

Europäisches Symposium „Spielewelten in der Zukunft“

Interaktionen von klassischen und virtuellen Spielen

Kindermedienland Thüringen in der Spielestadt Sonneberg

veranstaltet vom:

Europäischen Informations-Zentrum
in der Thüringer Staatskanzlei

und von der Europäischen Kommission,
Vertretung in Deutschland

in Zusammenarbeit mit:
der Stadt Sonneberg

- Bundesministerium für Familie, Senioren,
Frauen und Jugend
- Thüringer Ministerium für Soziales, Familie
und Gesundheit
- Thüringer Landesmedienanstalt
Kommission für Jugendmedienschutz
- Mitteldeutscher Medienförderung
für Nichtregierungsorganisationen
- Spiele- und Computer-Games-Hersteller
- Kommunen, Eltern sowie Lehrerver-
bände und Jugendmedienschutzzei-
richtungen

Reihe

Tagungsberichte

Band 66



Vertretung der Europäischen Kommission
in Deutschland



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Spielzeugstadt Sonneberg
online



Kommission für Jugendmedienschutz
der Landesmedienanstalten



Mitteldeutsche
Medienförderung



EUROPE
DIRECT

INFORMATIONSNETZWERK

Programm S. 11

VORWORT

Dieter Althaus, S. 23
 Thüringer Ministerpräsident, Erfurt

PLENUM I

Thomas Berfenfeldt,
 Präsident, Vereinigung der Europäischen Spiel-Industrie,
 Brüssel S. 27

**Trends und Visionen der virtuellen Spielwelten aus Sicht der
 Zukunftsforschung**

Patrick Mijns,
 Autor, Consultant und Zukunftsexperte für virtuelle Realität,
 Kognition, E-Learning, Zukunftsinstitut Kelkheim S. 31

**Gewaltorientierte Inhalte des Computerspieles Konflikte
 mit dem Jugendschutz in Europa**

Holger Albrich,
 A1-Audiovisuelle Politik und Medienpolitik
 (kreative Online-Inhalte, Videospiele), GD Informationsge-
 sellschaft und Medien, Europäische Kommission, Brüssel . . . S. 35

**Clansbildungen – soziale Prozesse in Computerspielgemein-
 schaften**

Martin Geisler,
 Institutsleiter, Institut für Computerspiel – Spawnpoint,
 Erfurt S. 41

Moderation:

Dietmar Grosser,
 Stellv. Ressortleiter Wirtschaft und Soziales der Thüringer
 Allgemeinen, Erfurt S. 43

**Empfang der Thüringer Landesregierung
Begrüßung der Teilnehmer**
Gerold Wucherpfennig,
Thüringer Minister für Bau, Landesentwicklung und Medien,
Erfurt S. 45

PLENUM II

**Eröffnungsvortrag der Fachkonferenz:
Führt virtuelle Gewalt zu tatsächlicher Gewalt?**
Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer,
Ärztlicher Direktor, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie,
Universität Ulm S. 57

**Faszinationskraft von Computerspielen auf Kinder und
Jugendliche und die Einschätzung des Jugendschutzes**
Prof. Dr. Klaus Peter Jantke,
Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT),
Projektgruppe Kindermedien, Ilmenau S. 73

Computerspielnutzung im Konflikt mit schulischer Leistung?
Prof. Dr. Christian Pfeiffer,
Direktor, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen,
Hannover S. 77

Moderation:
Daniela Kuntze,
Leiterin, ZDF-Landesstudio Thüringen, Erfurt S. 79

Medienkompetenz aus Sicht der Thüringer Landesmedienanstalt
Jochen Fasco,
Direktor der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM), Erfurt . . S. 81

Computer & Sport – eine pädagogische Herausforderung
Prof. Dr. Helmut Lukesch,
Institut für Experimentelle Psychologie,
Universität Regensburg S. 91

**Überlebensstrategie als Spielwarenproduzent
im internationalen Wettbewerb**

Dr. René Wilfer,

Geschäftsführer der PIKO Spielwaren GmbH, Sonneberg . . . S. 107

Videospiele als Kulturgut – mehr Qualität statt Mittelmaß

Jens Wiemken,

Diplompädagoge, freier Referent, Niedersächsische

Landesmedienanstalt (NLM), Hannover S. 115

Moderation:

Matthias Gebler,

stellv. Direktor, MDR Landesfunkhaus Thüringen, Erfurt . . S. 121

WORKSHOP I

Spiele 2.0 – Alternativen zu Gewaltspielen?

Mela Kocher,

Mitarbeiterin, Schweizerisches Institut für Kinder und

Jugendmedien (SIKJM), Zürich S. 125

Dr. Sandra Fleischer,

Kommunikations- und Medienwissenschaftlerin,

Geschäftsstellenleiterin „Ein Netz für Kinder“, Erfurt S. 131

Andreas Reupert,

Leiter des CVJM (Christlicher Verein Junger Menschen),

Computerclub e.V. Chemnitz, Gutachter der Unterhaltungssoft-

ware-Selbstkontrolle (USK), Berlin S. 131

Prof. Ulrike Spierling,

Sprecherin des Forschungsschwerpunktes

Interaktive Kinder- und Jugendmedien Fachhochschule Erfurt,

Erfurt S. 143

Patrice Chazerand,

Generalsekretär, Interactive Software Federation of

Europe (ISFE), Brüssel S. 149

Lidia Grashof,
Ständige Vertreterin der obersten Landesjugendbehörden (OLJB)
bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK),
Berlin S. 155

Moderator:
Thomas Günter,
Justiziar, Jugendschutz.net, Mainz S. 173

Workshop II

**Klassische Spiele und Ihre Aufgabe für die Motorik und
Kreativität**
Dr. Fabienne Becker-Stoll,
Institutsleiterin, Staatsinstitut für Frühpädagogik,
München S. 177

Martina Reinhardt,
Referatsleiterin Referat 34, Thüringer Ministerium für Soziales,
Familie und Gesundheit, Erfurt S. 183

Dr. Bernd Uwe Althaus,
Direktor des Thüringer Instituts für Lehrerfortbildung, Lehrplanent-
wicklung und Medien, Bad Berka S. 189

Dieter Dornbusch,
Vorsitzender, Bundeselternrat, Oranienburg S. 198

Heron Sünderhauf,
Vorsitzender des Thüringer Elternverbands e.V., Lichtenhain . . S. 199

Moderator:
Peter Lang,
Meisenbach Verlag GmbH, Chefredaktion der Zeitschrift
„Das Spielzeug“, Bamberg S. 209

Workshop III

Virtuelle Welten – Vernetzung mit realen Spielen

Min-Kin Mak,

Vorstand plaz Entertainment AG, Grünwald S. 213

Yvonne Beckel,

Bereichsleiterin, Non – fiction – Bereich, Kinderfilm GmbH,

Erfurt S. 215

Martijn Huigsloot,

Deputy PEGI coordinator, NICAM /PEGI, Netherlands . . . S. 217

Patrick Cabalzar,

Managing Partner, H3 – Systems GmbH & Co. KG,

Kochel am See S. 237

Gerrit Neundorff,

Institutsleiter, Institut für Computerspiel – Spawnpoint,

Erfurt S. 241

Moderation:

Markus Schwerdtel,

Chefredakteur, Zeitschrift „GamePRO“, München S. 245

Synopse

Dr. Dr. Dietmar Görgmaier,

Leiter Europäisches Informations-Zentrum

in der Thüringer Staatskanzlei, Erfurt S. 249

Schlussempfang der Stadt Sonneberg

Sibylle Abel,

Bürgermeisterin der Stadt Sonneberg S. 255

Anhang:

Impressionen S. 263

Teilnehmerliste S. 271

Referenzliste S. 295