

**9:30 – 11:15 Uhr**

„Extensives Computerspielen als Ursache von Leistungsversagen und Jugendgewalt – Was ist zu tun?“

Prof. Dr. Christian Pfeiffer,  
Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN)

„Die Welt der neuen Kinder – Was fasziniert an der digitalen Welt?“

Dr. Wolfgang Bergmann,  
Institut für Kinderpsychologie und Lerntherapie Hannover (IFL)

**11:15 – 11:30 Uhr**

Kaffeepause

**11:30 – 13:00 Uhr**

REFLEXIONEN ÜBER COMPUTERSPIELE

Panel 1

REGELN UND REGELVERLETZUNGEN

„Moralität in Computerspielen“

Dr. Michael Nagenborg,  
Eberhard Karls Universität Tübingen

„Cheaten in Computerspielen“

Julian Kücklich

Moderation: Karla Neef, HdM Stuttgart

Panel 2

POLITIK UND GESELLSCHAFT

„Politik und Gesellschaft in Computerspielen“

Dr. Tobias Bevc, Technische Universität München

„Weibliche Helden in Computerspielen“

Dr. Jutta Zaremba, Johann Wolfgang Goethe Universität,  
Frankfurt am Main

Moderation: Prof. Dr. Petra Grimm, HdM Stuttgart

Panel 3

BILDUNG

„Serious Games – Chancen und Grenzen“

Sebastian Deterding, Bundeszentrale für  
politische Bildung

„Bildung durch Computerspiele:

Ein heimlicher Lehrplan!“

Prof. Dr. habil. Winfried Kaminski, Fachhochschule Köln

Moderation: Elke Sauerteig, Aktion Jugendschutz

**13:00 – 14:00 Uhr**

Mittagspause

**14:00 – 14:15 Uhr**

PRÄSENTATION DER PANEL-ERGEBNISSE  
IM PLENUM

Prof. Dr. Richard Stang, HdM Stuttgart

**14:15 – 15:15 Uhr**

DIE MACHER: SPIEL-ENTWICKLER UND  
SPIEL-PUBLISHER

„Macbeth versus Ego-Shooter – Ethische Fragen  
bei Computer- und Videospielen“

Martin Lorber, Electronic Arts Deutschland, Köln

„What is easy and what is right? –

Ethics in Game Development“

Stefan Baier, Streamline Studios, Amsterdam

**15:15 – 16:00 Uhr**

PODIUMSDISKUSSION

Teilnehmer:

Stefan Baier, Streamline Studios

Dr. Wolfgang Bergmann, IFL

Prof. Dr. Petra Grimm, HdM Stuttgart (Moderation)

Martin Lorber, Electronic Arts

Prof. Dr. Christian Pfeiffer, KFN

Dr. Klaus Spieler, USK

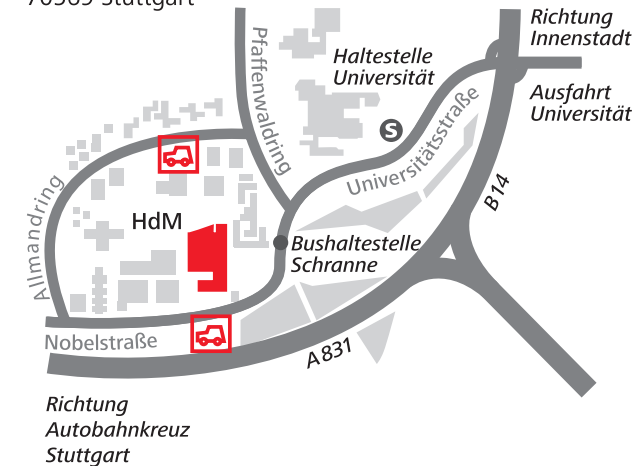
**16:00 Uhr**

Ende der Veranstaltung

Um sich zum VII. HdM-Symposium zur Medienethik anzumelden, besuchen Sie bitte unsere Website [www.medienethikpreis.de](http://www.medienethikpreis.de) oder faxen das beigelegte Anmeldeformular an die angegebene Faxnummer.

Anmeldeschluss: 28. November 2007

Hochschule der Medien (HdM)  
Nobelstr. 10  
70569 Stuttgart



STUTTGARTER  
ZEITUNG  
ZU DENKEN GEBEN.



dmc  
digital media center

HypoVereinsbank

Member of  
UniCredit Group

Gestaltung: ULRIKE STECK | BÜRO FÜR MEDIENGESTALTUNG

## VII. HdM-Symposium zur Medienethik

5. / 6. Dezember 2007

Audimax



Computerspiele  
und virtuelle Welten –  
Neue Herausforderungen für die Ethik?

VERANSTALTER

Prof. Dr. Petra Grimm

Prof. Walter Kriha

Prof. Dr. Richard Stang

VERANSTALTUNGSPARTNER

Dr. Michael Nagenborg

## » SYMPOSIUM

Seit Jahren ist der Wachstumstrend in dem Markt für Unterhaltungssoftware ungebrochen: In Deutschland stieg der Umsatz im vergangenen Jahr auf ca. 1,12 Mrd. Euro. Starke Nutzer dieser Software sind männliche Jugendliche. Die Hälfte von ihnen spielt täglich bzw. mehrmals in der Woche Computerspiele.

Diesen Stellenwert, den Computerspiele in der täglichen Mediennutzung – insbesondere von Jugendlichen – einnehmen, führte rasch zu einer Diskussion über ihre Wirkung. Sie reicht von dem Vorwurf, Ursache zahlreicher Entwicklungsdefizite, von Leistungsversagen oder gar Jugendgewalt zu sein, auf der einen Seite bis zu der Position, Computerspiele könnten die kindliche Geschicklichkeit, strategisches Denken und die Aneignung von Medienkompetenz fördern, auf der anderen Seite.

Ziel des Symposiums ist es, die verschiedenen Aspekte der Diskussion um Computerspiele aufzugreifen. Es soll den Fragen nachgegangen werden, wie die dargestellten virtuellen Welten zur Sozialisation und Identitätsbildung Ihrer Nutzer beitragen. Welche Werte und welches Weltbild werden in den realistisch anmutenden virtuellen Welten vermittelt? Welche Lösungsstrategien werden innerhalb der Computerspiele angeboten?

Hierzu werden am ersten Tag Inhalte und Darstellungen in Computerspielen im Mittelpunkt stehen. Am zweiten Tag sollen aus unterschiedlichen Perspektiven die zentralen Fragestellungen für die Medienethik herausgearbeitet werden. Die Tagung richtet sich an Pädagogen, Medienschaffende, Wissenschaftler und Studierende.

## » MITTWOCH, 5. DEZEMBER 2007

### 10:00 – 10:15 Uhr BEGRÜSSUNG

Prof. Dr. Alexander W. Roos,  
Rektor der Hochschule der Medien (HdM)  
Prof. Dr. Petra Grimm,  
Dekanin der Fakultät Electronic Media

### 10:15 – 11:15 Uhr EINFÜHRUNG

„Computerspiele. Leitmedium der Gegenwart?“  
Prof. Dr. habil. Winfried Kaminski, Fachhochschule Köln  
„Ethik und Computerspiele“  
Dr. Michael Nagenborg,  
Eberhard Karls Universität Tübingen

### 11:15 – 11:30 Uhr Kaffeepause

11:30 – 13:00 Uhr  
**DIE UNTERHALTUNGS SOFTWARE  
SELBSTKONTROLLE (USK)**  
„Aufgabe und Arbeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“  
Dr. Klaus Spieler, Geschäftsführer der USK  
„Spielprüfung in der Praxis“  
HdM-Studierende präsentieren ihre Bewertung von ausgewählten Computerspielen anhand des USK-Kriterienkatalogs  
„USK meets HdM“  
Bewertung der studentischen Prüfergebnisse durch die USK  
Dr. Klaus Spieler, Geschäftsführer der USK

### 13:00 – 14:00 Uhr Mittagspause

## » MITTWOCH, 5. DEZEMBER 2007

### 14:00 – 15:30 Uhr INHALTE UND DARSTELLUNGEN IN COMPUTERSPIELEN

Panel 1  
**STRATEGIESPIELE**  
Benedikt Grindel, Bluebyte/UBISOFT  
Moderation: Prof. Dr. Stang, HdM Stuttgart

Panel 2  
**EGO- UND THIRD-PERSON-SHOOTER**  
Stud.Dir. a.D. Regine Pfeiffer, Freie Mitarbeiterin im KFN  
Moderation: Prof. Dr. Petra Grimm, HdM Stuttgart

Panel 3  
**ONLINE-WELT / VIRTUELLE WELT**  
Gunnar Lott, GameStar  
Moderation: Dr. Michael Nagenborg,  
Eberhard Karls Universität Tübingen

### 15:30 – 16:00 Uhr Kaffeepause

16:00 – 16:30 Uhr  
**PRÄSENTATION DER PANEL-ERGEBNISSE IM PLENUM**  
Studierende des Masterstudiengangs  
Bibliotheks- und Informationsmanagement

16:30 – 17:30 Uhr  
**ERFRISCHUNGEN UND „HANDS-ON“**  
Präsentation verschiedener Computerspiele an Computerinseln im Foyer und der hochschulübergreifenden Spielentwicklung „Die Stadt Noah“

17:30 – 18:30 Uhr  
**VERLEIHUNG DES MEDIENETHIK-AWARDS 2007**  
Eröffnungsrede  
Prof. Dr. Peter Frankenberg,  
Minister für Wissenschaft, Forschung  
und Kunst Baden-Württemberg

ab 18:30 Uhr  
Stehempfang

## » SCHRIFTENREIHE MEDIENETHIK

Die Publikations-Reihe zum HdM-Symposium zur Medienethik

Die „Schriftenreihe Medienethik“ wird von Petra Grimm und Rafael Capurro herausgegeben und erscheint im Franz Steiner Verlag, Stuttgart. Auch im Anschluss an das diesjährige Symposium werden die Vorträge der Referenten Eingang in einen neuen Band der Schriftenreihe Medienethik finden.

Bisher sind erschienen:

- **Wirtschaftsethik in der Informationsgesellschaft  
Eine Frage des Vertrauens?**  
(Band 6)
- **Tugenden der Medienkultur  
Zu Sinn und Sinnverlust tugendhaften Handelns  
in der medialen Kommunikation**  
(Band 5)
- **Krieg und Medien  
Verantwortung zwischen apokalyptischen Bildern  
und paradiesischen Quoten**  
(Band 4)
- **Kinderfernsehen und Wertekompetenz**  
(Band 3)
- **Ethik im Netz**  
(Band 2)
- **Menschenbilder in den Medien – ethische Vorbilder?**  
(Band 1)



Franz Steiner Verlag