

Anmeldung zur Fachtagung der LfM „Es begann eigentlich mit meinem Vater“

Donnerstag, 17.01.2013
Landesanstalt für Medien (LfM), Zollhof 2,
40221 Düsseldorf

☐ Hiermit melde ich mich verbindlich zur Tagung an.

☐ Teilnahme an Workshop I

☐ Teilnahme an Workshop II

☐ Leider kann ich an der Tagung nicht teilnehmen.

Name, Vorname: _____

Institution: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

Anmeldungen per E-Mail an tagung@lfm-nrw.de

Die Teilnahme an der Tagung ist kostenlos.

Anmeldeschluss ist der **10.01.2013**.

Anmeldungen erfolgen nach Eingang.

Eine Bestätigung erhalten Sie auf Wunsch.

Veranstaltungsort

- › Landesanstalt für Medien
Zollhof 2
40221 Düsseldorf

Anfahrt

- › Mit dem Bus:
725 Richtung Düsseldorf-Hafen
Haltestelle Rheinturm, 3 Min Fußweg bis zur LfM.
- › Mit der Straßenbahn:
704 Richtung Neuss-Stadthalle
709 Richtung Neuss-Theodor-Heuss-Platz
Haltestelle Stadttor, 8 Min Fußweg bis zur LfM.
708 Richtung Düsseldorf-Hamm
Haltestelle Wupperstraße, 8 Min Fußweg bis zur LfM.
- › Mit der S-Bahn:
S8/S11 Richtung Neuss/Bergisch Gladbach,
oder S28 (Regiobahn Kaarst/Mettmann),
Haltestelle Völklinger Straße, 10 Min Fußweg bis zur LfM.
- › Mit dem PKW
Folgende öffentliche Parkhäuser sind zu Fuß erreichbar:
„Stadttor“, „Neuer Zollhof“, „UCI- Kinowelt“.
Die Parkhäuser sind ausgeschildert.

Veranstalter



Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)

Verantwortlich: Dr. Meike Isenberg
Ansprechpartnerin: Dagmar A. Rose
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
Telefon: 0211/77007 – 121
Fax: 0211/77007 – 388
E-Mail: tagung@lfm-nrw.de
www.lfm-nrw.de



„Es begann eigentlich mit meinem Vater“

Vorstellung von Studienergeb-
nissen zum Thema „Computer-
spiele(n) in der Familie“

17. Januar 2013
LfM, Düsseldorf


Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)

Fachtagung „Es begann eigentlich mit meinem Vater – Vorstellung von Studienergebnisse zum Thema Computerspiele(n) in der Familie“

Für viele Kinder und Jugendliche, aber auch für (junge) Erwachsene, gehört das Spielen von Computerspielen zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen – und wird somit zu einem zentralen Thema der familiären Mediennutzung. Doch wie und über wen sind die Spielerinnen und Spieler mit Computerspielen in Berührung gekommen? Wie genau sieht der Computerspieleumgang in der Familie aus? Und lassen sich hinsichtlich der Computerspielesozialisation geschlechtsspezifische Unterschiede erkennen – sowohl im Hinblick auf die Spielerinnen und Spieler als auch auf die Eltern?

Um Antworten auf diese Fragen zu erhalten, hat die LfM das Hans-Bredow-Institut für Medienforschung gemeinsam mit dem Lehrstuhl für Erziehungswissenschaft unter besonderer Berücksichtigung der Medienpädagogik an der Universität Hamburg mit einer Sekundäranalyse zum Thema „Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte“ beauftragt. Diese Ergebnisse werden im Rahmen der Fachtagung „Es begann eigentlich mit meinem Vater – Vorstellung von Studienergebnissen zum Thema Computerspiele(n) in der Familie“ vorgestellt und sollen diskutiert werden.

In die Analyse sind einerseits Daten aus der LfM-Computerspieleabhängigkeitsstudie von Prof. Dr. Fritz et. al. und andererseits Daten aus der vom Bundesfamilienministerium geförderten EXIF-Studie („Exzessive Internetnutzung in Familien“, Prof. Dr. Kammerl, Universität Hamburg) eingegangen. Aus beiden Studien sollen daher vorab die zentralen Ergebnisse vorgestellt werden.

Nachdem am Vormittag die Studienergebnisse präsentiert werden, wollen wir dieses facettenreiche Thema am Nachmittag in zwei Workshops mit Praktikern diskutieren. Hierbei wird den Fragen nachgegangen, was Präventionsangebote leisten können und wie pädagogische Spieleratgeber zu ihren Empfehlungen finden.

Hierzu laden wir Sie herzlich ein!

Dr. Jürgen Brautmeier

Direktor der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)

„Es begann eigentlich mit meinem Vater“

Fachtagung zur Präsentation der Ergebnisse aus der LfM-Sekundäranalyse zum Thema „Computerspielenutzung aus sozialisatorischer Perspektive“

Moderation: Mechthild Appelhoff, LfM

10:30 Uhr Akkreditierung

11:00 Uhr Grußworte

Mechthild Appelhoff

Leiterin Bereich Medienkompetenz und Bürgermedien,
Landesanstalt für Medien NRW (LfM)

Thomas Thomer

Unterabteilungsleiter Kinder und Jugend, Bundesministerium für
Familie, Senioren, Frauen und Jugend

11:20 Uhr Fachinput I: Kernergebnisse der LfM-Studie zum Thema „Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeitsverhalten“

Dr. Claudia Lampert

Hans-Bredow-Institut Hamburg

11:50 Uhr Fachinput II: Kernergebnisse aus der BMFSFJ-Studie „EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien“

Prof. Dr. Rudolf Kammerl

Universität Hamburg

12:20 Uhr Fachinput III: Kernergebnisse aus der LfM-Sekundäranalyse zum Thema „Computerspielenutzung aus sozialisatorischer Perspektive“

Prof. Dr. Rudolf Kammerl

Universität Hamburg

Dr. Claudia Lampert

Hans-Bredow-Institut Hamburg

13:00 Uhr Mittagspause

14:00 Uhr Workshop I: Was leisten Präventionsangebote?

Präventionskampagne „Dein Spiel. Dein Leben. – Find your Level!“ des Bundesfamilienministeriums

Horst Pohlmann

Projektleiter, Institut Spielraum, FH Köln

„klicksafe.de“ – Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

Martin Müsgens

Referent der EU-Initiative klicksafe

Workshop II: Wie finden Spieleratgeber zu ihren Beurteilungen?

Spieleatgeber-NRW

Daniel Heinz

Redakteur, Spieleatgeber-NRW, Köln

Kinder-Software-Ratgeber

Thomas Feibel

Co-Initiator des Kinder-Software-Preises „TOMMY“
und Kinder-Software-Rezensent

15:30 Uhr Ausklang