



PRESSEMITTEILUNG

Spiele(nd) verstehen

Einführung in die Welt der Computer-, Online- und Konsolenspiele

Am Samstag, den 27. März, geben Computerspieler im Stadtmedienzentrum Karlsruhe (Moltkestraße 64) ab 14:30 Uhr praxisorientierte Anleitung zum Jugendmedienschutz. Die Teilnahme ist kostenlos und steht allen Interessierten offen.

Computerspiele polarisieren.

Die einen halten sie für einen selbstverständlichen Teil unserer (Jugend-) Kultur, andere sehen einen Zusammenhang zwischen exzessivem Computerspiel und Amokläufen. Doch wie sieht die Welt der Computerspiele wirklich aus? Die Kenntnis von Nutzungsverhalten, Typologierungen und Branchenzahlen kann helfen, das Phänomen Computerspiel besser zu fassen. Constantin Schnell, Referent des Landesmedienzentrums im Projekt "Medien - aber sicher", führt in die Thematik ein.

Gamer zeigen praxisorientierten Jugendschutz

Nachdem auf öffentlichen Druck im letzten Jahr ein professionelles Counter-Strike-Spiel und somit auch die damit verbundene Eltern-LAN der Bundeszentrale für Politische Bildung abgesagt wurde, bekommen Eltern und andere Interessierte nun endlich doch noch eine professionell unterstützte Einführung in die Welt der Computerspiele.

Die vom VDVC (Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler) organisierte Veranstaltung der bundesweiten Reihe „Spiele(nd) verstehen“ <http://vdvc.de/tag/spielend-verstehen> wird von Pädagogen des Medienzentrums begleitet. Eine Voranmeldung ist nicht erforderlich.

Eltern fragen sich oft, wie sie mit den Wünschen ihrer Kinder umgehen sollen. Immer wieder kommt es zu Konflikten. Es scheint, als würden manche Heranwachsende gerne den ganzen Tag vor dem Computer oder der Spielkonsole verbringen. Auch Spiele für ältere

Altersgruppen üben immer wieder einen nicht zu unterschätzenden Reiz aus. Doch wie schafft man es, verbindliche Regeln aufzustellen, die vom Nachwuchs auch eingesehen werden? Wie viel Computerspiel darf man erlauben und was mache ich, wenn ein zehnjähriges Kind schon Spiele für Ältere haben möchte? Auf Fragen dieser Art möchte Veranstaltung eine Antwort geben.

In einem kurzen anfänglichen Vortrag wird unter anderem auf verschiedene Spielertypen eingegangen. Anhand einfacher Merkmale wird klar gemacht, wie sich ein Spiel auf Heranwachsende auswirken kann. Macht ein Spiel das Kind aggressiv oder entspannt es vor dem Computer? Wird es durch das Spiel von der Außenwelt abgeschottet oder lernt es dadurch sogar neue Freunde kennen? Diese Informationen können dazu beitragen, Situationen einzuschätzen und richtig zu reagieren. Dabei wird auch kurz auf die gesetzlichen Bestimmungen eingegangen, die für alle Entscheidungen einen klaren Rahmen bieten.

Es folgt ein interaktiver Abschnitt, bei dem sich die Anwesenden von erfahrenen Spielern Counter-Strike und Co erklären lassen und auch selber ausprobieren können. Die eigenen Erfahrungen, welche mit behutsamer Einführung leicht gesammelt werden können, helfen dabei, Risiken und Chancen von Spielen besser einzuschätzen. Außerdem kann so besser beurteilt werden, ob die bekannte Aussage „nur noch ein Level“ Zeit schinden soll, oder ob wirklich nur am Levelende abgespeichert werden kann.

Den Abschluss bildet eine offene Diskussion zu verschiedensten Fragestellungen rund um das Thema Computerspiele.

14.30 – 15.00 Uhr	Computerspiele polarisieren	Referent: Constantin Schnell LMZ-Projekt "Medien - aber sicher"
15.00 – 15.15 Uhr	Theorie: "Jugendschutz in Deutschland",	Referent: Norman Schlorke, VDVC
	Praxis: kurze Vorstellung der Spiele - Trackmania Nations Forever - Counter-Strike 1.6 - Battlefield 1942	
16.30 uhr	Feedback: Wie war das Spielen? Diskussions	

Für Rückfragen steht Ihnen am Stadtmedienzentrum Karlsruhe Werner Schweizer unter Tel.: 0721 8808-22 oder E-Mail: schweizer@lmz-bw.de gerne zur Verfügung.

Informationen zum VDVC erhalten Sie unter <http://vdvc.de>, Telefon: +49 151 55273955, E-Mail: info@vdvc.de