

## **72/2008 | computerspiele**

Dieser Themenschwerpunkt wurde betreut von  
Prof. Dr. Jürgen Fritz, Prof. Dr. Winfred Kaminski und Dr. Tanja Witting.

### **basis**

#### **Level 1.**

**Wissenswertes für Erwachsene über die virtuellen Spielwelten Heranwachsender**

*Jürgen Slegers und Tanja Witting*

**Wie Computerspiele gerahmt werden.**

**Impulse zum Blick über den Tellerrand**

*Jürgen Fritz*

### **diskussion**

**Regeln sind fürn Arsch.**

**Wie Spieler spielen**

*Marco Fileccia*

### **glossar**

**Überblick über verschiedene Genres von Bildschirmspielen**

*Jürgen Slegers*

### **praxis**

**Computerspiele als Herausforderung für Lehrer und Eltern.**

**Handlungsfelder für die Pädagogik**

*Horst Pohlmann und Jürgen Slegers*

<http://www1.fh-koeln.de/spielraum/materialien>

Sammlung pädagogischer Projekte rund um Bildschirmspiele

[http://www1.fh-](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/medienpaedagogik_in_der_familie/00256/index.html)

[koeln.de/spielraum/level3/medienpaedagogik\\_in\\_der\\_familie/00256/index.html](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/medienpaedagogik_in_der_familie/00256/index.html)

Tipps zum Medienalltag für Eltern

<http://www.spieleratgeber-nrw.de>

<http://www.ajs.nrw.de/pdf/comspiel.pdf>

<http://www.bundespruefstelle.de>

Informationsquellen für Eltern zum Thema Computerspiele

[http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische\\_medienpaedagogik/00563/index.html](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00563/index.html)

Unterrichtseinheit „Faszination Computerspiel“

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=563>

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1428>

Spielprojekt „Game Over in der Turnhalle“

<http://www.spieleratgeber-nrw.de>

<http://www.bmfsfj.de> (Broschüre; Rubrik „Publikationen“, Suchwort „Lernsoftware“)

<http://www.sin-net.de>

Informationen zu Computerspielen, die auf der Arbeit von Spieltester-AGs basieren

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=582>

Spielprojekt: Feuerwehrsimulation vs. reale Feuerwehrarbeit

<http://www.appolonius.de> (Rubrik „Computerspiele – kreativ nutzen“)

Projekte zum Vergleich Spiel – Realität mit den Spielen „ZooTycoon“, Tennis (Wii-Konsole) und „Oscar der Ballonfahrer: Tiere im Zoo“

<http://www.cyber-jugz.de>

<http://www.sin-net.de>

<http://www.kids.muc.kobis.de>

Veranstalter regelmäßiger Spiele-Events, bei denen es auch Projekte zum Vergleich alter und neuer Spiele gibt

[http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische\\_medienpaedagogik/00678/index.html](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00678/index.html)

Medienpädagogisches Fortbildungsangebot für Schüler, Lehrer und Eltern zum Thema „Computerspiele“

<http://www.bundespruefstelle.de>

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

<http://www.usk.de>

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

<http://www.ajs.nrw.de>

Broschüre „Computerspiele – Fragen und Antworten“

<http://www.lilipuz.de/freizeit-tipps/computerspiele/>

Lilipuz: Empfehlungen von Computer- und Videospielen für Kinder

<http://www.spielbar.de>

Spielbar: Datenbank der Bundeszentrale für politische Bildung (ehemals „Search and Play“) mit Vorstellungen von Computerspielen aus pädagogischer

Sicht

<http://www.spieleratgeber-nrw.de>

Spieleratgeber-NRW: Pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Videospielen des Vereins „ComputerProjekt Köln“

<http://www.fh-koeln.de/spielraum>

Auf der Webseite von Spielraum gibt es zahlreiche Beiträge zu den Themen Faszinationskraft von Computer- und Videospielen, Risiken und Chancen, Spielinhalten, Jugendmedienschutz, Wirkungsfragen u. v. a.

<http://www.bmfsfj.de/Kategorien/Publikationen/Publikationen.did=22916.html>

Publikation des Amtes für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln „Spiel- & Lernsoftware pädagogisch beurteilt – Band 17“

<http://www.heise.de/kiosk/special/ctratgeber/07/01/>

c‘t-ratgeber „Software für Kinder“

## **rezension**

**DVD „Digitale Spielwelten“.**

**Computer und Videospiele als Unterrichtsthema**

*Wolf-Rüdiger Wagner*

## **gewalt**

**hintergrund**

**Abwärts in der Spirale?**

## **Wirkung von gewalthaltigen Bildschirmspielen und ihre Nutzung durch Kinder und Jugendliche**

*Anne Quarg und Maria von Salisch*

### ***hintergrund***

**Jugendmedienschutz.**

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

*Jürgen Schattmann*

<http://www.bundespruefstelle.de>

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

<http://www.usk.de>

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

### ***praxis***

**Thema Gewalt.**

**Pädagogische Anregungen für die Auseinandersetzung mit problematischen Inhalten in Computerspielen**

*Horst Pohlmann und Jürgen Slegers*

<http://www.byte42.de> (Rubrik „Angebote für Schulklassen“)

Projekte „Breaking the Rules“ und „Hardliner“ von Jens Wiemken

[http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische\\_medienpaedagogik/00254/index.html](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00254/index.html)

Projekt „Alterskennzeichnung von Spielen“

[http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische\\_medienpaedagogik/00459/index.html](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00459/index.html)

Unterrichtseinheit „Jugendmedienschutz“

## **sucht**

### ***hintergrund***

**Droge Computerspiel?**

**Gaming zwischen Faszination und Sucht**

*Tanja Witting und Jürgen Fritz*

<http://www.spielbar.de/neu/?p=305>

Spielbeschreibung von „World of Warcraft“

### ***praxis***

**Zurück in die reale Welt.**

**Ansätze zum Umgang mit suchtähnlichem Spielverhalten**

*Horst Pohlmann und Jürgen Slegers*

<http://www.spieleratgeber nrw.de/?siteid=904>

WoW-Projekt

[www.suchthilfe-mv.de](http://www.suchthilfe-mv.de)

Mediensuchtberatung Schwerin, Evangelische Suchtkrankenhilfe

Mecklenburg-Vorpommern

[www.dicvberlin.caritas.de/41701.html](http://www.dicvberlin.caritas.de/41701.html)

Beratungsstelle für Internet- und Computerspielsüchtige „Lost in Space“

[www.klinik.uni-mainz.de/index.php?id=5391](http://www.klinik.uni-mainz.de/index.php?id=5391)

Universität Mainz, Kompetenzzentrum Verhaltenssucht,  
Ambulanz für Spielsüchtige

[www.evangelisches-johannesstift.de/de/public/jugendhilfe/jugendsuchthilfe/wohngruppe\\_konfetti/wohngruppe\\_konfetti.php](http://www.evangelisches-johannesstift.de/de/public/jugendhilfe/jugendsuchthilfe/wohngruppe_konfetti/wohngruppe_konfetti.php)

Evangelisches Johannesstift, Jugendsuchthilfe-Einrichtung Konfetti, Hohen-Neuendorf

[www.onlinesucht.de](http://www.onlinesucht.de)

Selbsthilfegruppe Onlinesucht

<http://www1.fh-koeln.de/spielraum/start/downloads/>

Institut Spielraum: podcasts der Vorträge auf der Medienpädagogischen Netzwerktagung Mai 2008 zum Thema Computerspielsucht

## **gemeinschaft**

### *hintergrund*

**Wettkämpfe am Computer.**

**Einblicke in das Phänomen eSport**

*Ibrahim Mazari und Horst Pohlmann*

<http://www.e-sb.de>

Deutscher eSport-Bund

<http://www.wcg-europe.com>

World Cyber Games

<http://www.esl.eu>

Electronic Sports League

### *praxis*

**Spielbegeisterung in der Schule.**

**Ideen zur pädagogischen Nutzung von eSport**

*Ibrahim Mazari und Horst Pohlmann*

<http://www.schulmeisterschaft.de>

Informationen zu eSports-Schulmeisterschaften

<http://www.bpb.de/elternlan>

<http://www.einfach-erwachsen.de>

<http://www.ics-spawnpoint.de>

<http://www.medienpaedagogikbraunschweig.de>

<http://www.gameparents.de>

medienpädagogisch orientierte LAN-Partys für Erwachsene

## **lernen**

### *hintergrund*

**Spielend lernen?**

**Lernförderliche Aspekte von Computerspielen**

*Arne Busse*

### *praxis*

**Genius – Im Zentrum der Macht.**

## **Ein Computerspiel als Medium politischen Lernens**

*Arne Busse*

<http://www.cornelsen.de/genius/politik/inhalt.html>

Informationen zum Spiel „Genius – Im Zentrum der Macht“ (inkl. Guided Tour, Trailer und Demoversion)

<http://www.bpb.de/ecopolicyade>

Informationen zu „ecopolicy“-Wettbewerben

<http://www.lastexitflucht.org/>

Online-Spiel „Last Exit Flucht“

<http://www.re-mission.net>

3D-Shooter „Re-Mission“ zum Thema Krebs

<http://www.umweltschulen.de/net/fishbanks.html>

Simulation zu Fischfang und Nachhaltigkeit

<http://www.food-force.com/de/>

Computerlernspiel vom Welternährungsprogramm der Vereinten Nationen zur Bekämpfung des Welthungers und zur Wichtigkeit der Arbeit humanitärer Hilfsorganisationen

[http://www.unicef.org/voy/explore/rights/explore\\_3142.html](http://www.unicef.org/voy/explore/rights/explore_3142.html)

Simulation zu den Themen Kinderarmut, Entwicklungshilfe

<http://www.darfurisdying.com/>

browserbasiertes Flash-Spiel „Darfur is Dying“

## **markt**

### *hintergrund*

**Mehr als das Spiel zum Film.**

**Medienpädagogische Überlegungen zur Nutzung crossmedialer Angebote durch Kinder und Jugendliche**

*André Czauderna*

### *interview*

**Computerspiele als Produkt.**

**Aktuelle Trends und Marktperspektiven**

*Malte Behrmann, Jürg Müller-Lietzkow und Olaf Wolters im Gespräch mit Winfred Kaminski*

### *praxis*

**Traumberuf Spielentwickler.**

**Ein Vorschlag zur Beschäftigung mit dem Berufsfeld Spieleentwicklung**

*Horst Pohlmann und Jürgen Slegers*

[http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische\\_medienpaedagogik/00562/index.html](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00562/index.html)

Unterrichtseinheit „Simulation der Entwicklung eines Computerspiels“

## **literatur**

**Über das Heft hinaus.**

**Literaturempfehlungen zum Thema Bildschirmspiele**

*Winfred Kaminski*