

## **Familiäre Mediennutzung im Zeichen des Coronavirus** - Gute Partner für eine medienintensive Zeit -

### **TIPPS zu** **COMPUTERSPIELEN**

**mit Experten-  
Interview**

Seit dem 17. März 2020 sind die Schulen und Kindergärten in Thüringen als Schutzmaßnahme vor der Verbreitung des Coronavirus geschlossen. Die sozialen Kontakte für Erwachsene, Jugendliche und Kinder sollen auf ein Mindestmaß beschränkt sein. Unzweifelhaft werden die Einschränkungen zu Hause mehr oder weniger auch durch eine intensivere Mediennutzung kompensiert. Die Verantwortung für die kompetente Medienerziehung in der Familie erhält dadurch eine noch höhere Bedeutung. Die Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) unterstützt die Medienerziehung von Eltern, indem sie medienpädagogisch versierte Ansprechpartner und Materialien zusammengestellt hat, damit sich Eltern oder Großeltern Beratung und Hilfen für ihren aktuellen Erziehungsalltag einholen können. Weitere Anregungen geben fachkundige Medienpädagogen in den in der Mediathek der TLM veröffentlichten Interviews „Aus Sicht des Experten“.

#### **Computerspiele**

Ob auf dem Smartphone, Tablet oder dem hochgerüsteten Gamer-PC – digitale Spiele erfreuen sich bei Jung und Alt einer großen Beliebtheit. Sie faszinieren in ihrer technischen Darbietung und fordern durch unterschiedliche Spielmechanismen heraus. Die Gamer können ihre Fähigkeiten ausprobieren und nicht zuletzt versprechen Computerspiele kurzweiligen Spaß. Dabei zielen Computerspiele in ihrer Machart, ihren Darstellungen, Szenarien und dem Storytelling auf bestimmte Zielgruppen ab und sind nicht für alle Altersstufen gleichermaßen geeignet. Orientierung in der Unübersichtlichkeit der Computerspielwelt für Eltern und Pädagogen geben verschiedene anerkannte Institutionen. Die Erklärungen von einzelnen Spielen, Arten von Computerspielen und aktuellen Entwicklungen helfen dabei genauso wie die konkreten Hinweise für den Umgang mit digitalen Spielen in der Familie.

## Webangebote zum Thema „Computerspiele“



Der [Spieleratgeber-NRW](#) ist die pädagogische Informationsplattform zu Computer-, Konsolenspielen und Apps. Games werden hier pädagogisch beurteilt. Die Einschätzung von Kindern und Jugendlichen geht mit in die Beurteilung ein und bewertet die Spiele dadurch auf Augenhöhe.



[spielbar.de](#) ist die Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung (BpB) zum Thema Computerspiele. spielbar.de hilft Eltern und pädagogisch Verantwortlichen beim Einstieg in das Thema und stellt Tipps und Materialien für Alltag und pädagogische Praxis bereit.

## Materialien



In Zusammenarbeit mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat die Stiftung Digitale Spielekultur einen Ratgeber für Eltern herausgebracht, der Auskunft über die Auswahl geeigneter Spiele, Bemessung der Spieldauer, Umgang mit Spielinhalten, Kostenfallen und technische Maßnahmen enthält. Der Ratgeber ist [hier](#) zu finden.



Das Wichtigste im Überblick fasst der Elternratgeber „Digitale Spiele – Tipps für Eltern“ von klicksafe zusammen. Auf den Webseiten von klicksafe erhalten Eltern darüber hinaus Informationen zum Thema Computerspiele und Kontakt zu telefonischen Beratungsstellen. Die klicksafe-Tipps sind [hier](#) zu finden.

## Aus Sicht des Experten – Interview mit Prof. Dr. Martin Geißler

Die Nutzung von digitalen Spielen ist weit verbreitet. 87 % der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren spielen laut JIM-Studie 2019 wenigstens ab und zu auf ihren technischen Begleitern. Ob sich die Intensität der Spielenutzung durch den Corona-bedingten Aufenthalt zu Hause ändert, wie die Nutzung konkret aussehen kann und wie Eltern darauf reagieren können, bespricht Prof. Dr. Martin Geißler von der Ernst-Abbe-Hochschule Jena (EAH) alltagsnah mit der

Medienpädagogin Juliane Israel im Interview, das [hier](#) nachgehört werden kann.

Martin Geisler ist an der Ernst-Abbe-Hochschule Jena (EAH) am Fachbereich Sozialwesen Professor für Kultur und Medien mit den Schwerpunkten Medienpädagogik, interkulturelle Kommunikation und Kulturpädagogik.

9. April 2020