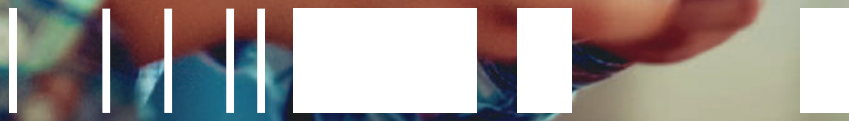




WIR
SPIE
LEN

H
O
O
D
NUR!



Teil 1
Donnerstag, 21. Januar 2021
13.00-16.00 Uhr

- 13.00 Begrüßung und Einführung**
Moderatoren: Prof. Andreas Büsch, Markus Schuck
- 13.10 Die digitale Spielewelt im Blick: Ein Spiegel der Gesellschaft? Themen, Trends, Technologien**
Cigdem Uzunoglu
Geschäftsführerin Stiftung Digitale Spielekultur
- 13.35 Games and Gamer-Communities – Wie politisch und partizipativ sind die?**
Prof.in Dr. Caja Thimm
Professorin für Medienwissenschaft und Intermedialität, Universität Bonn
- 14.00 Digitale Kaffeepause**
- 14.25 Rollenklischees in Computerspielen?**
Linda Kruse
Gründerin und Geschäftsführerin „the Good Evil GmbH“
- 14.50 Creative Gaming – Dekonstruktion von digitalen Spielen**
Andreas Hedrich
Initiative Creative Gaming
- 15.15 Gespräch mit den Expert/-innen in zugewiesenen Breakoutrooms**
- 16.00 Ende Teil 1**

Online-Seminar in der Reihe
„Medienbildung – politisch und digital“
am 21. und 22. Januar 2021

Wir spielen doch nur! Die Inszenierung von Gesellschaft in digitalen Spielen

Welche Spielregeln gelten in digitalen Spielen? Welche Frauen- und Männerbilder werden in Spielen gezeichnet? Wie werden Gegner im Spiel dargestellt? Welche Rhetorik verfolgt das Spiel? Welches Bild von Gesellschaft wird gegeben? Wie und warum nutzen auch Extremisten die Spielewelt gerne für sich?

Mit diesen Fragestellungen wollen wir bei Kindern und Jugendlichen angesagte Spiele unter die Lupe nehmen und im Gespräch mit Wissenschaftler/-innen und Praktiker/-innen herausfinden, welche Folgen dies für Erziehung und Sozialisation und damit für die weitere Entwicklung sowohl der Kinder und Jugendlichen als auch unserer Gesellschaft hat.

Dabei geht es vor allem um die Frage, welche religiös oder politisch begründeten Ideologien in Computerspielen verborgen sind, wie offen sie zutage treten und welche Möglichkeiten wir haben, damit umzugehen. Wie können wir im Dialog mit den Spielenden gemeinsam antisemitische oder muslimfeindliche Bilder in Spielen oder bei Mitspieler/-innen entdecken und entsprechend darauf reagieren?

In einem weiteren Teil wollen wir Wege aufzeigen und gemeinsam entwickeln, wie zwischen Kindern, Jugendlichen und ihren Eltern, Lehrkräften, Medienpädagog/-innen und politischen Jugendbildner/-innen eine wertorientierte und reflektierte Kommunikation zu den aktuellen Spielen stattfinden kann. Schließlich diskutieren wir, wie diese neuen Wege und Formate in Präventionsmaßnahmen der politischen Bildung und der Medienbildung in Zukunft einfließen können.

Wir freuen uns auf einen intensiven fachlichen Austausch im Netz!

Joachim Becker
Direktor der Hessischen Landesanstalt
für privaten Rundfunk und neue Medien

Prof. Andreas Büsch
Leiter der Clearingstelle Medienkompetenz
der Deutschen Bischofskonferenz an der KH Mainz

Gunter Geiger
Direktor des Bonifatiushauses Fulda

Dr. Karl Weber
Geschäftsführer der AKSB – Arbeitsgemeinschaft
katholisch-sozialer Bildungswerke
in der Bundesrepublik Deutschland e.V.



Teil 2
Freitag, 22. Januar 2021
10.00-12.30 Uhr

10.00 Digitale Workshopforen

Workshop 1: Generationsübergreifendes Arbeiten zu und mit digitalen Spielen

Sabine Eder
Vorsitzende GMK und Geschäftsführerin Blickwechsel e.V.
Daniel Heinz
Fachbereichsleitung Gaming Spieleratgeber NRW

Workshop 2: Computerspiele in der religionssensiblen politischen Bildung mit Schüler*innen

Ann-Kristin Beinlich
AKSB
Jonas Kühn, Daniel Riedl
Akademie Klausenhof

Workshop 3: Fortnite, Fifa & Co.: Digitale Spiele in der Lebenswelt Jugendlicher

Stephan Schölzel
Medienpädagoge und hauptamtlicher Mitarbeiter
des Infocafe Neu-Isenburg

11.00 Digitale Kaffeepause

11.30 Fortsetzung der Workshops

12.30 Ende der zweiten Workshopphase Anschließend Ergebnispräsentation und gemeinsamer Abschluss

12.50 Ende der Tagung

Tagungsleitung:

Sandra Bischoff
LPR Hessen
Prof. Andreas Büsch
Clearingstelle Medienkompetenz
Gunter Geiger
Bonifatiushaus Fulda
Sarah Gumz
LPR Hessen
Markus Schuck
AKSB

Informationen zu den Kooperationspartnern



Bonifatiushaus
Haus der Weiterbildung
der Diözese Fulda

Bonifatiushaus Haus der Weiterbildung der Diözese Fulda

Neuenberger Straße 3-5, 36041 Fulda
Telefon: (0661) 8398-0
E-Mail: info@bonifatiushaus.de
www.bonifatiushaus.de



LPR Hessen – Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien

Wilhelmshöher Allee 262, 34131 Kassel
Telefon: (0561) 93586-0
E-Mail: lpr@lpr-hessen.de
www.lpr-hessen.de



Clearingstelle Medienkompetenz der Deutschen Bischofskonferenz

c/o KH Mainz, Saarstraße 3, 55122 Mainz
Telefon: (06131) 28944-555
E-Mail: clearingstelle@kh-mz.de
<https://medienkompetenz.katholisch.de>



AKSB – Arbeitsgemeinschaft katholisch-sozialer Bildungswerke in der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Heilsbachstraße 6, 53123 Bonn
Telefon: (0228) 28929-48
E-Mail: info@aksb.de
www.aksb.de

Anmeldung

Wir bitten um verbindliche Anmeldung bis zum **14. Januar 2021**. Anmeldung unter: <https://t1p.de/mepodi-computerspiele2021>

Es ist notwendig, bei „AGB gelesen und akzeptiert“ ein Häkchen zu setzen. Die anderen Kästchen bitte nicht ankreuzen.

Nach Ihrer Anmeldung erhalten Sie Ihre Zugangsdaten rechtzeitig vor der Veranstaltung.

Voraussetzung für die Teilnahme ist ein Internetzugang (Laptop/PC, Tablet oder Smartphone) oder ein Telefon.

Die Teilnahme
ist kostenfrei.

Gefördert vom



**Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend**