



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 und Gamer-Communities – Wie politisch und partizipativ sind die?**  
Prof.in Dr. Caja Thimm  
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.

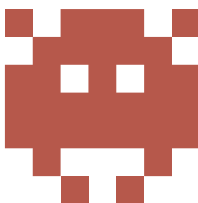
### Wir freuen uns auf einen intensiven fachlichen Austausch im Netz!

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](mailto:info@bonifatiushaus.de)  
[www.bonifatiushaus.de](http://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](mailto:lpr@lpr-hessen.de)  
[www.lpr-hessen.de](http://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](mailto: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](mailto:info@aksb.de)  
[www.aksb.de](http://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**