

Drucksachenummer:

zu Top 14 – 158. MR

Beratungsfolge:	Termin:	Beschluss:
Ausschuss für Medienkompetenz (MK)	25.11.21	Empfehlung an den Medienrat
Ausschuss für Medienethik, Vielfalt und Innovation (MEVI)	30.11.21	Empfehlung an den Medienrat
Ausschuss für Medienaufsicht und Zulassung (MAZ)	30.11.21	Empfehlung an den Medienrat
Medienrat (MR)	02.12.21	Beschluss

Betreff:

Planung Schwerpunktthema Gaming 2022

Hier: Konzept

Beschlusstext:

Der Medienrat der LMS beschließt, dass die LMS im Jahr 2022 das Thema „Gaming“, wie im Konzeptentwurf (Anlage 1) skizziert, schwerpunktmäßig durch die Aktionsfelder Aufsicht und Regulierung sowie Medienkompetenz behandelt und in Abstimmung mit der Saarland Medien GmbH für die Öffentlichkeit aufbereitet.

Begründung:

Die öffentliche Diskussion zum Thema Gaming ist eine Debatte der Extreme: Einerseits werden Games als förderungswürdige Bildungsmethode und als Kulturgut sowie als unverzichtbares Element moderner Wertschöpfung begriffen. Andererseits werden Computerspiele als ursächlich vermutet für jugendliche Gewaltbereitschaft, verminderte Lernfähigkeit und Desozialisierungserscheinungen. Was oftmals fehlt, ist eine differenzierte, abwägende Auseinandersetzung, die sowohl Chancen als auch problematische Aspekte von Games in den Blick nimmt. Dem Medienrat der LMS geht es darum, mit geeigneten Maßnahmen dem unter ökonomischen, sozial(politisch)en und bildungs- wie sozialisationsrelevanten Aspekten immer präsenten Thema „Gaming“ strukturiert zu begegnen. Neben regulatorischen Aufgaben gilt es hierfür Angebote zu entwickeln, um Saarländer:innen aller Altersgruppen zu befähigen, sich in einer immer komplexeren Medienwelt zurecht zu finden.