

1.1 Informationen zur *DVD komplett* „Spielzone“ sowie Inhaltsverzeichnis von Video- und ROM-Ebene

Von Ina Hochreuther

Informationen

Das Spielen in virtuellen Computerwelten fasziniert Kinder und Jugendliche. Die abenteuerlichen und spannenden Fantasiewelten sind mit ihren Herausforderungen, Gefahren und Bewährungsproben sowie schnellen Erfolgserlebnissen klar strukturiert, aufregend gestaltet und immer wieder anders. Außerdem stellen sie – nur einen Knopfdruck von der Wirklichkeit entfernt – eine permanent verfügbare Zuflucht bei Alltagsproblemen dar. Wissenschaftler der Charité Berlin haben anhand von hirnpfysiologischen Untersuchungen bewiesen, dass exzessives Computerspielen zur Sucht werden kann. Eine Untersuchung der Humboldt Universität spricht von zirka 600.000 bis 700.000 spielsüchtigen Jugendlichen in Deutschland. Tendenz steigend. Computer sind aus unserer heutigen Welt nicht wegzudenken. Nahezu jedes Kind und jeder Jugendliche benutzt sie und Computerspiele sind dabei besonders beliebt. Das heißt aber nicht automatisch, dass jeder süchtig danach wird. Hier setzt Filmemacherin Heide Breitel mit ihrem Dokumentarfilm „Spielzone“ an und zeigt ganz unterschiedliche Jugendliche, die verbindet, dass sie alle ein Faible für Computerspiele haben. Im Zusatzfilm „Interviews zum Thema Computerspielsucht“ kommen Fachleute, Jugendliche, deren Eltern sowie Betroffene zu Wort.

Der Medienpädagoge Roland Kohm hat einen ausführlichen Unterrichtsentwurf für die Mittelstufe zu dieser Thematik erstellt sowie zahlreiche Materialblätter. Zwei Modelle für Elternabende beschäftigen sich mit dem Problem einer möglicherweise vorhandenen Computerspielsucht, klären auf, geben Hinweise und Hilfestellungen. Für alle, die sich in der Thematik „Computerspiele“ wenig sicher fühlen, gibt es von Steffen Eifert Hintergrundinformation zu Geschichte und Genres der Computerspiele (1.3). Ein Glossar sowie umfangreiche Medientipps samt Linkliste runden das medienpädagogische Material ab.

Inhaltsverzeichnis

DVD-Video-Ebene:

1. Film „Spielzone“
 - 1.1 Film abspielen
 - 1.2 Kapitel des Films „Spielzone“ einzeln abspielbar
 - 1.3 Zusatzfilm „Interviews zum Thema Computerspielsucht“
 - 1.4 Kapitel des Zusatzfilms „Interviews zum Thema Computerspielsucht“ einzeln abspielbar

2. Bildergalerie

2.1 Filmstills aus „Spielzone“

2.2 Filmstills aus dem Zusatzfilm „Interviews zum Thema Computerspielsucht“

Inhaltsverzeichnis DVD-ROM-Ebene:

1. Informationen zur DVD-ROM-Ebene

1.1 Informationen zur *DVD komplett* „Spielzone“ sowie Inhaltsverzeichnis von Video- und ROM-Ebene

1.2 Inhaltsangaben, Kapiteleinteilung und Sequenzprotokolle

1.3 Hintergrundinformation: Geschichte und Genres der Computerspiele

1.4 Making Of

2. Bildergalerie

2.1 Filmstills aus „Spielzone“

2.2 Filmstills aus Zusatzfilm „Interviews zum Thema Computerspielsucht“

3. Materialien zum Arbeiten, Lesen, Ausdrucken ...

3.1 Unterrichtsentwürfe für Schulunterricht und Elterabend

3.1.1 Unterrichtsentwurf zum Filmeinsatz von „Spielzone“ für die Mittelstufe

3.1.2 Elternabendmodell A

3.1.3 Elternabendmodell B

3.2 Unterrichtsmaterialien für den Schulunterricht und die Elternabendmodelle

M01 Arbeitsblatt „Beobachtungsbogen“

M02a Arbeitsblatt „Spielertypen – Zusammenfassung“

M02b Spielertypen – Synopse

M03 Arbeitsblatt „Beobachtungsbogen Mediennutzung“

M04 Arbeitsblatt „Computer und Stimmung“

M05 Checkliste „Wie ich Computersucht erkennen kann“

M06a Arbeitsblatt „Was nervt mich an Computerspielen?“

M06b Arbeitsblatt „Was fasziniert mich an Computerspielen?“

M07a Arbeitsblatt „Medienbiografie“

M07b Arbeitsblatt „Spielbiografie“

M08a Folie „Suchtdreieck“

- M08b Folie „Computer-Suchtdreieck“
- M09a Folie „Suchtformen“
- M09b Folie „Suchtfolgen“
- M09c Folie „Suchtkreislauf“
- M10a Infoblatt „Suchtentstehung“
- M10b Infoblatt „Suchtentstehung an einem Fallbeispiel “
- M10c Infoblatt „Mögliche Merkmale von Computersucht“
- M10d Adressen von Beratungs- und Forschungsstellen
- M11 Erfahrungsformen von Medienarbeit und Computerspiel – Vergleich
- M12a Zitate für Elternabendmodell A
- M12b Zitate für Elternabendmodell A im Überblick

3.3 Zusatzmaterialien

- M13 Broschüre „Jugendliche und Computersucht“ vom Jugendamt der Stadt Nürnberg als PDF.
- M14 „Ins Gespräch kommen. Computerspiele und Jugendschutz“ von Jochen Hettinger, publiziert bei mediaculture online, hier als PDF.
- M15 Projekt „One week no media“ von Martin Tertelmann, Stuttgart, als PDF.
- M16 „Exzessive Computernutzung – Ergebnisse verschiedener Studien“. Aufsatz aus dem Jahr 2008 von S. M. Grüsser-Sinopoli, Johannes Gutenberg Universität Mainz, als PDF.
- M17 „Zu viel Zeit am Bildschirm? Wenn die Faszination am Computerspielen Sorgen macht“ von Wolfgang Hilpert, Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, als PDF.

4. Glossar / Themenregister

5. Medientipps und Internetlinks

Impressum

„Spielzone“ – Dokumentarfilm von Heide Breitel, D 2008, 25 Min. ;
Produktion: Neue Mira Filmproduktion GmbH,
Kurzfassung i.A. der Evangelisches Medienhaus GmbH
Autoren des Begleitmaterials: Steffen Eifert, Roland Kohm
Redaktion der *DVD komplett*: Ina Hochreuther
DVD-Authoring und Programmierung: Master Kitchen GmbH
Konzeption und Beratung der Reihe *DVD komplett*: Friedemann Schuchardt
Herausgeber: Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart
Gesamtleitung: Martin Dellit
© Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart 2009

www.dvd-complett.de