

Newsletter der ecmc GmbH 2/2008

++++ Newsletter der ecmc GmbH, 2/2008.

+++ Hinweise zum Erhalt dieses Newsletters.

Sie haben diesen Newsletter unter www.ecmc.de abonniert. Wenn Sie ihn versehentlich erhalten oder abstellen möchten, beachten Sie bitte die Hinweise am Ende.

[Hinweise zum Erhalt dieses Newsletters Ende].

+++ Inhalt.

++ Editorial.

++ Weiterführende Links.

+01: Veranstaltungen.

+02: Projektbeispiele aus dem ecmc.

+03: Universitäre Einrichtungen und weitere Anlaufstellen.

+04: Anlauf- und Beratungsstellen/Hotlines.

+05: Hintergrundinformationen und Angebote für Eltern und Pädagog(inn)en.

++ Hinweise zum Newsletter.

++ Editorial.

Liebe(r) Leser(in),

das Thema Computerspiele ist in aller Munde. Ob als Unterhaltungsangebot für alle Altersstufen, Vorbild für Verfilmungen, scheinbar umfassendes Konvergenzmedium, Kulturgut, neues Werbemedium (Stichwort: "in-game-advertising"), neues Lernmedium (Stichwort: "serious games"), Boombranche der Medienindustrie oder Antrieb für die Entwicklung leistungsfähiger Hardware - Computerspiele sind ein viel diskutiertes Medium. Immer wieder im Zentrum stehen dabei aber auch die mögliche Jugendgefährdung und die zeitintensive, zum Teil exzessive Nutzung bis hin zur Mediensucht. Das breite Spektrum wird in unterschiedlichen Veranstaltungen und

Institutionen, wie universitären Einrichtungen, Firmen und anderen Anlaufstellen abgebildet - in NRW und darüber hinaus.

Vom 30. bis 31. Mai hat die 2. Medienpädagogische Netzwerktagung des Instituts "Spielraum" an der Fachhochschule Köln mit dem Schwerpunktthema der exzessiven Nutzung von Bildschirmspielen stattgefunden. Eingeladen waren Vertreter(innen) von Einrichtungen und Institutionen aus den Bereichen Medienpädagogik, Jugendmedienschutz sowie Schule, Jugendhilfe, (Familien-)Beratung und Therapie.

Am 13. und 14. Juni findet in der Bochumer Jahrhunderthalle erstmals ein Festival für Computerspiele statt. Das „Living Games Festival“ will eine Plattform für die Auseinandersetzung mit aktuellen Themen wie „Medienkompetenz“ und „Jugendkultur Computerspiel“ sein, aber vor allem auch für die wichtigen kulturellen und inhaltlichen Aspekte von Computerspielen. Interessierte erhalten die Gelegenheit, selbst zum Joystick zu greifen und live zu spielen.

Computerspiele werden auch beim medienforum.nrw 2008 in der Kölnmesse ein wichtiges Thema sein: Am 11. Juni wird über den Wirtschaftsfaktor Computer- und Konsolenspiele, über Jugendmedienschutz bei PC- und Konsolenspielen sowie über "Spiele und Nachrichten. Unterhaltung mit Mehrwert" diskutiert, also ob und in welcher Form Computerspiele zum Trägermedium für seriöse Information werden können. Das Panel "Social Learning, Games und E-Learning" erörtert dagegen den Wert von Computerspielen für das Lernen. Ergänzt wird das Kongressangebot durch eine Diskussion zum Thema "Virtuelle Welten: Der zweite Blick auf das zweite Leben". Der Hype um Second Life ist zwar inzwischen Vergangenheit, dennoch faszinieren virtuelle Welten weiterhin zahlreiche Entwickler(innen) und Wissenschaftler(innen), die über neue Online-Bedienoberflächen und/oder neue Lernräume nachdenken und gleichzeitig unser Verständnis davon ins Wanken bringen, was (Computer-)Spiele sind. Lösen sich hier traditionelle Zuordnungen zwischen Spiel und Simulation auf? Welche neuen Herausforderungen für die Förderung von Medienkompetenz entstehen?

In der Umsetzung weniger theoretisch, aber ebenso hochkarätig besetzt werden die kommenden World Cyber Games 2008 vom 5. bis 9. November 2008 auf dem Gelände der Kölnmesse stattfinden. Hier erhalten Besucher(innen) Einblicke die sportliche Praxis des Computerspiels: eSports. Das weltweit größte Computer- und Videospiele-Festival soll über 1.000 professionelle Spieler(innen) aus 100 Ländern anlocken. Erwartet werden über 20.000 Besucher(innen).

Computerspiele finden nicht nur reißenden Absatz auf dem Markt der Unterhaltungsmedien. Sie werden zunehmend als Lernmedien wahrgenommen und eingesetzt. Die Bonner Bundeszentrale für politische Bildung etwa ist gerade für die Mitentwicklung eines Computerspiels mit dem LARA Education Award ausgezeichnet worden: "Genius - Im Zeichen der Macht, Strategie, Politik". Es erklärt, wie Politik praktisch funktioniert: Spieler(innen) schlüpfen z. B. in die Rolle eines Bürgermeisters und müssen Wahlversprechen einhalten. Neben der eigenen Herstellung von Inhalten unterhält die Bonner Bundeszentrale die Internetseite spielbar.de, auf der sich Spielebeurteilungen und News aus der Spieleszene finden. Auch die Politikvermittlung kommt am Thema Computerspiele nicht (mehr) vorbei - genauso wie die Politik: Ende März gründete sich der Arbeitskreis Games NRW. Hier kommen die Landesregierung und die Landesressorts, Vertreter(innen) der Spieleindustrie und die gesellschaftlichen Interessenvertreter(innen) zusammen.

Wer sein eigenes Wissen über Computerspiele testen möchte, dem sei das Medienkompetenz-Quiz auf den Seiten des Medienportals media|nrw (www.media.nrw.de/media2/site/index.php?id=302)

empfohlen: Wann wurde die erste Spielkonsole entwickelt? Wer organisiert sich in "Clans"? An wie vielen Stufen der Alterskennzeichnung für Computerspiele orientiert sich die USK? Nach Beantwortung der insgesamt zwölf Fragen wird nicht nur die erreichte Punktzahl angezeigt: Zu jeder Frage liefert die Auswertung umfangreiche Erläuterungen, Literaturangaben und konkrete Hinweise auf weiterführende Informationen. Im Vordergrund stehen dabei Informationsmaterialien, die das Land oder

Institutionen aus Nordrhein-Westfalen herausgegeben haben. Darüber hinaus erfahren Teilnehmende am Ende des Quiz, wie andere bei der Beantwortung abgeschnitten haben. Wer sein Wissen dagegen in anderer Form auffrischen will, sich lieber zurück lehnen und zuhören möchte, kann dies mit Hilfe der media|NRW-Interviewreihe zur Medienkompetenz tun. In der aktuellen Ausgabe geht es auch hier um Computerspiele. Sowohl das Medienkompetenz-Quiz als auch die Interviewreihe wurden von der ecmc GmbH umgesetzt.

Die ecmc GmbH ist mit der Durchführung des Projekts mekonet betraut, dem Medienkompetenz-Netzwerk NRW. Zum Thema Computer- und Konsolenspiele sind bereits zwei Online-Dossiers zu Second-Life und zur Computer- und Mediensucht unter www.mekonet.de/php/news/dossiers/ verfügbar. Im Herbst findet eine mekonet Fachtagung zum Thema „Bildschirmspiele“ statt, die sich mit den positiven und negativen Aspekten von Computer- und Konsolenspielen befasst.

Im Projekt "JAM! - Jugendliche als Medienforscher", das ebenfalls von der ecmc GmbH im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW durchgeführt wurde, ist ein Lernmodul zu Computerspielen erstellt worden, das kostenlos online erhältlich ist. "Wie nutzen Jugendliche Computerspiele und wie erleben sie die Computerspielwelten?", so lautet die Forschungsfrage, die mithilfe von Leitfadeninterviews durch die Jugendlichen selbst beantwortet werden soll. Der didaktische Leitfaden für Umsetzung im Unterricht wurde von Schulen ans Netz e.V. entwickelt. Das Projekt JAM! wurde für den Deutschen Innovationspreis für nachhaltige Bildung 2007 nominiert.

Als Wirtschaftsfaktor gewinnen Computerspiele - besonders auch für NRW - zunehmend an Bedeutung. Hier bietet die Broschüre „IM BLICKPUNKT Medienland NRW '08“, die ab Montag online unter www.media.nrw.de/imblickpunkt/index.php veröffentlicht wird, zahlreiche Informationen.

Neben der ecmc GmbH beschäftigt sich im Hinblick auf die Förderung von Medienkompetenz im Bereich der Computerspiele insbesondere das Institut "Spielraum" der Fachhochschule Köln mit Computerspielen (s.o.). Sein Ziel ist es, einen Beitrag zur Entwicklung der Medienkompetenz von Eltern, Erzieher(inne)n, Pädagog(inn)en und Lehrer(inne)n im Hinblick auf Computer- und Videospiele zu leisten und diese in die Lage zu versetzen, Kinder und Jugendliche zu einem angemessenen Umgang mit Bildschirmspielen anzuleiten.

Digitale Spielwelten sind auch ein Thema des Lehrstuhls für Mediendidaktik und Wissensmanagement der Universität Duisburg-Essen, der Computerspiele vor allem aus der Perspektive des Lernens untersucht und nicht nur durch seine Aktivitäten in Second Life von sich reden machte. Auch die Fachhochschule Köln ist "im zweiten Leben" mit einem eigenen Gebäude präsent, in dem regelmäßig Vorlesungen stattfinden. Computerspiele können so neue Wege der Wissensvermittlung eröffnen.

Mit potentiell negativen Folgen von Computerspielen setzt sich unter anderem die Universitätsklinik Mainz auseinander: Hier wurde die erste Ambulanz für Internet- und Computerspielsüchtige eröffnet. In Berlin gibt es seit Oktober 2007 in der Caritas-Beratungsstelle „Café Beispiellos“ eine Suchtberatung für Onlinesüchtige.

Der Themenabend „Verspielte Kindheit - Im Sog virtueller Welten“ des Senders Arte am 3. Juni 2008 ging der Frage nach, warum immer mehr Kinder die Welt der virtuellen Spiele der Realität vorziehen und welche Folgen ein exzessiver Gebrauch der neuen Medien für Körper und Psyche von Kindern und Jugendlichen haben kann. Die Dokumentationen „Spielzone“ und „Stark fürs Leben“ können noch bis zum 10. Juni online unter

<http://plus7.arte.tv/de/1697480.html>
abgerufen werden.

Haben wir Sie auf das Thema Computer- und Konsolenspiele neugierig gemacht? Dann finden Sie viele hilfreiche Informationen zur Vertiefung in den unten angehängten Links. Viel Spaß beim weiteren Lesen, Surfen und vielleicht ja auch beim Spielen wünscht Ihnen

Lars Gräßer

- Projektmanager bei der ecmc GmbH -

++ Weiterführende Links.

+01: Veranstaltungen

Das „Living Games Festival“ .

www.living-games-festival.de .

Computerspiele beim medienforum.nrw.

www.medienforum.nrw.de/ .

World Cyber Games 2008.

www.wcg-europe.com/de .

Games Convention.

www.gc-germany.com/ .

+02: Projektbeispiele aus dem ecmc.

Medienkompetenz-Quiz

www.media.nrw.de/media2/site/index.php?id=302 .

Medienkompetenz-Interviews. Projekt im Auftrag der Staatskanzlei Nordrhein-Westfalen.

www.media.nrw.de/media2/site/index.php?id=318 .

mekonet Dossiers. Projekt mekonet im Auftrag der Staatskanzlei Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen.

www.mekonet.de/php/news/dossiers/index.php .

Grundbaukasten Medienkompetenz. Projekt mekonet im Auftrag der Staatskanzlei Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen.

www.grundbaukasten-medienkompetenz.de .

JAM! Jugendliche als Medienforscher, Lernmodul Computerspiele. Hrsg.: ecmc Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH, Schulen ans Netz e. V. im Auftrag der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen.

www.projekt-jam.de/lernmaterialien#modul_computerspiele .

+03 Universitäre Einrichtungen und weitere Anlaufstellen.

Institut "Spielraum" - Institut zur Förderung von Medienkompetenz in der Fachhochschule Köln.

www1.fh-koeln.de/spielraum/ .

Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement der Universität Duisburg-Essen.

mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/ .

Spieleratgeber NRW.

www.spieleratgeber-nrw.de .

+04: Anlauf- und Beratungsstellen/Hotlines.

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V.

www.ajs.nrw.de .

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien.

www.bundespruefstelle.de .

USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle.

www.usk.de/ .

+05: Hintergrundinformationen und Angebote für Eltern und Pädagog(inn)en.

Online-Dossier Computerspiele der Bundeszentrale für Politische Bildung.

www.bpb.de/themen/ST72BG,0,Computerspiele.html .

Empfehlenswerte Spiele. In: Internet-ABC. Hrsg.: Internet-ABC e.V.

www.internetabc.de/eltern/spieletipps.php .

Was können Eltern tun? 10 Klicksafe-Tipps zu Online-Spielen. In: klicksafe.de.

www.klicksafe.de

Jugendmedienschutz. Hrsg.: Spielraum - Institut zur Förderung von Medienkompetenz in der Fachhochschule Köln.

www1.fh-koeln.de/spielraum/level1/jugendmedienschutz/ .

Datenbank der Medienkompetenzprojekte NRW

www.medienkompetenz-projekte-nrw.de .

++ Hinweise zum Newsletter.

Bitte beachten Sie: Dieser Newsletter entspricht dem Text E-Mail-Newsletter-Standard (TEN), der entwickelt wurde, um den Nutzern die Navigation im Newsletter zu erleichtern, insbesondere blinden und sehbehinderten Nutzern, die spezielle Zugangstechnologien verwenden. Mehr erfahren Sie unter <http://www.headstar.com/ten> .

Wenn Sie diesen Newsletter versehentlich erhalten oder sich austragen möchten, nutzen Sie bitte das Formular unter www.ecmc.de/teedrei/Newsletter.87.0.html . und tragen Sie sich mit Ihrer persönlichen Löschnummer aus.

Oder wenden Sie sich direkt an uns. Bei Fragen zum ecmc-Newsletter stehen wir Ihnen gern zur Verfügung
(E-Mail: presse@ecmc.de, Tel.: 02365 94040).