

Brille auf, Welt an

Online-Jahrestagung der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen am 03.12.2020 zum Thema **Digitale Spiele**

Virtual Reality-Spiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit bei jungen Menschen, auch wenn die Technologie nach wie vor ein kostspieliges Vergnügen darstellt. Die damit einhergehende Herausforderung aus der Perspektive des Jugendschutzes liegt in der Bewertung der Wirkungsvermutungen, denn VR-Spiele lassen eine ungewohnte Nähe zum Geschehen zu.

Und es gibt weitere Aspekte, die mit dem Blick auf Kinder und Jugendliche zu bedenken sind: **Lootboxen (Beutekisten)**, die mit spielerisch relevanten Gegenständen gefüllt sein können, stellen zusätzliche Spielanreize dar, die ein suchtartiges Spielen begünstigen und zu Kostenfallen im Internet führen können. Die Frage, ob es sich bei Lootboxen um Glücksspiel handelt und demnach erst für Erwachsene zugänglich wären, ist in Deutschland ein viel diskutiertes Thema. Ebenso sorgen Spielprinzipien, die Glücksspiel simulieren, indem am einarmigen Banditen permanent „In-Game-Währung“ gewonnen werden muss, für kontroverse Diskussion.

Zwei weitere Schwerpunkte der Online-Jahrestagung bilden die Bereiche „**eSport**“ und „**Toxic Gaming**“. Da heute überwiegend online gegeneinander oder miteinander gespielt bzw. gestreamt wird, werden jugendliche Spieler*innen mit diskriminierenden Inhalten (Sexismus und Rassismus) und Umgangsformen konfrontiert. Wie Kinder und Jugendliche diesen Phänomenen begegnen und welche Forderungen sich daraus auch an die Spielindustrie und dem Gesetzgeber formulieren lassen, werden vorgestellt.

Veranstalterin: Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen (LJS) | Tagungsleitung: Eva Hanel | Kosten: 70,- €

Die Veranstaltung wird als Zoom-Konferenz durchgeführt. Technische Voraussetzungen für die Teilnahme sind: PC/Laptop mit Internetzugang, Headset ODER ein Mikro und Kopfhörer, Webcam (optional)

PROGRAMM

ab 9.30 Einloggen

10.00 Grußworte

Nds. Ministerium für Soziales, Gesundheit und Gleichstellung
Vorsitzende der LAG der Freien Wohlfahrtspflege in Niedersachsen e.V.

Einführung

Imke Schmieta, Leiterin der LJS
Eva Hanel, Referentin der LJS

10.30 „Es fühlt sich real an!“ –

Eine medienspsychologische Betrachtung von virtuellen Realitäten

Prof. Dr. Tilo Hartmann, Universität Amsterdam

11.45 PAUSE

12.30 Parallele Vortrags-Sessions:

1 Zocken im Netz – Gaming, Gambling und Co.

Dr. Tobias Hayer, Universität Bremen

2 Zwischen Empowerment und Toxicity: Kommunikation im Kontext digitaler Spiele

Nina Kiel, Spielejournalistin, -forscherin und -entwicklerin in Düsseldorf

3 eSports

Alexander Hundenborn, Fachstelle für Jugendmedienkultur, Köln

14.00 Zusammenfassung der Referent*innen und gemeinsames Feedback

14.30 ENDE

Online-Jahrestagung der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen am 03.12.2020 zum Thema Digitale Spiele

Hiermit melden Sie sich für die Tagung an und übernehmen die Kosten in Höhe von 70,- €.

Im Fall einer schriftlichen Absage bis zu zwei Wochen vor dem Termin entstehen Ihnen keine Kosten.

ANMELDUNG / RECHNUNGSADRESSE

Buchungsnummer **J2030**

Name / Vorname _____

Institution _____

Straße / Hausnr. _____

PLZ / Ort _____

Telefon _____

E-Mail _____

Von 11.45 Uhr bis 14.00 Uhr finden drei Vortrags-Sessions parallel statt. Bitte treffen Sie eine Auswahl bei welchem Thema Sie live dabei sein wollen. Die anderen beiden Vorträge können Sie sich an den darauffolgenden Tagen als Videocast anschauen.

Auswahl

Zocken im Netz -
Gaming, Gambling
und Co.

Zwischen Empower-
ment und Toxicity:
Kommunikation im
Kontext digitaler Spiele

eSports

Sie erhalten eine Anmeldebestätigung. Weitere Informationen werden Ihnen ca. 2 Wochen vor der Veranstaltung zugesendet. Den Zugang zur Online-Jahrestagung via Zoom erhalten Sie per E-Mail zwei Tage vor dem Veranstaltungstermin.

Anmeldeschluss: 13. November 2020

per E-Mail an

post@jugendschutz-niedersachsen.de

per Fax an

0511 2834954

online unter

jugendschutz-niedersachsen.de/seminare/anmeldung

Ansprechpartnerin

Maike Krahe (LJS) | 0511 858788

Buchungsnummer

J2030