



Autoren: Sabine Bachmeier, Natascha Funder, Matthias März

Inhalt

1. Grundlagenwissen:

- 1.1 Konsolen und PC (Handhabung etc.)
- 1.2 Computer- und Konsolenspiele (Arten)

2. Chancen und Risiken von Computerspielen:

- 2.1 Negative und positive Auswirkungen von Computerspielen
- 2.2 Positives Beispiel: Edutainmentsoftware
- 2.3 Einsatz im Handlungsfeld Schule

3. Jugendschutz:

- 3.1 USK (Deutschland)
- 3.2 PEGI.info (EU)

4. Elterninfo:

Tipps und Links zur Spielebewertung

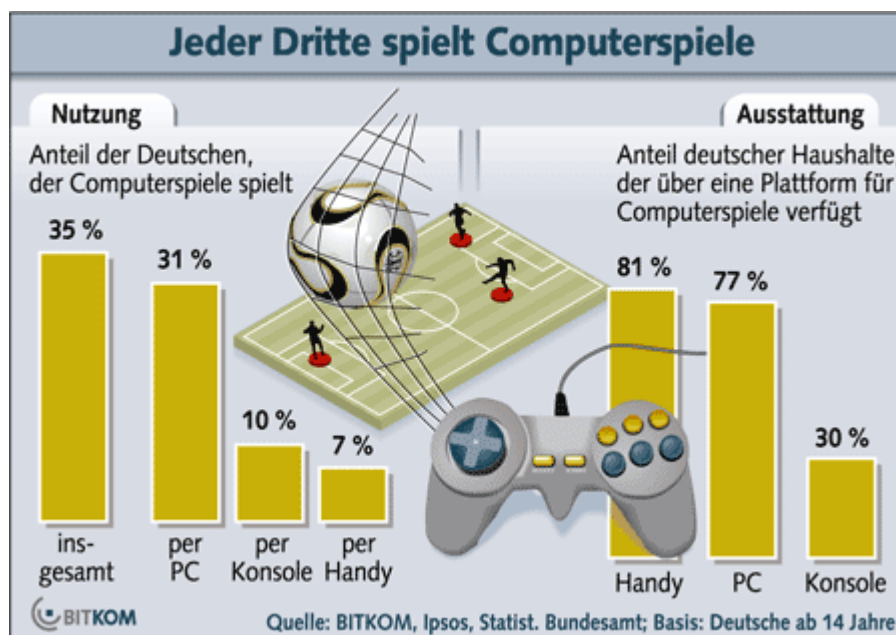
5. Marktanalyse:

Beispiel Mannheim

6. Weiterführende Links

1. Grundlagenwissen

30 % aller deutschen Haushalte verfügen über eine Konsole. Alleine im Weihnachtsgeschäft 2007 (November + Dezember) wurden nach Angaben der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) mehr als 1,5 Millionen Konsolen in Deutschland verkauft. Zwar ist die Nummer 1 der Spieleplattformen noch immer der PC, doch die einfache Handhabung der Konsolen und die steigenden Möglichkeiten lassen diese immer mehr Einzug in die deutschen Wohnzimmer halten. Da auch dieser Bereich, wie alle Technikbereiche, sehr schnelllebig ist, soll im ersten Abschnitt ein kurzer Überblick über die zurzeit marktbeherrschenden Konsolen und ihren Merkmalen sowie im zweiten Teil eine Übersicht über die verschiedenen Spielearten gegeben werden.



1.1 Konsolen und Personal Computer (PC)

Allgemein ist im Vorfeld zu sagen, dass bei der Installation von Spielen auf einem PC grundsätzliches Know-how im Umgang mit dem Betriebssystem vorhanden sein muss. Bei einer Konsole ist die Handhabung dagegen ein Kinderspiel: Einfach die Konsole an das Stromnetz anschließen und schon steht dem Spielspass nichts mehr im Wege. Die Funktion der Konsole ist speziell auf ihre Spiele abgestimmt. Kauft man ein Spiel für die Konsole, so ist die Funktionalität gewährleistet. Dieser Vorteil macht die Konsole für eine größere Personengruppe zugänglich und macht die Anschaffung neben einem PC als Schreibgerät sehr interessant.

Man unterscheidet zwischen stationären Konsolen und Handhelds. Geräte, die zum Abspielen von Videospielen notwendig sind, bezeichnet man als Videospielekonsolen. Von diesen gibt es große, sogenannte stationäre Konsolen, und kleine, Handhelds genannt. Die aus dem Englischen stammende Bezeichnung „Handheld“ liefert hierbei bereits Hinweise auf Größe und Handhabung: Der Spieler hält das Gerät, das so klein ist, dass es in jede Hosen-, Jacken- oder Handtasche passt, während des Spie-

lens in seinen Händen. Bildschirm und Lautsprecher sind bereits im Gerät integriert. Die „stationären“ Konsolen müssen wie z.B. ein DVD-Player für die Bildausgabe an einen Fernseher angeschlossen werden und sind somit an einen festen Platz in der Wohnung gebunden.

Zurzeit sind 2 Handhelds Markt führend, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Die PSP (Playstation Portable) richtet sich an ein eher reiferes Publikum, was auch die Anzahl der Spiele ab 16 Jahren zeigt. Sie ist eher als Multimediagerät zu verstehen. Auf Mini-DVDs sind für die PSP auch Filme zu erwerben; Musikwiedergabe sowie Surfen im Internet sind standardmäßig mit ihr möglich. Gesteuert werden die Spiele und Funktionen mit 4 Richtungstasten sowie 6 Spieletasten.

Einen ganz anderen Weg geht die Nintendo DS Handheldkonsole. Diese verfügt über zwei Bildschirme. Einer davon ist ein Touchscreen, auf dem mittels eines kleinen Plastikstifts „gezeichnet“ werden kann. Diese innovative Steuerungsmethode macht das Spielen kinderleicht. Deshalb wird auch auf der Verpackung eine Zielgruppe von 3 bis 99 Jahren angegeben. Zwar ist das Nintendo DS Handheld grafisch und multimediatechnisch weit hinter der PSP. Aufgrund einer Mehrzahl von gewaltfreien und kindlicheren Spielen und einer einfacheren Handhabung ist das DS jedoch besonders für Kinder und unerfahrene Spieler geeignet.

Bei den stationären Konsolen kämpfen drei Firmen um die höchsten Verkaufszahlen: Microsoft mit der X-Box 360, Sony mit der Playstation 3 und Nintendo mit der Wii.

Für alle drei Konsolen sind viele Spiele erhältlich und mit allen ist ein Zugriff auf das Internet möglich. Unterschiede gibt es auch hier wieder in der Zielgruppe. Während die Playstation 3 sich als Multimedia-Allerklärer, sozusagen als DVD-Player, Stereoanlage, Internetcomputer und Spielekonsole in einem präsentiert, ist die X-Box 360 als Mehrspielerkonsole mit DVD-Funktion und neuester 3D-Grafik ausgestattet. Die Nintendo Wii, die keine DVDs abspielen kann und auch technisch hinter den beiden anderen Konsolen liegt, wirbt mit einem ganz anderen Konzept: einer bewegungsempfindlichen, intuitiven Steuerung. Somit kann grob eingeteilt werden: die Playstation 3 für technikbegeisterte Spieler, die X-Box 360 für klassische Spieler und die Wii als Einstiegskonsole für jedermann.

Eine grundsätzliche Empfehlung kann hier nicht ausgesprochen werden, da die Wahl einer Konsole sich nach den Bedürfnissen, Anforderungen und dem Kenntnisstand der Familienmitglieder richten sollte. Für jüngere Spieler und unerfahrene Eltern ist aufgrund der einfachen Bedienbarkeit und den übersichtlichen Optionen die Wii als einsteigerfreundlichste Konsole hervorzuheben.

Weitere Informationen über die Geschichte der Spielekonsolen und alle verfügbaren Modelle sowie weitere Funktionen der oben vorgestellten Konsolen sind unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Spielkonsole> zu finden.

1.2 Computer- und Konsolenspiele (Arten)

Wie es auch bei Spielfilmen Kinder-, Liebes- oder beispielsweise Gruselfilme als Genres gibt; Rock, Pop oder Jazz als Musikstile bezeichnet werden, so gibt es auch bei Computer- und Videospiele verschiedene Genres, die Gruppen von Spielen kennzeichnen. Im Folgenden soll hier ein Überblick über die wichtigsten Charakteristika der Computerspielearten gegeben werden. Diese Bezeichnungen sind auf den Spielverpackungen meist vermerkt und geben bereits vor dem Kauf Hinweise über Art, Eignung und Inhalt eines Titels.

Action

Das Actiongenre zeichnet sich dadurch aus, dass der Spieler eine Figur oder ein Fahrzeug durch eine feindliche Welt lenkt und mit Geschicklichkeit und Schnelligkeit des Reaktionsvermögens schießen oder zuschlagen muss. Zu diesem Genre zählen auch die umstrittenen „Ego-Shooter“, auf die in einem späteren Abschnitt eingegangen wird.

Action-Adventure

Hier stehen Action und Abenteuer im Vordergrund des Spielgeschehens. Ein genauso großer Teil der Handlung nimmt bei diesem Genre das Lösen von Aufgaben in einer reinen Fantasiewelt ein. Durch zahlreiche Spannungsmomente und actionreiche Szenen sind Action-Adventure wie das Actiongenre meist eher für ältere Spieler ausgelegt. (Alterskennzeichnungen sind zu beachten!)

Adventure

Adventure-Spiele können als eine Art digitale Schnitzeljagd in Abenteuer- und Fantasy-Welten betrachtet werden. Hier geht es darum, mithilfe von Gegenständen und Informationen sowie deren Kombinationen Rätsel zu lösen und dadurch in der Geschichte des Spiels voranzukommen. Dieses Genre fordert logisches Denken und Kombinationsfähigkeit. Zwar sind viele Spiele dieses Genres ohne Altersbeschränkung zu erwerben, jedoch sind sie nicht für jedes Alter geeignet, da sie für zu junge Spieler zu anspruchsvoll und zu umfassend sein können.

Arcade

Arcadespiele sind bekannt von Spielhallenautomaten. Sie sind sehr einfach in der Steuerung und der Geschichte gehalten. Arcade ist das perfekte Genre für ein kurzweiliges Spielerlebnis zwischendurch, bei dem ohne kompliziertes Regelerlernen mit dem Spiel begonnen werden kann. Darunter fallen Racing (Rennspiele), Shoot`em up (kleine Schießspiele wie z.B. das bekannte Moorhuhn), Geschicklichkeit (wie z.B. Eyetoy oder Yetisport) und Beat`em up (kleine Kampf- und Prügelspiele).

Denkspiele

Hier ist die Kombinationsgabe des Spielers gefordert. Der Spieler muss in abstrakten Umgebungen eindeutig definierte, meist einfache Aufgaben lösen wie z.B. Kisten

oder Würfel stapeln oder Rechenaufgaben lösen. Gute Denkspiele schulen Geschick, Konzentration und vorausschauendes Denken. Die meisten Denkspiele haben keine Altersbeschränkung.

Jump`n`run

Dieses Genre bedeutet übersetzt „Spring und Lauf“. Und genau das ist hier auch die Aufgabe: Der Spieler steuert eine Spielfigur durch eine virtuelle Welt und muss mit Geschick über Abgründe oder Gegner springen und in Richtung eines Ausgangs laufen, um eine neue Stufe zu erreichen. Dieses Genre fordert und fördert eine gute Auge-Hand-Koordination und ein schnelles Reaktionsvermögen.

Management

Der Spieler hat die Aufgabe, ein Unternehmen, einen Freizeitpark, einen Zoo, eine Fluggesellschaft etc. zu managen. Managementspiele simulieren wirtschaftliche und ökonomische Prozesse und fordern den Spieler intellektuell. Aufgrund hoher Komplexität ist dieses Genre trotz fehlender Altersbeschränkung nicht für die Kleinsten geeignet.

Rollenspiel

Bei Rollenspielen legt der Spieler einen Charakter in einer Fantasy-Welt an und erkundet eine fremde Welt. Dabei müssen Gegenstände eingesetzt werden und bestimmte Aufgaben gelöst werden, um weitere Bereiche der Welt erforschen zu können. Der Charakter wächst durch Erfahrung mit. Ein Online-Vertreter dieses Genres ist „World of Warcraft“, über den wir in der Rubrik virtuelle Welten berichten.

Simulation

Hier wird simuliert; seien es einzelne Berufe, das menschliche Zusammenleben oder die Steuerung von Maschinen und Fahrzeugen aller Art. Spieler müssen komplexe Situationen erfassen, fortlaufend Entscheidungen treffen und oftmals unter Zeitdruck strategisch und vorausschauend denken. Meistverkaufter Vertreter dieses Genres ist „Die SIMS“, eine Art Lebenssimulation.

Sportspiel

Wie der Name schon sagt werden hier verschiedene Sportarten wie z.B. Fußball, Basketball oder auch Formel 1 simuliert. Ziel ist immer durch Übung, schnelles Reaktionsvermögen, Konzentration und Geschicklichkeit, der oder die Beste zu sein.

Strategie

Bei Strategiespielen steht das strategische und taktile Agieren des Spielers im Vordergrund. Wie beim Schach gilt es, durch strategische Züge den Gegner auszuschalten und gleichzeitig das Eigentum zu verteidigen. Auch hier gibt es viele unterschiedliche, mögliche Szenarien. Meist ist auch diese Gattung sehr komplex und fordernd, so dass eine Eignung für sehr junge Spieler zu prüfen ist.

Literaturhinweis:

Computer- und Videospiele: alles, was Eltern wissen sollten ; [wo Sie Ja sagen können und wo Sie Nein sagen müssen] / Harald und Andrea M. Hesse. - München : Herbig, 2007.

2. Chancen und Risiken von Computerspielen

2.1 Negative und positive Auswirkungen von Computerspielen

In der nahen Vergangenheit hat eine Computer- und Videospieleart für besonderes Aufsehen in der Öffentlichkeit gesorgt: das Actiongenre mit seinen Shootern.

Bei den Amokläufen von Emstetten und Erfurt oder dem aktuellsten Fall aus der Schweiz, bei dem ein Schüler seine Mutter und seinen Bruder mit einem Messer schwer verletzt hat, wurden in den Medien gewalthaltige Spiele als hauptsächliche Ursache für die Taten dargestellt. Jedoch kann die Berichterstattung der Medien so nicht einfach übernommen werden. In Metastudien wurde gezeigt, dass Gewaltspiele tatsächlich einen kurzzeitigen Effekt auf das Verhalten des Spielers haben. Es wurde jedoch auch nachgewiesen, dass dieser Effekt bei Actionfilmen noch ausgeprägter ist.

Bei über 5000 Untersuchungen zum Thema Medien und Gewalt kam man zu dem Ergebnis, dass die Wirkung von Computerspielen dabei auch nicht isoliert von anderen Faktoren betrachtet werden darf. Inwieweit ein Kind durch das Spielen von gewalthaltigen Computerspielen ein aggressives und gewalttätiges Verhalten zeigt, hängt auch von seinen Lebensumständen, der Erziehung und sozialen Einbindungen ab. Besonders bei Kindern aus sozial schwächeren Milieus, die stark mit Vorurteilen und Gewalt konfrontiert sind, kann Mediengewalt einen negativ verstärkenden Effekt haben. Die Fähigkeit, Realität und Fiktion zu unterscheiden, ist jedoch bei der Mehrzahl der Kinder und Jugendlichen vorhanden und somit auch die Fähigkeit, mit den Medien umzugehen.

Zusammengefasst kann gesagt werden, dass gewalttätige Spiele schon das Bewusstsein, die Gefühle sowie Reaktionen verändern und somit eine aggressive und antisoziale Einstellung und Verhaltensweise auch fördern können. Ebenso wie beim Fernsehen können brutale Inhalte aggressive Emotionen von Kindern und Jugendlichen verstärken und damit bei einigen wenigen auch Nährboden für gewalthaltige Problemlösungen sein.

Festzuhalten ist auch, dass Shooter eben keine Kinderspiele sind. Der Jugendschutz vergibt für diese Art von Spielen deshalb meist auch keine Altersfreigabe. Dieser Schutz alleine reicht jedoch nicht aus. Eltern, Erzieher und Pädagogen sollten sich in diesem Zusammenhang mit diesem Bereich der Kinder- und Jugendkultur auseinandersetzen. Das bedeutet konkret auch: Gewalt nicht tabuisieren, sondern zum Thema machen und mit den Kindern und Jugendlichen darüber sprechen. Im Vordergrund von Überlegungen zum Thema sollten nicht die Konsole oder der PC selbst stehen, sondern die Frage, wie man diese einsetzt und nutzt.

Die oft diskutierten negativen Auswirkungen wie Bewegungsmangel aufgrund des häufigen Spielekonsums, Vereinsamung oder Sucht sollen der Vollständigkeit wegen hier noch kurz genannt werden. Jedoch sind diese nicht spezifisch auf Computer-

spiele zu beziehen (vgl. Abhandlung über Chat und Chatsucht). Solange der Computer oder die Konsole ebenso wie der Fernseher nicht als „Babysitter“ missbraucht wird, können durch zeitliche Absprachen mit den Kindern und einer ausgewogenen Freizeitplanung diese Risiken im Grunde komplett vernachlässigt werden.

Bei all den Negativschlagzeilen der Medien sollten auf gar keinen Fall die Chancen und positiven Auswirkungen von Computer- und Videospiele aus den Augen verloren werden. Studien haben gezeigt, dass Kinder die einen eigenen Computer besitzen, besser lesen und rechnen können. Dies liegt sicherlich daran, dass der Spieler seine Aufgaben im Spiel lesen und sich sehr stark konzentrieren muss. Denn ohne Konzentration könnte der Spieler nicht gewinnen und das ist schließlich das Ziel des Spielens.

Computerspiele wie Strategie-, Rollen- oder Adventure- Spiele werden sogar in Therapien verwendet, um das Aufmerksamkeits- Defizit- Syndrom (ADS) zu bekämpfen. Dabei müssen die Spieler viele Rätsel lösen, die die Kombinationsfähigkeit und das problemlösende Denken fördern. Actionspiele hingegen verbessern vor allem die Reaktionsgeschwindigkeit und viele motorische Funktionen. Des Weiteren wird das räumliche Vorstellungsvermögen durch Computerspiele verbessert, welches im Fach Geometrie und in der Bildenden Kunst benötigt wird. Durch die in einigen Spielen eingesetzte 3D-Technik muss der Spieler sich ständig in die Räumlichkeiten denken und sich immer wieder neu orientieren.

Ein weiterer, besonders interessanter Aspekt ist, dass die Fähigkeit, Regeln zu analysieren und zu verstehen, durch Computerspiele verstärkt wird. Um nämlich richtig spielen zu können, muss der Spieler in der Lage sein, die Regeln und Strukturen des Spiels zu verstehen. Dies lässt sich auch auf die Realität übertragen, denn auch in der Realität gelten Regeln, die eingehalten werden müssen.

Bei Gesellschaftsspielen, z.B. bei den Brettspielen sind die Spielregeln komplett vorgegeben. Es muss nur noch überlegt werden, wie am Besten gewonnen werden kann und wie Spielregeln angewendet werden müssen, um zu gewinnen. Bei Computerspielen sind die Regeln nur manchmal vollständig erklärt. Häufig ist nur angegeben, mit welcher Tastenkombination die Figuren zu bewegen sind und was die Aufgabe ist. Aber wie genau das Ziel erreicht werden kann, oder was in schwierigen Situationen unternommen werden muss, gilt es während des Spiels selbst herauszufinden. Dies erfahren die Spieler durch das Spielen selbst. Sie probieren aus und stolpern fast zufällig über die Lösungen oder sie folgen einfach ihrem Instinkt. (Klare Regeln gibt es natürlich, aber diese muss der Spieler selbst finden. Einige Regeln lernt der Spieler schon beim Lesen der Spielanleitung.)

Ebenso wie bei der Einhaltung von Regeln müssen auch Entscheidungen getroffen werden. Dabei ist es insbesondere wichtig, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Manche Entscheidungen müssen sehr schnell und ganz spontan getroffen werden, andere hingegen sind gut durchdacht und geplant. Es müssen also immer Prioritäten gesetzt werden, „indem man zunächst Hinweise gewichtet, dann die Situationen analysiert, langfristige Ziele formuliert und sich zuletzt entscheidet. Keine andere Form der Populärkultur beschäftigt den Entscheidungsapparat des Gehirns auf so umfassende Art und Weise“ (Johnson: 2006, S. 54).

Während des Spielens müssen häufig mehrere Aufgaben auf einmal erledigt werden. Eine Aufgabe baut auf der nächsten auf, sodass eine Aneinanderreihung von Aufga-

ben erfolgt. Steven Johnson nennt diese kognitive Arbeit, mit der man all diese simultanen Ziele und Aufgaben hierarchisch managt, „telescoping“, „weil die Ziele wie ein zusammengeschobenes Teleskop ineinander liegen“ (Johnson: 2006, S.65).

Der Spieler muss sich also auf Ziele konzentrieren, die unmittelbar vor ihm liegen, ohne dabei die langfristigen, entfernten Ziele aus den Augen zu verlieren.

Aufgaben müssen beim „telescoping“ also in die richtige Reihenfolge gebracht und nacheinander erledigt werden. Entscheidungen müssen demnach in Beziehung gesetzt werden, genauso wie Prioritäten. Dies ist eine lebensnahe und realistische Fähigkeit.

Zusammengefasst könnte an diesem Punkt gesagt werden, dass Computerspiele mit kognitiver Arbeit verbunden sind, weil es darum geht, die Ordnung und die Bedeutung einer Welt zu erkennen sowie Entscheidungen zu treffen, die dieser Ordnung angemessen sind.

Ein chancenreicher Bereich soll zum Ende noch differenzierter betrachtet werden: Das spielerische Lernen durch Edutainment. Edutainment setzt sich aus den englischen Begriffen Education (= Bildung) und Entertainment (= Unterhaltung) zusammen. Im Unterschied zu Lernprogrammen mit speziellen Lernzielen zur Vermittlung von Schul- und Faktenwissen wie z.B. Vokabeltrainer wird bei Edutainmentprogrammen spielerisch und ohne Druck eher themenübergreifendes Wissen vermittelt. Das Institut für angewandte Kindermedienforschung (<http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/startseite>) hat folgende positive Aspekte von Edutainmentprogrammen zusammengefasst:

- Mehrere Wahrnehmungskanäle unterstützen Wissensaufnahme und Merkfähigkeit.
- Kognitive Fähigkeiten und Medienkompetenzen werden geschult.
- Die Verbindung von Übungsphasen und spielerischen Elementen erhöht die Motivation zum selbständigen Lernen.
- Aktivität und Kreativität fördern den Lernprozess.
- Ermöglichung von Freiräumen zum Entdecken sowie Erkennen von Zusammenhängen.
- Die Experimentierfreudigkeit und das Nachdenken werden gefördert.
- Durch kontextbezogene Rückmeldungen findet eine Fehlerkontrolle statt, ebenso werden Lösungsvorschläge gegeben.
- Tempo, Schrittfolge und Weg sind frei wählbar.
- Kinder lassen sich auf ein Thema ein und erarbeiten es sich selbständig.

Im nächsten Abschnitt wird ein sehr gut umgesetztes Edutainmentprogramm exemplarisch näher beschrieben.

Literaturhinweis:

Neue Intelligenz : warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden / Steven Johnson. Dt. von Violeta Topalova. - Dt. Erstaug., 1. Aufl.. - Köln : Kiepenheuer und Witsch, 2006.

2.2 Positives Beispiel: Edutainmentsoftware

Gelungenes Edutainment: Die Spiel CD-ROM *Oh, wie schön ist Panama*

Pädagogisch sinnvolle Multimedia-Spiele für Kinder sollten ganz eigene Qualitätsmerkmale erfüllen: die Ansprüche an Inhalt, Form und Präsentation richten sich im positiven Fall nach den Bedürfnissen und Fähigkeiten der angesprochenen Altersgruppe. Die Erzählstruktur und die Spielregeln eines Multimedia-Spiels sollten an die Entwicklungsstufe des Kindes angepasst sein:

„Es geht ... in der narrativen Struktur wie im Spiel nicht um Simplizität als solche, sondern um ein bestimmtes kognitives und ästhetisches Profil, das die Qualitäten der jeweiligen Produktion mit den Potentialen der Adressaten in adäquater Weise vermittelt“ (Dolle-Weinkauff 2006: S 248).

Die 2003 vom Terzio Verlag herausgegebene CD-ROM ***Oh, wie schön ist Panama***, nach dem gleichnamigen 1978 von Janosch veröffentlichten Bilderbuch benannt, ist für Kinder ab 5 Jahren konzipiert. *Die CD-ROM ermöglicht dem kindlichen Nutzer zwei unterschiedliche Anwendungen:* Zum einen wird die Funktion des „Animierten Bilderbuchs“ geboten. Im „Animierten Bilderbuch“ wird die Textvorlage des Kinderbuches unverändert übernommen, die dazugehörigen Bilder werden durch elektronische Bearbeitung zu beweglichen Figuren. Diese Form der unveränderten Umsetzung von Bilderbüchern in das elektronische Medium findet man oft bei Textvorlagen, die eine hohe literarische und künstlerische Qualität aufweisen.

Zum anderen enthält die CD eine auf der Dramaturgie von Adventure Games (Abenteuerspiele) basierende Lern- und Spielsoftware, die auf Leselernaktivitäten abzielt. Zusätzlich beinhaltet die CD-ROM ein Übungsprogramm für die Handhabung der Maus in Form von Geschicklichkeitsspielen.

Ein gutes Computerspiel für kleinere Kinder muss sich an seinen Hilfsfunktionen messen lassen. Im besprochenen Spiel wird die Hilfe über das Tigerenten-Symbol angeklickt: Dadurch öffnet sich ein Fenster mit nonverbalen, bildlichen Hilfestellungen, die kindgerecht, situations- und genrebezogen sind.

Das „Animierte Bilderbuch“ wird über das Symbol des lesenden Bären gestartet. Hier wird der Originaltext mit teilanimierten Bildern und einer zuschaltbaren Vorleserstimme wiedergegeben. Unterbricht der kindliche Nutzer den Hörtext, wird die Stelle zum erleichterten Wiederfinden durch ein elektronisches Lesezeichen markiert. Über das Symbol des Tigers beim Brettspiel öffnet sich das interaktive Computerspiel. In Bezug auf das Lesenlernen werden hier für Anfänger und Fortgeschrittene viele Anreize durch Computer-Simulationen gegeben. Die Kinder werden beim Spielen in ihrem Sprachverständnis und ihrer Wahrnehmung geschult: „Neben dem Training kognitiver Fähigkeiten wird in überlegter Weise auch die Aktivierung unterschiedlicher Wahrnehmungskanäle einbezogen“ (Dolle-Weinkauff 2006: S 242).

Wie bei einem guten Adventure-Game kann der Spieler den Ablauf der Geschichte selbst beeinflussen, sowie neue Lösungsvarianten für die gestellten Aufgaben finden. Das Spiel bedient sich hierbei der Figuren, Umgebungen und Handlungsmotive des Buches.

Die ***Oh wie schön ist Panama***-CD-ROM bietet dem Kind zwei unterschiedliche Ebenen auf der Grundlage des gleichen Ausgangsstoffes: Die Ebene der Unterhal-

tung und die Ebene der pädagogischen Lern- und Spielaufgaben. Diese Ebenen sind auf der CD-ROM auf gelungene Art miteinander verbunden.

Literaturhinweis:

Mit Janosch spielen und lernen – Zur multimedialen Inszenierung kinderliterarischer Stoffe / Bernd Dolle-Weinkauff; in: Clash of realities = Computerspiele und soziale Wirklichkeit / [1. International Computer Game Conference Cologne, 22. - 24.3.2006]. Hrsg. von Winfried Kaminski und Martin Lorber. [Fachhochschule Köln ; Electronic Arts]. - München : kopaed, c 2006., S 239 – 249.

2.3 Einsatz von Computerspielen im Handlungsfeld Schule:

LAN-Party im Handlungsfeld Schule

Computer und Internet haben heute ihren festen Platz in Schulen gefunden, eine Vielzahl von angebotenen Kursen zur Vermittlung von grundlegenden und weiterführenden Kenntnissen zeugt davon. Trotzdem ist es noch immer nicht selbstverständlich, dass neue Medien zur Veranschaulichung von Themen im Unterricht eingesetzt werden. So wird auch der Bereich Computerspiele durch Lehrer und Lehrerinnen im Unterricht eher vernachlässigt, obwohl diese zur Lebenswelt der meisten Kinder und Jugendlichen gehören. Computerspiele werden in Deutschland der Unterhaltung zugeordnet und pädagogisch eher negativ bewertet. Gründe dafür sind zum einen in der vorherrschenden Haltung, Lernen hätte mit Arbeit zu tun, zum anderen bei verunsichernden Medienberichten, die Parallelen zwischen Computerspielen und Amokläufen von Schülern herstellen, zu suchen. Der Aspekt des spielerischen Lernens und die hohe Motivationskraft dieser Spiele, die für den Unterricht nutzbar gemacht werden könnten, bleiben dabei meist außer Betracht.

Das Kollegium des Elsa-Brandström-Gymnasiums in Oberhausen geht im Sinne des *critical friends* neue Wege der Vermittlung von Medienkompetenz für Schüler, Schülerinnen und Eltern. Ein Beispiel der Anleitung sinnvoller Mediennutzung ist die „Medien-Nacht“, die einmal im Schuljahr organisiert wird. Die Schul-Nacht dauert von 17 Uhr bis 10 Uhr des darauffolgenden Tages. Zu diesem Anlass wird die Aula der Schule in ein Rechenzentrum umgewandelt. Die „LAN-Crew“, die aus acht bis zehn Schülern und Schülerinnen besteht, ist für die Organisation der Party verantwortlich. Die „LAN-Crew“ stellt einen genauen Plan über die Tischordnung und die nötigen technischen Voraussetzungen für ca. 50 jugendliche Spieler und Spielerinnen auf, die ihre Computer mit Zubehör selbst mitbringen. Die Server, sowie das ganze Netz, werden von den Schülern und Schülerinnen eigenständig aufgebaut. Für die schulische LAN-Party werden pädagogische Rahmenbedingungen und Regeln aufgestellt:

- Es dürfen keine Raubkopien verwendet werden.
- Es werden nur Spiele mit USK 12 gespielt (ein Spiel für alle wird ausgewählt).
- Alle Spieler und Spielerinnen spielen nach einem Turnierplan gegeneinander.
- Mädchen werden durch ein vielfältiges Rahmenangebot mit einbezogen (Gender-Aspekt): Sing-Star-Contest, Kino, Video-Gruppe u.a.
(vgl. Fileccia/Schmidt 2006: S 228).

Um auf die Mediennacht vorzubereiten veranstaltet die Schule einen Elternabend, bei dem auch die Eltern zum Besuch der LAN-Party eingeladen werden. Die Schule verspricht sich von ihrem Konzept eine höhere Zufriedenheit der Eltern, eine Stärkung des Selbstbewusstseins und die Erhöhung der Motivation der Schüler und Schülerinnen, Erwerb von technischen und sozialen Kompetenzen, sowie eine höhere Identifikation mit der eigenen Schule und dadurch die Verringerung von Vandalismus.

Die Lehrer und Lehrerinnen holen ein Stück Lebenswirklichkeit ihrer Schüler und Schülerinnen in die Schule und kommen dadurch in intensiven Kontakt mit den Spielern und Spielerinnen. So werden Gespräche über sinnvolle Mediennutzung, problematische Inhalte und positive Alternativen möglich.

Literaturhinweis:

Ein schwieriges Zusammenspiel - Computerspiele und Schule / Marco Fileccia, Ulrike Schmidt; in: Clash of realities= Computerspiele und soziale Wirklichkeit / [1. International Computer Game Conference Cologne, 22. - 24.3.2006]. Hrsg. von Winfried Kaminski und Martin Lorber. [Fachhochschule Köln ; Electronic Arts]. - München : kopaed, c 2006., S. 225 – 238.

3. Jugendschutz

Im Jahr 2007 sind über 2800 Computerspiele erschienen, seit 1994 bereits mehr als 20.000. Hier den Überblick zu behalten, ist sogar für langjährig erfahrene Spieler eine echte Herausforderung. Was dies für Eltern bedeutet, die sich wenig mit der Spielwelt beschäftigen, ist wohl offensichtlich. Bunte Spielhüllen, die oftmals wenig darüber aussagen, welche bewegten Bilder sich dahinter verbergen, münden oft in Ratlosigkeit bei der Auswahl eines Spieles und Ärger mit den Kindern. In solchen Situationen sind zumindest die Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) bei der Auswahl ein Eingrenzungskriterium. Doch was genau verbirgt sich dahinter? Warum sind auf Spielen mehrere Alterssymbole, die oftmals auch noch unterschiedlich sind? Und reicht diese Kennzeichnung aus, dass man als Elternteil beruhigt davon ausgehen kann, dass ein Kind seinem Alter entsprechende Spiele spielt? Auf diese Fragen soll der folgende Abschnitt Antworten und Anregungen geben.

3.1 USK (Deutschland)

Mit dem neuen Jugendschutzgesetz (JuSchG) vom 1. April 2003 hat Deutschland den strengsten Jugendschutz der Welt in Bezug auf Computer- und Videospiele eingeführt. In § 14 JuSchG wird per Gesetz vorgeschrieben, dass „... Spielprogramme, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen...“, nicht für ihre Altersstufe freigegeben werden dürfen. Dabei sieht das Gesetz eine Einteilung der Altersfreigabe in 5 Kennzeichnungen vor:



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.

Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungenatmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

In allen Spielelementen reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass §14JuSchG Abs.4 und §15 JuSchG Abs.2 und 3 (»Jugendgefährdung«) nicht erfüllt sind.

Für Eltern und andere Bezugspersonen von Kindern und Jugendlichen stellen diese Angaben, die auf den Vorderseiten der Spielepackungen zu finden sind, eine erste Orientierung dar, um diese von dem Alter entsprechenden „beeinträchtigenden“ und „gefährdenden“ Inhalten zu schützen. Jedoch handelt es sich bei diesen Beschränkungen nicht um pädagogische Empfehlungen; die Titel werden „nur“ hinsichtlich Jugendschutz und Strafrecht geprüft.

Die Prüfung erfolgt durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle beim Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V. (fjs), kurz USK, sowie den obersten Landesjugendbehörden. Das Prüfungsverfahren, geregelt in § 14 Absatz 6, wird hierbei wie folgt umgesetzt:

Hersteller bzw. Publisher (Vertrieb) von Spielen reichen vor der Veröffentlichung eines Spiels dieses bei der USK ein. Dort spielt ein erfahrener Tester den Titel so lange an, bis er alle Facetten dieses Spiels kennengelernt hat und präsentiert dieses einem Prüfungsgremium. Dieses setzt sich aus unabhängigen Pädagogen, Sozialwissenschaftlern, Fachleuten der Kinder und Jugendarbeit sowie einem ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden zusammen. Gemeinsam wird nun das Spiel begutachtet und eine Altersfreigabe vorgeschlagen, über die dann letztendlich aber vom Vertreter der obersten Landesjugendbehörde entschieden wird. Das USK Siegel wird daraufhin mit der jeweiligen Freigabe vergeben und dem Hersteller mitgeteilt.

Spiele, die für die Jugend nicht geeignet sind, erhalten keine Altersfreigabe. In diesem Fall muss der Hersteller entscheiden, ob er den Titel unbeworben ab 18 Jahren oder gar nicht veröffentlichen möchte. „Unsittlich, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien“ (§18 Abs.1 Satz 1 JuSchG) können dann jedoch noch auf Anregung bzw. Antrag von (Landes-) Jugendämtern, dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

(BMFSFJ) oder der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) von dieser in die bestehende Liste jugendgefährdender Medien aufgenommen werden und somit indiziert werden, was bedeutet, dass sie in Deutschland nicht mehr angeboten und beworben werden dürfen. Privatpersonen können sich an die oben genannten Behörden wenden (nicht direkt an die BPjM) und die Indizierung eines aus ihrer Sicht gefährdenden Titels anregen.

Somit ist theoretisch gewährleistet, dass Kinder und Jugendliche nur Spiele erhalten, die auch für sie geeignet sind. In der Praxis sieht dies jedoch anders aus. Auf vielen Packungen ist seit einiger Zeit noch eine zweite Alterskennzeichnung abgedruckt. Verwirrung oder Berechtigung? Ein Blick auf die dabei angegebene Internetadresse liefert die Erklärung.

3.2 pegi.info (EU)

www.pegi.info ist der Internetauftritt der Pan European Game Information. Diese Organisation hat 2003 ein erstes europaweites Alterseinstufungssystem für Computer und Videospiele eingeführt. Bei diesem System werden die Altersangaben in folgenden Schritten gegliedert:



Gegenüber der USK werden hier zusätzlich zur Altersangabe noch weitere Kriterien angegeben, die Merkmale und Inhalte der Computerspiele zeigen: Die sogenannten Inhaltsdeskriptoren. Diese werden zusätzlich zur Alterskennzeichnung auf den Verpackungen abgedruckt und haben einen erklärenden Charakter in Bezug auf die empfohlene Altersangabe. Die Inhaltsdeskriptoren geben Auskunft darüber, mit welchen kinder- und jugendgefährdenden Mitteln in den Spielen gerechnet werden muss. Hier eine Übersicht über die Deskriptoren und ihre Aussage:



Sprache

Das Spiel enthält vulgäre Sprache



Diskriminierung

Das Spiel zeigt Darstellungen von Diskriminierung oder verherrlicht/verharmlost diese



Drogen

Das Spiel zeigt Drogenkonsum oder verherrlicht/verharmlost diesen



Angst

Das Spiel könnte Kinder ängstigen



Glückspiel

Das Spiel enthält Glückspielemente



Sex

Das Spiel enthält Nackt- oder Sexdarstellungen



Gewalt

Das Spiel enthält Gewaltdarstellungen oder verherrlicht/verharmlost Gewalt

Beim pegi-System wird entsprechend eines Selbstbewertungsbogens, den die Spieleentwickler selbst ausfüllen, eine Bewertung zugeteilt. Diese wird dann kontrolliert und es wird eine Lizenz für die Benutzung der entsprechenden Altersempfehlung sowie der oben gezeigten Inhaltslogos vergeben.

Für Deutschland gilt jedoch in Bezug auf den Verkauf der Spiele immer die Altersfreigabe der USK. Da die Spiele von der USK jedoch nicht nach pädagogischen Richtlinien, sondern im Hinblick auf Jugendschutz und Strafrecht geprüft werden, ist die Kennzeichnung der Inhalte nach pegi eine sinnvolle Ergänzung.

Sowohl auf www.usk.de als auch auf www.pegi.info lassen sich über eine Suchfunktion schon im Voraus die Alterskennzeichnungen für alle erschienenen Spiele abrufen. Besonders bei Spielen für jüngere Kinder ist es ratsam, sich direkt im Fachgeschäft oder zusätzlich im Internet auf pädagogischen Portalen wie z.B. www.schauhin.info zu informieren, welche pädagogischen Empfehlungen dort ausgesprochen werden.

4. Tipps und Links zur Spielebewertung:

Elterninfo Computerspiele

Computerspiele sind in der Freizeitgestaltung von vielen Kindern und Jugendlichen ein fester Bestandteil. Sie sind ein Teil der heutigen Jugendkultur und können für die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen förderlich sein, wenn auf die Qualität und das Maß der Nutzung geachtet wird: Die Feinmotorik wird trainiert, sowie kreatives, vernetztes Denken und soziale Kompetenz gefördert.

Kinder und Jugendliche brauchen Orientierungshilfen im Internet und einen festen Rahmen, der Zweck und Dauer der Nutzung eingrenzt. Der Jugendmedienschutz ist 2003 für den Bereich der Digitalen Medien erweitert worden, kriegs- und gewaltverherrlichende Internetseiten, sowie Computerspiele dürfen nicht beworben und an Jugendliche verkauft werden. Weltweit gilt das deutsche System der Freigabe von Spielen und Internetseiten als eines der strengsten, trotzdem ist es leicht, in Deutschland verbotene Spiele legal von ausländischen Websites herunterzuladen.

Den Eltern fehlen oft die Kenntnisse, unbedenkliche von vielleicht schädlichen Spielen unterscheiden zu können. Deshalb ist es wichtig die Medienkompetenz von Eltern, aber auch von Kindern und Jugendlichen, zu stärken. Eltern und andere Interessierte sollten wissen, wo sie sich informieren können, oder Kontakt zu Selbsthilfe-

Organisationen knüpfen können, (z.B. beim Elterntelefon des Deutschen Kinderschutzbundes, Tel.: 0800/1110550).

Zum Thema Jugendmedienschutz sind **Broschüren** über die Landesmedienanstalten der Bundesländer erhältlich, auch Familienberatungsstellen und Jugendämter informieren in Sachen Medien. Eine große Anzahl an sinnvollen Computer- und Videospiele wird in der Hefreihe des Jugendamtes Köln vorgestellt und pädagogisch beurteilt.

Das **Ratgeberheft** zur Medienerziehung „SCHAU HIN Eltern Specials“ kann kostenlos als pdf-Datei bei www.schau-hin.info, Download-Bereich: Eltern Specials, heruntergeladen werden. SCHAU HIN ist eine Kampagne des Bundesfamilienministeriums in Kooperation mit HÖRZU, ARD, ZDF, sowie INTEL und ARCOR.

Tipps zu den Themen „Kinder vor dem Computer“ und „Medienerziehung“ finden sich in der folgenden Auflistung:

Kindgerechte Suchmaschinen

- www.blinde-kuh.de -Blinde Kuh e.V.
- www.milkmoon.de -Mitglied der Seitenstark-AG

Kreativität und Medienkompetenz

- www.klicksafe.de -Kindgerechte Vermittlung von Medienkompetenz
- <http://lizzynet.de> -Erstellen von Internetseiten für junge Mädchen
- www.htmling.net -Erlernen einfacher Programmiersprachen
- www.internauten.de -Medienkompetenzportal für die ersten Schritte im Internet, Nachrichten, Wissen und Diskussionen für Kinder
- www.sowieso.de -Internetzeitung für Kinder
- www.kindersache.de -verschiedene kindgerechte Informationen
- www.seitenstark.de -AG vernetzter Kinderseiten

Tipps für Computerspiele

- www.spieleratgeber-nrw.de -Verein ComputerProjekt Köln e.V., gefördert vom Land NRW
- www.usk.de -Alterseinstufungen
- www.feibel.de -pädagogische Bewertung von Computerspielen
- www.gigamaus.de -hier werden pädagogisch wertvolle PC-Spiele ausgezeichnet
- www.mediengewalt.de -Spieleempfehlungen nach Altersgruppen

Literaturhinweise:

- Gewalt und Medien: ein Studienhandbuch / Michael Kunczik ; Astrid Zipfel. - 5., völlig überarb. Aufl.. - Köln ; Weimar ; Wien : Böhlau, 2006.
- Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität / Thomas Möhle/ Matthias Kleimann/ Florian Rehbein. - 1. Aufl.. - Baden-Baden : Nomos, 2007.

- Computerspiele: ein Ratgeber für Eltern, PädagogInnen und Medieninteressierte / Tobias Schindegger. - Weimar : Bertuch, 2005.
- Schutz für Kinder vor Internetgefahren: Eltern zwischen High-Tec und Medienverantwortung / Michaela Schroer. - Berlin : VDM-Verl. Müller, 2005.
- Killerspiele im Kinderzimmer: was wir über Computer und Gewalt wissen müssen / Thomas Feibel. - Düsseldorf ; Zürich : Walter, 2004.
- Wie entdecken Kinder das Internet?: Beobachtungen bei 5- bis 12-jährigen Kindern / Christine Feil ; Regina Decker ; Christoph Gieger. - 1. Aufl. - Wiesbaden : VS, Verl. für Sozialwiss., 2004.

5. Marktanalyse in Mannheim

Aufgrund der Elektro-Großmärkte in den Städten und ihrer Preispolitik sind die Computerspiele-Fachgeschäfte sehr rar geworden. Im Internet gibt es zwar viele spezialisierte Versandmärkte, jedoch interessierte uns besonders der Aspekt der Beratung, der bei diesen einfach zu kurz kommt.

In Mannheim-City gibt es derzeit einen Elektrogroßmarkt, ein spezielles Spielefachgeschäft sowie einen Drogeriemarkt, der Computer- und Videospiele führt sowie einen Gebrauchtmarkt für Musik und Videospiele.

Unsere Ausgangssituation haben wir bei allen wie folgt festgelegt: Wir haben uns in Sachen Computerspiele als unerfahren ausgegeben und uns über mögliche, altersgerechte Spiele als Geburtstagsgeschenk für ein 6-jähriges Kind beraten lassen.

Computerspielefachgeschäft: Wie vermutet haben wir hier die besten Erfahrungen gemacht. Der Mitarbeiter zeigte sich als sehr kompetent. Zwar gab es keine Alterseinteilung der Warenauslagen, sondern lediglich eine Sortierung nach Videospielsystem. Doch der Mitarbeiter hat sich über Geschlecht, vorhandene Spiele, nach vorhandenen Konsolen bzw. Computerhardware bei uns informiert und auch direkt mehrere Vorschläge mitsamt Spielbeschreibung und Inhalt geliefert. Eigene Erfahrungen sowie Rückmeldungen von anderen Käufern flossen ebenso mit in die Beratung ein, wie Verkaufszahlen und Wertungen von bekannten Zeitschriften. Insgesamt haben wir uns sehr verständlich informiert und gut beraten gefühlt. Während des Aufenthalts dort ist uns auch aufgefallen, dass durchaus Alterskontrollen bei bestimmten Spielen durchgeführt wurden und ein Verkauf an einen zu jungen Kunden verweigert wurde.

Elektro- Großmarkt: Hier werden die PC- und Video-Spiele nach Typ, Marke und Genre sortiert. Es gibt sogar abgetrennte Bereiche für Lernsoftware und Spiele für Kinder ab drei Jahren. Allerdings wird dieses Ordnungsschema nicht konsequent für alle Konsolen eingehalten, sondern nur für PC-Spiele. Bei der Beratung wurden wir auf die aufgedruckten Altershinweise hingewiesen. Eigene Erfahrungen konnte uns der Mitarbeiter jedoch nicht bieten. Positiv aufgefallen sind uns jedoch die Hinweistafeln über USK und Alterseinstufungen mit Beschreibungen auf den Regalen. Diese Tafeln wurden groß mit dem Hinweis „Beachtung beim Kauf“ überschrieben und waren auf den Regalen gut aufgestellt. Ein Verweis auf Pegi.info und auf die entsprechenden Kennzeichnungen auf den Verpackungen konnten wir leider nicht finden. Auch der Mitarbeiter hatte keine Erklärung zu pegi.info parat. Die Beratung beschränkte sich eigentlich lediglich darauf, für welches System welches Spiel geeignet ist und ab welchem Alter die USK dies freigegeben hat.

Drogeriemarkt: Leider konnten wir hier überhaupt keine Beratung in Anspruch nehmen, da der zuständige Mitarbeiter durch eine andere Mitarbeiterin vertreten wurde und diese sich nicht auskannte. Auch gab es dort keine Sortierung der Spiele und auch keine USK-Hinweisschilder. Insgesamt ergab sich ein verwirrendes Bild, da noch nicht einmal eine Sortierung nach Systemen vorhanden schien.

Gebrauchtmarkt: Hier wurden die Spiele nach Systemen sortiert. Der zuständige Mitarbeiter hatte ein Spielewissen nur über ein System. Und dort auch nur über die beliebtesten Spiele, die nicht in der Altersklasse unserer Anfrage lagen. Auffällig war hier, dass bei vielen Spielen die Verpackung nicht mehr beim Spiel dabei war und somit auch keine Altersfreigabe mehr dem Spiel zuzuordnen möglich war. Auch war das Sortiment sehr gering und so wäre nur ein einziges Spiel mit ersichtlicher Kennzeichnung „Ohne Altersbeschränkung“ für unsere Anfrage in Erwägung gekommen.

Unsere Empfehlung: Ein Fachgeschäft für Computer- und Videospiele ist aufgrund der Spezialisierung der beste Ort für eine umfangreiche Beratung. Angaben über Spiele, Spielesystem und Altersempfehlungen sowie deren persönliche Empfehlungen sind für die Entscheidungsfindung sehr begünstigend, geben Sicherheit und schulen zudem auch das Verständnis von unerfahrenen Eltern. Mit der vorhandenen Kompetenz sind auch gemeinsame Diskussionen mit dem Kind bzw. Jugendlichen durchaus vorstellbar. Gute Beratung muss dabei auch nicht unbedingt teuer sein: In unserem Falle hat sich hier sogar gezeigt, dass die Preise durchschnittlich gleich hoch oder niedriger waren als im Großmarkt.

Bei Angeboten im Großmarkt empfiehlt es sich, zuerst einmal Informationen über das Internet oder Spielezeitschriften einzuholen. Den Einkauf im Gebrauchtmarkt und im Drogeriemarkt sehen wir für unerfahrene Eltern ohne eine konkrete Vorauswahl erst einmal zumindest in Mannheim als kritisch an, da eine Beratung hier nicht ausreichend angeboten wird. Für ein konkretes Spiel, das man in Selbstrecherche ausgewählt hat oder über das eine Empfehlung ausgesprochen wurde, lohnt sich jedoch der Preisvergleich in jedem Fall.

Fazit: Wer Geduld, Interesse und Zeit mitbringt, sollte sich zuerst mit den Kindern und Jugendlichen zusammensetzen, deren Wissen über ein gewünschtes Spiel erfragen und sich dann damit auseinandersetzen. Am Besten ist es bei konkreten Spielwünschen sich auch gezielt weitere Informationen im Internet hinzu zu holen.

Alle anderen sollten sich von erfahrenen Fachleuten beraten lassen. Nach dem Kauf ist es empfehlenswert, zusammen mit dem Kind bzw. Jugendlichen das Spiel anzutesten und wenn möglich mitzuspielen. Zum einen kann man sich dadurch direkt ein Bild vom Spielinhalt machen und schärft dadurch sein Bewusstsein für weitere Kaufentscheidungen. Zum anderen zeigt es dem Kind, dass ein Interesse auch von Seiten der Eltern besteht und es kann ein Austausch über das Spiel und das Erlebte stattfinden.

6. Weiterführende Links

- www.bmfsfj.de : Internetpräsenz des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend – Broschüren und Studien im Medienbereich
- www.bundesprüfstelle.de : Internetpräsenz der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)
- www.didacta.de : Homepage der größten Fachmesse für Bildungswirtschaft in Europa
- www.gc-germany.de : Homepage der größten Messe für interaktive Unterhaltung in Deutschland
- www.gmk-net.de : Internetpräsenz der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
- www.internet-abc.de : Suche von geeigneten Programmen für Kinder und Jugendliche
- www.jugendschutz.net : Gesetzestexte, Erläuterungen etc. zum Jugendschutz
- www.medienpaedagogik-online.de : Förderung der Medienkompetenz
- www.multikids.de : Wegweiser durch das Datennetz für alle Gruppen
- www.schulen-ans-netz.de : Onlinehilfen für Lehrer und Pädagogen
- www.sin-net.de : Internetpräsenz von SIN: anerkannter Träger der freien Jugendhilfe mit Schwerpunkt Kinder, Jugendliche und Multimedia
- www.snp.bpb.de : Empfehlungen der Bundeszentrale für politische Bildung für die Auswahl von Spielen
- www.zavatar.de : Datenbank über Computer- und Videospiele