

# Anmeldung

Bitte bis zum **28.11.2008** per beiliegender

**Antwortkarte/-fax**

**Fax: 030/26935-9241**

**Email: [forumpug@fes.de](mailto:forumpug@fes.de)**

**[www.fes.de/forumpug](http://www.fes.de/forumpug)**

## Verantwortlich

Anja Wehler-Schöck,  
Friedrich-Ebert-Stiftung

## Organisation

Manuela Albrecht-Matschull,  
Friedrich-Ebert-Stiftung

Anmeldebestätigungen werden nicht versandt!

## Veranstaltungsort

Abgeordnetenhaus von Berlin  
Niederkirchnerstraße 5  
10117 Berlin

## Fahrverbindungen:

- S-Bahnhof Anhalter Bahnhof und Potsdamer Platz
- U-Bahnhof Potsdamer Platz
- Buslinien: M 29, M 41, M 48, 200, 347
- DB-Bahnhof „Potsdamer Platz“
- Außerdem können Sie gegen Gebühr den Parkplatz vor dem Martin-Gropius-Bau nutzen.



# EINLADUNG

## Ausgespielt?! Nutzen und Risiken von Computerspielen



Foto: flickr.com/flyjedruk

## KONFERENZ

Freitag, 12. Dezember 2008

9.00 – 17.00 Uhr



[jugendnetz-berlin.de](http://jugendnetz-berlin.de)

**FRIEDRICH  
EBERT  
STIFTUNG**

Forum Politik  
und Gesellschaft



**Spielraum**

Institut zur Förderung  
von Medienkompetenz

Ob Video-, Konsolen- oder Onlinespiele – die Bandbreite der heute verfügbaren Computerspiele und der dazugehörigen Technik ist schier unermesslich. Markt und Angebot, aber auch das Spektrum der Nutzerinnen und Nutzer sowie deren Konsumverhalten haben in den letzten Jahren eine enorme Entwicklung durchlaufen. Dabei hat sich sowohl was die Nutzung als auch was das technische Know-how angeht eine Kluft zwischen den Generationen entwickelt. Unter den Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren besitzen bereits 71% einen eigenen Computer, jeder zweite verfügt über einen eigenen Internetanschluss. Computerspiele und virtuelle Welten sind für viele Kinder und Jugendliche ein fester Bestandteil ihres Alltags.

Killerspiele, Gewaltverherrlichung, Brutalisierung – das sind einige Stichworte, die vielen sofort durch den Kopf schießen, wenn in diesem Kontext von Risiken die Rede ist. Im Zusammenhang mit Gewalttaten von Jugendlichen wird immer wieder darüber diskutiert, welchen Einfluss das regelmäßige Spielen von sogenannten „Killerspielen“ hat und in welchem Ausmaß Verbote sinnvoll sind.

Expert/innen weisen jedoch auch mehr und mehr auf das hohe Potenzial von Computerspielen hin, Wissen und Werte an junge Menschen anschaulich zu vermitteln. Positive Beispiele von sogenannten *serious games* gibt es nicht nur in der Bildungsarbeit, sondern auch in der gesundheitlichen Aufklärung. Einigkeit besteht auch darin, dass Kinder und Jugendliche durch die frühzeitige Vermittlung von Medienkompetenz zu einem eigenverantwortlichen Umgang mit den neuen Medien befähigt werden müssen.

Wir laden Sie herzlich ein, im Rahmen unserer Konferenz mit den geladenen Expertinnen und Experten über aktuelle Entwicklungen und Fragen zu diskutieren. Darüber hinaus besteht die Gelegenheit, anhand ausgewählter Best-Practice-Beispiele zu erfahren, wie Medienkompetenz anschaulich vermittelt werden kann. Nicht zuletzt wollen wir auch einen Beitrag dazu leisten, die Wissenslücke zwischen Erwachsenen und Jugendlichen zu überbrücken und bieten den Teilnehmer/innen die Möglichkeit, aktuelle Computerspiele und Medientechnik aus nächster Nähe kennenzulernen.

## Programm

### 09.00 Uhr Begrüßung

- Walter Momper,  
*Präsident des Berliner Abgeordnetenhauses*
- Sabine Kaspereit,  
*Vorstand der Friedrich-Ebert-Stiftung*
- Prof. Dr. E. Jürgen Zöllner,  
*Senator für Bildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Berlin/ Vorsitzender der Jugend- und Familienministerkonferenz*

### 09.25 Uhr Einführung

Prof. Dr. Winfred Kaminski,  
*Institut für Medienforschung und Medienpädagogik,  
Fachhochschule Köln*

### 09.45 Uhr Inputs

#### **Nutzen und Risiken von Computerspielen**

Prof. Dr. Linda Breitlauch,  
*MediaDesign Hochschule Düsseldorf*

#### **Die Wirkung von Computerspielen auf die Nutzer/innen**

Dr. Astrid Zipfel,  
*Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf*

Rückfragen an die Referent/innen

### 10.35 Uhr Pause

### 10.50 Uhr Inputs

#### **Medienkonvergenz Monitoring – Aktuelle Forschungsergebnisse**

Maren Würfel,  
*Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft,  
Universität Leipzig*

## Computerspielen als Kulturtechnik

Prof. Dr. Max Fuchs,

*Akademie Remscheid, Vorsitzender des Deutschen Kulturrates und der Bundesvereinigung Kulturelle Jugendbildung*

Rückfragen an die Referent/innen

**11.40 Uhr** Pause

**11.50 Uhr** Podiumsdiskussion

### Vertrauen vs. Verbote: Wege zu einem konstruktiven Umgang mit neuen Medien

- Malte Behrmann,  
*Rechtsanwalt/ Geschäftsführer Politik GAME e.V – Bundesverband der Entwickler von Computerspielen/ Generalsekretär European Game Developer Federation*
- Prof. Dr. Max Fuchs,  
*Akademie Remscheid, Vorsitzender des Deutschen Kulturrates und der Bundesvereinigung Kulturelle Jugendbildung*
- Jürgen Hilse,  
*Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)*
- Jörg Tauss, MdB,  
*Sprecher der SPD-Fraktion im Deutschen Bundestag für Bildung, Forschung und Medien*

Moderation: Steffen Grimberg,  
*Redaktion Medien, taz*

**13.00 Uhr** Mittagspause

**14.00 Uhr** Workshopphase

### Café Beispiellos

**1**  
Workshop

Jannis Wlachojiannis, Sozialpädagoge

Neben einer Präsentation des Projekts „Lost in Space. Beratung für Computerspiel- und Internetsüchtige“ aus dem Café Beispiellos wird hier über aktuelle Bildschirmmedien und mögliche Probleme, die aus exzessivem Medienkonsum resultieren können, informiert. Hierbei werden Erfahrungen und Handlungsmethoden aus der Beratungs- und Betreuungspraxis mit Betroffenen und Angehörigen vorgestellt.

### ComputerProjekt Köln e. V.

**2**  
Workshop

Torben Kohring, Projektleiter

Dieser Workshop stellt Beispiele für den kritischen und kreativen Umgang mit Computer- und Konsolenspielen in der pädagogischen Praxis vor, die bereits erfolgreich umgesetzt wurden. Dazu zählen Spieletests in Schulen und Jugendeinrichtungen (als Tagesaktion oder langfristig angelegt), die Umsetzung von Spielinhalten in die reale Erfahrungswelt und ein Präventionsprojekt zu exzessivem Spielverhalten bei jugendlichen Online-Rollenspielern.

### Eltern-Medien-Trainer und ihre Unterstützung der Medienerziehung in der Familie

**3**  
Workshop

Ilka Goetz, BITS 21 im Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V.

Seit Anfang 2008 werden u.a. durch BITS 21 im fjs e. V. in der Region Berlin-Brandenburg Eltern-Medien-Trainer qualifiziert, die als Multiplikatoren der medienerzieherischen Eltern- und Familienarbeit in unterschiedlichen Institutionen arbeiten. Der Workshop stellt den Qualifizierungsgang und bisherige Projektergebnisse vor und geht insbesondere auf Arbeitstechniken und Methoden der medienerzieherischen Eltern- und Familienarbeit ein.

### Bildungsprozesse gestalten - Fachprofil Medienbildung

**4**  
Workshop

Carina Meißner, BITS 21 in der WeTeK Berlin gGmbH

Am Beispiel der in Berlin erfolgreich durchgeführten Fortbildung „Fachprofil Medienbildung“ thematisiert der Workshop, welche Handlungsspielräume und Perspektiven es gibt, Medienbildung und Medienerziehung in Kita und Grundschule zu gestalten und nachhaltig zu verankern.

## Spielraum – Institut zur Förderung von Medienkompetenz

5

Workshop

Horst Pohlmann, Fachhochschule Köln

Im Workshop werden Möglichkeiten vorgestellt, wie das Thema Computer- und Videospiele für Kinder, Jugendliche, Eltern und Pädagogen aufbereitet werden kann. Dazu zählen der „Tag der Medienkompetenz“ – ein Fortbildungsangebot für Schulen, Unterrichtsmodule z.B. zum Jugendmedienschutz, „Basiswissen Computer- und Videospiele“ für Eltern und Pädagogen sowie praktische Tipps für den Medienalltag zu Hause.

## Serious Games: Genius – Im Zentrum der Macht

6

Workshop

Arne Busse, Bundeszentrale für politische Bildung, Referent für Serious Games

In diesem Workshop soll erarbeitet werden, welche Lernmöglichkeiten Computerspiele bieten und ob sich in virtuellen Spielwelten besser lernen lässt. Als Praxisbeispiel wird „Genius – Im Zentrum der Macht“, ein vom Cornelsen-Verlag und der Bundeszentrale für politische Bildung entwickeltes Computerspiel, vorgestellt.

## Online-Welten

7

Workshop

Michael Lange, Landesarbeitsgemeinschaft Medienarbeit Berlin e. V.

Neben den Schülercommunities sind Online-Welten der am stärksten wachsende Bereich für Kinder und Jugendliche im Netz. Im Workshop sehen wir uns einige dieser virtuellen Welten an. Ein Besuch im Teen Second Life wird zeigen, wie sich hiermit auch Chancen für vielfältige Angebote in der Jugendbildung ergeben.

## Klicksafe

8

Workshop

Birgit Kimmel, Projektleiterin

In diesem Workshop wird die Initiative klicksafe vorgestellt – der deutsche Knotenpunkt zur Vermittlung von Medienkompetenz im Rahmen der EU-geförderten Safer Internet-Programme. Die Website [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) bietet eine Fülle von Informationen rund um die Themen Online-Spiele und Spielkonsolen für Kinder, Jugendliche, Eltern und Pädagogen.

16.00 Uhr LAN-Party für Einsteiger

## Warum immer nur darüber reden?

Um Eltern und Pädagog/innen die kritische Auseinandersetzung mit Computerspielen zu ermöglichen und ihnen einen Einblick in jugendliche Medienwelten zu bieten, findet zum Abschluss eine LAN-Party – ein Netzwerk zum Computerspielen – für Erwachsene statt.

