

Presseinformation

Computerspiele gehören zum Leben dazu

Fraunhofer IUK und Wissenschaft im Dialog holen Games im Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft aus der »Schmuddelecke«

Berlin, 28. Mai 2014 – Computerspiele sind Teil des digitalen Alltags. Nicht nur für Kinder und Jugendliche – Games sind längst auch die Passion von Erwachsenen und älteren Menschen. Doch darüber, ob Spiele eher nützlich oder schädlich sind, gehen die Meinungen immer noch auseinander. Der Fraunhofer-Verbund IUK-Technologie und die Initiative Wissenschaft im Dialog haben deshalb im Rahmen des »Wissenschaftsjahres 2014 – Die digitale Gesellschaft« die Veranstaltungsreihe »Public Gaming: Let's Play!« ins Leben gerufen, bei der Computerspiele von allen Seiten der Gesellschaft beleuchtet werden sollen. Los geht es am 6. Juni 2014 in der Games Academy Berlin mit dem Auftakt-Event.

Aus den öffentlichen Debatten vergangener Jahre kennt man Games in erster Linie im Zusammenhang mit der »Ballerspielproblematik« und der Befürchtung, dass solche Spiele die Gewaltbereitschaft gerade bei Jugendlichen steigern. Dabei haben Computerspiele wesentlich mehr Facetten, die unsere Gesellschaft beeinflussen:

Games sind schon immer ein Gradmesser dafür gewesen, wie weit die digitale Technologie vorangeschritten ist – man denke nur an 3D-Grafik und innovative Bedienkonzepte wie die Gestensteuerung. Gesellschaftswissenschaftler gehen noch einen Schritt weiter und ordnen Computerspiele als zeitgemäße kreative Ausdrucksform äquivalent zu Musik und Film ein. Jugendliche ziehen so genannte *Let's Play Videos*, in denen Youtube-Stars Spiele spielen und dabei kommentieren, dem traditionellen Fernsehprogramm vor. Psychologen übertragen

Pressekontakt

Fraunhofer-Verbund
Informations- und
Kommunikationstechnologie
Pressesprecher
Henning Köhler
Tel + 49 (0) 30 726 15 66-30
henning.koehler@iuk.fraunhofer.de

Anna-Louisa-Karsch-Straße 2
10178 Berlin

www.iuk.fraunhofer.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung

Wissenschaftsjahr 2014

**DIE DIGITALE
GESELLSCHAFT**

Spielkonzepte und Motivationsmechanismen auf Alltagssituationen. Die so genannte *Gamification* wird bereits heute in der produzierenden Industrie eingesetzt, um beispielsweise durch gezieltes auditives oder visuelles Feedback Produktionsprozesse zu optimieren und Mitarbeiter zu motivieren. Und nicht zuletzt steht heute hinter der Entwicklung von Computerspielen eine hochprofessionelle Industrie, die nach Umsatzzahlen die Musik- und die Filmbranche bereits überholt hat und so viele Arbeitsplätze schafft.

Thomas Bendig, Geschäftsführer des Fraunhofer-Verbunds IUK-Technologie ist sich daher auch sicher: »Computerspiele sind schon längst nicht mehr nur etwas für Spielkinder oder Freaks, sondern mittlerweile etablierter Bestandteil der digitalen Gesellschaft. Dafür braucht es auch gar keine Rechtfertigungen, wie zum Beispiel, dass es auch Spiele mit wertvollen Bildungsinhalten gibt. Grenzen und Gesetze im Hinblick auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen müssen natürlich eingehalten werden. Diese Grenzen gelten aber ebenso für andere Medien wie Bücher, Zeitschriften, Musik und Filme«.

Die Veranstaltungsreihe »Public Gaming: Let's Play!« soll einen unkomplizierten Zugang zu den Themen des »Wissenschaftsjahres 2014 – Die digitale Gesellschaft« ermöglichen. Im Rahmen öffentlicher Veranstaltungen, wie beispielsweise Langen Nächten der Wissenschaft, haben Besucherinnen und Besucher die Möglichkeit, unterschiedliche Computerspiele auszuprobieren. Neben dem Gaming am Touchscreen oder der Spielekonsole analysieren Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler vor Ort das eigene Spielverhalten, geben Einblicke in die wissenschaftliche Welt der Computerspiele und beantworten Fragen rund um das Thema Forschung und digitale Spiele.

Das *Auftakt-Event am 6. Juni*, das in Zusammenarbeit mit der frisch gegründeten Games Academy Hochschule durchgeführt wird, versammelt zahlreiche Experten aus dem Spiele-Bereich. Vor der eigentlichen Dialogveranstaltung findet ein Workshop für Schüler statt, in dem die Kids Computerspiele nicht nur als reine Rezipienten wahrnehmen, sondern Einblicke in die aufwändige Entstehung von Spielen erhalten und selbst kreativ werden können.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung

Wissenschaftsjahr 2014

**DIE DIGITALE
GESELLSCHAFT**

Ab 18 Uhr treffen dann passionierte Gamer auf Entwickler und Forscher, auf Politiker, Förderer, Gesellschaftswissenschaftler und Interessensvertreter. Mit dabei sind auch beiden Let's Player *Ungespielt* und *Dner*, die zusammen auf mehr als 1,7 Millionen Youtube-Abonnenten kommen. Vor, während und nach der Veranstaltung kann nach Herzenslust in der *Games Lounge* gezockt und die eigene Geschicklichkeit bei der *Gaming Competition* getestet werden.

Wir laden Sie ein zum Auftaktevent

Public Gaming: Let's Play!

Computerspiele in der digitalen Gesellschaft

6. Juni 2014, ab 17.30 Uhr

Games Academy Berlin | Rungestraße 20 | 10179 Berlin

[Hier klicken und anmelden](#)

Weitere Informationen erhalten Sie unter <http://letsplay2014.de> und in der beiliegenden Einladung.

Das Wissenschaftsjahr 2014 – DIE DIGITALE GESELLSCHAFT

Die digitale Gesellschaft ist eine Gesellschaft im Umbruch. Digitale Technologien durchdringen unseren Alltag und bieten eine Vielzahl neuer Möglichkeiten. Das Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft zeigt auf, wie Wissenschaft und Forschung diese Entwicklung mit neuen Lösungen vorantreiben und widmet sich den Auswirkungen der digitalen Revolution. Weitere Informationen unter www.digital-ist.de

Fraunhofer-Verbund IUK-Technologie

Die 19 Mitgliedsinstitute des Fraunhofer-Verbunds IUK-Technologie betreiben angewandte Forschung und Entwicklung in fast allen Bereichen der Informationstechnologie für verschiedenste Industriebranchen. Die Bündelung der Kompetenzen aller IUK-Institute der Fraunhofer-

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung

Wissenschaftsjahr 2014

**DIE DIGITALE
GESELLSCHAFT**

Gesellschaft in einem Verbund ermöglicht branchenspezifische, ganzheitliche und maßgeschneiderte IT-Lösungen sowie kompetente Technologieberatung für Industrie, Behörden, Medien aus einer Hand.

www.iuk.fraunhofer.de

Wissenschaft im Dialog

Wissenschaft im Dialog (WiD) engagiert sich für die Diskussion und den Austausch über Forschung in Deutschland. Wir organisieren Dialogveranstaltungen, Ausstellungen oder Wettbewerbe und entwickeln neue Formate der Wissenschaftskommunikation.

www.wissenschaft-im-dialog.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung

Wissenschaftsjahr 2014

**DIE DIGITALE
GESELLSCHAFT**