



Computer. Spiele. Politik.

Die Computerspieldebatte und wie man darin überlebt.

26c3: Here Be Dragons, Berlin

27.12.2009, 14.00 Uhr

Bastian Dietz

Über diesen Vortrag

- ❖ **Was macht dieser Vortrag?**
 - >>> Perspektive: Politik-Kommunikation / Gesellschaft / Wissenschaft
 - >>> Einen Einblick und einen Überblick über die Killerspiel- bzw. Computerspieldiskussion
 - >>> Echte und erfundene Gefahren von Computerspielen
 - >>> Akteure der Computerspieldiskussion vorstellen
 - >>> Ausblick, was getan werden kann

- ❖ **Was macht dieser Vortrag nicht?**
 - >>> Neue wissenschaftliche Erkenntnisse präsentieren
 - >>> Politik-Bashing betreiben
 - >>> Technische Diskussion

Agenda

- ❖ **Einführung:**
Definition, Geschichte, Arten, Diskussion in Deutschland
- ❖ **Computerspiele haben einen schlechten Ruf:**
Stereotypen & Legenden vs. Kriminalität & Gefahren
- ❖ **Die Akteure der Diskussion:**
Journalismus, Wissenschaft, Wirtschaft & Politik
- ❖ **Computerspielpolitische Lobbyarbeit:**
Handlungsanleitung für Normalos, Noobs, Gamer & Hacker

Einführung: Definition

Computerspiele sind

- ❖ digitale Unterhaltungsmedien
- ❖ die von einem oder mehreren Spielern
- ❖ auf elektronischen Geräten

genutzt werden.

- ❖ Im nachfolgenden wird der Begriff Computerspiele als Oberbegriff für Spiele aller Genres und Plattformen genutzt.

Einführung: Sehr kurze Geschichte

❖ **Ur-Spiele**

Spiele sind soziale Interaktion. Menschen lernen seit je her über das Spiel, sich in eine Gemeinschaft zu integrieren. Im Sinn eines „so tun als ob“ dient Spielen außerdem der Ausbildung überlebenswichtiger Fähigkeiten, damit sich der Mensch in seiner Umwelt bewegen kann.

❖ **Formalisierte Spiele**

Spiele sind die Kombination von geeigneten Spielern, passenden Regeln und herausfordernden Zielen. So formalisiert sind kulturelle Verbreitung, Reproduktion & Innovation möglich (z.B. Brettspiele). Körperbetonte Spiele haben sich als „Sport“ weiterentwickelt.

❖ **Computerspiele**

Spiele sind ein Spiegel der Kultur. In einer postmodernen Gesellschaft mit Globalisierung, Pluralisierung und Individualisierung bilden in Spielen die Spieler, Regeln und Ziele die Welt ab.



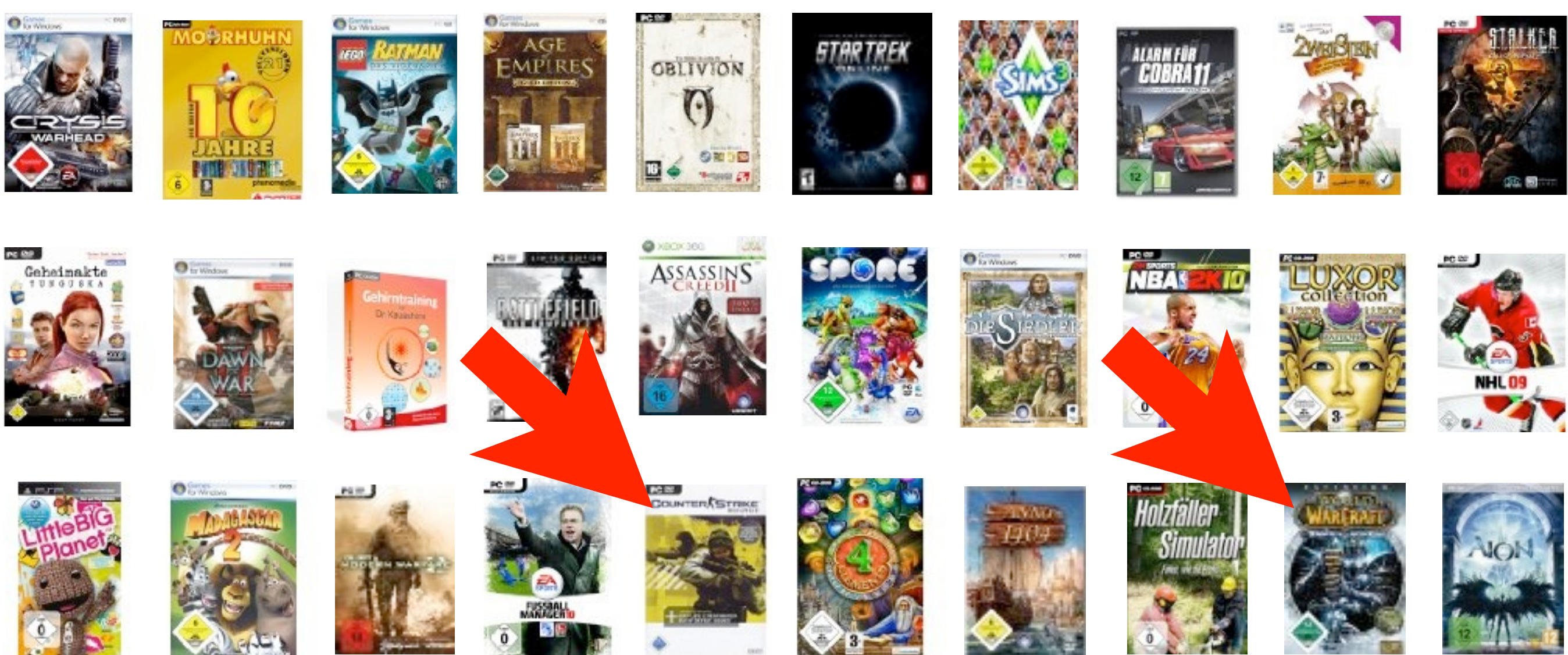
REALITY

Worst game ever.

Einführung: Arten

Es gibt eine Vielzahl an Computerspielen unterschiedlichster Genres und Thematiken.

- Wo ist das Problem?



Diskussion

- ❖ Verursachen Spiele Gewalt?
- ❖ Töten Spiele Menschen?
- ❖ Kann man mit Spielen das Töten simulieren und trainieren?
- ❖ Macht Spielen süchtig?
- ❖ Welche Gefahren lauern für Kinder und Jugendliche in Computerspielen?
- ❖ Wie gefährlich sind Computerspiele?

4 alte Computerspiele gegen mediale Aufmerksamkeit: Aktion der Winnenden-Eltern gegen Spiele, „die das Töten von Menschen simulieren.“



Diskussion: Sicherheitsrelevanz

In der Diskussion stehen in Deutschland fast nur „sicherheitsrelevante“ Spiele. Das sind Computerspiele, die

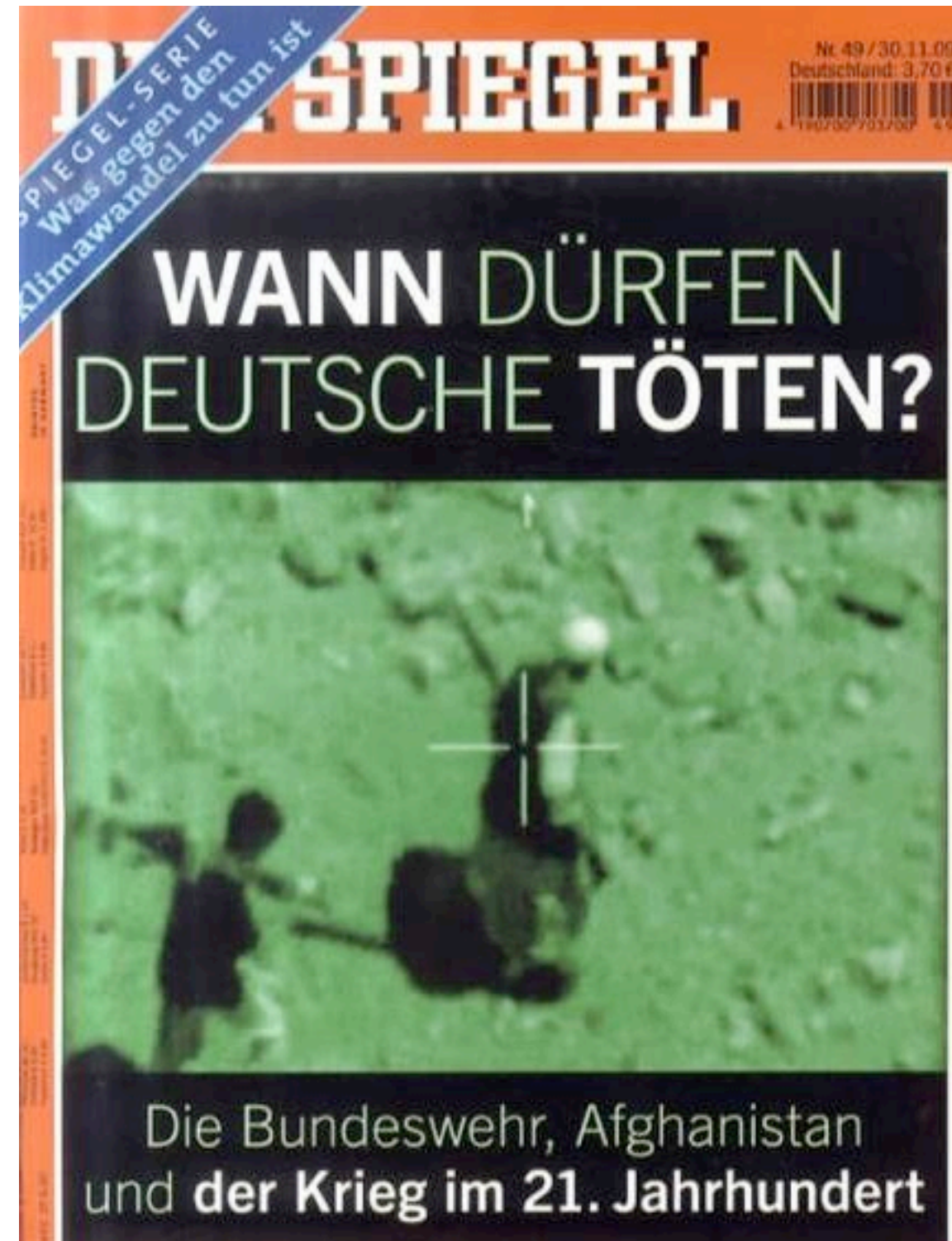
- ❖ die Interaktionen mit unbekannten Menschen ermöglichen
(z.B. Chats die in Onlinespiele integriert sind)
>>> Gefahr von Sexualverbrechen, Betrug, Diebstahl; Datenschutz?
- ❖ die hoch-attraktive Elemente enthalten
(z.B. persistente Spielwelt, zeitlich befristete Events, Belohnungssystem, soziale Bindungen)
>>> Suchtgefahr
- ❖ in irgendeiner Form mit virtueller physischer Gewalt zu tun haben
(z.B. Doom, Grand Theft Auto, World of Warcraft, Assassins Creed)
>>> „Killerspiele“: Gefahr, Gewalt zu verursachen und/oder zu fördern bzw. Beitrag zur „Erosion gesellschaftlicher Werte“

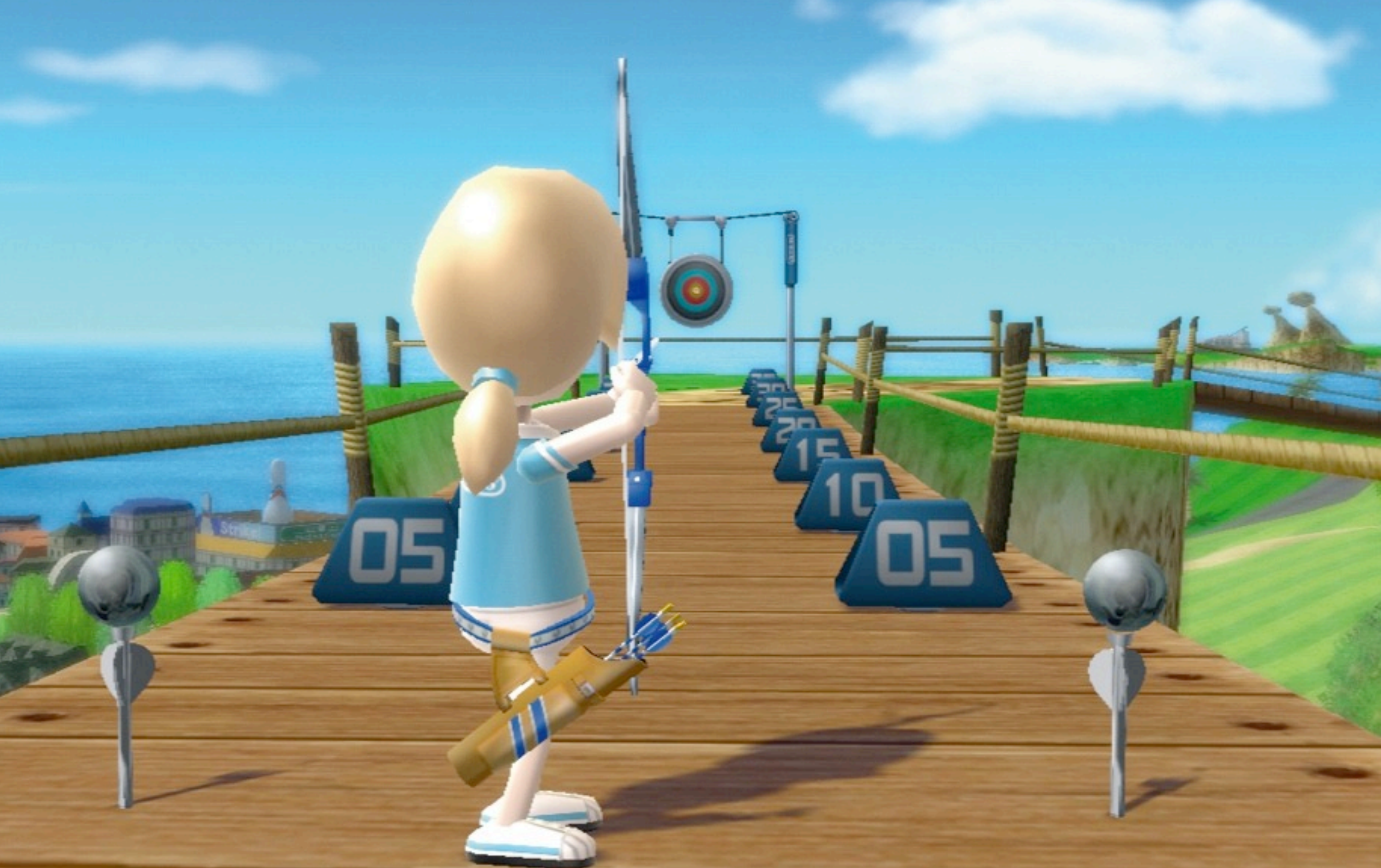
Diskussion: Gewalt

- ❖ Gewalt ist ein Bestandteil unseres Lebens und unserer Kultur. Sie begegnet uns als physische oder psychische Gewalt, als strukturelle Gewalt oder als Gegenstand von Nachrichtensendungen oder Freizeitaktivitäten.
Was der/die Einzelne als Gewalt wahrnimmt und was nicht, ist sehr individuell.

Aber:

- ❖ Töten Spiele Menschen? Nein.
- ❖ Verursachen Spiele Gewalt? Nein.





Kann man mit Computerspielen das Töten von Menschen trainieren?
Nein, denn virtuelles und echtes Leben unterscheiden sich stark
- auch in gut gemachten Simulationen.

Diskussion: Gewalt

- ❖ **Gibt es einen Zusammenhang zwischen Spielen und Gewalt?**

Jein, vielleicht, vermutlich.

- ❖ **Forschungsergebnisse sind recht widersprüchlich - je nach Ausrichtung des Forschers.**
(z.B. Kunczik 2004: „Es gibt keine direkte Ansteckungswirkung.“
Aber bestehen andere Relationen?)
- ❖ **Anzunehmen: Viele Ursachen für Gewalt.**
Medien könnten hier ein Wirkfaktor sein. Aber wie stark?
- ❖ **Gesunder Menschenverstand:**
Wozu führt wohl „Dauerkonsum“ von Horror & Gewalt?
Und woher kommt dieser „Dauerkonsum“?

Exkurs: Ego-Shooter

Es gibt zu wenig Forschung! Aber: Die gewalthaltigen Ego-Shooter-Spiele bergen eine Reihe plausibel anzunehmender Risikopotentiale, denen endlich einmal nachzugehen wäre:

- ❖ Distanzverlust? Verzahnung von gewalthaltigen Spielszenarien nahezu in Filmqualität, mit der Ich-Perspektive, durch die die Spieler in der Hülle der Computerfiguren in diesem realitätsnahen Ambiente agieren
- ❖ Effekte der Kombination von positiv besetzter Sozialerfahrung, wie aufgrund von Leistung anerkannt werden, und Gewalthandeln
- ❖ Fast ausschließlich männliche Nutzer bei Ego-Shootern, wirft die Frage nach dem Zusammenhang von Jungensozialisation und männlichem Medienverhalten auf.

WARUM DIESE INTERNETSEITE?

**Wir hatten unseren Sohn ans Internet,
an World of Warcraft verloren.**

=====

[Druck "Warum" \(PDF\)](#)

Es fing schleichend an, fast unmerklich. 600 Kilometer lagen zwischen uns und wir hätten gerne öfters mit ihm telefoniert, da wir bis dahin ein entspanntes und gutes Verhältnis zueinander hatten. Es wurde zunehmend schwieriger, ihn zu erreichen, es kam meist keine Rückmeldung, keine Antwort auf Emails oder auf ein SMS. Seine Besuche bei uns wurden ohne ersichtlichen Grund immer seltener und schließlich brach der Kontakt von seiner Seite aus ganz ab.

Auf Umwegen kam uns zu Ohren, dass er sein Studium bis auf Weiteres auf Eis gelegt hatte und vorübergehend bei einer Online-Bekannschaft untergeschlüpft war. Bedingt durch einen Wasserrohrbruch musste die Hausverwaltung in seine verlassene Wohnung und fand diese in einem völlig verwahrlosten Zustand vor.

Alarmiert durch diese für uns unfassbare Tatsache, beschlossen wir, seinen -wie wir gedacht hatten- Wunsch nach Distanz nicht weiter zu respektieren und standen schließlich unangemeldet vor der Tür seiner Bekannten. Erst jetzt kamen wir hinter das Geheimnis seiner tiefgreifenden Veränderung und emotionalen Verarmung:

Onlinerollenspielsucht!



Diskussion: Sucht

- ❖ Spielsucht = „nicht-stoffgebundene Sucht“
- ❖ Wichtigste Erkenntnis: Im Gegensatz zu stoffgebundenen Süchten gibt es hier keinen „einfachen“ Ursache-Wirkungszusammenhang,
 - ❖ vielmehr wird oft eine bereits bestehende Störung (z.B. Depression, Angststörung, Persönlichkeitsstörung) als Basis angenommen (vgl. teWildt 2008)
 - ❖ und das Gefährdungspotential ergibt sich aus Suchtmittel, der Person und dem sozialen Umfeld (vgl. Hilpert 2006, S. 8).
- ❖ Verallgemeinernde Aussagen zu Spielsucht (v.a. der letzten Jahre) sind deshalb mit Vorsicht zu genießen.

Diskussion: Sucht

- ❖ Wer ist süchtig?
 - ❖ Je nach diagnostischem Verfahren zeigen bis zu 15 % der Spieler „süchtiges“ Verhalten (KFN-Umfeld).
 - ❖ Drogen- und Suchtbericht der Bundesregierung 2009: keine Zahlen.
 - ❖ Realistische Schätzungen: 0,2 - 3 % der Spieler und vermutlich leicht höher als bei anderen nicht-stoffgebundenen Süchten.
- ❖ Fazit:
 - ❖ Nicht wegschauen, sondern den Betroffenen helfen.
(Automatenspielsucht ist z.B. einzig anerkannte n.s.g. Sucht.)
 - ❖ Aber auch keine „Hexenjagd“.

Computerspiele als Leistungskiller

» Immobilienmarkt » Motormarkt » Stellenmarkt » Abo & Service SZ-Shop E-Paper SZ Tickets Anzeigen Weitere Angebote » Wetter

sueddeutsche.de



Politik | Wirtschaft | Geld | Kultur | Sport | Leben | Karriere | München | Bayern | Panorama | Auto | Digital | Wissen | Fitness | Reise

Home | Facebook | Twitter | studIVZ & meinVZ | RSS Feeds | Mobile | Newsletter | weitere

27.10.2009 04:30 Uhr

Drucken

Computerspiele als Leistungskiller

Als "eine neue, sich extrem schnell ausbreitenden Gefahr" sieht Klaus Wenzel vom Bayerischen Lehrer- und Lehrerinnenverband (BLLV) die zunehmende Beschäftigung von Kindern und Jugendlichen mit Computerspielen. Deutschlandweit seien 2,7 Prozent aller 15-Jährigen sogar süchtig danach, darunter zehnmal mehr Jungen als Mädchen, wie eine Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen ergeben hat. Dessen Leiter, Christian Pfeiffer, ist ein bekannter Kritiker des Medienkonsums bei Kindern und Jugendlichen. Gemeinsam mit dem BLLV hat er nun ein Seminarprogramm und eine Broschüre zusammengestellt, die Eltern und Lehrern helfen soll, das Problem "Computerspielsucht" zu bekämpfen.

Um die Folgen dieses Phänomens aufzuzeigen, vergleicht Pfeiffer die Leistungen von Schülern mit ihrem Medienkonsum. Die Tatsache, dass sich besonders die Schulnoten der Jungen in den letzten Jahren verschlechtert haben, führt er allein auf Computerspiele zurück. Mädchen seien dafür weniger anfällig, deshalb gingen

IQ-TEST

Der große sueddeutsche.de-IQ-Test

Wie schlau sind Sie? Einsteins lag bei 160, der von Arnold Schwarzenegger beträgt angeblich 135 und Jodie Foster freut sich über einen IQ von 140. Können Sie mithalten? Testen Sie Ihren Intelligenzquotienten - mit Sofortergebnis!

[Jetzt IQ testen](#)

SZ-ARCHIV »

Recherchieren Sie im Archiv der Süddeutschen Zeitung

Bitte Suchbegriff eingeben

[abschicken](#)



Diskussion: Schuld an allem

- ❖ Computerspiele werden immer wieder als Ursachen allen Übels ausgemacht. Dahinter verstecken sich aber einfache Prinzipien:
- ❖ **Sündenbock:**
Die komplette Verantwortung wird einem Aspekt zugeschoben, der sich leicht in einen kausalen Zusammenhang rücken lässt. Kombiniert mit Unwissen und Ängsten wird daraus eine einfache Erklärung für ein kompliziertes Problem.
- ❖ **Verantwortungsverschiebung:**
Wenn Computerspiele am schulischen Versagen von Kindern schuld sind, sind es nicht die Kinder, die Eltern, die Lehrer, ...

Diskussion: Kriminalität & Co.

- ❖ Was in der Computerspieldiskussion etwas untergeht ist die Frage nach bereits identifizierten, realen Gefahren:
 - ❖ „Kriminalität“ bei Computerspielen
Powerlevelling, Goldhandel, Accounthandel, China-Farming, Phishing-Software, Betrug (z.B. wertlose Goldguide-PDFs), Kreditkartenbetrug, undurchsichtige Abo-Modelle,...
 - ❖ Kontakt zu potentiellen Sexualverbrechern via Online-Spiele-Chat
 - ❖ Jugendschutz: z.B. Kinder spielen nicht freigegebene Spiele
- ❖ Relevante Rechtsfrage: „Was macht/ spielt mein Kind?“
Aufsichtspflicht!!!

Exkurs: Jugendschutz



(Education, A bit of Fry and Laurie; BBC: 1989)

Exkurs: Jugendschutz

Jugendschutz ist in der Diskussion nur ein nachrangiges - mitunter vorgeschobenes - Argument.

- ❖ Jugendschutz in Deutschland funktioniert relativ gut: Computerspiele mit strafbaren Inhalten (z.B. Neonazi-Spiele) oder stark sexuellen bzw. gewalthaltigen Anteilen werden entweder indiziert oder kommen erst gar nicht auf den Markt.
- ❖ Aber: Jugendschutz ist in Europa nicht einheitlich (z.B. PEGI) und blendet reale Gefahren (z.B. Onlinechats, Micropayments) aus.
- ❖ Jugendschutz richtet sich an Jugendliche. Die Computerspieldiskussion ist aber keine originäre Jugendschutzdiskussion, sondern die Diskussion um ein Medium, das von Jugendlichen und Erwachsenen gleichermaßen genutzt wird.

Fazit

- ❖ Computerspiele bieten - wie alle Medien - nicht nur Chancen, sondern auch Gefahren.
- ❖ Eine vernünftige Auseinandersetzung in Gesellschaft, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik mit den Chancen und Problemen ist wichtig.
- ❖ Die aktuelle Computerspieldiskussion
 - angestoßen von interessierter Seite -
 - geführt in den Medien -um „Killerspiele“ & Gewalt, Sucht & Abhängigkeit, richtige und falsche Nutzung, etc. geht an der Realität vorbei.

Die Player

- ❖ Journalismus
- ❖ Wissenschaft
- ❖ Betroffene & Therapeuten
- ❖ Wirtschaft
- ❖ Politik

Player: Journalismus



Player: Journalismus

- ❖ Computerspiele als Gegenstand von journalistischen Beiträgen?
 - ❖ Breite: Computerspiele als popkulturelles Phänomen
(Berichterstattung wird möglich auf Basis von gemeinsamem Wissen)
 - ❖ Besonderheit: „Gamer-Subkultur“
(Bedienen von Klischees: Einzelgänger, Brille, T-Shirt mit Spruch, ...)
 - ❖ Praktisch: O-Töne von VIPs, Audio & Video aus den Spielen selbst
(Prof. Christian Pfeiffer, etc.)
 - ❖ Einfach: Es lassen sich leichte Ursache-Wirkungs-Beziehungen konstruieren
(„Wer online viel schießt, kann auch real gut zielen.“)

Übergänge

Wissenschaft

Journalismus

Gesellschaft



Player: Wissenschaft

- ❖ Scientific Community (SC): „Stille, seriöse Forscher vs. Show-Forscher“ (z.B. Hans-Bredow-Institut, JFF-Institut vs. Prof. Pfeiffer, KFN)
 - ❖ Problem: Darstellung von Forschung.
(Deskriptive Daten -> unseriöse Aussage -> Skandalisierung!)
 - ❖ Problem: Darstellung eines 50/50-Verhältnisses in der SC
 - ❖ Problem: Mediengerechte Wissenschaftler für entgegengesetzte Wissenschaftskommunikation
- ❖ Pädagogik: Medienpädagogik vs. bewahrpädagogischer Ansatz (IMV: „Kinder von Medien fernhalten“)
 - ❖ Problem: Beschützen von Kindern kommt immer gut an.

Player: Wissenschaft

Welche Bereiche müssen zukünftig erforscht werden?

- ❖ Die orientierende Funktion, die die Spielinhalte und -formen im Alltag von Kindern, Jugendlichen & Erwachsenen haben.
- ❖ Die Bedeutung der Möglichkeit, das Spielgeschehen aktiv zu beeinflussen und mitzugestalten.
- ❖ Die Verzahnung der Spiele im Medienensemble und die Weiterverwertung im Merchandising.

Player: Betroffene

- ❖ Besonders aktiv: Zusammenschlüsse von Eltern: Aktiv gegen Mediensucht e.V. / Rollenspielsucht e.V. (Christoph Hirte) oder das Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden:
>>> Lobbyarbeit bei Politikern, Journalisten, Pädagogen; Mitwirkung bei Publikationen, Veranstaltung; Beschäftigung von Schulsozialarbeitern,...
- ❖ Stichwort: Persönliche Betroffenheit (Eltern, Ex-Süchtige)
 - ❖ Kommunikative Stärke!
Erlebbare, nachvollziehbare, betroffen machende Einzelschicksale als Beweis für das (massenhafte) Auftreten eines Phänomens
 - ❖ Befangenheit?
Verloren geht dabei die Frage nach der persönlichen Verantwortung der Beteiligten und der Richtigkeit der Darstellung

Player: Therapeuten

- ❖ Eigeninteressen von Therapeuten sind oft unklar
- ❖ Profilierung als „Computerspielsucht-Experten“
- ❖ Wirtschaftliches Interesse an Anerkennung von Computerspielsucht durch Krankenkassen

Familien gegen KILLER SPIELE



Sa., 17. Oktober 2009

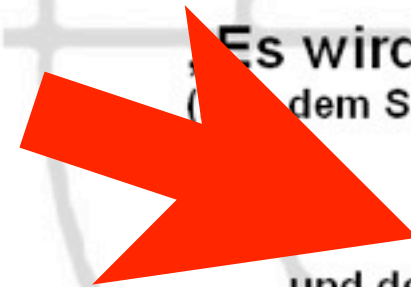
in Stuttgart vor der Staatsoper

von 10 Uhr – 19 Uhr

Dort können Spiele, die das Töten von Menschen simulieren, in einen Container geworfen werden.

Es wird sich nichts ändern, wenn wir nichts tun!“
(dem Song -Schwarze Wolken- der Benefiz CD „...die Liebe bleibt!“)

Diese Aktion wird zusammen vom
Familienzentrum Simone Thieß & Therapeuten
und dem Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden durchgeführt.



Player: Wirtschaft

- ❖ Wirtschaftliches Interesse steht im Mittelpunkt
- ❖ Unternehmen und Verbände haben
 - ❖ durchaus ein Interesse an Jugendschutz
(Problem: Internationale Märkte / Wettbewerb)
 - ❖ oft wenig Interesse an Kindern & Jugendlichen
(keine Kreditkarten, kein Umsatz,...)
- ❖ Corporate Social Responsibility
(z.B. Förderung von Medienkompetenz)
- ❖ Etablierte Verbände (z.B. Bitkom) können ein wichtiger Partner für eine unaufgeregte Diskussion sein.

Herrmann legt sich mit BDKJ an

NZ NURNBERGER ZEITUNG

[e-PAPER](#) | [RUND UMS ABO](#) | [ANZEIGEN LESEN](#) | [ANZEIGEN AUFGEBEN](#) | [PREISLISTE](#)

SUCHEN [HILFE ?](#)
 [Los](#)

AUS IHRER ZEITUNG

- [Politik](#)
- [Aus aller Welt](#)
- [Wirtschaft](#)
- [Lokales](#)
- [Nürnberg plus](#)
- [Sonderseite](#)
- [Bayern](#)
- [Sport](#)
- [Amateurfußball](#) **TIPP**
- [Feuilleton](#)
- [Partnerstädte](#)
- [Blogs](#)
- [Wochenmagazin](#)
- [Sonntagsblitz](#)
- [Stadtanzeiger](#)

AKTUELL

- [Dia-Shows](#)
- [Video-News](#) **TIPP**
- [Top News](#)



BAYERN [ÜBERSICHT](#) [ZURÜCK](#)

"Killerspiele": Herrmann legt sich mit BDKJ an

Innenminister Joachim Herrmann geht bei der Debatte um Killerspiele auf Gegenkurs zum CSU-Nachwuchs in der Jungen Union und der katholischen Jugend. Herrmann zeigte sich am Montag «sehr überrascht», dass JU-Chef Stefan Müller und der Bund der deutschen katholischen Jugend (BDKJ) sich gegen ein Verbot der so genannten Ego-Shooter ausgesprochen haben.

«Ich gehe zugunsten des BDKJ davon aus, dass er nicht weiß, wie brutal und gewaltverherrlichend solche Killerspiele sind.» Diese brutalen Killerspiele seien keine geeignete Freizeitbeschäftigung für junge Menschen. Bayern werde deshalb den Weg des aktiven Jugendschutzes weitergehen. Für Extremfälle und insbesondere zum Schutz von Kindern und Jugendlichen müssten strafrechtliche Beschränkungen greifen.

«Spiele mit gewaltverherrlichenden und menschenverachtenden Inhalten sind zu verbieten», sagte Herrmann. Zurecht ist ihre Herstellung und Verbreitung schon nach geltendem Recht strafbar.

dpa

25.5.2009 17:11 MEZ

Player: Politik

- ❖ Computerspieldebatte ist in erster Linie eine politische Debatte
 - ❖ Computerspiele eignen sich für einfache Botschaften
 - ❖ Computerspiele eignen sich zur Profilierung von „Hardlinern“ und spielen sonst für Parteien kaum eine Rolle:
 - >>> Computerspieler = Kinder = Nichtwähler
 - >>> Computerspieler = Unpolitisch = Uninteressante Wählerschicht
 - >>> Computerspieler = Piraten = Nicht-mich-Wähler
- ❖ Viele Politiker/-innen sind an einer ernsthaften Auseinandersetzung interessiert, möchten lernen und die „Knackpunkte“ erkennen, wollen tatsächliche Probleme lösen.
 - ❖ Aber Vorsicht vor politischer (Eigen-)Dynamik! (siehe Zensursula...)

Zum Schluss

Auf den Punkt gebracht...

Eine emotionale Diskussion

Computerspiele sind ein Alltagsthema zu dem jeder eine Meinung haben kann - jede/r ist eine Expert/-in.

Die konservativen Hardliner:

- ❖ Computerspiele sind die Ursache für Gewalt und Verdummung, der Grund für negative gesellschaftliche Entwicklungen und Werteverfall, keine ernsthafte Beschäftigung und gesundheitsschädlich.

Die nerdigen Spieler:

- ❖ Computerspiele sind nur ein Abbild der Realität, sind unproblematisch für (erwachsene Menschen), fördern Hand-Auge-Koordination, Softskills und soziale Kompetenz.



Gefahr der öffentlichen Diskussion

- ❖ **Politischer Handlungsdruck:** Tragische Einzelschicksale werden emotional hochstilisiert und verallgemeinert, so dass der Eindruck eines breiten gesellschaftlichen Problems entsteht und sich Medien & Politik dafür interessieren müssen und zum Handeln gezwungen werden.
- ❖ **Verselbständigung und Boulevardisierung der Debatte:** Diskussion wird in den Medien geführt, da es klare Extremstandpunkte, Bildmaterial und Anlässe (Amoklauf) gibt. Es gibt viele medientaugliche negative Meinungen (Prominente sic!), wissenschaftliche Erkenntnisse sind dagegen rar und widersprüchlich. Medientaugliche Personen mit positiver Einstellung sind schwer zu finden.
- ❖ **Problematische Auswirkungen:** Verschärfung des Jugendschutzes ohne die ursächlichen Probleme tatsächlich zu lösen. (Quasi-)Zensur für Erwachsene (z.B. mit einem überzogenen Jugenschutz oder mit einem Werbeverbot möglich).

Was getan werden kann:

- ❖ **Bildet Banden!**
 - >>> Verband der Video- und Computerspieler e.V. (vdvc.de)
- ❖ **Infiltriert Institutionen!**
 - >>> (Jugend-)Verbände
- ❖ **Macht Meinung!**
 - >>> Vor Ort
- ❖ **Seid Spieler!**
 - >>> Zum Hobby stehen
- ❖ **Verhindert Verbrechen!**
 - >>> Zu positiver Spielkultur beitragen

Was noch getan werden kann:

- ❖ **Bloggen & Publizieren**

- >>> stigma-videospiele.de, killer-spiele.info, gamelawblog.de,

- ❖ **Forschen**

- >>> Game Studies, Spawnpoint-Institut (ics-spawnpoint.de)

- ❖ **Veranstaltungen**

- >>> ...Organisieren, Besuchen, Mitdiskutieren, Meinung vertreten

- ❖ **Bürgerschaftliches Engagement**

- >>> Demonstrationen, (Gegen-)Aktionen

Danke!



Bastian Dietz

Diplom-Pädagoge (Univ.)

Referent Interne Kommunikation & Öffentlichkeitsarbeit, Bayerischer Jugendring KdöR

meet Birkerstr. 13, 80636 München

call 0049(0)170-5861230

mail info@bastian-dietz.de

twitter <http://www.twitter.com/BastianDietz>

facebook <http://www.facebook.com/bastiandietz>

web <http://www.bastian-dietz.de>

ingame Alister (80), Gnom-Mage

Guild: Umbralunae, World of Warcraft: Khaz'goroth (EU)