



Weitere Informationen und Anlaufstellen

Informationen über Computerspiele

- Infoportale über Computerspiele im Internet
 - spielbar.de ist die Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele mit Hintergrundinformationen, aktuellen Spielebeurteilungen und Projekthinweisen.
www.spielbar.de
 - Der Spieleratgeber NRW des Computerprojekt Köln e.V. bietet umfangreiches Basiswissen und Spielebeurteilungen.
www.spieleratgeber-nrw.de
 - Die österreichische Bundesstelle für Positivprädikatisierung hat zum Ziel besonders gute Spiele hervorzuheben und Eltern und pädagogischen Fachkräften Orientierung zu geben.
www.bupp.at
 - Das Institut Spielraum an der FH Köln bietet eine Vielfalt an Grundlageninformationen über digitale Spielwelten und Computerspielende.
www.fh-koeln.de/spielraum
 - Preise und Auszeichnungen für Computerspiele geben Orientierung über beispielhafte und gerade angesagte Games. Eine Übersicht über Infoplattformen und Preise finden Sie auf der Website der Zeitschrift merz | medien + erziehung:
www.jff.de/merz/?RECORD_ID=6631
- Infos zu Jugendschutz
 - Ausführlich zum Bayerischen Gesamtkonzept Jugendschutz siehe Kapitel 7 im Kinder- und Jugendprogramm der Bayerischen Staatsregierung
www.stmas.bayern.de/imperia/md/content/stmas/stmas_internet/jugend/kinder-und-jugendprogramm-2013.pdf
 - klicksafe.de, die Sensibilisierungskampagne zur Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Internet und neuen Medien im Auftrag der Europäischen Kommission bietet umfangreiche Informationen für Eltern und pädagogische Fachkräfte, u.a. zum Thema Computerspiele
www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele
 - Ziel der Kampagne der Bayerischen Staatsregierung „Was spielt mein Kind?“ ist es, das Bewusstsein der Eltern dafür zu schärfen, was und wie lange ihre Kinder spielen. Zur nachhaltigen Umsetzung des Kampagnenziels und Fortführung der Kampagne wurde den Fachkräften Informations- und Aufklärungsmaterial zur Verfügung gestellt sowie das Internetportal www.was-spielt-mein-kind.de geschaffen. Dort wird ein Überblick über vorhandene Angebote, Ansprechpartner und Empfehlungen gegeben.

-
- Weiterführende Informationen zu Angeboten und Ansprechpartnern im Jugendmedienschutz in Bayern finden sich unter www.jugendschutz.bayern.de.
 - Die Website der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) bietet eine Datenbank und Suchfunktion für die Altersfreigaben von Computerspielen.
www.usk.de
 - Auf Landesebene werden von der Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e. V. (AJ), die vom StMAS institutionell gefördert wird, wesentliche Aufgaben des erzieherischen Jugendschutzes wahrgenommen. Mit dem Ziel, Kinder und Jugendliche stark zu machen, unterstützt sie als bayernweite Fachinstitution im erzieherischen Jugendschutz vor allem Eltern und Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe in Fragen zu Medienpädagogik, Gewalt- und Suchtprävention. Dabei werden präventive Ansätze weiterentwickelt und umgesetzt, Fachkräfte und Multiplikatoren geschult sowie Arbeitshilfen und Informationsmaterialien zur Verfügung gestellt. Im Rahmen ihrer Aktivitäten unterstützt die AJ auf Landesebene die Zusammenarbeit aller für den Jugendschutz relevanten Akteure sowie die Vernetzung der jeweils vorhandenen Angebote. Sämtliche Fortbildungsangebote und Materialien der AJ werden im Hinblick auf neue Entwicklungen in Abstimmung mit dem StMAS laufend weiterentwickelt und aktuellen Handlungserfordernissen angepasst.
www.bayern.jugendschutz.de
 - Die Initiative „Schau hin“ bietet Informationen für Eltern zu einem kindgerechten Umgang mit Medien.
www.schau-hin.info
 - Sicher online gehen
Die Initiative von Bund, Ländern und Wirtschaft bietet Informationen und Materialien zu Kinderschutz im Internet, insbesondere empfehlenswerte Kinderinternetseiten und Jugendschutzsoftware.
www.sicher-online-gehen.de

Institutionen und Anlaufstellen in Bayern

- Eigene Spielerfahrungen sammeln:
 - GamePäd ist ein Projekt, das im Umfeld der Universität Augsburg entstanden ist. GamePäd veranstaltet verschiedene Projekte rund um Games, u.a. LAN-Partys für Erwachsene.
www.gamepaed-edutainment.de
 - ebw Spiel-Kont@kt
Das Projekt Spiel-Kont@kt des Evangelischen Bildungswerks in München bringt Gamerinnen und Gamer mit Erwachsenen zusammen, bietet Hintergrundinformationen und eigene Spielerfahrungen.
ebw-muenchen.de/kalender/1692/spiel-kontkt-computer-spiele-kennen-computer-kids-verstehen-lernen
 - Der Münchner Videospieldkultur e.V. verfügt über ein umfangreiches Spielearchiv und veranstaltet regelmäßig Gameslounges, in denen aktuelle Spieletitel ausprobiert werden können.
www.videospielkultur.org
 - Die Eltern-LAN der Bundeszentrale für politische Bildung zählt zu den ältesten regelmäßig stattfindenden Angeboten, bei denen Informationen vermittelt werden und die Teilnehmenden eigene Spielerfahrungen sammeln können (deutschlandweit).
www.bpb.de/veranstaltungen/format/seminar-workshop/68299/eltern-lan-eine-lan-party-nur-fuer-eltern
- Medienpädagogik:
 - Medienfachberatung in Bayern
In allen bayerischen Regierungsbezirken gibt es hauptamtliche Medienfachberaterinnen und -berater, die die Jugendarbeit bei medienpädagogischen Fragen unterstützen.
www.medienfachberatung.de
 - MiBs Bayern
Für Schulen sind die MiBs (medienpädagogische und informationstechnische Beraterinnen und Berater) Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner für Medienpädagogik.
www.mib-bayern.de

- Erziehungsberatung:
 - LAG Erziehungsberatung Bayern
Die Landesarbeitsgemeinschaft Erziehungsberatung bietet eine Übersicht über Beratungsstellen in Bayern, die kostenfreie Hilfeleistungen für Eltern, Kinder, Jugendliche bieten.
www.lag-bayern.de/erziehungsberatung
- Suchtprävention und -beratung:
 - Am Bezirkskrankenhaus Augsburg gibt es seit 2009 eine spezielle Therapie für Online-Rollenspieler, die eine bessere Kontrolle über ihr Spielverhalten anstreben. Die Behandlung kann sowohl stationär auf der Psychotherapiestation als auch teilstationär in der Tagklinik stattfinden.
www.bkh-augsburg.de/onlinesucht
 - Neon Rosenheim bietet mit dem Projekt „logout“ Unterstützung beim Thema pathologischer PC-/Internetgebrauch.
www.neon-rosenheim.de/logout-projekt.html
 - Prop e.V.
Der Freisinger Prop e.V. – Verein für Prävention, Jugendhilfe und Suchttherapie, beschäftigt sich auch mit dem Thema Medien.
www.prop-ev.de
 - Drogenhilfe Schwaben
Mit Projekt „www.“ bietet die Drogenhilfe Schwaben ein spezielles Informations- und Beratungsangebot zum Thema pathologischer Internetgebrauch.
www.drogenhilfeschwaben.de/Beratung%20Jugend/projektwww.html

Projekte

- Im Rahmen der GamesLab-Expertise wurden die Verantwortlichen von knapp 50 medienpädagogische Projekten zum Thema Computerspiele befragt. Eine Übersicht über Ansätze, Ziele und Methoden finden Sie hier:
www.merz-zeitschrift.de/bestpractice_computerspiele
- Medienpädagogik Praxis-Handbuch: Eine Reihe von gut beschriebenen Modellprojekten zum Thema Computerspiele bietet das online zugängliche Medienpädagogik Praxis-Handbuch.
www.medienpaedagogik-praxis.de/handbuch

Materialien für die pädagogische Arbeit

- „Surfguide – damit Spielen Spaß bleibt“ ist ein umfangreiches Materialpaket der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V. Der Surfguide bietet Hintergrundinformationen und Methoden zum Thema exzessive Mediennutzung.
www.materialdienst.aj-bayern.de/product_info.php?products_id=858
- Dein Spiel. Dein Leben. Im Rahmen des Dialogs Internet wurden eine Kampagne und ein Medienwettbewerb von und für Gamerinnen und Gamer umgesetzt. Entstanden sind u. a. Videoclips und ein Label, mit dem sich Clans soziale Gütekriterien geben.
www.dein-spiel-dein-leben.de
- Das Webhelm-Materialpaket zur Sensibilisierung für Datenschutz, Persönlichkeitsrechte, Urheberrecht und Konflikte im Web 2.0 bietet Hintergrundinformationen und praktische Methoden für Jugendarbeit und Schule.
www.webhelm.de
- Der Medienführerschein Bayern, der von der Stiftung Medienpädagogik der BLM koordiniert wird, hat zum Ziel, Kinder, Jugendliche und Erwachsene in ihrer Medienkompetenz zu stärken. Als Portfolio konzipiert, bietet er Unterrichtseinheiten und weiterführende medienpädagogische Projekte von außerschulischen Partnern.
www.medienfuehrerschein.bayern.de
- Die Website Games Kompakt des Instituts Spielraum bietet fertige Arbeitsmaterialien, Unterrichtsmodule und konkrete Anregungen, um sich mit dem Thema Computer- und Videospiele auseinanderzusetzen.
www.gameskompakt.de

Vertiefende Literatur und Forschung zum Thema (Viel-)Spielen und exzessives Spielen

- Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern (2011, Vistas): Das Hans-Bredow-Institut hat in Kooperation mit dem Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln ein Projekt durchgeführt, das wissenschaftliche Befunde zur Nutzung sowie zu Potenzialen und Risiken von Computerspielerinnen und Computerspielern beinhaltet. Zudem wurden empirische Daten zu Nutzungsgewohnheiten, kompetenzfördernden und riskanten Nutzungspraktiken sowie potentielle Risikofaktoren in Bezug auf Games erhoben.
www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/LfM-Band-66.pdf

- Exzessive Internetnutzung in Familien (2012, Pabst): Die Studie von Rudolf Kammerl et al. beschäftigt sich mit den Zusammenhängen zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien)erzieherischen Handeln in den Familien. Sie basiert auf der Befragung von Expertinnen und Experten, der Perspektive der Eltern sowie der Perspektive von Jugendlichen.
www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/EXIF-Exzessive-Internetnutzung-in-Familien.property=pdf.bereich=bmfsfj.sprache=de.rwb=true.pdf
- Clans, Gilden und Gamefamilies (2009, Juventa): Martin Geisler beschäftigt sich in seiner Dissertation mit den sozialen Prozessen in Computerspielgemeinschaften. Er untersucht deren Entwicklung und Existenz sowie ihre Strukturen, Regeln und Konventionen. Zudem analysiert er die Kommunikation und Gruppendynamik von diesen Gemeinschaften.
- Medienerziehung in der Familie – Konfliktherd Computerspiele (2013, Vistas): Die Studie des JFF betrachtet das medienerzieherische Handeln in der Familie, identifiziert unterschiedliche Erziehungsmuster und zeigt Möglichkeiten auf, wie Eltern in Fragen der Medienerziehung unterstützt werden können. Eine Kurzfassung der Studie in Bezug auf alle Medien finden Sie hier: www.medienzentrum.jff.de/dateien/Kurzfassung_MedEL_End.pdf
Der Beitrag von Christa Gebel und Susanne Eggert in der Zeitschrift merz | medien + erziehung (2013, Jg. 57, Heft 4, S. 36-41) basiert auf den Daten der o. g. Studie und fasst zentrale Ergebnisse speziell zu Games zusammen. In dem Artikel werden Konflikte über die Computerspielerziehung in Familien in den Fokus gerückt.
- Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults (2013, Addiction, Jg. 108, Heft 3, 592-599): Ruth Festl, Michael Scharnow und Thorsten Quandt stellen ihre Studie vor, die den problematischen Gebrauch von Computerspielen untersucht. Sie basiert auf der repräsentativen Befragung von Personen ab 14 Jahren in Deutschland, die Computerspiele spielen.
- Massenphänomen Computerspiele (2013, UVK): Das Buch von Jeffrey Wimmer gibt einen fundierten Überblick über Computerspiele und deren Nutzen und beleuchtet dabei nicht nur die sozialen und kulturellen, sondern auch die wirtschaftlichen Aspekte. Es liefert somit die notwendigen Hintergrundinformationen um ein Verständnis für die aktuellen Debatten über den gesellschaftlichen Stellenwert von Computerspielen zu erhalten. Jeffrey Wimmer untersucht in seinem Werk auch die Computerspielindustrie und die negativen Auswirkungen von Computerspielen.
- Multiplayer – The Social Aspects of Digital Gaming (2014, Routledge): Das Herausgeberwerk von Thorsten Quandt und Sonja Kröger befasst sich mit den verschiedenen Formen menschlicher Interaktion in und um digitale Spiele. Das Buch bietet mit seinen verschiedenen Beiträgen einen Überblick über theoretische und empirische Ansätze darüber, wie sozial man beim digitalen Spielen ist und beschäftigt sich dabei unter anderem auch mit Risiken und Herausforderungen.

-
- Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2011. Teilband Computerspielen und Internetnutzung (2013, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung): In einer wiederholten Repräsentativbefragung der 12- bis 25-Jährigen in Deutschland wurde die Verbreitung, Häufigkeit und Dauer des Spielens von Computerspielen sowie weitere Nutzungsmöglichkeiten des Internets untersucht. Zudem befasst sich die Studie mit der Verbreitung exzessiven Computerspielens bzw. exzessiver Internetnutzung.
www.bzga.de/pdf.php?id=c2f67dc41da551f146e1eac0ff9a9972