



ELTERN-LAN

ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.



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



Spielraum
Institut zur Förderung
von Medienkompetenz

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-Party nur für Eltern und Lehrkräfte zu veranstalten. Die Initiative Eltern-LAN hat sich zum Ziel gesetzt, Eltern und pädagogisch Tätigen die kritische Auseinandersetzung mit der Freizeitbeschäftigung Computerspielen ihrer Kinder bzw. Schüler zu erleichtern.

Die Teilnehmenden erhalten eine medienpädagogische Einführung zu Computerspielen, bauen Berührungsängste mit dem Medium 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 bieten die Projektpartner die Möglichkeit, mit Computerspielern ins Gespräch zu kommen und in einer pädagogischen Nachbesprechung die gewonnenen Eindrücke zu diskutieren.

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 TrackMania Nations Forever



Worum geht es?





Entwickelt vom französischen Spieleentwickler Nadeo, in Deutschland 2004 von Koch Media veröffentlicht, bietet die TrackMania-Serie einen ganz neuen Zugang zum Renngenre, der es dem Spieler ermöglicht, eigene Strecken zu basteln und diese dann genretypisch zu durchfahren. Sie stellt eine Mischung aus einem Puzzle und einem Rennspiel dar. Der Spieler kann im Einzelspielermodus Streckenelemente, wie beispielsweise Loopings, Schanzen oder Beschleunigungsfelder frei zusammensetzen und damit riesige befahrbare Parcours schaffen. Frei bedeutet 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 vorgefertigter Strecken zurückgreifen. Ein großer Fuhrpark bietet hierfür eine variantenreiche Auswahl an Renngefährten. Mit TrackMania Nations wurde 2006 eine vollständig kostenlose Version veröffentlicht; TrackMania Nations Forever ist die dazugehörige Erweiterung. Das Rennspiel gehört unter eSportlern zu den beliebtesten Spielen und ist neuerdings auch Bestandteil der Bundesliga für Computerspiele, der ESL Pro Series.

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 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 Nations 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 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 von TrackMania Forever:

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

Eltern-LAN Counter-Strike



Gesetzliche Alterskennzeichnung der USK:
ab 16 Jahren

Counter-Strike (engl. für Gegenschlag; Abkürzung: CS) ist gegenwärtig eines der populärsten Computerspiele. Seine Geschichte reicht zurück bis ins Jahr 1999, als Informatikstudenten das Computerspiel Half-Life so modifizierten, dass ein teambasierter Mehrspieler-Modus möglich wurde. Heraus kam Counter-Strike, ein so genannter Taktik-Shooter, der anfangs als kostenloser Internet-Download angeboten wurde und die Spielereischaft nachhaltig prägte. Auch wegen seiner Herkunft aus der Gamer-Szene selbst brachte es Counter-Strike schnell zu Popularität, die – ungeachtet der technischen Entwicklung – im eSport-Bereich bis heute anhält. Das Spiel hat dort eine große Fangemeinde. Im Laufe der Jahre wurden weitere Versionen veröffentlicht. Die aktuelle Version Counter-Strike: Source zeichnet sich in erster Linie durch eine verbesserte grafische Darstellung aus und ist seit 2004 erhältlich.

Wegen seines hohen Verbreitungs- und Bekanntheitsgrades wird Counter-Strike stellvertretend oder exemplarisch für ein ganzes Spielgenre in den Medien als Beispiel gewalthaltiger Computerspiele genannt. Infolgedessen

ist der Titel in der kontroversen Debatte um Gewaltdarstellungen in Computerspielen bis heute sehr präsent. Mit der Einführung der gesetzlichen Alterskennzeichnung im Jahr 2003 erhielt die deutsche Version des Spiels eine Freigabe ab 16 Jahren. Die englischsprachige Originalversion, in der Blut dargestellt wird, ist ab einem Alter von 18 Jahren freigegeben.

Worum geht es?

In Counter-Strike bilden die Spieler zwei Teams, die Terroristen und die Polizisten (auch: Counter-Terroristen), deren Spielziele gegensätzlich angelegt sind. Zur Auswahl stehen dabei verschiedene Szenarien und Spielkarten, so genannte Maps. Beim Defusion-Szenario (engl. to defuse – entschärfen) etwa, das bei der Eltern-LAN gespielt wird, versuchen die Terroristen Bomben zu legen und bis zur Detonation zu verteidigen. Die Polizisten wirken dem entgegen, indem sie die Bombenlegung verhindern, die Bombe entschärfen oder alle Terroristen ausschalten. Bei der Eltern-LAN wird die Map „DE_DUST“ gespielt, eine vergleichbar einfache Spielkarte, auf der eine verwinkelte Wüstenstadt simuliert wird. Die Terroristen können ihre Bombe dort an einer von zwei möglichen Stellen platzieren (Bombenplätze A und B). Die Teams unterscheiden sich durch ihre Kleidung: Die Polizisten tragen eine Einsatzuniform, die Terroristen Zivil- oder Tarnkleidung. Counter-Strike wird in Runden gespielt, in denen sich das beschriebene Szenario wiederholt, die Teams aber ihre Taktiken variieren können. Wird ein Spieler getötet, muss er für den Rest der Runde aussetzen. Über einen Zuschauermodus kann er dabei das Geschehen weiterverfolgen.

Wie beginne ich das Spiel?

Beide Teams starten zu Beginn jeder Runde an entgegengesetzten Punkten auf der Spielkarte. Zum Rundenbeginn 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 vorangegangene 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. Das Zusammenspiel ist dabei auf beiden Seiten wichtig, da nur ein gemeinsames Handeln hilft, das Spielziel zu erreichen. Wichtig ist in dem Zusammenhang die Kommunikation der Spieler eines Teams untereinander (z.B. „Ich habe hier einen Gegner entdeckt!“). Oftmals siegen eine gute Taktik und ein gutes Zusammenspiel über die besseren individuellen Spielfähigkeiten der gegnerischen Teams.

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 Spielumgebung. 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?

In der Regel spielen Mannschaften eine bestimmte Zahl an Runden und die Mannschaft, die hiervon die meisten gewinnt, gewinnt auch das komplette Spiel.

Links zu den pädagogischen Bewertungen:

Counter-Strike

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

Counter-Strike: Source

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

Eltern-LAN

Hintergrund – Was ist eSport?

Wenn Computer- und Konsolenspieler organisiert gegeneinander antreten, spricht man von 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 oder 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 Verständnis sowie vorausschauendes Denken. Teamplay und die Beobachtung der Gegner sind außerdem entscheidend.

In der ESL sind weltweit über 2,5 Millionen eSportler registriert. Monatlich kommen ungefähr 10.000 neue hinzu. Die breite Masse spielt in den Ladders. Das sind ranglistenartige Ligen, die in ihrer Größe variabel sind. Die Registrierung ist grundsätzlich für jeden möglich. Aber nur ein kleiner Teil kann sich für professionelle Ligen, wie die „ESL Pro Series“, qualifizieren. Dort spielen Teams, deren Struktur und Organisation an Profi-Mannschaften im klassischen Sport erinnern. Während am Anfang einer eSport-Karriere meist schlicht der Spaß und das Interesse am Spiel im Vordergrund stehen, sind später Prestige und Preisgelder Anreize, sich intensiver mit dem Hobby zu beschäftigen.

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 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.

Eltern-LAN Tipps für Eltern

Die wichtigste Medienerziehung findet in der Familie statt. Was sich Eltern häufig fragen und Lehrkräfte oft gefragt werden: Tipps für den Familien-Medien-Alltag.

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 keine 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, um Kinder und Jugendliche vor Entwicklungsbeeinträchtigungen oder –gefährdungen zu schützen. 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 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 Daten an andere Spielende herauszugeben, die sie nicht persönlich kennen. Aufklärung und gegenseitiges Vertrauen sind hilfreicher als technische Kontrollmöglichkeiten wie Filterprogramme, die zu umgehen ältere Kinder schnell lernen.

Eltern-LAN Informationen im Internet

www.eltern-lan.info

Hier finden sich aktuelle Termine der Initiative Eltern-LAN, Handout und Programmablauf sowie die Online-Anmeldung.

www.bpb.de/computerspiele

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

www.bmfsfj.de

Das Bundesfamilienministerium bietet die jährlich erscheinende 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 die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen benennt empfehlenswerte Computerspiele.

www.fh-koeln.de/spielraum

Spielraum ist ein Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der Fachhochschule Köln. Neben Basiswissen finden sich hier zahlreiche medienpädagogische Praxisbeispiele und Unterrichtseinheiten.

www.gigamaus.de

Die GIGA-Maus ist eine Auszeichnung für Kinder- und Familiensoftware.

www.lehrer-online.de

Lehrer-Online ist das Internet-Portal rund um den Einsatz digitaler Medien im schulischen Unterricht.

www.paedi.de

Den pädagogischen Interaktiv-Preis erhalten empfehlenswerte Spiel- und Lernprogramme.

www.schulmeisterschaft.de

Bei der eSport Schulmeisterschaft, einer Kooperation von Turtle Entertainment und dem Institut für Computerspiel – Spawnpoint, stellen Schüler eigenständig ein Team zusammen und messen sich bundesweit mit anderen Schülern.

www.spielbar.de

Die interaktive Plattform zum Thema Computerspiele der Bundeszentrale für politische Bildung bietet Basiswissen, aktuelle Spielbesprechungen und die Möglichkeit, Spiele im Unterricht oder in Jugendeinrichtungen selbst zu beurteilen.

www.spieleratgeber-nrw.de

Der Spieleratgeber NRW des ComputerProjekts Köln e.V. stellt pädagogische Beurteilungen von Spielen bereit. Er initiiert und unterstützt Projekte wie „Computerspiele im Sportunterricht“ oder Spieletesterguppen.

www.turtle-entertainment.com

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 Glossar

Avatar

Eine grafische Spielfigur, die als Stellvertreter einer echten Person in einem Computerspiel oder einer anderen virtuellen Welt auftritt.

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 gleicher Interessen als Community. Die Mitglieder tauschen sich über Spielspezifisches aber auch Privates aus und sind dadurch auch emotional aneinander gebunden.

eSport (kurz für: Elektronischer Sport)

Bezeichnung für einen Computerspiel-Wettkampf auf Grundlage von netzwerkbasierten Mehrspieler-Modi (im lokalen Netzwerk oder im Internet). Beim eSport treten einzelne Gamer oder Teams (Clans) gegeneinander an. Neben kleineren Turnieren sorgen 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 Fußballspielreihe Fifa.

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 Perspektive ist charakteristisch für Ego-Shooter.

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

Eine Gilde ist eine Gruppe von Spielenden, typischerweise in Online-Rollenspielen. Die Zugehörigkeit zu einer Gilde ist in manchen Spielsituationen unverzichtbar, da eine anstehende Aufgabe (Quest) nur gemeinsam bewältigt werden kann. Häufig pflegen die Mitglieder einer Gilde auch außerhalb der virtuellen Spielwelt den sozialen Kontakt untereinander.

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 Leveln, die aufeinander aufbauen und deren Schwierigkeit sich steigert. Einige Spiele beinhalten einen Editor, der das Kreieren eigener Level 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. Bekanntestes Beispiel ist „World of Warcraft“. Typisch ist die Organisation der Spielenden in Gilden. Voraussetzung für das Spielen ist die Einrichtung eines Accounts. Zudem sind Nutzungsgebühren, die in der Regel monatlich entrichtet werden, keine Seltenheit.

Online-Spiel

Bezeichnung für Computerspiele, die ausschließlich über das Internet gespielt werden. Dazu 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.

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 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 37 Ländern aktiv. 2,5 Millionen registrierte Nutzer bringen dem Liga-Portal www.esl.eu mehr als zehn Millionen Visits im Monat (IVW); die Website ist das größte eSport-Portal Europas. Seit 2007 verbreitet Turtle Entertainment die Inhalte der ESL auch über den IPTV-Sender ESL TV. Das Unternehmen hat über 160 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, Alienware, ASUS, adidas, Volkswagen, Nokia, Trend Micro, Sennheiser, Windows 7, Sidewinder, Razer und gamed.de.

Weitere Informationen:

www.turtle-entertainment.com

Notizen

Notizen

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
www.eltern-lan.info

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.com
www.turtle-entertainment.com

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