



# Ringvorlesung

im Sommersemester 2017  
Universität Potsdam

## Videospiele als didaktische Herausforderung

### Organisation und Kontakt

Dr. Sebastian Möring  
(Koordination Digital Games Research Center)  
Universität Potsdam  
Europäische Medienwissenschaften  
Institut für Künste und Medien  
Am Neuen Palais 10  
14469 Potsdam  
[smoring@uni-potsdam.de](mailto:smoring@uni-potsdam.de)

Prof. Dr. Nathanael Riemer  
Universität Potsdam  
Institut für Jüdische Studien und Religionswissenschaft  
Am Neuen Palais 10  
14469 Potsdam  
[nriemer@uni-potsdam.de](mailto:nriemer@uni-potsdam.de)

© 2017 Layout & Satz: ZIM-Multimedia, T. Ziegler



**FH;P**

Fachhochschule Potsdam  
University of  
Applied Sciences

**EMW**  
Europäische Medienwissenschaft

**ze m**

Brandenburgisches Zentrum  
für Medienwissenschaften

 **digarec**  
Zentrum für Computerspielforschung  
Digital Games Research Center

# Videospiele als didaktische Herausforderung

Mit zunehmender Schnelligkeit etablieren sich neue Medien, Kommunikationsmittel und Kunstformen innerhalb unserer Gesellschaften. Oft sind es Jugendliche, die sich als „digital natives“ unbefangen auf diese Entwicklungen einlassen können. Der Ruf nach einem kritischen Umgang mit Medien, einer systematischen Medienerziehung und Medienbildung wird seit geraumer Zeit formuliert. Allerdings existieren bisher wenige Bemühungen die angehenden Pädagoginnen und Pädagogen mit entsprechenden Methoden, Ideen und Materialien auszustatten.

Die Idee für die Ringvorlesung entstand aus dem Gespräch mit Lehramtsstudierenden, die auf die oben erwähnten Desiderate aufmerksam machten. In dieser Ringvorlesung wird daher das Wissen über Computerspiele aus den Medienwissenschaften, den Game Studies sowie der Medienforschung direkt an die Lehrerinnen- und Lehrerbildung angebunden. Ihr Ziel ist die Untersuchung der Einsetzbarkeit von Computer- und Videospielen im schulischen Unterricht und für Aktivitäten in außerschulischen Jugendeinrichtungen. Die Referentinnen und Referenten werden aus den jeweiligen Perspektiven ihrer Fachdisziplinen konkrete Methoden und Anwendungsmöglichkeiten anhand von ausgewählten Computerspielen erörtern. Schwerpunkt des Interesses bilden dabei Videospiele, die in erster Linie zur Unterhaltung eingesetzt werden, da der Einsatz von „Serious Games“/„Educational Games“ in jüngster Zeit schon breiter wahrgenommen wird.

Die Vorträge werden jeweils etwa 50 Minuten dauern, um in einem anschließenden Austausch genügend Raum für Fragen, Diskussionen und Ideen anzubieten.

Dr. Sebastian Möring  
Prof. Dr. Nathanael Riemer

Die Vorträge  
finden jeweils  
**Dienstag, 16-18 Uhr,**  
im **Hörsaal 1.09.1.14**  
am Campus Neues Palais statt.

- 18.4.2017** Einführung
- 25.4.2017** Prof. Dr. Heiko Christians *Universität Potsdam*: Historische Medienbildung als Zukunftsperspektive in Schule und Universität. Ein Vorschlag
- 2.5.2017** Dr. Sebastian Möring *Universität Potsdam/ Digital Games Research Center*: Was verstehen wir, wenn wir Computerspiele spielen? Zur Hermeneutik des Computerspielens
- 9.5.2017** Prof. Dr. Jan Distelmeyer *FH Potsdam*: Kontrollieren. Zur Interaktivität von Computerspielen
- 16.5.2017** Heiko Brendel, M.A., M.S.Sc. *Universität Potsdam*: 4X-Geschichtsspiele im Schulunterricht - Eine Brücke zwischen Geschichte, Geografie und Politischer Bildung?
- 23.5.2017** Prof. Dr. Judith Ackermann *FH Potsdam*: Beeinträchtigungen spielerisch erfahrbar machen. Mit Computerspielen das Thema 'Inklusion' im Unterricht behandeln
- 30.5.2017** Prof. Dr. Rune Nielsen *IT-Universität Kopenhagen*: Video Game Addiction: a historical and critical analysis
- 6.6.2017** Manuela Pohl, M.Ed. *Universität Potsdam*: „The game is afoot!": Zum Potential von Computerspielen im Englischunterricht
- 13.6.2017** Paul Dalg *Leiter USK.online*: Spielverderber Jugendschutz - Juristische und praktische Grenzen beim Einsatz von Videospielen im Schulunterricht
- 20.6.2017** Martin Thiele-Schweiz, M.A. *Hochschule für Bildende Künste Braunschweig/Playing History*: Playing History - wie wir mit Spielen Geschichte(n) vermitteln
- 27.6.2017** Prof. Dr. Stephan Günzel *BTK - Hochschule für Gestaltung*: Das Bild des Computerspiels im Kunstunterricht
- 4.7.2017** Dr. André Czauderna *Cologne Game Lab, TH Köln*: Möglichkeiten des Einsatzes von Computerspielen im Politikunterricht am Beispiel von Democracy 3
- 11.7.2017** Melanie Fritsch, M.A. *Universität Bayreuth*: Gitarrensimitanten und Daumenartisten? Überlegungen zum Einsatz von Computerspielen im Musik-, Instrumental- und Sportunterricht
- 18.7.2017** Prof. Dr. Nathanael Riemer *Universität Potsdam*: Mit den Göttern zocken. Religionen in Computerspielen. Einsatzmöglichkeiten und Grenzen im Unterricht