



Bildmontage: Jürgen Slegers

Themenbereich:

Teil 3: **Basiswissen „Digitale Spielräume“**

- Literaturempfehlungen

Ansprechpartner:

Kontakt:

Copyright:

Jürgen Slegers, Institut Spielraum:

[juergen.slegers@fh-koeln.de](mailto:juergen.slegers@fh-koeln.de) // [fh-koeln.de/spielraum](http://fh-koeln.de/spielraum)

Jürgen Slegers



Der gesamte Beitrag steht unter einer Creative-Commons-Lizenz und darf entsprechend der Lizenz (BY-NC-ND) verwendet werden. Informationen zur CC-Lizenz: <http://de.creativecommons.org>

Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht.

Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autorenangaben (Name, Institution und Kontakt) aufgenommen werden.

Kontakt: [kontakt@gameskompakt.de](mailto:kontakt@gameskompakt.de)



## Literaturempfehlungen

### Digitale Spielräume

#### - Basiswissen Computer- und Videospiele

Winfred Kaminski, Tanja Witting (Hrsg.), 2007

**Kurzbeschreibung:** Die Autoren möchten für Eltern, ErzieherInnen, PädagogInnen und allgemein Interessierte das Feld Computer- und Videospiele überschaubarer machen und zur Versachlichung beitragen. Dabei sind die Fragen der Eltern sehr wichtig. Außerdem wird aufgezeigt, dass ein verantwortlicher Umgang mit „digitalen Spielräumen“ möglich und erstrebenswert ist. Dazu bietet dieses Buch eine Handreichung an.

### Computerspiele & Internet

#### - der ultimative Ratgeber für Eltern

Jens Wiemken, 2009

**Kurzbeschreibung:** Computerspiele und Internet sind wichtige Bestandteile im Alltag von Kindern und Jugendlichen geworden. Erwachsene können diese Faszination nicht immer nachvollziehen und sind verunsichert.

Wann werden Computerspiele und Internet gefährlich?

Der Pädagoge und Medienexperte Jens Wiemken klärt auf. Er stellt empfehlenswerte Computerspiele vor und sagt Eltern, worauf sie achten müssen, damit ihre Kinder sich gefahrlos im Internet bewegen können. Eine unerlässliche Hilfe für alle, die Kinder durch die Welt der Neuen Medien begleiten wollen.

### Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe

Sabine M. Grüsser, Ralf Thalemann, 2006

**Kurzbeschreibung:** Zurückgreifend auf jahrelange wissenschaftliche Erfahrung und eigene therapeutische Arbeit im Kinder- und Jugendbereich möchten die AutorInnen mit diesem Ratgeber vor allem Familien mit betroffenen Kindern und Jugendlichen zur Seite stehen. Anschauliche Fallbeispiele aus praktischer Erfahrung dienen der Beschreibung von sicheren Merkmalen zur Bestimmung einer vorliegenden Computerspielsucht.



**Schauplatz Computerspiele**

Herbert Rosenstingl, Konstantin Mitgutsch, 2009

**Kurzbeschreibung:** Ein Schlüssel zur faszinierenden Welt der Computerspiele - und neue Einsichten und alternative Perspektiven auf ein neues Medium unserer Zeit: Die Medienpädagogen Herbert Rosenstingl und Konstantin Mitgutsch liefern einen informativen und praktischen Zugang zur digitalen Spielewelt und eine fundierte Auseinandersetzung mit Themen wie Gewalt in Spielen und Spielsucht. Mit hilfreichen Anregungen für Eltern und PädagogInnen!

**Faszination Computerspielen.****Theorie - Kultur - Erleben**

Konstantin Mitgutsch, Herbert Rosenstingl, 2008

**Kurzbeschreibung:** Statt Computerspielen als kulturelles Phänomen unserer Zeit kritisch zu erörtern, wird der Fokus oft allein auf die Wirkung der Spiele oder die Problematik der Medienrezeption gerichtet, was eine gewisse Mythologisierung hervorgerufen hat. Das Ergebnis von unreflektierter Überschätzung auf der einen oder kategorischer Ablehnung auf der anderen Seite ist eine spezifische "Schiefelage" bei der Darstellung von Computerspielen. So wird oftmals die visuelle Wirkung der Bildschirme von der Spielhandlung und dem Spielerleben getrennt betrachtet oder der soziale Raum der Medien, Computer und Internet, in seinem Potenzial übersehen. Es entsteht die "digital divide", eine digitale Kluft zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden. Die Autoren thematisieren diese Kluft aus wissenschaftlicher Perspektive und suchen eine Vielzahl an Missverständnissen und Mythen einer grundlegenden Klärung zuzuführen.

**Computer + Unterricht Nr. 72:****Spezial – Computerspiele**

Friedrich Verlag, 2008

**Kurzbeschreibung:** Virtuelle Spielwelten sind für Kinder, Jugendliche und auch für viele Erwachsene zu einem Teil ihrer Lebenswelt geworden. Wie sind diese virtuellen Räume einzuschätzen? Welchen Nutzen besitzen Sie möglicherweise für die Kinder, Jugendlichen



und Erwachsenen? Wann werden die Aufenthalte in virtuellen Räumen problematisch? Führt das Erlernen virtueller Gewalt zu problematischem Sozialverhalten in der realen Welt? **Computer+Unterricht** widmet sich diesem aktuellen Thema und gibt Antworten.

### **Computer + Unterricht Nr. 76:**

#### **Spezial - Medienrecht und Medienpädagogik**

Friedrich Verlag, 2009

**Kurzbeschreibung:** Während Schulen und Lehrkräfte (oft) noch ihren Weg in die Mediengesellschaft suchen, sind SchülerInnen schon mittendrin. Mit jeweils der letzten C+U-Ausgabe eines Jahrgangs wollen wir Ihnen die Medienwelt von Jugendlichen nahebringen. Was machen eigentlich Jugendliche mit Medien? Und: Was machen Medien mit Kindern und Jugendlichen? Im Zentrum dieses „spezial“-Heftes zu „jugend+medien“ steht das Spannungsfeld zwischen Chancen und Risiken digitaler Medien. Dabei geht es zwar auch um die rechtlichen Rahmenbedingungen bei der Nutzung digitaler Medien, jedoch bleibt das Heft dabei nicht stehen. Die Auseinandersetzung mit problematischen Inhalten und Risiken der Mediennutzung lässt sich nicht durch Verbote ersetzen. In medienpädagogischen Projekten können Sie mit Ihren SchülerInnen beispielsweise über Fragen nach Recht und Moral im Netz ins Gespräch kommen.

### **Praxis Schule 5-10 Extra:**

#### **Computainment**

Westermann-Verlag, 2010

**Kurzbeschreibung:** Das EXTRA-Heft Computainment bietet medienpädagogische Zugänge zu Computerspielen, Unterrichtsempfehlungen für Projekte im Kunst-, Musik- und naturwissenschaftlichen Unterricht, zum Thema Jugendmedienschutz oder digitale Medienwelten Jugendlicher. Außerdem zeigen wir, wie spielerische Elemente mit Hilfe eines interaktiven Whiteboards im Unterricht integriert werden können und wie sich PädagogInnen und Eltern gemeinsam Kenntnisse über die gängigsten Spiele und



Genres aneignen können. Den Grundschulbereich haben wir bewusst mit aufgenommen, da Kinder ihre ersten Erfahrungen mit Computerspielen häufig mit Konsolenspielen, z.B. für den Nintendo DS, sammeln.

### Eltern im Abseits

merz, medien + erziehung 2010/04

**Kurzbeschreibung:** "Wenn du größer bist, darfst du auch mal an den Computer!" – Über solche Sätze können viele Heranwachsende heute wohl nur noch schmunzeln. Denn wenn es um Computer und Internet, Spielkonsole und Handheld, Handy und MP3-Player und dergleichen mehr geht, hat die junge Generation der ‚Digital Natives‘ häufig den deutlich besseren Durchblick als ihre Eltern. Je nach Alter, Bildungsniveau und persönlichem Interesse können Mütter und Väter häufig nur staunend bis ratlos zusehen, was ihre Kinder ‚mit den Medien‘ so alles machen. Und das im guten wie im weniger guten Sinn: Medial versierten Kindern, die die neuen Angebote kompetent und reflektiert nutzen und vielleicht ihren Eltern – oder auch Großeltern – noch etwas beibringen, würde niemand Steine in den Weg werfen wollen. Doch Medien bergen auch Gefahren und Risiken und nicht selten stehen Eltern diesen rat- und hilflos gegenüber, ohne so recht zu wissen, wie sie ihre Kinder an kompetentes Medienhandeln heranzuführen und sie dabei begleiten sollen.

merz 4/2010 thematisiert genau diese Zwickmühle und stellt Eltern im Abseits in den Mittelpunkt. Dabei werden theoretische Erkenntnisse, Forschungs- und Projektergebnisse zum Medienverhalten unterschiedlicher Generationen ebenso vorgestellt, wie ExpertInnen aus der Praxis zu Wort kommen, die tatsächlichen Handlungsfelder erläutern und vorhandene Probleme, aber auch Unterstützungsmaßnahmen verschiedenster Art thematisieren und kritisch betrachten.



**Anmerkung**

Auf folgenden Internetseiten befinden sich weitere Unterrichtseinheiten. Zudem werden Informationen und Anregungen für den Umgang mit dem Thema Computerspiele im familiären, im schulischen und außerschulischen Kontext bereitgestellt.

[gameskompakt.de](http://gameskompakt.de) // [fh-koeln.de/spielraum](http://fh-koeln.de/spielraum)

Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht.

Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autorenangaben (Name, Institution und Kontakt) aufgenommen werden.

Kontakt: [kontakt@gameskompakt.de](mailto:kontakt@gameskompakt.de)

**Platz für  
eigene Notizen**