

Lasst uns spielen!

Medienpädagogik und Spielkulturen

38. Forum Kommunikationskultur

18. bis 21. November 2021, Erfurt + online



Ob Open World Online Game, Virtual Reality-Anwendung, Gaming-App, QR Code-Rallye, Making, Urban Gaming, New Games, Rollen- oder Brettspiel: Bei der Weltaneignung nehmen Spiel und Spiele eine zentrale Bedeutung ein. Auch das Experimentieren, die persönliche und soziale Entfaltung und der Erwerb von Erfahrungen erfolgen spielend. Spiele helfen bei der Beantwortung der essentiellen Frage, in welcher Welt wir leben und wie wir leben möchten. Liegt also „die Quelle alles Guten im Spiel“, wie Friedrich Fröbel, Begründer des „Kindergartens“, einst sagte? Auch kritische Aspekte wie Spielsucht bzw. Gaming Disorder, Datenschutz, riskante Interaktionen oder die Instrumentalisierung von Spiel und Spieler*innen gilt es zu betrachten.

Entsprechend vielschichtig wird das Spielen in der Erziehungswissenschaft, der kulturellen und politischen Bildung sowie in der Sozial-, Medien- und natürlich der Spielpädagogik betrachtet und aktiv eingesetzt.

Eine Trennung von digitalem und analogem Spielen erscheint dabei heute meist nicht mehr sinnvoll. Für Kinder, Jugendliche und Erwachsene sind beide Formen relevant und prägen die individuelle (Medien-)Sozialisation mit. Auch in medienpädagogischen Praxisprojekten profitieren Anleitende von allen Formen des Spiels. Die Schnittmengen von Spiel- und Medienpädagogik sind groß.

Das 38. Forum Kommunikationskultur lotet das pädagogische Potenzial von analogen und digitalen Spielvarianten aus und stellt sich den sozialen, kulturellen, ethischen und politischen Aspekten des Spielens.

Zentrale Fragen der Tagung:

- Welche Potenziale, aber auch welche Herausforderungen sind im Kontext Spielen, Gaming Smart Toys und Digitales Spielzeug von Relevanz?
- Wie lassen sich Spiele sinn- und genussvoll in Bildungskontexte wie Schule, Kita, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung einbringen?
- Wie bedingen sich Spielkulturen und Lebenswelten in unserer digitalen Gesellschaft?
- Wie kann die spielbezogene Kritikfähigkeit bei Kindern, Jugendlichen und auch Erwachsenen kultiviert und angeregt werden?
- Welche Synergien gibt es zwischen Medien-, Spiel- und Kulturpädagogik? Und wie können diese oftmals getrennten pädagogischen Bereiche voneinander lernen oder zusammen wirken?
- Wie können Spiele zur Teilhabe und zur kritischen sowie kreativen Gestaltung von Lebenswelten und Entfaltung der Persönlichkeit beitragen?
- Wie können kulturelle, politische und ethische Aspekte des Spielens und der Spielkulturen mit verschiedenen Zielgruppen pädagogisch bearbeitet werden?

- Wie können wir die marktwirtschaftliche Prägung der Spielwelt medienpädagogisch rahmen?
- Game-based und Game-inspired Learning: Welche Konzepte und Methoden zum kreativen und bildungsrelevanten Umgang mit digitalen Spielen können die Lust am Lernen fördern?
- Wie lassen sich eSport und Gamification medienpädagogisch aufgreifen und nutzbar machen?

Das Forum Kommunikationskultur 2021 wird vom 18. bis 21. November als hybrides Format angeboten. Die Tagung bietet sowohl in zahlreichen Online-Workshops am 18. und 19. November als auch durch Diskussionen und Fachvorträge im Stream sowie vor Ort in Erfurt am 20. November Raum für die Beantwortung zahlreicher Fragestellungen und viele Möglichkeiten für einen Theorie-Praxis-Transfer. Über die genannten Formate hinaus soll dieser mit interaktiven Spielstationen erlebbar gemacht werden, das Publikum gilt es aktiv zu beteiligen. Denn wir wollen nicht nur über Spiel reden, sondern auch selbst ausprobieren und spielen. Aktive Online-Spielerfahrungen am 21. November runden die Tagung ab.

Mit Impulsen und Beiträgen u.a. von Ulrich Heimlich (München), Judith Ackermann (Potsdam), Franz Josef Röhl (Darmstadt), Dirk Poerschke (Düsseldorf), Martin Geisler (Jena) und Renate Hillen (Frankfurt am Main), Svenja Anhut (Fürstenwalde) und Jens Junge (Berlin).

Die Tagung wird von der GMK in Kooperation mit der [Bundeszentrale für politische Bildung](#) (bpb) veranstaltet und gefördert u.a. vom [Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend](#) (BMFSFJ), von [Gutes Aufwachsen mit Medien](#) (GAMM), der [Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen](#) (fsf), der [Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter](#) (FSM e.V.) und [Klicksafe](#).

Unterstützt wird die Veranstaltung durch Streaming seitens des [Thüringer Medienbildungszentrum der TLM](#) in Gera und Räumlichkeiten der [Universität Erfurt](#).

Kontakt:

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. | Obernstr.24a | 33602 Bielefeld

gmk-net.de | gmk@medienpaed.de | 0521/67788

Facebook: [@gmk.medienpaedagogik](#) | Twitter: [@GMKnet](#) | Instagram: [@gmk_net](#)