Search & Play — Datenbank für Computerspiele

Orientierung im Computer-

Hilfestellung bei der Spieleauswahl

Video- und Computerspiele durchdringen immer stärker die Medienwelt und den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Der Markt der Video- und Computerspiele wächst mit zum Teil zweistelligen Zuwachsraten und ist so schnellebig und unüberschaubar, daß es schwer fällt, den Überblick zu behalten und eine sinnvolle pädagogische Auseinanderspiele-Angebot setzung damit zu führen. Die Bandbreite der angebotenen Computerspiele reicht von gesellschaftlich unproblematischen und pädagogisch empfehlenswerten Spielen bis hin zu kriegsverherrlichenden, schenverachtenden und pornographischen Angeboten. Um die kritische Auseinandersetzung mit dem Medium Computerspiel zu fördern und Hilfestellungen der Auswahl von Computerspielen und ihrer Bewertung anzubieten, gibt die Bundeszentrale für politische Bildung seit 1992 einen Informationsdienst COMPUTERSPIELE AUF DEM PRÜFSTAND heraus, durch eine fachwissenschaftlich orientierte Publikation COMPUTERSPIELE - BUNTE WELT IM GRAUEN ALL-TAG.

> Die Spieledatenbank "Search & Play" soll dieses Angebot erweitern und allen pädagogisch Engagierten auf diesem Feld, auch Eltern und Jugendlichen, eine fundierte Auseinandersetzung mit dem Problem "spielerisch" ermöglichen.

Generelles Ziel ist es

Pädagogische Arbeit mit Computerspielen fördern

- Orientierungs- und pädagogische Bewertungshilfen für den Spielemarkt zu geben
 - Wirkung problematischer Spiele zu diskutieren und pädagogisch aufzuarbeiten
 - humane und demokratische Spielinhalte zu fördern.

Information

Suche empfehlenswerte Spiele

"Search & Play" enthält allgemeine und pädagogische Beurteilungen von Computer- und Videospielen, die auf der Grundlage von Spielbesprechungen und -bewertungen verschiedener Computerprojekte standen sind. "Search & Play" bietet unter anderem folgende Funktionen: Computerspiele können nach verschiedenen Spielekategorien (z.B. Abenteuer-, Simulations-, Denkspiele) sortiert werden; die Spiele können nach bestimmten Themenschwerpunkten (z.B. Umwelt, Wirtschaft, Politik) oder nach der Eignung für bestimmte Altersgruppen geordnet und jeweils besonders Geeignete herausgesucht werden.

Auseinandersetzung

Pädagogische Beurteilungen und Testberichte von Jugendlichen

"Search & Play" soll nicht nur zur Information dienen, sondern auch der inhaltlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen. Die Datenbank läßt Spielekritiker und Pädagogen mit urteilungen zu Wort kommen, aber auch die jugendlichen Spieler selbst, denn Computerspiele werden sehr unterschiedlich wahrgenommen. Ziel "Search & Play" ist es, durch die Präsentation unterschiedlicher Sichtweisen den Datenbank-Nutzer zu einer eigenen Stellungnahme und zum Vergleich aufzufordern. Hintergedanke ist dabei die Erkenntnis, daß sich eingefahrene Spiel- und Nutzungsgewohnheiten am ehesten ändern lassen, wenn es gelingt, eine differenzierte Reflexion über Spiele auf eine für Jugendliche attraktive Weise herbeizuführen.

Selbermachen

Datenbank selbst erweitern

"Search & Play" ist eine offene Datenbank, deren Erweiterung durch eigene Beiträge von Datenbank-Nutzern ausdrücklich erwünscht ist. Alle Nutzer der Datenbank, die eigene Spielbeurteilungen erstellen, werden gebeten, ihre Beurteilungen "einzuschicken". Diese selbst erstellen Beurteilungen sollen dann zentral gesichtet und in Form von Updates der Allgemeinheit wieder zugänglich gemacht werden.

Medium der Auseinandersetzung über

Die Datenbank enthält spezielle Editoren, mit deren Hilfe neue Spielbeurteilungen eingegeben und bestehende verändert werden können. Die Editoren sind nach dem "Interview"-Prinzip aufgebaut. Die Fragen, die gestellt werden, sollen eine fundierte Auseinandersetzung mit Spielen provozieren; es werden Aspekte von Computerspielen beleuchtet, die Computerspiele bei oberflächlicher Betrachtung unberücksichtigt bleiben. "Search & Play" ist deshalb auch als Medium für die Auseinandersetzung mit Computerspielen in pädagogischen Institutionen geeignet. Beispiel: Veranstaltung einer Projektwoche zu Spiele selbst erproben, an-Computerspielen. schließend mit "Search & Play" die Auseinandersetzung und Reflexion organisieren und durchführen.

Vernetzung

"Search & Play" zielt auch auf eine stärkere Vernetzung von Spielebeurteilungen und Spielbeurteilern. Täglich kommen neue Spiele auf den

Schneller nische Netze

Markt, die zum Teil mit enormem Werbeaufwand präsentiert werden. Computerspiele und die dazugehö-Datenaustausch renden Spielcomputer haben sich zu einem bedeuten**über elektro-** den Wirtschaftsfaktor gemausert und werden entsprechend professionell vermarktet. Pädagogisch engagierte Computerprojekte haben dieser Entwicklung nicht viel entgegenzusetzen. "Search & Play" beabsichtigt, die vorhandenen Möglichkeiten Computerprojekte besser zu bündeln, und zu einer intensiveren Zusammenarbeit der Spielebeurteiler untereinander zu kommen. "Search & Play" hat deshalb eine Schnittstelle für den schnellen Datenaustausch über elektronische Netze.

> Die Mailbox der Bundeszentrale, die Mailboxen "ComPäd" Hannover und der "Schulservice" "Deutschen Sparkassenverlags" werden jeweils aktuellesten Spielbeurteilungen in ihren Mailboxen anbieten und auch selbst erstellte Beurteilungen sammeln. Hier gibt es dann auch die entsprechenden Diskussionsbretter zu "Search & Play".

Spielerischer Charakter

Kreativität ist gefragt

"Search & Play" soll keine todernste Angelegenheit sein. Es geht um Spiele, deshalb hat die Datenbank auch spielerischen Charakter. Damit das Ausarbeiten eigener Spielbeurteilungen Spaß macht, können auch digitalisierte Portraits und Bilder der (jugendlichen) Spieletester, gezeichnete Kommentare und auch gesprochene Kurzbewertungen in die Datenbank integriert werden. Die hier bereits vorhandenen Beispiele zeigen, daß Kinder und Jugendliche eine Fülle von kreativen Ideen entwickeln, wenn sie die von ihnen besprochenen Spiele z.B. in Verkleidungen oder entsprechendem Rollenspiel vorstellen. Daß dabei auch höchst subjektive und vielleicht problematische Formulierungen auftauchen, sollte als willkommener pädagogischer Anknüpfungspunkt gewertet werden.

Wir wünschen beim Gebrauch der Datenbank viel Erfolg und freuen uns über Ihre Anregungen und Kritik.

BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG

Hardware-Voraussetzungen, Installation

"Search & Play" läuft auf IBM-kompatiblen Rechnern

unter "Windows". Voraussetzung ist eine Grafikauflösung von mindestens 256 Farben. "Search & Play" erfordert keine besonderen Computerkenntnisse und ist ohne weiteres installier- und bedienbar.

Auf der ersten Diskette von "Search & Play" befindet sich ein Installations-Programm, das "Search & Play" auf die Festplatte kopiert und installiert. Es wird ein neues Verzeichnis für "Search & Play" eingerichtet sowie eine neue Programm-Gruppe im Programm-Manager. Um "Search & Play" zu installieren, ist folgendermaßen vorzugehen:

"Windows" starten. Im Menü "Datei" des Programm-Managers den Eintrag "Ausführen" anklicken. In die Eingabe-Zeile "A:Install" oder "B:Install" eingeben (je nachdem, in welchem Diskettenlaufwerk die Installationsdiskette liegt). Mit "Return" oder Mausklick auf OK bestätigen.

Beteiligte Projekte

- Arbeitsgemeinschaft Computer & Spiel (ACOS), Dr. Jürgen Maaß, Dauphinstr. 78, A 4030 Linz
- ComPäd e.V., Rehbergstr. 78, 30173 Hannover
- Fachhochschule Köln, Prof. Jürgen Fritz, Mainzer Str. 5, 50678 Köln
- Jugendamt Köln, Wolfgang Fehr, Johannisstr. 66-80, 50668 Köln
- Kreisjugendamt Kleve, Jugendamt, Lohengrinstr. 8 47533 Kleve
- Kreisjugendamt Wesel, Jugendamt, Nassauer Allee 15-23, 47533 Wesel
- JFH Gröpelingen, Marienwerder Str. 6a, 28237 Bremen
- Landesinstitut für Schule und Weiterbildung, Beratungsstelle für neue Technologien, Paradieserweg 64, 59494 Soest
- NULLSATT-Schülerstudio, Waller Heerstr. 46, 28217 Bremen
- Senatsverwaltung für Jugend und Familie, Spieleberatung, Rungestraße 20, 10179 Berlin
- Software-Test, Fischergasse 19, 96049 Bamberg
- spiel-ebene, Im Alten Felde 13, 27607 Langen-Neuenwalde

Mailboxen

- ComPäd e.V., tel.: (0511)803036
- Deutscher Sparkassenverlag, tel.: (0711)7800262 (komplette Mailbox-Liste in MAILBOX.TXT)

Impressum

Die Entwicklung der Datenbank wurde gefördert von der Bundeszentrale für politische Bildung Referat Medienpädagogik und Neue Medien Postfach 2325 53013 Bonn

An der Erweiterung der Datenbank sind beteiligt:

- Akademie Remscheid
- Deutscher Sparkassenverlag Stuttgart
- ZKM-Medienmuseum Karlsruhe

Redaktion in der Bundeszentrale: Tilman Ernst Entwicklung der Datenbank: Friedemann Schindler, in Zusammenarbeit mit: Bremer Interaktive Medien (B.I.M.), Gerwin Braun,

Erik Dehnhardt (Uni Bremen)

Kontaktadresse:

Friedemann Schindler, Fleetrade 10, 28207 Bremen

Z-Netz: f.schindler@subetha.north.de

Fido: 2:2476/516.99

Texte, Bewertungen, Empfehlungen: Beteiligte Projekte und viele Jugendliche

Die Publikation stellt keine Meinungsäußerung der Bundeszentrale für politische Bildung dar; für die Inhalte tragen die jeweiligen Autoren die Verantantwortung.