Jürgen Slegers und Tanja Witting

**Level 1. Wissenswertes für Erwachsene
über die virtuellen Spielwelten Heranwachsender**

Der Basisartikel gibt einen Überblick zum Thema Bildschirmspiele. Hier findet man Informationen dazu, was Kinder und was Jugendliche spielen, inwieweit Vorlieben vom kulturellen und vom Bildungshintergrund abhängen, welche Spiele Jungen spielen und welche Mädchen. Auch gibt es Informationen dazu, wie und wo man sich überhaupt als Erwachsener erste Einblicke in die Welt der Bildschirmspiele verschaffen kann und vor allem worin überhaupt das Faszinierende der Computerspiele liegt.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 6–11.

Jürgen Fritz

**Wie Computerspiele gerahmt werden.
Impulse zum Blick über den Tellerrand.**

Der Autor skizziert, wo das Unbehagen in der Diskussion über Computerspiele mit problematischen Inhalten seinen Ursprung hat: nicht in den Inhalten von „Killerspielen“ an sich oder in den moralischen Überzeugungen der Erwachsenen, sondern im Unvermögen, unterschiedliche „Rahmungen“, verschiedene Sichtweisen wahrzunehmen. Im Artikel finden sich Ansätze, wie Wege zu einer fruchtbareren Auseinandersetzung aussehen können – über eine Beschäftigung mit den Spielwelten Jugendlicher oder über Unterrichtsprojekte, die die Sichtweisen jugendlicher Spieler ernst nehmen.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 12–13.

Marco Fileccia

**Regeln sind fürn Arsch.
Wie Spieler spielen**

Der Autor skizziert, welche Rolle Computerspiele für Jugendliche im Spannungsfeld des Erwachsenwerdens spielen können. Sie bieten ein Feld, Grenzen auszuloten, Regeln bewusst zu brechen, aber auch auf der Einhaltung von Regeln beim gemeinsamen Spiel zu bestehen. Sie ermöglichen das Spiel mit verschiedenen Selbstentwürfen und Anerkennung im Freundeskreis. Dabei sieht der Autor in der Faszination von Computerspielen auch Potenziale für schulisches Lernen, die bisher noch kaum ausgeschöpft werden.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 14–17.

Jürgen Slegers

**Überblick über verschiedene Genres
von Bildschirmspielen**

In Form eines Glossars gibt der Beitrag einen ersten Einblick, was sich hinter den verschiedenen Bezeichnungen von Computerspiel-Genres verbirgt: Was ist eigentlich ein Shooter, was ein Partyspiel? Zu jedem Spiele-Genre nennt und skizziert der Autor beispielhafte Spiele des jeweiligen Typs, sodass Leserinnen und Leser die Möglichkeit haben, sich auch praktisch einen Eindruck von den verschiedenen Genres zu verschaffen.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 18–20.

Horst Pohlmann und Jürgen Slegers

**Computerspiele als Herausforderung
für Lehrer und Eltern.
Handlungsfelder für die Pädagogik**

Dieser Artikel bietet Eltern und Lehrkräften Anregungen dazu, wo Sie sich eingehender über Computerspiele informieren können, wie sie darüber mit Kindern und Jugendlichen ins Gespräch kommen und auf welche Weise Heranwachsenden neue Perspektiven auf die reale wie die virtuelle Welt eröffnet werden können. Eine Sammlung von Projektbeispielen zeigt Wege für die pädagogische Praxis, wobei auf ausführliche Dokumentationen im Internet verwiesen wird.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 21–24.

Anne Quarg und Maria von Salisch

**Abwärts in der Spirale?
Wirkung von gewalthaltigen Bildschirmspielen
und ihre Nutzung durch Kinder und Jugendliche**

Dieser Beitrag geht auf die Theorien und aktuellen Ergebnisse der Wirkungsforschung ein, um zu klären, ob und wie das Spielen gewalthaltiger Computerspiele aggressives Verhalten kurz- und langfristig fördert. Anschließend geht es um die Frage, welche Rolle dabei die Persönlichkeit der Heranwachsenden spielt. Persönlichkeitseffekte am Beginn der „Computerspielkarriere“ untersucht die im Beitrag kurz vorgestellte KÜHL-Studie. Aus den Ergebnissen dieser Studie ergeben sich interessante Schlussfolgerungen für die Medienpädagogik.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 26–29.

Jürgen Schattmann

**Jugendmedienschutz.
Informationen zum rechtlichen Rahmen
und zur praktischen Ausgestaltung**

Der Artikel gibt einen Überblick über die gesetzlichen Bestimmungen des Jugendmedienschutzes. Ausgehend vom Grundgesetz und dem darin garantierten Recht auf Meinungsfreiheit skizziert der Autor die Regelungen, welche die Zugänglichkeit von Medien einschränken können: vom Strafgesetz über die Möglichkeit zur Indizierung von Medien bis zur eingeschränkten Jugendfreigabe durch Alterskennzeichnungen. Das Prüfverfahren für die Altersfreigaben wird vorgestellt sowie Untersuchungsergebnisse zur Wirksamkeit des Jugendmedienschutzes.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 30–34.

Horst Pohlmann und Jürgen Slegers

**Thema Gewalt. Pädagogische Anregungen für die
Auseinandersetzung mit problematischen Inhalten in
Computerspielen**

Der Beitrag skizziert kurz drei Projektansätze, die es erlauben, sich in der pädagogischen Arbeit mit gewalthaltigen Computerspielen zu beschäftigen. Eine Anregung basiert vor allem darauf, Computerspiele auf der Basis der Regeln in reale Erlebnisspiele umzuwandeln, zwei andere Vorschläge bieten Anregungen für den Bereich der Altersfreigaben bzw. des Jugendmedienschutzes. Ausführliche Informationen zu den Projekten sind im Internet zu finden.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 35.

Tanja Witting und Jürgen Fritz

**Droge Computerspiel?
Gaming zwischen Faszination und Sucht**

Der Artikel geht dem seit geraumer Zeit diskutierten Phänomen der sog. „Computerspielsucht“ nach. Was kann man darunter verstehen und wie kann man ggf. problematisches Verhalten erkennen? Insbesondere persistente Online-Spiele scheinen für bestimmte Risikogruppen – zu denen auch Kinder und Jugendliche zu rechnen sind – ein relativ großes „Suchtpotenzial“ zu bergen. Der Beitrag skizziert, welche Faktoren für ein problematisches Spielverhalten wirksam sein können.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 36–40.

Horst Pohlmann und Jürgen Slegers

**Zurück in die reale Welt.
Ansätze zum Umgang mit suchtähnlichem Spiel-
verhalten**

Die Autoren stellen zwei Projekte im Umfeld des Themas „suchtähnliches Spielverhalten“ vor. Ein Projekt wendet sich gezielt an jugendliche „World-of-Warcraft“-Vielspieler und setzt vor allem auf reale Kommunikation und Begegnung. Das Modellprojekt „Be your gamemaster“ bündelt verschiedene Aktivitäten im Zusammenhang mit exzessivem Computerspielen von der Prävention bis zur Anlaufstelle für Betroffene. Darüber hinaus finden sich im Artikel Adressen von entsprechenden Beratungsstellen und weitere Informationsquellen zum Thema.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 41.

Ibrahim Mazari und Horst Pohlmann

**Wettkämpfe am Computer.
Einblicke in das Phänomen eSport**

Was ist eSport? Auf diese Frage können die meisten Jugendlichen prompt antworten, jedoch die wenigsten Eltern und Lehrer. Der Artikel gibt Einblicke in dieses Phänomen, das auch hierzulande mittlerweile zahlreiche Fans hat, allerdings bisher nicht als Sport anerkannt wird. Das wettbewerbsmäßige Spielen von Computerspielen hat mittlerweile jedoch ähnliche Strukturen wie der Profisport entwickelt, es gibt Teams und Ligen, die regelmäßig um zum Teil sehr hohe Preisgelder spielen – was nicht zuletzt viele Jugendliche von einer „Profikarriere“ in diesem Bereich träumen lässt.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 42–43.

Ibrahim Mazari und Horst Pohlmann

**Spielbegeisterung in der Schule.
Ideen zur pädagogischen Nutzung von eSport**

Viele Jugendliche interessieren sich für eSport, manche träumen gar von einer Karriere in diesem Bereich. Der Artikel skizziert Berufsperspektiven in der Spieleindustrie – jenseits der Träume von einer „Profi-Spielerkarriere“. Darüber hinaus zeigen drei Projektideen mit verschiedenen Schwerpunkten, wo sinnvolle Möglichkeiten liegen können, die Begeisterung für eSport in die Schule zu tragen.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 44–45.

Arne Busse

**Spielend lernen?
Lernförderliche Aspekte von Computerspielen**

Der Autor skizziert die Chancen, die in Computerspielen für das Lernen stecken können. Viele Elemente guter Computerspiele entsprechen Elementen guten Unterrichts. Darüber hinaus bietet es sich an, die Attraktivität von Computerspielen als Motivation für das Lernen insbesondere dort zu nutzen, wo die Inhalte die Schülerinnen und Schüler nicht ausreichend für eine engagierte Beschäftigung mit ihnen motivieren können. Dies alles spricht dafür, sich stärker in der Entwicklung inhaltlich seriöser und spielerisch reizvoller Computerspiele zu engagieren.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 46–47.

Arne Busse

**Genius – Im Zentrum der Macht.
Ein Computerspiel als Medium politischen Lernens**

Der Autor stellt ein im Rahmen eines Kooperationsprojektes zwischen bpb, ZDF und Cornelsen entwickeltes Computerspiel zur politischen Bildung vor. In einer Aufbausimulation müssen sich die Spielerinnen und Spieler vom Rathaus eines Dorfes bis ins Kanzleramt nach Berlin hocharbeiten. Dabei lernen sie viele Grundprinzipien und Details demokratischer Prozesse kennen. Im Überblick stellt der Beitrag darüber hinaus weitere „serious games“ vor, die sich für einen unterrichtlichen Einsatz eignen.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 6–9.

André Czauderna

Mehr als das Spiel zum Film. Medienpädagogische Überlegungen zur Nutzung crossmedialer Angebote durch Kinder und Jugendliche

Viele Medienangebote werden heute medienübergreifend vermarktet: Es gibt das Buch und das Computerspiel zum Film oder umgekehrt den Film zum Computerspiel. Darüber hinaus existieren zu beliebten Medienangeboten zahllose Seiten im Internet und verschiedenste Merchandising-Produkte. Der Autor gibt einen Einblick in die crossmediale Medienwelt, er skizziert, wie sich Kinder und Jugendliche darin bewegen, welchen Nutzen sie aus den Angeboten ziehen und wo Angebote oder Rezeption problematisch sein können.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 50–53.

Malte Behrmann, Jörg Müller-Lietzow und Olaf Wolters im Gespräch mit Winfred Kaminski

**Computerspiele als Produkt.
Aktuelle Trends und Marktperspektiven**

Computerspiele sind nicht zuletzt auch ein Produkt; Genres, Themen und Gestaltung spiegeln also auch Marktmechanismen wider. In diesem Interview geben drei Experten ihre Einschätzungen zur Lage und zu Perspektiven insbesondere des deutschen Spielmarkts. Dabei reicht der Bogen der Themen von Einblicken in die Mechanismen der Spielentwicklungen bis zu einer näheren Betrachtung der Zielgruppen verschiedener Spiele.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 54–57.

Horst Pohlmann und Jürgen Slegers

**Traumberuf Spieleentwickler.
Ein Vorschlag zur Beschäftigung mit dem Berufsfeld Spieleentwicklung**

Am Institut „Spielraum“ der FH Köln wurde eine Unterrichtseinheit zu Arbeitsfeldern und Berufsperspektiven der Computerspiel-Industrie entwickelt und erprobt. Der Beitrag stellt diese Unterrichtseinheit im Überblick und mit verschiedenen Variationsmöglichkeiten vor. Eine ausführlichere Beschreibung ist im Internet zu finden.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 72, S. 58.