



ELTERN-LAN

ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.



**ComputerProjekt
Köln e. V.**
Verein für Medien, Bildung und Kultur



Spielraum
Institut zur Förderung
von Medienkompetenz

Eltern-LAN Schirmherrschaft

Liebe Besucherin, lieber Besucher der Eltern-LAN,

viele Kinder und Jugendliche beschäftigen sich heute in ihrer Freizeit begeistert mit Computer- und Videospielen. Bildschirmspiele sind inzwischen ein wichtiger Bestandteil der Jugendkultur geworden. Eltern und Pädagogen können diese Faszination nicht immer nachvollziehen. Oft mangelt es an Wissen und eigenen Erfahrungen mit virtuellen Spielwelten. Aus dieser Unkenntnis erwachsen Vorurteile und Unsicherheiten, wie die neuen Spielformen die Entwicklung der Heranwachsenden beeinflussen. Auch die Informationsmedien sorgen hier nicht immer für Klarheit: Häufig wird betont, wie negativ sich Computerspiele auf die Entwicklung von Kindern auswirken. Gleichzeitig werden aber auch die Chancen für den Erwerb wichtiger Schlüsselqualifikationen hervorgehoben. Eltern und Pädagogen bleiben ratlos. Dabei ist eine sachgerechte und sensible Diskussion über Computerspiele für den konstruktiven Dialog zwischen den Generationen extrem wichtig.



Eltern-LAN Schirmherrschaft

Die Initiative Eltern-LAN möchte bundesweit Eltern und Erzieher ermutigen, selbst Spielerfahrungen zu sammeln. Denn eigenes Erleben ist die Voraussetzung, um die Faszination für Bildschirmspiele nachvollziehen zu können. Mit den so gewonnenen Erfahrungen können Erwachsene mit Kindern und Jugendlichen über Spielinhalte auf Augenhöhe diskutieren. Wenn junge Menschen zu ihren Eltern mit Recht sagen können „Ach, Ihr habt ja gar keine Ahnung, worum es bei meinem Spiel geht“, dürfen Eltern auch nicht erwarten, dass sie eigene Werte erfolgreich in Medienerziehung einfließen lassen können. Genau darauf kommt es aber an. Die Initiative Eltern-LAN will deshalb dazu beitragen, dass mehr Erwachsene kompetent mit den neuen Spielewelten umgehen können.



Armin Laschet
Minister für Generationen, Familie, Frauen und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen

Eltern-LAN

Eine LAN-Party nur für Eltern



Immer mehr Jugendliche begeistern sich für Computerspiele. Eltern stehen der Faszination ihres Nachwuchses oft ratlos gegenüber. Um eine Brücke zwischen den Generationen zu schlagen und einen Einblick in jugendliche Medienwelten zu ermöglichen, haben sich mehrere Partner zusammengefunden um eine LAN – ein Netzwerk zum Computerspielen – nur für Eltern und Lehrkräfte zu veranstalten.

Die Eltern-LAN ist eine Initiative, die sich zum Ziel gesetzt hat, Eltern und pädagogisch Tätige den Einstieg in das Hobby Computerspielen ihrer Kinder bzw. Schülerinnen und Schüler zu erleichtern. Die Teilnehmenden erhalten eine medienpädagogische Einführung zu Computerspielen, bauen Berührungspunkte mit dem Medium Computer ab und probieren selber unter pädagogischer Anleitung Computerspiele aus. Gemäß dem Motto „Zusammen. Spiele. Erleben“ liegt der Schwerpunkt auf dem gemeinsamen Spiel im lokalen Netzwerk (LAN).

Im Anschluss wird die Möglichkeit geboten, die gewonnenen Eindrücke zu diskutieren und einen Spieltag der Electronic Sports League (ESL) hautnah mitzerleben.

Eltern-LAN Die Partner

Die Eltern-LAN ist ein gemeinsames Projekt von

- Turtle Entertainment, dem Marktführer im elektronischen Sport in Europa
- spielbar.de, dem interaktiven Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele
- Spieleratgeber-NRW vom ComputerProjekt Köln e.V.
- Spielraum, dem Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der Fachhochschule Köln

Eltern-LAN Die Spiele



Trackmania Forever





Um was geht es?

Vor fünf Jahren präsentierte Koch Media einen neuen Zugang zum Renngenre, der es dem Spieler ermöglichte, eigene Strecken mit einem Editor zu basteln und diese dann genretypisch zu durchfahren. Es stellt quasi eine Mischung aus einem Puzzle und einem Rennspiel dar. Der Spieler kann im Einzelspielermodus einzelne Streckenelemente, wie beispielsweise Loopings, Schanzen oder Beschleunigungsfelder frei zusammensetzen und damit riesige befahrbare Parcours schaffen. Frei bedeutet also auch, dass es möglich ist, Strecken zu bauen, die nicht zu bewältigen sind. Ob dies der Fall ist, kann der Spieler in einer Testfahrt während der Konstruktionsphase jederzeit überprüfen. Wer sich nicht schöpferisch betätigen möchte, kann auch auf eine Vielzahl (über 250) vorgefertigter Strecken zurückgreifen. Ein großer Fuhrpark bietet dazu stets eine gelungene Auswahl an Renngefahren.

Wie beginne ich das Spiel?

Zu Beginn ist es ratsam, sich auf einfachen vorgegebenen Strecken mit der Steuerung vertraut zu machen. Der Spieler erlernt auf diesen einfachen Strecken das Fahren durch Kurven oder das Durchfahren eines Loopings. Auch an die gewaltigen Sprünge, die man auf den Strecken absolvieren muss, kann man sich hier gewöhnen.

Wie steuert man das Spiel?

Die Steuerung von Trackmania Forever ist bewusst sehr einfach gehalten. Mit den Pfeiltasten können die Hauptfunktionen des Spiels bedient werden. Die Taste  dient zum Gasgeben, die Taste  dementsprechend zum Bremsen. Mit den Tasten  und  kann der Spieler sein Gefährt lenken.

Wie funktioniert der Mehrspielermodus?

Im Mehrspielermodus vergleicht man seine Fahrkünste auf den verschiedenen im Einzelspielermodus eingeübten Strecken. Dabei gibt es verschiedene Modi, so kann man seine Zeit mit den Gegenspielern vergleichen oder die Versuche, die benötigt wurden, um die Strecke komplett ohne Fehler zu absolvieren.

Link zur pädagogischen Bewertung:

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1868>



Counter Strike

Um was geht es?

In diesem Spiel geht es um eine Situation, die auch aus vielen Büchern und Filmen bekannt ist: Verbrecher, in diesem Fall Terroristen, versuchen ihre kriminellen Ziele zu verwirklichen, Polizisten versuchen diese davon abzuhalten. Es handelt sich also eigentlich um ein klassisches Räuber- und Gendarm-Spiel. Die Polizisten müssen in der Eltern-LAN-Variante zwei Orte auf einer Karte beschützen (gekennzeichnet durch A und B), die die Terroristen versuchen, in die Luft zu sprengen.

Gespielt wird Counter Strike in zwei Gruppen. Die Terroristen und Polizisten unterscheiden sich dabei durch ihre Kleidung. Die Polizisten tragen eine Einsatzuniform, die Terroristen Zivilkleidung. Die Spieler sollten also darauf achten, die Mitglieder der eigenen Mannschaft nicht zu beschießen.

Counter Strike wird in Runden gespielt, d.h. ein Spieler der gestorben ist, muss aussetzen, bis eine der beiden Mannschaften das Spielziel erreicht hat. Dabei kann er den anderen Spielern zusehen, wie sie die Runde zu Ende spielen. In der nächsten Runde können alle Spieler wieder mitspielen.

Was ist das Spielziel?

Die eigene Mannschaft gewinnt eine Runde, wenn sie alle Spieler der gegnerischen Mannschaft ausgeschaltet hat. Die Terroristen gewinnen außerdem, wenn sie die Bombe gelegt haben und diese explodiert ist. Die Polizisten gewinnen dagegen, sobald sie eine gelegte Bombe entschärfen oder beide Zielpunkte der Terroristen bis zum Rundenende geschützt haben.

Wie beginne ich das Spiel?

Beide Mannschaften starten zu Beginn jeder Runde an entgegengesetzten Punkten auf der Spielkarte. Am Rundenanfang stattet sich jeder Spieler mit Waffen und Ausrüstungsgegenständen aus. Hierfür bietet sich die Funktion „Automatisch Kaufen“ an, mit der vom Spiel die beste verfügbare Kombination gewählt wird. Welche Waffen der Spieler wählen kann, hängt davon ab, wie viel Geld er durch Spielerfolge (z.B. das Abschießen von Gegnern oder das Legen der Bombe) eingenommen hat.

Warum spielt man in einer Mannschaft?

Gerade zu Beginn sollten die Spieler eines Teams zusammenbleiben, um möglichst eine Überzahlsituation zu haben, wenn sie auf den Gegner treffen. Wichtig ist die Kommunikation der Spieler einer Mannschaft untereinander (z.B. „Ich habe hier einen Gegner entdeckt!“).

Die Polizisten sollten die Zugänge zu den Bombenplätzen blockieren, da die Terroristen versuchen müssen, sich Zugang zu diesen zu verschaffen, um die Bombe zu legen. Das Zusammenspiel ist dabei auf beiden Seiten wichtig, da nur ein gemeinsames Handeln hilft, das Spielziel zu erreichen. Oftmals siegen eine gute Taktik und ein gutes Zusammenspiel über die besseren Spielfähigkeiten der gegnerischen Mannschaft.

Wie steuere ich das Spiel?

Counter Strike wird mit einer Kombination aus Maus und Tastatur gesteuert. Mit der Maus kann man die Blickrichtung der Spielfigur ändern (oben, unten, rechts, links) und die sichtbare Waffe durch das Drücken der linken Maustaste abfeuern. Mit den Tasten **W** **A** **S** **D** bewegt der Spieler sich durch die Gegend. Wird zusätzlich die Shift-Taste gedrückt, bewegt sich der Spieler fast lautlos, er schleicht. Der Treffpunkt der Waffe wird durch das Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms markiert. Die Waffe kann mit den Tasten **1** **2** **3** gewechselt werden. Jedem Spieler stehen ein Messer, eine Pistole und eine schwere Waffe wie ein Gewehr oder eine Maschinengewehr zur Verfügung.

Wann endet das Spiel?

Counter Strike wird in Runden gespielt (s.o.). In der Regel spielen Mannschaften eine bestimmte Zahl an Runden und die Mannschaft, die hiervon die meisten gewinnt, gewinnt das komplette Spiel.

Link zur pädagogischen Bewertung:

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1256>

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=769>



Warcraft III

„Warcraft III“ ist abwechslungsreiches Echtzeit-Strategie-Rollenspiel. Im dritten Teil des Fantasy-Abenteuers müssen sich Menschen, Orcs, Untote und Nachtelfen im Land Lordaeron zusammenraufen, um gegen die alles beherrschende „Brennende Legion“ vorzugehen. Ein Tutorialspiel erklärt die wichtigsten Befehls- und Steuerungsmechanismen in Sprache und Schrift. Die komplexe Handlung und zahlreichen Spieloptionen fordern erfahrene Spielerinnen und Spieler ab 12 Jahren über lange Zeit heraus.

Eltern-LAN Faszination eSport



An einem gewöhnlichen Freitag Abend in einer Veranstaltungshalle irgendwo in Deutschland: Fast zweitausend Jugendliche und junge Erwachsene drängeln sich im Saal und verfolgen gespannt das Spielgeschehen auf einer Großleinwand. Darunter sitzen Einzelspieler oder Teams hinter ihren Monitoren und treten gegeneinander an. Ihr Wettbewerbsinstrument ist ein Computerspiel. Rechts neben der Bühne steht eine kleine Kabine, in der zwei Moderatoren die Taktiken der Spieler kommentieren. Videobild und Ton gehen live via Internet auf Sendung und werden von Fans zuhause am Monitor verfolgt. Auf einmal wird es hektisch. Die Spielentscheidung steht kurz bevor. Dann bricht Jubel aus und die Zuschauer springen begeistert auf.

Schon seit jeher treten Menschen im Wettbewerb gegeneinander an. Zu Brettspielen oder Sport sind seit einigen Jahren auch Computerspiele hinzu gekommen. Partien unter Freunden am heimischen Computer waren immer schon sehr beliebt, aber erst mit der Anbindung ans Internet ist es möglich, sich mit Spielern aus aller Welt zu messen. Inzwischen existieren überall auf der Welt Landesligen und die besten tragen jährlich die Weltmeisterschaft aus.

Im eSport bleiben Profispieler nicht unter sich – theoretisch kann sich jeder für die Turniere qualifizieren. Prestige und Preisgelder sind weitere Anreize, sich intensiv mit dem Hobby zu beschäftigen. Am Anfang der eSport-Karriere stehen meist schlicht der Spaß und das Interesse am Spiel.

Eltern-LAN

Hintergrund – Was ist eSport?

Wenn Computer- und Konsolenspieler organisiert gegeneinander antreten, spricht man vom eSport, die Abkürzung für „elektronischer Sport“. Beim eSport treten einzelne Gamer oder Teams (Clans) gegeneinander an. Bekannte eSport-Titel sind der Taktik-Shooter Counter-Strike, das Strategiespiel Warcraft III sowie die Fußballspielreihe FIFA.

Die Wettkampfbedingungen werden durch die Einstellungsmöglichkeiten des Spiels, die Spielplattform (Konsole oder Computer) und durch die Regeln der Liga vorgegeben, ganz wie bei klassischen Sportarten. Auch die Anforderungen an eSportler zeigen Parallelen zum realen Sport. Neben einer geschulten Auge-Hand-Koordination sind es vor allem enorme Konzentrationsfähigkeit und Durchhaltevermögen, die von den eSportlern verlangt werden. Hinzu kommen geistige Fähigkeiten wie räumliches Orientierungsvermögen, Spielübersicht und Spielverständnis sowie vorausschauendes und logisches Denken.

Zahlreiche Ligen – wie die Electronic Sports League (ESL) – bieten ambitionierten Spielenden mittlerweile die Möglichkeit, im jeweiligen Lieblingsspiel unter festgelegten Bedingungen (Regeln) gegen andere Spielende anzutreten. In der ESL sind weltweit über 850.000 eSportler registriert. Monatlich kommen ungefähr 10.000 neue eSportler hinzu. Die breite Masse spielt in den Ladders. Das sind ranglistenartige Ligen, die in ihrer Größe variabel sind. Der Registrierung ist grundsätzlich für jedermann möglich. Nur ein kleiner Teil kann sich aber für professionelle Ligen, wie die „ESL Pro Series“, qualifizieren. Dort spielen professionelle Teams, deren Struktur und Organisation an Profi-Mannschaften im klassischen Sport erinnert.

Das Alter der eSportler reicht von 12 Jahren bis Anfang 40, wobei der Großteil der aktiven Spieler zwischen 15 und 21 Jahre alt ist. Die große Mehrheit der eSportler ist männlich.

Eltern-LAN Tipps für Eltern

Die wichtigste Medienerziehung findet in der Familie statt. Die folgenden Tipps sollen den Familien-Medien-Alltag erleichtern.

Stellen Sie klare Regeln auf

Kinder brauchen klare Regeln und Grenzen. Sie müssen wissen und lernen, was sie spielen dürfen und was nicht. Verbindliche Absprachen zu Spielinhalten und Spielzeiten erleichtern den Familienalltag.

Achten Sie auf die Spielzeiten

Generell gilt: Spiele sind kein Babysitter! Gerade beim Umgang mit faszinierenden Spielwelten, die oft die Zeit wie im Flug vergehen lassen, ist es unumgänglich, Absprachen zu Spielzeiten zu treffen und sie zu kontrollieren. Insbesondere für jüngere Kinder empfiehlt es sich, die Spieldauer zeitlich klar vorzugeben. Mit zunehmendem Alter kann die Spielzeit schrittweise erhöht werden. Ältere Kinder und Jugendliche sollten in die Entscheidung darüber mit einbezogen werden.

Seien Sie ein gutes Vorbild

Kinder lernen von ihren Eltern. Das betrifft auch den Umgang mit den Neuen Medien. Ganz gleich, ob es um Fernsehen, Computerspiel oder die Internetnutzung geht.

Spielen Sie mit

Ihre Kinder sind Experten, geht es um Computer- und Videospiele. Nutzen Sie die Chance und lassen Sie sich die Spiele von ihren Kindern erklären, zeigen und wenn es Ihnen angeboten wird, spielen Sie auch einmal mit.

Achten Sie auf die Alterseinstufungen

Der Gesetzgeber hat eine bindende Alterseinstufung im Jugendschutzgesetz verankert. Dafür werden die Spiele von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) begutachtet und gekennzeichnet. Die USK-Einstufung lässt inhaltliche Aspekte, wie z.B. Schwierigkeitsgrad oder notwendiges Vorwissen bei den reinen Jugendschutzprüfungen außen vor. Ein Spiel, das z.B. eine Freigabe ab 6 Jahren erhalten hat, kann also durchaus für 6-Jährige noch viel zu schwer sein. Informieren Sie sich daher am besten vor dem Kauf über die pädagogische Eignung im Internet oder in Fachzeitschriften.

Tauschen Sie sich mit anderen Eltern aus

Andere Eltern, andere Regeln. Profitieren Sie von den Erfahrungen, die andere Eltern im Umgang mit Computerspielen gemacht haben und tauschen Sie sich über Regeln und Absprachen aus.

Bieten Sie Alternativen an

Ein Computer- oder Videospiel kann noch so spannend und lehrreich sein, es kann echte Erfahrungen im richtigen Leben nie ersetzen. Jeder Zoo-Besuch, jedes Treffen mit Freunden oder jede sportliche Betätigung ist den virtuellen Welten vorzuziehen. Schaffen Sie Ausgleich und achten Sie darauf, dass das Leben immer Vorrang hat und Ihre Kinder nicht wegen eines Spiels Verabredungen mit Freunden absagen.

Tipps zur Nutzung des Internets

All die genannten Tipps gelten natürlich auch für Online-Spiele und wenn das Kind bzw. der oder die Jugendliche im Internet surft. Seien Sie sich darüber im Klaren, dass die Einhaltung des Jugendschutzes im Internet äußerst schwierig ist, da viele Inhalte dort keine Altersprüfung durchlaufen. Außerdem sollten Sie Ihren Kindern beibringen, nie persönliche Daten an andere Spielende herauszugeben, die sie nicht persönlich kennen. Aufklärung und gegenseitiges Vertrauen ist vielversprechender als technische Kontrollmöglichkeiten wie Filterprogramme, die zu umgehen ältere Kinder schnell lernen.

Eltern-LAN Glossar

Avatar

Ein Avatar ist eine künstliche Person oder ein grafischer Stellvertreter (Spielfigur) einer echten Person in der virtuellen Welt, beispielsweise in einem Computerspiel.

Cheat

Eine kleine, meist nicht vom Hersteller gestellte Zusatzfunktion für ein Computerspiel, die vorgegebene Spielregeln verändert oder außer Kraft setzt. Meist wird den Spielenden dadurch ein Vorteil verschafft. Ein Cheat bewirkt je nach Spiel beispielsweise ein unbeschränktes finanzielles Budget oder den Zugang zu einer Vielzahl an Waffen.

Clan

Der Zusammenschluss mehrerer Spieler zu einer regelmäßig gemeinsam agierenden Spielergemeinschaft wird als Clan bezeichnet. Im Mehrspieler-Modus von Computerspielen treten die Clan-Mannschaften gegeneinander an. Gespielt wird entweder mittels spezieller Game-Server via Internet oder auf LAN-Partys.

Community

In Computerspielen bezeichnet man einen Zusammenschluss von Spielern zu Clans und Gilden als Community, jedoch auch die Gesamtmenge aller Spieler eines bestimmten Spiels stellt eine Community dar (z.B. Counter-Strike-Community).

eSport

(kurz für: Elektronischer Sport) Bezeichnung für einen Computerspiel-Wettkampf auf Grundlage von netzwerkbasierten Mehrspieler-Modi (über LAN oder Internet). Beim eSport treten einzelne Gamer oder Teams (Clans) gegeneinander an. Neben unzähligen kleineren Turnieren sorgen vor allem große internationale Meisterschaften wie die World Cyber Games für Aufsehen. Die besten Spieler eines Landes treten dort als Nationalmannschaften an. Wichtige eSport-Titel sind Counter-Strike, StarCraft, Warcraft III sowie die Fußballspielreihen Fifa und Pro Evolution Soccer. Spieler, die dem eSport beruflich nachgehen, werden als Pro-Gamer bezeichnet.

Ego-Perspektive

Ist die Bezeichnung für die Blickperspektive in einem 3D-Computerspiel, bei der der Spieler die Welt aus den Augen seiner Spielfigur wahrnimmt. Die Ego-Perspektive findet zumeist in Ego-Shootern Verwendung.

Einzelspieler-Modus

Beim Einzelspieler-Modus ist lediglich ein einzelner menschlicher Spieler am Spielablauf beteiligt. Alle anderen am Spiel beteiligten Spieler, Figuren oder Ereignisse werden dagegen vom Computer simuliert.

Gamer

Englischsprachige Bezeichnung für einen Computer- oder Konsolenspieler. Über seine wörtliche Bedeutung hinaus, fokussiert der Begriff besonders diejenigen, die häufig und intensiv spielen. Überspitzt ist auch von Hardcore-Gamern die Rede. Deshalb werden Gelegenheitsspieler (Casual Gamer) streng genommen nicht zur Gruppe der Gamer gerechnet.

Gilde

In den heutigen Computerspielen ist eine Gilde ein Zusammenschluss von virtuellen Charakteren. Es ist ein Synonym für den Begriff des Clans, der besonders für Spielergemeinschaften in Rollenspielen verwendet wird.

Konsolen

(auch: Spielkonsolen) Konsolen sind computerähnliche Geräte zur Darbietung von Videospielen. Man unterscheidet zwischen stationären Geräten und mobilen, tragbaren Spielkonsolen (Handheld-Konsolen). Die derzeit verbreitetsten Standgeräte sind die PlayStation 2 & 3, die Xbox 360 und die Wii. Die beliebtesten Handheld-Konsolen sind der Game Boy Advance, der Nintendo DS und die PlayStation Portable.

LAN-Party

Unter LAN-Party versteht man eine Veranstaltung, auf der die Teilnehmer ihre zumeist selbst mitgebrachten Computer zu einem LAN vernetzen, um auf diese Weise Computerspiele gemeinsam zu spielen. LAN-Partys können bis zu mehrere hundert Teilnehmer haben und über mehrere Tage andauern. Oftmals werden auch Turniere ausgespielt, in denen Einzelspieler oder auch Teams (Clans) gegeneinander antreten.

Level

Bezeichnung für einen einzelnen Spielabschnitt. Ein Computerspiel besteht für gewöhnlich aus mehreren Levels, die aufeinander aufbauen und deren Schwierigkeit sich steigert. Einige Spiele beinhalten einen Editor, der das Kreieren eigener Levels erlaubt.

Mehrspieler-Modus

Im Gegensatz zum Einzspieler-Modus sind beim Mehrspieler-Modus mindestens zwei menschliche Spieler beteiligt, die entweder zusammen oder gegeneinander spielen. Dies kann abwechselnd an einem Computer erfolgen, gleichzeitig mit geteiltem Bildschirm, über ein lokales Netzwerk oder über Internet.

MMORPG

(= Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) Ein über das Internet verfügbares Rollenspiel, bei dem tausende Spielende eine sich verändernde Online-Spielwelt nutzen. Bekannte Beispiele sind die Spiele „Everquest“ und „World of Warcraft“. Typisch ist die Organisation der Spielenden in Gilden, innerhalb derer die Spielaufgaben (Quests) gemeinsam gelöst werden. Voraussetzung für das Spielen ist die Einrichtung eines Accounts. Zudem sind Nutzungsgebühren, die in der Regel monatlich entrichtet werden, keine Seltenheit (siehe auch: MUD, Online-Spiele).

Online-Spiel

Bezeichnung für Computerspiele, die ausschließlich über das Internet gespielt werden. Zu den Online-Spielen gehören erstens Spiele, welche die Installation einer Spielsoftware voraussetzen, und zweitens Spiele, die direkt über einen Internetbrowser verfügbar sind (Browserspiele). Spielvoraussetzung ist in der Regel das Einrichten eines Accounts (Benutzerkonto), wobei nicht selten Kosten anfallen. Auch bei gewöhnlichen Computer- und Konsolenspielen wie beispielsweise Rennspielen ist ein Mehrspieler-Modus im Internet als zusätzliche Spielvariante vermehrt anzutreffen (siehe auch: eSport, MMORPG).

Pro-Gamer

Bezeichnung für Spieler, die professionell Computerspiele spielen und teilweise sogar mit Wettkämpfen (eSport) ihren Lebensunterhalt bestreiten. Sie besitzen weit überdurchschnittliche Spielfähigkeiten (Skills), die ähnlich wie bei gewöhnlichen Profisportlern durch regelmäßiges Training gepflegt werden müssen.

Skill (englisch: Können, Geschick)

In Computerspielen bezeichnet Skill die Fähigkeiten des Spielers die an ihn gestellten Anforderungen zu meistern.

USK: Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle. Vergibt gemeinsam mit den Obersten Landesjugendbehörden die gesetzlich verbindlichen Alterskennzeichen für Computerspiele.

Eltern-LAN

Informationen für Eltern im Internet

www.bpb.de/computerspiele

Die Bundeszentrale für politische Bildung bietet ein Dossier zum Thema Computerspiele an

www.bmfsfj.de

Das Bundesministerium bietet die jährliche Broschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ an

www.bundespruefstelle.de

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert Medien, die für Minderjährige nicht geeignet sind

www.bupp.at

Die österreichische Bundesstelle für empfehlenswerte Computerspiele

www.fh-koeln.de/spielraum

Spielraum ist ein Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der Fachhochschule Köln

www.gameparents.de

Eine Hilfestellung für Eltern und Erziehende im Bereich Computerspiele und Internet

www.gigamaus.de

Die GIGA-Maus wird für Kinder- und Familiensoftware vergeben

www.pädi.de

Den pädagogischen Interaktiv-Preis erhalten empfehlenswerte Spiel- und Lernprogramme

www.spielbar.de

Die interaktive Plattform zum Thema Computerspiele der Bundeszentrale für politische Bildung

www.spieleratgeber-nrw.de

Der Spieleratgeber stellt pädagogische Beurteilungen von Spielen bereit

www.turtle-entertainment.de

Alles zum Thema eSport und zur Electronic Sports League (ESL)

www.usk.de

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle ist für die Altersfreigabe von Computerspielen zuständig

Eltern-LAN Die Partner

spielbar.de der Bundeszentrale für politische Bildung

spielbar.de ist das interaktive Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele. Die Redaktion veröffentlicht Artikel und Beurteilungen aus medienpädagogischer Sicht. Pädagoginnen und Pädagogen, Eltern und Gamer sind eingeladen, ihre eigenen Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen. spielbar.de fördert den Austausch zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden aller Altersgruppen und hilft Eltern und pädagogisch Verantwortlichen beim Einstieg in das Thema.

Weitere Informationen:

www.spielbar.de

Spielraum, Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der Fachhochschule Köln

Das Institut zur Förderung von Medienkompetenz Spielraum an der Fachhochschule Köln kommt dem Informationsbedürfnis von Eltern und Pädagogen zu virtuellen Spielwelten entgegen und zeigt Möglichkeiten auf, wie die Faszination für die virtuellen Welten pädagogisch sinnvoll genutzt oder Konflikte zum Umgang mit Computer- und Videospiele im Familienalltag aufgefangen werden können. Gemeinsam mit Institutionen und Einrichtungen aus der ganzen Bundesrepublik wurde dazu ein Netzwerk etabliert, das vorhandene Praxiserfahrungen und Wissen bündeln möchte und gemeinsam Fortbildungsangebote, Praxisprojekte sowie Unterrichtsmodule konzipiert und durchführt. Electronic Arts Deutschland und Nintendo unterstützen Spielraum finanziell.

Weitere Informationen:

<http://www.fh-koeln.de/spielraum>

Spieleratgeber-NRW vom ComputerProjekt Köln e.V.

Der ComputerProjekt Köln e.V. betreibt den vom Land Nordrhein-Westfalen geförderten Online-Ratgeber Spieleratgeber - NRW. Der Ratgeber ist eine pädagogische Ergänzung zur gesetzlichen Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und thematisiert das Thema Computer- und Konsolenspiele in erster Linie unter medien- und bildungspädagogischen Gesichtspunkten. Er wendet sich an Eltern und Pädagogen und unterstützt diese bei der verantwortungsvollen Aufgabe der Medienerziehung ihrer Kinder. Kern dabei sind pädagogische Spielebeurteilungen, die von erfahrenen Medienpädagogen in Zusammenarbeit mit Jugendlichen verschiedenen Alters angefertigt werden. Erwachsenen wird eine Informationsplattform geboten auf der sie sich umfangreich über das Hobby ihrer Kinder informieren können.

Weitere Informationen:

www.spieleratgeber-nrw.de

Turtle Entertainment GmbH

Die im Jahr 2000 gegründete Turtle Entertainment GmbH ist der europäische Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport). Mit der Electronic Sports League (ESL) ist das Unternehmen weltweit in 20 Ländern aktiv. Über 830.000 aktive Nutzer bringen dem Liga-Portal www.esl.eu mehr als eine Million Unique Visitors im Monat; die Website gehört zu den 20 größten Internetauftritten Deutschlands. Seit 2007 verbreitet Turtle Entertainment die Inhalte der ESL auch über den IPTV-Sender ESL TV. Das Unternehmen hat 140 Mitarbeiter und sitzt in Köln. Seit 2007 hält Turtle Entertainment die Mehrheit an der chinesischen eSport-Liga PGL und hat damit ein Standbein im boomenden asiatischen Markt. Zu den wichtigsten Geschäftspartnern der Turtle Entertainment GmbH zählen Global Player wie Intel, Volkswagen und adidas.

Weitere Informationen:

www.turtle-entertainment.de

Eltern-LAN Kontakt

Bundeszentrale für politische Bildung

Arne Busse
Politikferne Zielgruppen
Adenauerallee 86
53113 Bonn
Tel +49 (0)228 99515-571
Fax +49 (0)228 9910515-405
arne.busse@bpb.de

Pressekontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln
Tel +49 (0)221 880449-231
Mobil +49 (0)163 5196461
Fax +49 (0)221 880449-239
presse@turtle-entertainment.de
www.turtle-entertainment.de

Pressekontakt/bpb

Bundeszentrale für politische Bildung
Pressestelle
Adenauerallee 86
53113 Bonn
Tel +49 (0)228 99515-284
Fax +49 (0)228 99515-293
presse@bpb.de
www.bpb.de/presse