

Search & Play — Datenbank für Computerspiele

Orientierung im Computer- spiele-Angebot

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 schnelllebig und unüberschaubar, daß es schwer fällt, den Überblick zu behalten und eine sinnvolle pädagogische Auseinandersetzung damit zu führen. Die Bandbreite der angebotenen Computerspiele reicht von gesellschaftlich unproblematischen und pädagogisch empfehlenswerten Spielen bis hin zu kriegsverherrlichenden, menschenverachtenden und pornographischen Angeboten.

Hilfestellung bei der Spieleauswahl

Um die kritische Auseinandersetzung mit dem Medium Computerspiel zu fördern und Hilfestellungen bei der Auswahl von Computerspielen und ihrer Bewertung anzubieten, gibt die Bundeszentrale für politische Bildung seit 1992 einen Informationsdienst **COMPUTERSPIELE AUF DEM PRÜFSTAND** heraus, ergänzt durch eine fachwissenschaftlich orientierte Publikation **COMPUTERSPIELE - BUNTE WELT IM GRAUEN ALLTAG**.

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 Spielmarkt zu geben
- Wirkung problematischer Spiele zu diskutieren und pädagogisch aufzuarbeiten
- humane und demokratische Spielinhalte zu fördern.

Information

Suche empfehlens- werte Spiele

"**Search & Play**" enthält allgemeine und pädagogische Beurteilungen von Computer- und Videospielen, die auf der Grundlage von Spielbesprechungen und -bewertungen verschiedener Computerprojekte entstanden 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 Test- berichte von Jugendlichen

"**Search & Play**" soll nicht nur zur Information dienen, sondern auch der inhaltlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen. Die Datenbank läßt Spielekritiker und Pädagogen mit ihren Beurteilungen zu Wort kommen, aber auch die jugendlichen Spieler selbst, denn Computerspiele werden sehr unterschiedlich wahrgenommen. Ziel von "**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 Auseinander- setzung über Computerspiele

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 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 Computerspielen. Spiele selbst erproben, anschließend 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
Datenaustausch
über elektro-
nische Netze**

Markt, die zum Teil mit enormem Werbeaufwand präsentiert werden. Computerspiele und die dazugehörigen Spielcomputer haben sich zu einem bedeutenden Wirtschaftsfaktor gemausert und werden entsprechend professionell vermarktet. Pädagogisch engagierte Computerprojekte haben dieser Entwicklung nicht viel entgegenzusetzen. **"Search & Play"** beabsichtigt, die vorhandenen Möglichkeiten der 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 von "ComPäd" Hannover und der "Schulservice" des "Deutschen Sparkassenverlags" werden jeweils die aktuellsten 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) Spieltester, 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 Grafikauf-
lösung von mindestens 256 Farben. **"Search & Play"**
erfordert keine besonderen Computerkenntnisse und
ist ohne weiteres installier- und bedienbar.

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

"Windows" starten. Im Menü "Datei" des Programm-
Managers den Eintrag "Ausführen" anklicken. In die
Eingabe-Zeile "A:Install" oder "B:Install" einge-
ben (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 Pro-
jekte und viele Jugendliche
Die Publikation stellt keine Meinungsäußerung der
Bundeszentrale für politische Bildung dar; für die
Inhalte tragen die jeweiligen Autoren die Verant-
antwortung.