



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 59, Nr. 2, 2021  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

## 38. Forum Kommunikationskultur 2021

Lasst uns spielen!

Medienpädagogik und Spielkulturen

18. bis 20. November 2021 in Erfurt

Katharina Kaiser-Müller

*Jährlich findet das Forum Kommunikationskultur als mehrtägige Fachtagung mit rund 300 Teilnehmer\*innen aus dem deutschsprachigen In- und Ausland zu einem aktuellen medienpädagogischen und gesellschaftlich relevanten Thema statt. In Impulsvorträgen, Workshops, Talkrunden und weiteren Formaten wird das Thema bearbeitet, aufgefüllt und weiterentwickelt. Das Ziel, Forschung und Praxis zusammenbringen, fördert die GMK mit dieser Veranstaltung in Form des Transfers und des Dialogs zwischen Medienforschung und den vielfältigen medienpädagogischen Praxisfeldern.*

*Every year, the Communication Culture Forum takes place as a multi-day conference with around 300 participants from German-speaking Germany and abroad on a current media-educational and socially relevant topic. The topic is dealt with, fanned out and further developed in keynote lectures, workshops, panel discussions and other formats. The aim of bringing research and practice together is promoted by the GMK with this event in the form of transfer and dialogue between media research and the diverse fields of media education practice.*



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

essenziellen 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, risikante 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 zusammenwirken?
- 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* bietet in Diskussionen, Workshops und durch Fachvorträge Raum für die Beantwortung zahlreicher Fragestellungen und viele Möglichkeiten für einen Theorie-Praxis-Transfer. Über die genannten Formate hinaus soll dieser mit interaktiven Spielstationen sowie Labs erleb- und anfassbar gemacht werden, das Publikum gilt es aktiv zu beteiligen. Denn wir wollen nicht nur über Spiel reden, sondern auch selbst ausprobieren und spielen.

Das Forum Kommunikationskultur wird von der GMK in Kooperation mit der [Bundeszentrale für politische Bildung \(bpb\)](#) veranstaltet und vom [Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend \(BMFSFJ\)](#) sowie weiteren Partnern unterstützt.

Kontakt:

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V., Obernstr.24a, 602 Bielefeld

[gmk-net.de](http://gmk-net.de)

[gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de),

Facebook: [@gmk.medienpaedagogik](#)

Twitter: [@GMKnet](#)

Instagram: [@gmk\\_net](#)

Weiteres unter: <https://www.gmk-net.de/veranstaltungen/forum-kommunikationskultur-2021/>