

**Donnerstag, 19.10.06**

- 12:00 Begrüßung der Teilnehmer  
Professor Dr. Wilfried Huber  
(Leiter des Zentralinstituts für Lehrerbildung  
und Lehrerfortbildung der TUM, angefragt)
- 12:15 Konstruktion von Politik und Gesellschaft in  
Computerspielen – einleitende Bemerkungen  
und Überlegungen  
Tobias Bevc (TUM)
- 13:30 Politische Identität durch Computerspiele?  
- Potentiale und Risikofaktoren aus medienpä-  
dagogischer Perspektive  
Michael Gurt, JFF München
- 14:45 Onlinegames - Gefahr und Chance für die Ent-  
wicklung des Demokratieverständnisses von  
Jugendlichen  
Andreas Schwantner und Thea Schwantner
- 16:00 Kaffeepause
- 16:15 Computerspielkonsum und Politischer Konser-  
vatismus unter Jugendlichen  
Christoph Klimmt, Institut für Journalistik und  
Kommunikationsforschung, Hochschule für  
Musik und Theater Hannover
- 17:30 Die Veränderung des traditionellen Sportbildes  
in Gesellschaft und Politik durch E-Sport  
Jörg Müller-Lietzkow, Friedrich-Schiller-  
Universität Jena

18:45 Power of Politics. Ein Online-Spiel als Instru-  
ment gegen Politikverdrossenheit  
Peter Merschitz, Universität Wien

20:00 Empfang am Lehrstuhl für Politische Wissen-  
schaft

**Freitag, 20.10.06**

09:00 Mentale Bilder und programmierte Compu-  
terwelten  
Daniel Fetzner und Stefan Selke, ISIC Furt-  
wangen

10:15 Eine Reise zu fremden Völkern: Gesell-  
schaftsmodelle in japanischen Computer-  
Rollenspielen  
Michael Nagenborg, Universität Karlsruhe,  
Institut für Philosophie

11:30 Kaffeepause

11:45 Geschichte in Computerspielen  
Stefan Wesener, Uni Düsseldorf

13:00 Mittagspause

14:00 Spiele als Textform politischer Beschreibung:  
theoretische Implikationen in „Civilization“ und  
„Age of Empires“  
Alexander Weiss

15:15 Online-Rollenspiele als soziale Utopie-  
räume  
Julian Kücklich, University of Ulster

16:30 Überlegungen zur Visualität von Compu-  
terspielen  
Holger Zapf, TU München

17:45 Ende der Tagung