

Fremde Welten - die Faszination von Computerspielen

LJS-Fachtagung zur Erlebniswelt der "Gamer" am 14.05. 2014 in Hannover

Hannover, 06.05.2014. Surfen, daddeln und zocken nach der Schule - für über 60% der männlichen Jugendlichen ist laut [JIM-Studie 2013](#) das Spielen am Computer oder an der Konsole eine "sehr wichtige" Freizeitbeschäftigung. Auf der Fachtagung der [Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen](#) am 14.05.2014 geht es um das Spielen und ein besseres Verständnis für die Welt der "Gamer".

[Eva Hanel](#), Medien-Referentin bei der LJS, zum Ziel der Tagung: "Viele junge Gamer bewegen sich mit Avataren in sehr realistisch inszenierten virtuellen Welten. Diese Umgebung hat für Kinder ab 10 Jahren eine hohe Faszinationskraft. Eltern und Fachkräfte der Jugendarbeit sollten sie kennen und verstehen, wenn sie mit Kindern und Jugendlichen ins Gespräch kommen möchten."

Der Umsatz an Computerspielen in Deutschland lag nach Angaben des Branchenverbandes BIU 2013 bei 2,41 Milliarden Euro und ist damit europaweit am höchsten. Am beliebtesten sind Sportsimulationsspiele wie Fifa, die Ego-Shooter Reihe Call of Duty, Minecraft oder das militärische Strategiespiel League of Legends (Quelle: Jim-Studie 2013). Wie [Katharina Dankert](#), Referentin für Videospiele-Technik bei Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) in ihrem einführenden Vortrag zeigt, werden die Spiele immer realistischer. Dazu Eva Hanel: "Viele Spiele lassen sich in ihrer Bild- und Handlungsführung durchaus mit Kinofilmen vergleichen. Das erhöht die Intensität des Spielens - und macht es auch schwer, sich wieder davon zu lösen."

Ein weiteres wesentliches Motiv für die Faszination von Computerspielen ist das Experimentieren mit Identitäten mit selbst erstellten Avataren, wie [Prof. Dr. Martin Geisler](#) von der FH Jena erläutert. Spielerinnen und Spieler stoßen häufig auf Unverständnis und Ablehnung hinsichtlich ihres Hobbys. Doch um mit Jugendlichen über Grenzen und Risiken von Computerspielen ins Gespräch zu kommen, sollten Eltern und Fachkräfte die virtuellen Welten verstehen können. In diesem Zusammenhang wird [Dr. Claudia Lampert](#) vom Hans-Bredow-Institut zeigen, welche Rolle die Familie in der Computerspielesozialisation einnimmt und welche Handlungsempfehlungen sich daraus ergeben.

Wir freuen uns über eine Berichterstattung, laden Sie gern zu einer Teilnahme an der Tagung ein und stehen für Rückfragen zur Verfügung. Ansprechpartnerin bei der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen ist Eva Hanel, Tel. 0511-858788, eva.hanel@jugendschutz-niedersachsen.de.

Programm

- 9.30 Anmeldung
- 10.00 Begrüßung und Einführung - Eva Hanel, Medienreferentin, LJS
- 10.15 Videospiele - wie sie aussahen, aussehen und aussehen werden
Katharina Dankert, Referentin für Videospiele USK Berlin
- 10.45 Bühnen der Selbstwirksamkeit - Thesen zur Attraktivität und der Faszination von Computerspielen und Spielgemeinschaften
Prof. Dr. Martin Geisler, FH Jena
- 12.00 Hauptsache Action - Computerspiele in der Jugendarbeit
Jens Wiemken, byte 42, Vechta
- 13.00 Mittagspause
- 14.00 Kommunikatives Stühlerücken - Diskussionsrunde zum Thema Computerspiele
- 14.45 Pause
- 15.00 Computerspiele(n) in der Familie
Dr. Claudia Lampert, Hans Bredow Institut, Hamburg
- 16.00 Exzessive Computerspielenutzung - Welche Rolle spielt die Familie?
M.A. Michaela Hauenschild, Universität Hamburg

Über die LJS

Die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen ist ein Fachreferat der Landesarbeitsgemeinschaft der Freien Wohlfahrtspflege in Niedersachsen und arbeitet zu aktuellen Themen des Kinder- und Jugendschutzes. Die Tätigkeitsfelder sind Fortbildungen, Materialentwicklungen, Fachberatung, Projekte, Arbeitskreise und Gremien.

Pressekontakt: Ulrike Beckmann Konzept+Kommunikation, Beim Schlump 13A, 20144 Hamburg, Tel. 0173/5769287 kontakt@ulrike-beckmann.de