen Akademie in Bayern. ■



Foto: Haris Mujicmanovic / Photocase

Gaming bringt für die einen Spaß und Innovation, bedeutet für andere aber Sucht.

Das digitale Format dieses Salons passte genau in die Thematik der Reihe, die dazu dient, über das Internet als Phänomen nachzudenken, über Auswirkungen und Folgen der Digitalisierung zu reflektieren und dabei unterschiedliche Positionen ins Gespräch zu bringen. So stand diesmal das Thema „Gaming“ im Fokus der Impulsreferate und Diskussionen. Lange Zeit wurden Computerspiele vorwiegend als Problem diskutiert – und bis heute haften ihnen ein Schmutz-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. Und auch ein Milliardenmarkt

Prof. Dr. Daniel Martin Feige, Professor für Philosophie und Ästhetik an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart, ging in seinem Grundlagenreferat auf das Design von Games und ihre Wirkung ein. Er stellte dabei u. a. fest, dass die von vielen Seiten kritisierte Gewaltdarstellung in Computerspielen teilweise auch nicht schädlicher sei als entsprechende Filme zu schauen oder Bücher zu lesen.

Verena Weigand, Bereichsleiterin Medienkompetenz und Jugendschutz

## Gewalt in Computerspielen ist auch nicht schlimmer als in Filmen.



PD Dr. Marc-Denis Weitze ist Leiter des Themenschwerpunkts Technikkommunikation bei acatech.