



**Der Tag der
Medienkompetenz
im Landtag NRW**

Arbeitsgruppe 1

**Computerspiele –
Fürs Leben lernen?**



Arbeitsgruppe 1: Computerspiele – Fürs Leben lernen?



**Der Tag der
Medienkompetenz
im Landtag NRW**

Arbeitsgruppe 1: Computerspiele – Fürs Leben lernen?





These 1

Computerspiele sind mit Alterskennzeichnungen versehen. Sie bewerten die Inhalte der Spiele hinsichtlich ihrer Angemessenheit für bestimmte Altersgruppen.

Die Alterskennzeichnungen sollten deutlicher und besser sichtbar auf den Spielen dargestellt werden. Sie sollten auch vor Spielbeginn eingeblendet werden.



These 2



Erzieherinnen und Erzieher, Lehrerinnen und Lehrer, Mitarbeitende im Bereich der Jugendarbeit haben täglich mit Kindern und Jugendlichen zu tun. Sie sollten über Computerspiele, deren möglichen positiven und negativen Potenziale Bescheid wissen und Vorschläge des Umgangs damit bereit halten können.

Aufklärung und Wissen über Computerspiele und deren mögliche positive oder negative Aspekte müssen stärker in die Ausbildung und Qualifizierung dieser Berufsgruppen integriert werden.



These 3

Viele Eltern wissen nur wenig über den Medienkonsum ihrer Kinder. Medienerziehung ist nur möglich, wenn man Bescheid weiß über Mediennutzung und die damit verbundenen Konsequenzen. Dabei sollten sich Eltern ihrer Vorbildfunktion bewusst sein.

Eltern müssen stärker über Computerspiele informiert und aufgeklärt werden z.B. durch Themenabende in Kindergarten und Schule. Dies könnte auch unter Einbeziehung der älteren Schülerinnen und Schüler geschehen. Elternbriefe könnten dabei eine Hilfe sein.



These 4

Computerspiele sind ein großer Markt. Der Umsatz mit Computerspielen weltweit ist größer als der Umsatz der Musik- oder Filmbranche und steigt weiter.

Unternehmen sollten sich stärker als bislang daran beteiligen, dass über Computerspiele und ihre Folgen aufgeklärt und informiert wird. Für Forschung zum Thema Computerspiele (Sucht?) sollte Geld zur Verfügung gestellt werden. Der Handel sollte seiner Verantwortung ebenfalls durch bessere Beratung und Information gerecht werden.



These 5

Computerspiele können positiv wirken. Sie fördern Konzentration und Koordination, schulen Strategie und Planung und können spielerisch Wissen vermitteln.

Die positiven Potenziale der Computerspiele sollten weiter entwickelt und gefördert werden. Spiele mit Lernpotenzial sollten stärker beworben und auch vom Handel angeboten werden. Unternehmen sollten Wettbewerbe für die Entwicklung von Spielen anbieten.



- **Deutlich sichtbare Alterskennzeichnung**
- **Mehr Aufklärung schon während der Ausbildung/Qualifizierung von Erzieher/innen und Lehrer/innen**
- **Eltern müssen mehr aufgeklärt werden**
- **Der Markt sollte mehr über die Risiken aber auch positiven Nebeneffekte aufklären**
- **Positive Computerspiele sollten weiter entwickelt und gefördert werden**