

## Organisatorisches und Finanzielles

Der Fachtag wird im Alfried Krupp Kolleg Greifswald stattfinden:

Alfried Krupp Wissenschaftskolleg Greifswald  
Martin-Luther-Straße 14  
D-17489 Greifswald

Vom Bahnhof aus ist das Krupp-Kolleg fußläufig zu erreichen.

Teilnahmebeitrag inkl. Verpflegung: 15,00 Euro  
Die Teilnahme für Studierende, Schülerinnen und Schüler ist kostenlos.

Die Bezahlung erfolgt in bar vor Ort.

Ihre Anmeldung ist von uns verbindlich angenommen, wenn Sie keine andere Nachricht erhalten. Wenn Sie ihre Anmeldung nach dem Montag vor der Tagung zurückziehen, müssen wir Sie bitten, die Hälfte des Tagungsbeitrages zu übernehmen. 2/3 der Teilnahmebeiträge sind für die anteilige Deckung der Tagungskosten bestimmt, 1/3 für die allgemeinen Kosten unserer Einrichtung.

Im Rahmen der Evangelischen Arbeitsgemeinschaft für Erwachsenenbildung ist die Evangelische Akademie der Nordkirche eine staatlich anerkannte Einrichtung der Weiterbildung. Dieses Seminar ist eine Veranstaltung der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung und wird aus Mitteln des Kinder- und Jugendplanes des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert.

Evangelische Akademie der Nordkirche, Büro Rostock, Am Ziegenmarkt 4, 18055 Rostock

**Das Leben ist ein Spiel  
Tagung Nr. 40/13**

**Evangelische Akademie der Nordkirche  
Büro Rostock**  
Am Ziegenmarkt 4  
18055 Rostock

Tel: 0381-25 224 30  
Fax: 0381-25 224 59  
Mail: [rostock@akademie.nordkirche.de](mailto:rostock@akademie.nordkirche.de)  
[www.akademie.nordkirche.de](http://www.akademie.nordkirche.de)



Evangelische Akademie  
der Nordkirche

## Medienakademie

# Das Leben ist ein Spiel Erfahrungen aus der Welt der ComputerSpielSchule

08. November 2013  
Greifswald, Krupp-Kolleg

In Kooperation mit:  
Theologische Fakultät der Ernst-  
Moritz-Arndt-Universität Greifswald,  
Medienanstalt Mecklenburg-  
Vorpommern  
ComputerSpielSchule Greifswald



Sehr geehrte Damen und Herren,  
liebe Freundinnen und Freunde der Akademie,

der Großvater sitzt mit seiner Enkeltochter vor dem Computerbildschirm. Beide sind versunken in ihre Rollen, die sie auf Zeit spielen. Spielen bereichert unser Leben. Spielen eröffnet neue Welten. Spielen will gelernt sein. Seit über einem Jahr lernen in der ComputerSpielSchule Greifswald, die in der Stadtbibliothek zu Hause ist, Menschen unterschiedlicher Generationen gemeinsam den Umgang mit Computerspielen. Sie erschaffen eigene Welten, messen sich im Wettkampf, lösen Probleme. Der Mensch als Spieler. Das Leben ein Spiel?

Die Faszination und Wirkkraft von Computerspielen beschäftigt viele. Generationenübergreifende Fragen und die Rolle des Computerspiels im Alltag der Familien waren gerade im Fokus einer wissenschaftlichen Studie in NRW. Aber auch die Frage, wie Spielerinnen und Spieler zum Computerspiel finden und wie sich die Nutzung im Lauf der Entwicklung verändert, soll nachgegangen werden. Wo liegen die Gefährdungen von Computerspielen? Was macht das Besondere von online-Spielen aus? Wie tragen Computerspiele zur Identitätsentwicklung von Heranwachsenden bei?

Zusammen mit Spiele-Begeisterten und Skeptikern, mit Medientheoretikern und Praktikerinnen sollen die Chancen und Gefahren von Computerspielen kontrovers diskutiert werden. Soziologische, psychologische und pädagogische Perspektiven werden miteinander ins Gespräch gebracht, um eine nachhaltige Medienkompetenz zu entwickeln.

Ihre

Klaus-Dieter Kaiser

Burkhard Schmidt

Prof. Dr. Roland Rosenstock

Anja Schweiger

## Programm

### 8. November 2013

10.30 Uhr	Ankommen und Stehkafee	Unsere Gesprächspartnerinnen und Gesprächspartner sind:
11.00 Uhr	<i>Einführung in die Tagung und Moderation</i> Klaus-Dieter Kaiser	<i>Arne Busse</i> , Referent in der Bundeszentrale für politische Bildung, Fachbereich "Politikferne Zielgruppen", spielbar.de, Berlin;
11.15 Uhr	<i>Computerspiele(n) in der Familie Computerspielsozialisation von Heranwachsenden</i> Ergebnisse einer aktuellen Studie der Landesanstalt für Medien NRW Dr. Claudia Lampert	<i>Prof. Dr. Sandra Fleischer</i> , Lehrstuhl für Kinder- und Jugendmedien, Universität Erfurt;  <i>Lorenz Garbe</i> , Schüler und Mitarbeiter ComputerSpielSchule Greifswald;
12.00 Uhr	<i>Spielend leben oder Identitätsarbeit Zur sozialen Dimension des Computerpiels</i> Prof. Dr. Roland Rosenstock	<i>Dr. Claudia Lampert</i> , Erziehungswissenschaftlerin und Medienpädagogin, Hans-Bredow-Institut, Hamburg;
12.45 Uhr	Mittagsimbiss und Zeit zum Spielen und zum Gespräch	<i>Sebastian Ring</i> , Philosoph und Sozialpädagoge, medienpädagogischer Referent am JFF – Jugend Film Fernsehen e.V., München;
13.45 Uhr	<i>Pädagogische Perspektive - Prävention durch Medienkompetenzentwicklung</i> Prof. Dr. Sandra Fleischer	<i>Prof. Dr. Roland Rosenstock</i> , Theologe und Medienpädagoge, Universität Greifswald.
14.30 Uhr	Kaffee/Tee und Zeit zum Gespräch	Angebote parallel zur Veranstaltung: - Präsentation/Vorstellung medienpädagogischer Projekte via Präsentationstafeln, Poster, Filme usw. - Spielstationen (ComputerSpielSchule CSG)
15.00 Uhr	Podiumsdiskussion <i>Herausforderungen und Chancen der Onlinespielkultur</i> Arne Busse, Lorenz Garbe, Claudia Lampert, Sebastian Ring	
15.45 Uhr	Verabschiedung	
16.00 Uhr	Ende der Tagung	

