

# ERNSTFALL COMPUTERSPIEL – VIRTUELLES HANDELN UND SOZIALES SPIELFELD

8. -10. JULI, FREITAG – SONNTAG

## INTERDISZIPLINÄRE TAGUNG

Spielen ist eine Kulturtechnik und gehört zum menschlichen Leben - aber was bedeuten Spiele und warum spielen Menschen am Computer? Die Tagung führt in die Welt der Computerspiele ein. Denn obwohl der Computer als Medium des Lernens und Arbeitens immer wichtiger wird, sind die Spielstrukturen hinter dem Bildschirm wenig erforscht.

Techniken und Formen des Computerspiels bestimmen heute soziale Fantasien - und umgekehrt. Spielen ist ernst. Die Tagung diskutiert deshalb Verhaltensformen im Cyberspace, Spielpsychologie neuer Medien und ihre pädagogische Beurteilung - kurz: die Auswirkung virtueller Handlungsmuster auf den Spielfeldern der Gesellschaft. Dabei stellen sich brisante Fragen: Wie beeinflusst die Nutzung des Computers das menschliche Verhalten? Wirken sich digitale Spiele auf die Sozialkompetenz der Spieler aus? Welche Fertigkeiten werden andererseits durch Computerspiele gefördert? Können sich hinter Spielszenarien Gesellschaftstheorien verbergen?

Die Tagung findet aus Anlass der Sonderausstellung "Spielen. Die Ausstellung" im Deutschen Hygiene-Museum statt. Sie richtet sich nicht nur an Pädagogen und Medienwissenschaftler, sondern an alle Spielefreies und die interessierte Öffentlichkeit.

*Die Teilnahme wird vom Sächsischen Staatsministerium für Kultus als Lehrerfortbildung befürwortet.*

## IN ZUSAMMENARBEIT MIT DER BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG

## TAGUNGSLEITUNG

**Prof. Dr. Claus Pias**, Institut für Medienwissenschaften, Universität Bochum  
**Christian Holtorf, M.A.**, Stiftung Deutsches Hygiene-Museum Dresden

## PROGRAMM

### FREITAG, 8. JULI

19.00 UHR

#### **Begrüßung / Einführung**

**Klaus Vogel**, Direktor des Deutschen Hygiene-Museums  
**Prof. Dr. Claus Pias / Christian Holtorf**, Tagungsleitung

19.30 UHR

#### **Eröffnungsvortrag Das Leben als Spiel - Konturen einer ludischen Gesellschaft**

**Florian Rötzer**, Medienwissenschaftler, Redaktion Telepolis, München

### SAMSTAG, 9. JULI 2005

#### **VORSPIEL**

9.30 - 10.15 UHR

#### **Spielmaschine Computer**

**Andreas Lange**, Leiter Computerspielmuseum Berlin

10.15 - 10.30 UHR

#### **Kaffeepause**

#### **DIE MACHT DER SPIELE**

10.30 - 12.30 UHR

#### **"A Mind Forever Voyaging" - Durch Computerspielräume von den 70er Jahren bis heute**

**Mathias Mertens**, Publizist, Gießen

#### **Psychologie des Spiels - Zum Stellenwert von Computerspielen**

**Prof. Dr. Rolf Oerter**, Institut für Psychologie, Universität München

12.30 - 14.00 UHR

#### **Mittagsimbiss**

#### **SPIELREGELN DER ERZIEHUNG**

14.00 - 16.00 UHR

#### **Zur Entwicklung von Kriterien der Beurteilung von Computerspielen**

**PD Dr. Ulrike Pilarczyk**, Erziehungswissenschaftlerin, Universität Potsdam, Sprecherin der Gutachtenden der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) Berlin

#### **Gefährliche Spiele: Vom Boy Scout zum Militärstrategen**

**Prof. Dr. Eva Horn**, Deutsches Seminar, Universität Basel

16.00 - 16.30 UHR

#### **Kaffeepause**

#### **COMPUTER UND LERNEN**

16.30 - 18.30 UHR

#### **Wirklich problematisch. Lernen von "frivolon Gegenständen"**

**Prof. Dr. Claus Pias**, Professor für Medientechnik und Medienphilosophie, Universität Bochum

#### **Spielen als Strategie: Der Umgang mit Unsicherheit bei der Steuerung von technischen Systemen**

**Prof. Dr. Fritz Böhle**, Professor für Sozioökonomie der Arbeits- und Berufswelt, Universität Augsburg

18.30 - 19.30 UHR

#### **Abendimbiss**

**SONNTAG, 10. JULI 2005**

**HOMO LUDENS - DER SPIELENDENDE MENSCH**

9.30 - 12.30 UHR

**Das virtuelle Geschlecht. Soziale Praktiken des Cyberspace**

**Prof. Dr. Astrid Deuber-Mankowsky**, Professorin für Medienöffentlichkeit und Medienakteure, Universität Bochum

DAZWISCHEN

**Kaffeepause**

**Wie kommt Spannung ins Spiel ? Technik und Risiko als Faktoren des Spiels**

**Dr. Stefan Poser**, Zentrum Technik und Gesellschaft, Technische Universität Berlin

**Anthropologie des Spielens**

**Dr. Joachim Fischer**, Institut für Soziologie, TU Dresden

**NACHSPIEL**

12.30 - 13.00 UHR

**Richtig spielen - aber wie?**

Abschlussdiskussion

13.00 UHR

**Imbiss**