

**Anmeldung zur Fachtagung**  
**„Computerspiele zwischen Spaß, Pädagogik und Exzess“**  
**Mittwoch, 16. Februar 2011**

[ ] Hiermit melde ich mich verbindlich zu der Fachtagung an.

Name/Vorname: \_\_\_\_\_

Institution: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Telefon/Fax: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

**Anmeldungen werden auch per E-Mail unter**  
**[tagung@lfm-nrw.de](mailto:tagung@lfm-nrw.de) angenommen.**

**Anmeldeschluss ist der 4. Februar 2011.**

**Die Teilnahme an der Veranstaltung ist kostenfrei,**  
**daher ist die Teilnehmerzahl begrenzt.**

**Ansprechpartner:**

Dr. Meike Isenberg

*Bereich Medienkompetenz und Bürgermedien*

Barbara Banczyk

*Bereich Aufsicht und Programme*

Dorothea Näder

*Bereich Personal und Organisation*



**Landesanstalt für Medien**  
**Nordrhein-Westfalen (LfM)**

Zollhof 2 · 40221 Düsseldorf

Telefon: 02 11 / 7 70 07 - 186

Telefax: 02 11 / 7 70 07 - 388

E-Mail: [tagung@lfm-nrw.de](mailto:tagung@lfm-nrw.de)

**Anfahrt: S-Forum im Finanzkaufhaus**  
**der Stadtparkasse Düsseldorf**  
**Berliner Allee 33**  
**D- 40212 Düsseldorf**

**Von Mönchengladbach/Krefeld kommend (A 52):**

Abfahrt Düsseldorf-Süd über die Kniebrücke. Nach Überqueren des Rheins dem Verlauf der Kniebrückenabfahrt (halblinks) folgen in die „Herzogstraße“. Geradeaus bis zur „Friedrichstraße“. Diese verläuft geradeaus zur „Breite Straße“. Rechts abbiegen in die „Benrather Straße“ („Königsallee“ überqueren), die zur „Steinstraße“ führt. Dann, rechts zur „Berliner Allee“.

**Von Dortmund/Oberhausen/Essen kommend (A 52):**

AK Düsseldorf-Nord abfahren, Richtung Flughafen/Rath (A44). Weiter Richtung Innenstadt auf die „Danziger Straße“. Dem Straßenverlauf folgen, auf den „Kennedydamm“, „Fischerstraße“, „Kaiserstraße“. Auf der Hochbrücke, Richtung Bilk/Universität, bis zur „Berliner Allee“.

**Von Köln/Aachen/Krefeld/Neuss kommend (A 57):**

Richtung Düsseldorf-Süd über die Südbrücke. Weiter auf den Südring Richtung Innenstadt. Links abbiegen in die „Merowingerstraße“. Richtung Innenstadt, geradeaus auf die „Friedrichstraße“. Diese verläuft geradeaus zur „Breite Straße“. Rechts abbiegen in die „Benrather Straße“. („Königsallee“ überqueren), die zur „Steinstraße“ führt. Dann, rechts zur „Berliner Allee“.

**Von Wuppertal kommend (A46):**

A46 Richtung Düsseldorf, Abfahrt „Innenstadt/Universität“ (im Tunnel). Geradeaus Richtung Innenstadt auf der „Werstener Straße“. Die geht über in die „Mecumstraße“ und dann in die „Corneliusstraße“. Dem Verlauf der „Corneliusstraße“ bis zum „Ernst-Reuter-Platz“ folgen und halblinks in die „Berliner Allee“.

**Anreise mit der Bahn:**

Ab „Hauptbahnhof“ mit allen U-Bahnlinien Richtung „Heinrich-Heine-Allee“: U70, U74, U75, U76, U77, U78, oder U79 bis „Steinstraße“ (ca. 3 Minuten Fahrtzeit).

**Parkmöglichkeiten:**

Finden Sie in den Parkhäusern „Kö-Galerie“ oder „Stilwerk“.



Titelabb. © Andrae Martyna / Fotolia.com

# Computerspiele zwischen Spaß, Pädagogik und Exzess

**16. Februar 2011**

**10:00 – 16:00 Uhr**

**Fachtagung der**  
**Landesanstalt für Medien NRW**  
**S-Forum im Finanzkaufhaus**  
**der Stadtparkasse Düsseldorf**

**>lfm:**  
Landesanstalt für Medien  
Nordrhein-Westfalen (LfM)

## Computerspiele zwischen Spaß, Pädagogik und Exzess

Computerspiele sind zum festen Bestandteil des alltäglichen Medienkonsums geworden. Zugleich ist die öffentliche Diskussion eine Debatte der Extreme: Einerseits werden Computerspiele als förderungswürdige Bildungsmethode („Game-based Learning“) und als „Kulturgut“ begriffen. An anderer Stelle gelten Computerspiele als ursächlich für jugendliche Gewaltbereitschaft, verminderte Lernfähigkeit und Desozialisierung. Angezeigt scheint eine differenzierte, abwägende Auseinandersetzung, die sowohl Chancen als auch problematische Aspekte von Spielen in den Blick nimmt.

Anlässlich der gegenwärtigen Entwicklungen in den Bereichen Computerspiele und Social Games im Internet richtet die LfM die Veranstaltung **„Computerspiele zwischen Spaß, Pädagogik und Exzess“** aus und möchte Sie hiermit herzlich dazu einladen.

Ziel der Veranstaltung ist es, aktuelle Entwicklungen sowie wissenschaftliche Befunde zum Themenkomplex Computerspiele und Social Gaming, Abhängigkeitserscheinungen und Kompetenzerwerb beim Spielen sowie den Einsatz von Computerspielen in pädagogischen Kontexten vorzustellen und gemeinsam zu diskutieren. Der Vormittag der Veranstaltung widmet sich dem Thema **„Computerspiele: Motor für Kompetenzförderung oder Abhängigkeitserscheinungen?“**. Hier sollen die Ergebnisse aus zwei aktuellen LfM-Studien vorgestellt und mit den Wissenschaftlern sowie weiteren Experten diskutiert werden. Am Nachmittag soll dann die Frage **„Social Gaming – spielend in guter Gesellschaft?“** im Vordergrund stehen und mit Blick auf die Faszinationskraft aber auch die Problemkontexte diskutiert werden.

Sie sind herzlich eingeladen, an der Veranstaltung teilzunehmen und sich bei Bedarf mit eigenen Fragen und Diskussionsbeiträgen selbst einzubringen.

Dr. Jürgen Brautmeier  
Direktor der Landesanstalt für Medien NRW

## Fachtagung „Computerspiele zwischen Spaß, Pädagogik und Exzess“ am 16. Februar 2011

**Moderation:** Gregor Teicher

**10:00 Uhr**

**Akkreditierung**

**10:30 Uhr – 10:45 Uhr:**

**Begrüßung**

Dr. Jürgen Brautmeier, *Direktor der Landesanstalt für Medien NRW (LfM)*

**Computerspiele: Motor für Kompetenzförderung oder Abhängigkeitserscheinungen?  
- Vorstellung der Ergebnisse aus zwei LfM-Studien**

**10:45 Uhr – 11:45 Uhr:**

**Vorstellung der LfM-Studie „Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeitsverhalten. Chancen und problematische Aspekte von Computerspielen aus medienpädagogischer Perspektive“**

Prof. Dr. Uwe Hasebrink, *Hans-Bredow-Institut für Medienforschung Hamburg*  
Prof. Dr. Jürgen Fritz, *FH Köln*

**11:45 Uhr – 12:15 Uhr:**

**Vorstellung der Kernergebnisse aus dem LfM-Projekt „Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht“**

Prof. Dr. Johannes Fromme, *Universität Magdeburg*

**12:15 Uhr – 13:15 Uhr:**

**Lernmittel oder Abhängigkeitserzeugung – was denn nun?  
Diskussionsrunde**

**Teilnehmer:**

Dr. Jürgen Brautmeier, *Direktor der LfM*  
Prof. Dr. Uwe Hasebrink, *Hans-Bredow-Institut für Medienforschung Hamburg*  
Prof. Dr. Jürgen Fritz, *FH Köln*  
Philipp Theis, *Suchtberatung „Real Life“, Diakonisches Werk Kassel und Vitos Klinik Bad Wilhelmshöhe*  
Prof. Dr. Johannes Fromme, *Universität Magdeburg*

**13:15 Uhr – 14:15 Uhr:**

**Mittagspause**

**Social Gaming – spielend in guter Gesellschaft?**

**14:15 Uhr– 14:45 Uhr:**

**„Social Games - Was ist das?“  
Einblick in die Welt der Social Games**  
Christian Schmidt, *GameStar*

**14:45 Uhr– 16:00 Uhr:**

**Gemeinschaftliches Spielen in Online-Netzwerken.  
Chancen und Risiken eines digitalen Trends  
Diskussionsrunde**

**Teilnehmer:**

Dr. Jürgen Brautmeier, *Direktor der LfM*  
Dr. Jan-Hinrik Schmidt, *Hans-Bredow-Institut für Medienforschung*  
Thomas Günter, *jugendschutz.net*  
Henning Kosmack, *MegaZebras GmbH*  
Christian Schmidt, *GameStar*  
Dr. Carsten Ulbricht M.C.L., *Kanzlei Diem & Partner*