

Search&Play - Datenbank für Computerspiele

Herausgeber

- Bundeszentrale für politische Bildung

Computerprojekte

- Arbeitsgemeinschaft Computer & Spiel (ACOS) Linz
- ComPäd e.V. Hannover
- Landesinstitut für Schule und Weiterbildung Soest
- Jugendfreizeitheim Gröpelingen Bremen
- Kreisjugendämter Kleve/Wesel
- Fachhochschule Köln/Jugendamt Köln
- Schülerstudio NULL-SATT Bremen
- Senatsverwaltung Berlin
- Software-Test Bamberg
- spiel-ebene Neuenwalde
- Spieleberatung Berlin

Kreisjugendämter Kleve/Wesel

Die Kreisjugendämter Kleve/Wesel geben seit 1990 eine **Empfehlungsliste** für Computerspiele heraus. Mit ihrer Broschüre reagieren sie auf Anfragen und **Beratungswünsche** von Eltern und Pädagogen, die häufig keinen Einblick mehr haben, welche Computerspiele sich auf dem Markt befinden und wie sie zu beurteilen sind.

In der Broschüre werden etwa 75 Programme vorgestellt, die aus pädagogischer Sicht empfohlen werden können, zum Teil mit sehr ausführlichen Beurteilungen. Die Autoren wollen ihre Empfehlungen als Anregung für Eltern und Pädagogen verstanden wissen, sich ein eigenes Urteil von den angesprochenen Spielen zu bilden.

Einige der Beurteilungen von jugendlichen Spielern, die in **SEARCH&PLAY** enthalten sind, stammen von Jugendlichen, die in diesen beiden Computerprojekten mitarbeiten.

Kontaktadressen

Beurteilungskriterien

Beurteilungskriterien Kleve/Wesel

- die Inhalte eines Spiels sollen **nicht gewalt- oder kriegsverherrlichend** sein, die Spielstrategie nicht eindimensional auf Zerstörung und Vernichtung ausgerichtet;
- es sollen möglichst **mehrere Spieler** gleichzeitig mitspielen können; das Spiel soll die Interaktion und Kooperation der Mitspieler erfordern und fördern;
- das Spiel sollte möglichst **vielfältige** Aufgaben stellen, die dem Alter des Kindes/Jugendlichen angemessen sind;
- es sollte ansprechende Grafik und gute Tonausgabe enthalten, die das Spielgeschehen unterstützen;
- verschiedene **Handlungsalternativen** sollten angeboten werden, damit die Spieler nicht auf die einzig richtige Vorgehensweise festgelegt werden;
- einfache und **selbsterklärende** Bedienung, damit der Spielablauf nicht gehemmt und die Beschäftigung mit dem Programm verhindert wird;
- das Spiel sollte soviel Spielfreude bereiten, so ansprechend und interessant gestaltet sein, daß es auch nach längerer Zeit wieder einmal gespielt wird; Spielidee und -Ausführung sollten nicht nur zu einem einmaligen Meistern des Programms anregen, sondern den Spielreiz auch darüberhinaus erhalten.

Adressen

**Oberkreisdirektor
- Jugendamt -
Siegfried Wolff
Nassener Allee 15-23
47533 Kleve
Tel.: 02821/25313**

**Oberkreisdirektor
-Jugendamt -
Thomas Hauke
Reeser Landst. 31
46483 Wesel
0281/2072931**

Software-Test

"Software-Test" ist ein Team von Pädagogen, das PC-Spiele und Lernprogramme charakterisiert und bewertet. Insgesamt wurden bisher mehr als 1000 Programme ausführlich getestet.

In den elektronischen Nachschlagewerken kann man Anleitungen, Regeln, Tastaturbelegungen, Tips & Tricks sowie pädagogische Beurteilungen nachlesen. Die Testberichte können auch ausgedruckt werden. Nachschlagen kann man in den Spiele-Datenbanken jeweils nach Programmnamen, Autoren/Hersteller und Spielearten.

Bislang sind drei "Test-Lexika" erschienen, die als Einzellizenz jeweils 49 DM kosten (Schullizenz 99 DM). Gegen einen Unkostenbeitrag von 5 DM werden eingeschränkte Prüfversionen verschickt:

- das Shareware-**SPIELE-LEXIKON** enthält Testberichte von Shareware-Spielen;
- in der Datenbank **PC-SPIELE-HIGHLIGHTS** werden die "kommerziellen" PC-Spiele bewertet;
- für das **LERNPROGRAMM-LEXIKON** wurden sowohl Shareware-Programme als auch die Produktserien der großen Verlage und Softwarehersteller getestet.

Kontaktadresse

Adresse

**Software-Test
Gaby Bauer
Fischergasse 19
96049 Bamberg
Tel+Fax: 0951/64541**

Jugendfreizeitheim Gröpelingen

Im Jahre 1991 führte das Freizeitheim ein befristetes "**Pilotprojekt** zum Computereinsatz in der Jugendarbeit" durch, um die Interessen von Kindern und Jugendlichen im Bereich der neuen Medien in der Jugendarbeit stärker als bisher zu berücksichtigen. In der Praxis des Freizeitheimes haben sich seitdem drei Formen der Computerarbeit entwickelt:

- ein **offenes Computerangebot** als Experimentierfeld und als Einstieg in die Computerarbeit, bei dem die Kinder und Jugendlichen selbst entscheiden, mit welchen Programmen sie arbeiten oder spielen wollen;
- ein strukturiertes Angebot **Computer spezial**, das dem Kennenlernen neuer Möglichkeiten der Computernutzung dient (Projekte: Erstellung von Grafiken und Animationen, gemeinsames Spielen von anspruchsvollen Spielen);
- Computereinsatz bei besonderen **Projekten und Bildungsseminaren** (Projektwoche Körperwahrnehmung: unter dem Motto "So möchte ich sein" Aussehen und Outfit an Hand digitalisierter Bilder verändern).

Seit 1993 gibt es eine Gruppe von Kindern und Jugendlichen, die für die Datenbank **SEARCH&PLAY** Computerspiele testet.

[Kontaktadresse](#)

[Projekt-Bericht](#)

Adresse

**Freizeitheim Gröpelingen
Marienwerder Str. 6a
28237 Bremen
Tel.: 0421/361-9188**

Bericht

Der Projektbericht ist zu beziehen über:

Senatorische Behörde für Gesundheit, Jugend und Soziales
Dr. Michael Schwarz
Bahnhofplatz 29
28193 Bremen

Schülerstudio NULL-SATT

In Bremen gibt es ein Schülerstudio namens NULL-SATT, in dem Schüler und Jugendliche eigene Videofilme drehen und bearbeiten können. NULL-SATT versteht sich als junge Alternative zu RTL und Ballerspielen am Computer; NULL-SATT will mehr: "Eigene Ideen entwickeln und umsetzen, selbst produzieren mit Kamera und Computer. Das macht mehr Spaß als nur zu konsumieren." Seit 1985 produzieren Schüler mit großem Erfolg **Video-Magazine** und haben mit ihren Produkten bereits diverse Preise gewonnen.

Die Computer in NULL-SATT, die ursprünglich für die Video-Nachbearbeitung angeschafft wurden, werden inzwischen auch anderweitig genutzt. Jeden Nachmittag gibt es unterschiedliche Gruppen von Kindern und Jugendlichen, die Animationen erstellen oder einfach spielen.

Seit 1993 werden in NULL-SATT auch Spiele für **SEARCH&PLAY** getestet.

Kontaktadresse

Adresse

**Schülerstudio NULL-SATT
Klaus Heitkötter
Waller Heerstr. 46
28217 Bremen
0421/387-6750**

spiel-ebene Neuenwalde

Die Autoren der spiele-ebene Neuenwalde haben jahrelang **Brettspiele** für den Einsatz im Unterricht getestet, katalogisiert und für pädagogische Fachzeitschriften rezensiert, bevor sie 1990 damit begonnen haben, eine ähnliche Datenbank für Computerspiele aufzubauen. Die aktuelle Datenbank umfaßt zur Zeit 300 Titel und kann gegen einen Unkostenbeitrag von 15.00 DM bezogen werden.

Die Datenbank soll schnell, gezielt und umfassend über Computerspiele **informieren** und die Nutzer dazu anregen, sich mit dem Spielmarkt auseinanderzusetzen. Die Daten und Texte sind Grundlage der **Beratung** von Eltern und interessierten Lehrkräften, die keinen Einblick in den Markt der Computerspiele haben.

Die Spielbeurteilungen enthalten Hinweise auf die Hardware-Voraussetzungen, Altersempfehlungen sowie Angaben darüber, in welchen Schularten, Klassenstufen bzw. Fächern ein Einsatz im **Unterricht** in Frage kommt. Die Rezensionstexte können ausgedruckt werden.

Die Auswahl der Spiele erfolgt in Zusammenarbeit mit Spieleherstellern und Distributoren. Auf die Beurteilungen der spiel-ebene wird auch in den Produkt-Katalogen der Firma "Rushware" Bezug genommen. Die Datenbank ist in der Kreisbildstelle Cuxhaven am **Software-Prüfplatz** Spiele&Edutainment installiert.

Kontaktadresse

Adresse

**spiel-ebene Neuenwalde
H. Seitz
Im Alten Felde 13
27607 Neuenwalde
Tel.: (04707) 377
Fax: (04707) 600**

Senatsverwaltung für Jugend und Familie

Seit sieben Jahren gibt die Senatsverwaltung für Jugend und Familie Berlin eine Empfehlungsliste mit dem Titel **Tips für Computerspiele** heraus; seit 1992 in Kooperation mit der Spieleberatung.

Die aktuelle Liste enthält zur Zeit etwa 50 Computerspiele, die mit einer kurzen Inhaltsbeschreibung sowie mit Angaben über Anbieter und die nötigen Hardware-Voraussetzungen vorgestellt werden. Die Spielbeschreibungen werden ergänzt durch **farbige Screenshots** aus den besprochenen Spielen.

Kontaktadresse

Beurteilungskriterien

Beurteilungskriterien (Senatsverwaltung/Spieleberatung Berlin)

- Der Spielinhalt darf nicht frauenverachtend, rassendiskriminierend, gewalt- oder kriegsverherrlichend sein.
- Die Spielstrategie sollte nicht zerstörend, sondern **konstruktiv** sein.
- Es sollten sich möglichst **mehrere Spieler** gleichzeitig beteiligen können.
- Die Spiele sollten möglichst **vielfältige** Aufgaben enthalten.
- Wert gelegt wird auf eine ansprechende, möglichst **genaue Grafik** und gute, das Spielgeschehen unterstützende Tonausgabe.

Adressen

**Senatsverwaltung für Jugend und Familie
Thilo Geißler
Am Karlsbad 8-10
10785 Berlin**

**Spieleberatung Berlin
Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit
Thomas Długaicyzk
Rungestr. 20
10179 Berlin
Tel.: 030/2796211
Fax: 030/2796301**

ComputerSpieleBeratung Berlin

Die ComputerSpieleBeratung wurde im Herbst 1992 als erste ihrer Art gegründet. Die Beratungsstelle gehört zum **Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit**, der seit 1990 verschiedene Projekte der sozialen und kulturellen Jugendarbeit betreut und durchführt.

Aufgabe der ComputerSpieleBeratung ist es:

- Computerspiele zu archivieren;
- pädagogische sinnvolle Software und deren **Publikation** zu fördern;
- das **Rezeptionsverhalten** von Computerspielern zu untersuchen (insbesondere im Bereich der Gewaltdarstellungen);
- mit Kindern und Jugendlichen im Bereich Computerspiele **praktisch** zu arbeiten.

Seit 1994 versucht der Verein eine Selbstkontrolle im Bereich Computerspiele ins Leben zu rufen.

Kontaktadresse

Selbstkontrolle

Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)

Seit 1994 hat der Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit gemeinsam mit dem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) eine Selbstkontrolle im Bereich der Unterhaltungssoftware ins Leben gerufen. Vorbild war die "**Freiwillige Selbstkontrolle**" (FSK) im Bereich der Film-Industrie.

Als Ziele der USK ist definiert:

- nur Unterhaltungssoftware der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, die keine Verletzung der **Menschenrechte** darstellt;
- Kinder und Jugendliche vor Unterhaltungssoftware zu **schützen**, die gewalt-, kriegsverherrlichend, rassendiskriminierend, rassistisch, frauenverachtend oder politisch totalitär ist.

Die **Altersempfehlungen** der Prüfkommision sollen gut sichtbar auf den Verkaufspackungen von Computerspielen angebracht werden.

Fachhochschule/Jugendamt Köln

Das gemeinsame Computerprojekt der Fachhochschule und des Jugendamtes Köln gibt seit 1990 Beurteilungen von Computerspielen heraus. Unter dem Titel **Pädagogische Beurteilungen von ausgewählten Videospielen** werden Spiele umfassend inhaltlich beschrieben und eingehend **pädagogisch** beurteilt. Mit der Veröffentlichung ihrer Empfehlungen verbinden die Autoren die Absicht, die Leserinnen und Leser anzuregen, sich **kritisch** mit dem Medium "Videospiele" auseinanderzusetzen.

Bei der Auswahl der Spiele wurde besonderer Wert darauf gelegt, Kinder und Jugendliche in die Erprobung und Beurteilung der Spiele einzubeziehen. Die Spiele werden in Freizeiteinrichtungen der Stadt Köln **erprobt**; Kinder und Jugendliche werden beim Spielen beobachtet; Befragungen und Diskussionen mit ihnen schaffen die Grundlage für die Beurteilungen.

Bisher sind drei Broschüren erschienen, die neben 90 Spielbeurteilungen auch kurze Aufsätze über die Arbeit und die Forschungsergebnisse des Kölner Computerprojekts enthalten. Die Broschüren sind gegen einen Unkostenbeitrag von 5.00 DM zu beziehen. Die Spielebeurteilungen des Kölner Projektes werden auch in der Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung **Computerspiele auf dem Prüfstand** veröffentlicht.

Kontaktadresse

Beurteilungskriterien

Publikationen

Beurteilungskriterien (Fachhochschule/Jugendamt Köln)

Da das Kölner Computerprojekt Videospiele nicht nach Geschmacksurteilen bewerten will, werden folgende Beurteilungs-Kriterien berücksichtigt:

- **Spielerscheinung** - beinhaltet bei Videospiele die Grafik, den Sound, die Animationen, die Spielanleitung; Beurteilung der Bildstruktur, des Blickwinkels, der Qualität und Funktion des Sounds; Wirkungen der Spielerscheinung wie Anschaulichkeit und Übersichtlichkeit;
- **Spielinhalte** - stellt Symbolisierungen dar und knüpft inhaltlich an Lebensbezüge und Lebenssituationen des Menschen an; es geht um Inhaltsbezüge, Rollenangebote, Handlungsträger und -symbole;
- **Regeldynamik** - Spielwirkungen wie Spannung, Abwechslungsreichtum, Handlungsmöglichkeiten, Spielfluß, Komplexität, Variationsmöglichkeiten, Spielstufen und Schwierigkeitsgrade;
- **Spieldynamik** - bildet Grundstrukturen und Muster gesellschaftlichen Handelns ab, wie z.B. Erledigung, Kampf, Verbreitung, Bereicherung, Vorwärtskommen, Ordnung, Prüfung/Bewährung, Armierung/Verstärkung

Adressen

**Fachhochschule Köln
Fachbereich Sozialpädagogik
Prof. Dr. Jürgen Fritz
Mainzer Str. 5
50678 Köln
Tel.: 0221/8275-3351**

**Jugendamt der Stadt Köln
Wolfgang Fehr
Schaevenstr. 1b
50676 Köln
Tel.: 0221/221-0**

Publikationen (Fachhochschule/Jugendamt Köln)

Computer in der Jugendarbeit

Hrsg.: Fritz, Jürgen, Mainz 1987

Programmiert zum Kriegsspielen

Hrsg.: Fritz, Jürgen, Frankfurt/Main 1988

Computerspiele - Bunte Welt im grauen Alltag

Hrsg.: Bundeszentrale für Politische Bildung, Bonn 1993

Landesinstitut für Schule und Weiterbildung in Soest (LSW)

Das Landesinstitut für Schule und Weiterbildung in Soest (LSW) hat 1993 einen Werkstattbericht **Computerspiele in der Schule?** vorgelegt. Er richtet sich an Lehrerinnen und Lehrer, die Interesse an medienpädagogischen Fragen haben. Er enthält neben vier grundlegenden **Aufsätzen** auch etwa 20 konkrete Bewertungen von Computerspielen. Mit der Vorlage dieses Berichtes geht es darum, Lehrerinnen und Lehrern Anregungen für eigene **Unterrichtsplanungen** und Material für die **Beratung** von Eltern an die Hand zu geben. Es geht darüberhinaus aber auch darum, zu untersuchen, ob und wie Computerspiele in der Schule einen pädagogischen Sinn ergeben.

Das Landesinstitut für Schule und Weiterbildung bindet neuerdings auch Beschreibungen und Bewertungen von ausgewählten Computerspielen in die **Datenbank SODIS** ein, eine Datenbank, die die gesamte Unterrichtssoftware dokumentiert und bewertet, die auf dem deutschen Markt erhältlich ist.

Kontaktadresse

Aufsätze

Adresse

**Landesinstitut für Schule und Weiterbildung
Beratungsstelle für Neue Technologien
Heinz Heimeshoff
Paradieser Weg 64
59494 Soest
Tel.: (02921) 683385**

Aufsätze - Computerspiele in der Schule? (LSW Soest)

Medienerleben und Schule - ein Widerspruch?

Zum Spannungsverhältnis von außerschulischer Mediennutzung und schulischer
Medienerziehung
(Prof. Gerhard Tulodziecki)

Videospiele in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

(Wolfgang Fehr, Prof. Jürgen Fritz)

Qualitätssteigerung von Schule und interaktive Medien

(Willi van Lück)

Computerspiele - Anlaß und Gegenstand für einen medienpädagogischen Diskurs in der Schule

(Heinz Heimeshoff)

ComPäd e.V. Hannover

Der Verein ComPäd wurde 1989 in Hannover gegründet, um eine **Anlaufstelle** für computerpädagogisch interessierte Menschen zu schaffen. Die Angebote richten sich an Eltern und Pädagogen, aber auch für Kinder und Jugendliche werden Projekte und **Aktionen** durchgeführt.

Der Verein gibt eine **Broschüre** "Spielplatz Computer" über empfehlenswerte Computerspiele heraus. In der Broschüre werden über 200 Spiele kurz vorgestellt. Bei seinen Beurteilungen orientiert sich ComPäd an der Kriterienliste der Senatsverwaltung Berlin.

ComPäd setzt in der Öffentlichkeitsarbeit nicht nur auf herkömmliche Printmedien, sondern beschreitet mit Hilfe von Datenfernübertragung und Vernetzung mit anderen Mailboxen neue Wege. Über die vereinseigene **Mailbox CoPS** (ComPäd-Pinboard-System) wird versucht, ein übergreifendes, dezentrales pädagogisches Netzwerk zu installieren.

In der Mailbox von ComPäd wird ein Bereich für **SEARCH&PLAY** eingerichtet.

Kontaktadresse

Mailbox

Adresse

**Computer & Pädagogik e.V.
Rehbergstraße 5
30173 Hannover
Tel.: 0511/803055**

Mailbox (ComPäd Hannover)

In der vereinseigenen Mailbox von ComPäd Hannover gibt es auch zwei Bretter speziell für SEARCH&PLAY:

- /SEARCH&PLAY/DISKUSSION
In diesem Brett können Meinungen, Kritiken und Verbesserungsvorschläge "abgelegt" und eingesehen werden;
- /SEARCH&PLAY/DATEN
In diesem Brett dient zum Austausch von neuen bzw. selbsterstellten Spielbeurteilungen; über CoPS werden jeweils die neuesten und autorisierten Beurteilungen der Öffentlichkeit als Ergänzung zu SEARCH&PLAY zugänglich gemacht.

Mailbox von ComPäd Hannover
CoPS (ComPäd-Pinboard-System)
Tel.: 0511/803036

Bundeszentrale für politische Bildung - Referat Medienpädagogik und Neue Medien

Die Bundeszentrale für politische Bildung wurde 1952 mit dem Auftrag gegründet, "den demokratischen und europäischen Gedanken zu festigen und zu verbreiten".

Schwerpunkt im Bereich "Medienpädagogik und Neue Medien" sind Maßnahmen zur Förderung eines verantwortlichen Umgangs mit Medien sowie die Auseinandersetzung mit den neuen Informationstechnologien.

[Kontaktadresse](#)

[Publikationen](#)

Publikationen (Bundeszentrale für politische Bildung)

Über die Bundeszentrale für politische Bildung können bezogen werden:

- Medienpädagogische Materialsätze zum Thema "Neue Medien"
- Neue Medien- neue Pädagogik? Ein Lese- und Arbeitsbuch zur Medienerziehung
- Computergestützte Planspiele zum Thema "Demokratie" und "Wahlen"
- Bildplatte zu Filmsprache und -analyse.

Im Bereich Computer- und Videospiele gibt die Bundeszentrale für politische Bildung folgende Materialien heraus:

- Computerspiele auf dem Prüfstand - Loseblatt-Sammlung mit Spielbeurteilungen von gängigen Computer- und Videospiele.
- Computerspiele - bunte Welt im grauen Alltag. Ein medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch

Adresse

**Bundeszentrale für politische Bildung
Referat Medienpädagogik und Neue Medien
Tilman Ernst
Berliner Freiheit 20
53111 Bonn
Tel.: (0228)7251-566**

Neue Medien - Freunde unserer Kinder?

Neue Medien und Familie

Die medienpädagogischen Materialsätze enthalten jeweils eine Broschüre für Erzieherinnen/Erzieher und eine Broschüre für Eltern sowie ein großes Poster.

Sie dienen

- zur Information und Fortbildung;
- der Entwicklung von Alternativen zum Medienkonsum.

Sie enthalten

- Spiel- und Arbeitshilfen;
- ein leicht durchführbares Modell zur Filmanalyse und zur Gestaltung von Informationsabenden für Eltern.

Die Materialsätze sind kostenlos über die Bundeszentrale für politische Bildung zu beziehen.

Neue Medien - Neue Pädagogik?

Eine Lese- und Arbeitsbuch zur Medienerziehung in Kindergarten und Grundschule

Es geht in diesem Arbeitsbuch darum, Kinder und Jugendliche zu einer bewußten und kritischen Nutzung der Medien zu befähigen.

Das Buch gliedert sich in vier Teile:

- Einblick in die Forschung
- Praxis der Medienerziehung
- Alternativen zum Medienumgang
- Konzepte zur medienpädagogischen Fortbildung

Das Buch ist kostenlos bei der Bundeszentrale für politische Bildung zu beziehen.

Computerspiele - Bunte Welt im grauen Alltag

Die Publikation ergänzt den von der Bundeszentrale für politische Bildung herausgegebenen Informationsdienst "Computerspiele auf dem Prüfstand" mit fachwissenschaftlichen Erörterungen und Ergebnissen.

Das Konzept dieses **Arbeitsbuches** geht davon aus, daß es sich bei jugendlichen Computernutzern nicht um in ihrer Persönlichkeit geschädigte, sozial auffällige und isolierte Individuen handelt, sondern um "ganz normale Menschen", die Computer und Computerspiele mit Interesse und Begeisterung nutzen.

Das Buch gliedert sich in drei Teile:

- Lebens- und Medienwelten von Kindern und Jugendlichen
- Markt, Geschichte, Funktion, Spielinhalte und -Nutzung von Computerspielen
- Ansatzpunkte und Vorschläge für die pädagogische Praxis.

Das Buch ist über die Bundeszentrale für politische Bildung kostenlos zu beziehen.

Computerspiele auf dem Prüfstand

Der Infodienst "Computerspiele auf dem Prüfstand" will Orientierungs- und Bewertungshilfen für den Spielmarkt anbieten. Besprochen werden insbesondere Spiele,

- die keine Gewalt enthalten und trotzdem faszinieren;
- die zu einem konstruktiven Miteinander und sozialem Verhalten herausfordern;
- die demokratische Verhaltensweisen fördern.

Analysiert werden auch problematische Spiele, die der kritischen Aufarbeitung mit den Jugendlichen selbst bedürfen.

Die pädagogischen Beurteilungen der Spiele sind nicht am "grünen Tisch" entstanden. Sie sind in wissenschaftlicher Begleitung durch die **Fachhochschule Köln** entwickelt worden und stützen sich auf Erfahrungsberichte aus Kölner Kinder- und Jugendeinrichtungen.

"Computerspiele auf dem Prüfstand" erscheint zwei- bis dreimal jährlich mit je 8 Spielebesprechungen. Bisher sind drei Staffeln erschienen.

Sie können bei der Bundeszentrale für politische Bildung kostenlos bezogen werden.

Arbeitsgemeinschaft Computer & Spiele (ACOS) Linz

Die Arbeitsgemeinschaft Computer & Spiele (ACOS) entstand im Jahre 1991. Die Mitarbeiter von ACOS kommen aus den Bereichen Schule und Jugendarbeit sowie von der Universität Linz.

Die erste öffentliche Aktivität von ACOS war ein **Symposium** "Computerspiele - (Un)heile Welt der Jugendlichen?", das im Mai 1992 in Linz stattgefunden hat. Im Mittelpunkt der Arbeit von ACOS stehen die Öffentlichkeitsarbeit über Computerspiele und Beratungsangebote für Eltern, Lehrer und Erzieher.

Darüberhinaus bemüht sich ACOS um den Aufbau einer "**Forschungs- und Beratungsstelle**" in Linz. Um den Bedarf einer solchen Beratungsstelle zu erkunden und zu begründen, hat ACOS einen umfangreichen Projektbericht vorgelegt.

Kontaktadresse

Publikationen

Adresse

**Arbeitsgemeinschaft Computer & Spiel (ACOS)
Univ.Doz. Dr. Jürgen Maaß
Institut für Mathematik
Universität Linz
Altenberger Str. 69
A 4040 Linz**

Publikationen

Computerspiele - (Un-)heile Welt der Jugendlichen?

J. Maaß, C. Schartner (Hrsg.), Profil-Verlag München 1993

Die Welt der Computerspiele - Projektbericht

Bundesministerium für Unterricht und Kunst (Österreich), April 1994

