

Thema: Netzkulturfestival 2019 Protokoll Gamechanger - wie Spiele die Welt retten können - Linda Breitlauch, Hochschule Trier
ZEIT: 14.30-15.30 Uhr
RAUM: zdf digital- BÜHNE

Inhalt:

Vortrag per Skype

Es gibt kaum ein besseres Medium um Gesellschaft zu verändern, als Computer Games.

- Entertainment Games
- Serious Games
- Gamification
- Educational Games
- Games for Science

Jeder zweite Deutsche spielt

Jeder vierte ist über 50 Jahre altTools

"Nebeneffekte" sind Anstieg kognitiver, motorischer und sozialer Fähigkeiten

Community-Kommunikation und Teilhabe werden gefördert (Beispiel: Virtuelles Feuerwerk nach dem Tod von Steven Hawking)

Der Games Markt dient als Multiplikator neuer Technologien (Interface Design, VR, KI) und fördert damit Innovation

Community Games for Science helfen Probleme zu lösen, die klassische Forschung nicht lösen konnte (Beispiel "Foldit")

Thesen:

Spiele-Entwickler und Spieler erwerben neue Kompetenzen, die für die digitale Gesellschaft maßgeblich sind.

Fairness als Grundprinzip gesellschaftlichen Zusammenlebens wird in Games kultiviert.

Computerspiele sind Leitmedium der Digitalisierung

Aus der Fragerunde:

Es gibt einige Studiengänge zum Thema therapeutische Games und serious Games. V.a. im therapeutischen Bereich sind Erfolge zu erzielen, deshalb wird hier viel getan.

In der Grundschule wird viel Fortnite gespielt. Das Spiel wird als Zeitfresser kritisch betrachtet, andererseits ist es Teil der Jugendkultur; kann Anlass sein, mit Kindern zu spielen. Statt nur über Gaming-Zeiten zu streiten, auch mal über Inhalte gemeinsam reden.

Tools für den Unterricht gibt es wenig; Spiele selbst im Unterricht verwenden/entwickeln, serious games wie "Remission" für krebskranke Kinder, das mit wissenschaftlicher Begleitung entwickelt und getestet wurde.