>Faszination Computerspiele<

Medienkompetenz macht Schule
Zusatzveranstaltung zur Weiterbildung
Landesmoderatorin und –moderator Jugendmedienschutz
26.11.2007

I. Computerspiele

Die Vielfalt der Genres, die Bildschirmspiele bieten, befriedigt unterschiedliche Motivationen und fördert unterschiedliche Fähigkeiten. 37% von 1205 Befragten zwischen 12 und 19 Jahren spielen Computerspiele. Unter der Gruppe der Spielerinnen und Spieler spielt jede/r zweite täglich bzw. mehrmals die Woche (JIM 2006, S. 36/37).

II. Faszination

Das Spiel dient seit jeher der Entspannung, Entwicklung und Beschäftigung. Die Motivationen der Spielerinnen und Spieler sind dennoch individuell zu sehen und zu hinterfragen. Die Auseinandersetzung mit den Motiven, das sensible Reagieren auf die Bedürfnisse und die Förderung einer positiven Atmosphäre durch stabile Beziehungen und klare Strukturen macht heranwachsende Generationen stark, sich in der Medienwelt zu positionieren.

III. Wirkungen

Wirkungen sind individuelle Reaktionen und werden durch viele Faktoren in der Sozialisation und Entwicklung des Heranwachsenden geprägt. Gewalthaltige Inhalte haben eine Wirkung. Wie intensiv diese jedoch auf das reale Leben übertragen werden, hängt von den übrigen individuellen Dispositionen, sowie der sich dem Rezipienten bietenden Lebenswelt ab.

IV. Jugendmedienschutz

Seitens verschiedener Institutionen (v. a. USK) werden Altersempfehlungen für die Nutzung von Bildschirmspielen vergeben. Die letztendliche Entscheidung liegt jedoch in den Händen der Erziehungsberechtigten, was den Kauf und die Nutzung legal erhältlicher Spiele betrifft. Viele Bedenken gegenüber elektronischen Spielen beziehen sich auf die Frage nach Ethik, Moral und Wertvorstellungen. Diese Grundbausteine legen die Gesellschaft, die Familie, die Peers und die Schule – also jeder Einzelne von uns.

V. Links

- www.klicksafe.de oder www.jugendschutz.net
  → EU Initiative für Jugendschutz im Netz
- www.usk.de oder www.bundespruefstelle.de
  → Prüfstellen
- www.spieleratgeber-nrw.de oder www.snp.bpb.de
  → Pädagogische Spieleratgeber
- www.verbraucherbildung.de/projekt01/d/www.verbraucherbildung.de/thema_des_monats/computerspiele-1.html
  → Unterrichtsmaterial
- www1.fh-koeln.de/spielraum oder http://www.ics-spawnpoint.de/Institut.htm
  → Institut zur Förderung von Medienkompetenz, FH Köln
- www.mediaculture-online.de
  → Medienpädagogisches Portal

LandesMedienZentrum Rheinland-Pfalz
Sandra Lentz
sandra.lentz@lmz.rlp.de

MedienKompetenzNetzwerk Koblenz
Annette Thunemann
annette@cutvnet.de

Hofstr. 257c - 56077 Koblenz
Fon: 0261 / 9702 -226 - Fax: 0261 / 9702 -200
Netz: www.lmz.bildung-rp.de - www.mkn-online.de