



Internetquellen zu Computerspielen und Computersucht

Die folgenden Internetadressen stellen eine Auswahl der Ratgeber zu den Themen *Computerspiele* und *Computersucht* dar. Ein Anspruch auf Vollständigkeit wird nicht erhoben. Die Quellen sollen Anregung bieten, sich mit dem Thema weitergehend auseinanderzusetzen.

Alle Internetquellen wurden zuletzt am 30. September 2010 geprüft.

Allgemeine Informationsquellen

<http://www.bpb.de/computerspiele/>

Das Dossier führt in die Geschichte und die Arten der Computerspiele ein. Es wird ihre Faszination und Wirkung untersucht, mögliche Folgen für Gesellschaft und Bildung werden beleuchtet, und Experten äußern sich über die Politik der Spiele.

<http://www.spielbar.de/>

Die interaktive Plattform zum Thema *Computerspiele* der Bundeszentrale für politische Bildung bietet Spielebeurteilungen, Basisinformationen, Hintergründe und Diskussionsmöglichkeiten.

<http://www.spiegel.de/thema/computerspiele/>

Artikel, Hintergrundinformationen und Fakten zum Thema *Computerspiele* von SPIEGEL Online.

<http://game-bundesverband.de/>

Der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen kümmert sich um die Förderung des Ansehens von Computerspielen, die Stärkung des Entwicklerstandorts Deutschland, um Erfahrungsaustausch, Networking, und Weiterbildung.

<http://www.gdconf.com/>

Auf der Game Developers Conference (GDC) trifft sich alles, was Rang und Namen in der Entwicklerszene hat. Auf diesen Tagungen geht es nicht nur um die Praxis, sondern auch um Spieltheorie und -kultur.

<http://www.neuegegenwart.de/themen/index.htm#Computerspiele/>

Ein Magazin für Medienjournalismus, das seit 1998 herausgegeben wird und einige interessante Artikel rund um die Welt der Spiele bietet. Hier publizieren auch Akademiker und Spiele-Forscher.

<http://www.geemag.de/>

Webpräsenz der Zeitschrift *GEE – games entertainment education* mit vielen Spielkultur-Themen.

<http://www.ea.com/de/1/elternratgeber/>

Electronic Arts bietet einen Elternratgeber, in dem erläutert wird, welche Spielegenres es gibt, worin sich die verschiedenen Spielplattformen unterscheiden und welche technischen Möglichkeiten es für Eltern gibt, den Spielekonsum ihrer Kinder zeitlich und inhaltlich zu steuern. Weiterhin wird eine Initiative der deutschen Spieleindustrie vorgestellt, die Eltern und Erziehenden Tipps gibt, wie sie für ihr Kind das richtige Spiel finden und ihm den richtigen Umgang damit beibringen können.

<http://www.deutsche-gamestage.de/>

Die vom Medienboard Berlin-Brandenburg initiierten Deutschen Gamestage versammeln seit 2007 als branchenübergreifende Kommunikations- und Networking-Plattform deutsche Spieleentwickler, Games-Experten, Publisher, Investoren sowie Vertreter der gesamten benachbarten Medienbranchen.

<http://www.wcg-europe.com/de.htm>

Auf der Webpräsenz der World Cyber Games (WCG) kann man sich über das weltweit größte, jährlich stattfindende E-Sport-Event informieren.

<http://www.computerspielemuseum.de/>

Ein Museum nur für Computer- und Videospiele! Falls der Weg nach Berlin zu weit ist, empfehlen wir die Online-Expo mit Katalog.

Computerspiele

<http://www.bundespruefstelle.de/>

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) bietet Hintergrundinformationen für den Bereich Medienerziehung. Eine spezielle Rubrik „Computerspiele und Konsolenspiele“ gibt Hinweise auf weitere Informationen und Internetquellen zum Thema.

<http://www.bupp.at/>

Die österreichische Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen führt eine Liste mit empfehlenswerten Computerspielen. In der Rubrik „Forschung“ finden sich interessante Artikel und Studien zu pädagogischen, psychologischen, soziologischen und jugendpolitischen Aspekten von Computerspielen.

<http://www.kindersoftwarepreis.de/>

Auf dieser Webpräsenz ist zu erfahren, welche Computerspiele aktuell von der Jury aus Fachleuten und Kindern mit dem Kindersoftwarepreis *Tommi* ausgezeichnet wurden.

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/>

Der Spieleratgeber des Computerprojekts Köln e. V. stellt pädagogische Beurteilungen, News und Dossiers bereit.

<http://www.deutscher-computerspielpreis.de/>

Der Deutsche Computerspielpreis wurde erstmals 2009 vergeben. Der von den Branchenverbänden BIU e. V., BVDW e. V. und G.A.M.E. e. V. gemeinsam mit dem Kulturstaatsminister des Bundes gestiftete Preis ist mit insgesamt 500 000 Euro dotiert und wird im Rahmen der *Deutschen Gamestage* in Berlin verliehen.

<http://www.bpb.de/verbotenespiele/>

Gewalthaltige Computerspiele werden kontrovers diskutiert. Die Online-Debatte ordnet das Dickicht an Standpunkten und Meinungen in sechs Hauptfragen.

<http://www.gigamaus.de/>

Die *GIGA-Maus* ist ein Gütesiegel für empfehlenswerte Familiensoftware und Onlineangebote. Prämiert werden Programme und Onlineangebote für Kinder und die ganze Familie: Lernprogramme, Kreativprogramme, Kinder- und Familienangebote im Netz sowie Spiele für PCs und Konsolen.

<http://www.usk.de/>

In der Prüfdatenbank der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) kann die Altersfreigabe von Computerspielen abgerufen werden. Träger der USK ist die *Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH*, deren Gesellschafer sich sowohl aus der Industrie wie auch aus staatlichen Institutionen zusammensetzen.

<http://www.zum.de/clever/>

Der *Clever* ist ein Gütesiegel für Lern-, Kinder- und Spielprogramme der Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e. V.

Institutionen der Suchthilfe (Deutschland, Österreich, Schweiz)

<http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de/foren/22/suchtberatungsstellen/>

Aktuelle Datenbank von Therapeuten, Suchtberatungsstellen und Krankenhäusern bzw. Kliniken, die Erfahrung in der Behandlung von Onlinesucht haben, ambulante oder stationäre Therapien anbieten.

<http://www.rollenspielsucht.de/>

Rollenspielsucht – Selbsthilfeportal.

<http://www.netzwerk-fuer-ratsuchende.de/>

Webpräsenz des Vereins *Aktiv gegen Mediensucht*. Es finden sich dort u. a. ein Forum für Angehörige von Computersüchtigen und ein Aussteigerforen, in dem diskutiert wird, welcher Weg erfolgreich war, um aus der Suchtsituation zu gelangen.

<http://www.onlinesucht.de/>

Webpräsenz des HSO e. V. – Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht.

<http://www.onlinesucht.de/hilfsangebote-kliniken2010.pdf>

Liste von Kliniken, die eine Therapie anbieten.

<http://www.verhaltenssucht.de/>

Im Kompetenzzentrum Verhaltenssucht am Klinikum der Gutenberg-Universität zu Mainz finden sich Informationen zu den Schwerpunkten Glückspielsucht, Computerspiel- und Internetsucht. Die Webpräsenz bietet u. a. eine Checkliste für Eltern und einen Selbsttest an.

<http://www.onlinesucht.at/>

Der Träger dieser Webpräsenz, das Institut zur Prävention von Onlinesucht (IPOS), ist in Österreich als Verein organisiert. Sehenswert ist die Videosammlung, die u. a. Onlinesüchtige und deren Therapie vorstellt, Fernsehbeiträge umfasst und auch mit humorvollen Beiträgen aufwartet.

Computersucht und Unterricht

<http://www.projekt-jam.de/>

Das Projekt JAM! der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen verbindet Medienbildung mit der Idee des forschenden Lernens in der Durchführung von schulischen Medienforschungsprojekten. Schülerinnen und Schüler entwickeln methodische, fachliche und soziale Kompetenzen. Zielgruppen für die didaktische Umsetzung sind 9. Klassen an Hauptschulen.

<http://www.verbraucherbildung.de/>

Das Themenportal der Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. stellt kostenfreie Unterrichtsmaterialien zur Verfügung. Die Unterrichtseinheit „Computerspiele und Gewalt“ richtet sich an die Klassenstufen 8–10 sowie 12. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich zum einen spielerisch (ab Klasse acht) und recherchierend (ab Klasse zwölf) mit dem Thema *Wirkung von Gewalt in Computerspielen* auseinandersetzen und die Arbeit der Prüfungsgremien USK und BPjM kennenlernen und problematisieren.

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

Spielraum, das Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der FH Köln, unterstützt Lehrkräfte beim Umgang mit Computerspielen. Vorträge und Präsentationen stehen zur Verfügung wie auch Unterrichtseinheiten, die den Umgang mit Computerspielen thematisieren.

<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/SUCHT/Spielsucht.shtml>

Arbeitsblätter von Werner Stangl zur Computerspielsucht.

<http://www.sin-net.de/paedi.htm>

Der Verein Studio im Netz (SIN) konzentriert sich auf den Schwerpunkt „Kinder, Jugendliche und Multimedia“. Im Material-Bereich der Webpräsenz gibt es Broschüren und Beratungskarten über das Thema *Besserer Umgang mit Medien* zum Herunterladen. Darüber hinaus vergibt der Verein den *Pädi*, einen Preis, mit dem multimediale Produkte für Kinder und Jugendliche prämiert werden.

Forschungsprojekte und Studien

<http://www.mpfs.de/>

Der medienpädagogische Forschungsverbund Südwest veröffentlicht jährlich Studien zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen, die sogenannten KIM- und JIM-Studien.

<http://technikforschung.twoday.net/topics/ComputerNutzungenSpiele/>

Ein Weblog mit Informationen und Meinungen rund um Fragen der kulturwissenschaftlichen Technikforschung.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Bartle-Test>

Mit dem sogenannte Bartle-Test werden Spieler von Mehrspieler-Onlinespielen in vier Typen klassifiziert, und zwar auf Grundlage einer Reihe von Fragen zur Bestimmung der Spielinteressen. Der Wikipedia-Eintrag bietet hierzu nähere Informationen.

<http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/>

In ihrer Dissertation mit dem Titel *Mediengewalt und Aggression – eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele* hat die Autorin Ingrid Möller Kausalzusammenhänge am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele untersucht.

http://www.diss.fu-berlin.de/diss/receive/FUDISS_thesis_000000002047

Die Dissertation von Caroline Oppl trägt den Titel *Lara Crofts Töchter? Eine Längsschnittstudie zu Computerspielen und aggressivem Verhalten von Mädchen*.

http://www.diss.fu-berlin.de/diss/receive/FUDISS_thesis_000000002096

Von Astrid Kristen liegt hier die Dissertation *Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele – Eine Längsschnittstudie zu der Frage, wer wen beeinflusst* vor.

<http://www.digra.org/>

Die Digital Games Research Association (DiGRA) ist ein internationaler Zusammenschluss von Akademikern, Forschern und Entwicklern, die sich allen gesellschaftlichen Aspekten des Computer- und Videospieelhobbys widmen.

<http://www.flowmessung.de/>

Diese Webseite präsentiert eine an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg erstellte Diplom-Arbeit zur Analyse von Computerspielen und der Messung von Flow, d. h. einer Prognose zum Erfolg einer Spielesoftware. Die im Rahmen dieser Arbeit entwickelte Software ist in einer Demoversion verfügbar.

<http://www.gamestudies.org/>

In diesem englischsprachigen Magazin werden interdisziplinäre Ansätze in der Spielesforschung besprochen. Es geht um Themen, wie z. B. das virtuelle Leben und die Dynamik von Onlinespielen, um sozialen Realismus in Spielen oder Videospielemusik.

<http://icagames.comm.msu.edu/index.html>

Die Mitarbeiter des Department of Communication (Universität Michigan) interessieren sich für Wirkung und Rolle des Computerspiels in der Gesellschaft. Sie forschen und lehren zu diesem Thema.

<http://www.ludology.org/>

Um die wissenschaftliche Betrachtung der Kulturform *Spiel* geht es in diesem Weblog, der 2001 von Gonzalo Frasca, einem Spieleentwickler und -forscher an der IT-Universität Kopenhagen, gegründet wurde.