

>> Alles nur geklaut? Die digitalen (Irr-)Wege, um an Musik, Videos und Bilder zu gelangen

Medienpädagogische Informationen für Eltern

Die Vielfalt der Verbreitungswege im Internet umfasst Tauschbörsen, Sharehoster, Podcasts sowie Webseiten mit Direkt-Ladefunktion (Streaming). Wie diese funktionieren, welche Probleme damit einhergehen und welche Punkte besondere Beachtung verdienen, ist im Folgenden in möglichst einfacher Form beschrieben.

Tauschbörsen/ Filesharing

(z.B. Bearshare, KaZaa, E-Donkey, E-Mule, Limewire, BitTorrent)

Tauschbörsen (deren Nutzung auch Filesharing genannt wird) entstehen, wenn viele private Computer miteinander verbunden werden. Ein solches Netzwerk bietet die Möglichkeit, Inhalte von fremden Rechnern zu kopieren und eigene Inhalte anzubieten. Um an einer Tauschbörse teilnehmen zu können, benötigt man ein Filesharing-Programm.

Die Tauschbörsen sind eine Art Kopiermarkt, auf dem Filme, Musik und Computerprogramme ausgetauscht werden. Zu den Teilnahmebedingungen gehört es, dass zumindest ein Ordner auf dem eigenen PC für den Zugriff anderer freigegeben ist. Mit Hilfe eines Filesharing-Programms können gewünschte Musik- oder Filmtitel im gemeinsamen Netzwerk der freigegebenen Ordner gesucht werden.

Unzählige private Rechner liefern somit die Datenbasis für eine schier unüberschaubare Auswahl an medialen Inhalten. Das Sprichwort „Wer sucht, der findet“ ist hier beinahe wörtlich erfüllt. Leider wird in den seltensten Fällen das Gefundene legal weiterverbreitet. Anders gesagt, nicht alles was man findet, darf man auch einfach nehmen.

Wer an Tauschbörsen teilnimmt, dem kann es jederzeit passieren, dass ein anderer User gleichzeitig auf den eigenen Computer zugreift und sich Dateien aus dem freigegebenen Ordner herunterlädt (downloaded). Doch angepasst: Wer Dateien im freigegebenen Ordner hat und das Filesharing-Programm nutzt, wird zum Anbieter. Bestimmte Filesharingformen (wie z.B. BitTorrent) verteilen die Dateien sogar bereits während des Downloadens und man wird quasi zum Anbieter gezwungen.

Beachtenswert

Rechtlich gesehen beinhalten Tauschbörsen das immense Problem, dass sehr viele Raubkopien getauscht werden. Klar ist, dass die Besitzer des Urheberrechts in der Regel keine Musikstücke, Filme oder Programme kostenlos

zur Verfügung stellen. Mittlerweile durchforschten Agenturen im Auftrag der Musikindustrie die Tauschbörsen. Die Identifizierung der privaten Computer, über die illegal Musikstücke oder ähnliches angeboten und heruntergeladen wurde, erfolgt über die IP-Adresse. Konsequenterweise kommt es seit geraumer Zeit verstärkt zu Anzeigen und Schadensersatzklagen gegen Privatpersonen.



Sharehoster (z.B. rapidshare.com und .de, netload.in, filefactory.com, uploaded.to)

Über Sharehoster wird von Filmen, Musikstücken, Fotoalben, Softwareprogrammen über private Urlaubsfotos oder Musikvideos eigentlich die komplette Bandbreite an Dateien, die es im Internet gibt, angeboten. Die Materialien sind hierbei gepackt in einzelne Teile, wobei die Größe von Anbieter zu Anbieter zwischen 1 MB und 250 MB pro Teil variiert. Bei großen Materialien muss man sich alle Teile (sogenannte Parts) herunterladen und mittels eines Packprogramms (z.B. WinRAR) zusammenführen. Meist ist hierfür ein Passwort nötig, welches man bei der Beschreibung des Materials findet. Bei allen Anbietern ist der Download für Free-User begrenzt, im Gegensatz zum Premium User. Um den Status Premium User zu erhalten, ist allerdings eine Registrierung notwendig, die kostenpflichtig ist. Man kann die Dauer des Premium Accounts wählen, von 48 Stunden bis zu einem Jahr. Bedenklich ist dabei, dass beispielsweise Rapidshare die Gebühren bei einem 48-Std-Account über die Telefonrechnung abwickelt.

Liebe Leserinnen und Leser,

Die heimischen PCs sind nicht selten voller Musik- und Filmtitel, die nicht rechtmäßig erworben wurden. Da gerade Jugendliche oftmals fitter im Umgang mit dem Internet sind als so manche Erwachsene, kommt es vor, dass Eltern gar nicht wissen, was ihre Kinder so im Internet treiben und wie sie an manche virtuellen Inhalte gelangt sind. Wenn dann plötzlich ein Schreiben vom Anwalt kommt, fallen die pädagogisch Verantwortlichen aus allen Wolken. Das muss nicht so sein. Eltern tun gut daran, sich über die Internetnutzung ihrer Kinder zu informieren. Woher kommen die Lieder? Wie ist der Film auf den Computer gelangt? Diese Fragen sollte man seiner Tochter oder seinem Sohn stellen. Damit man dabei auch über ein paar Hintergrundinformationen verfügt, haben wir in dieser MultiMediaNews die wichtigsten digitalen Verbreitungswege zusammengestellt und in möglichst einfacher Form beschrieben. Der Verzicht auf technische Exaktheit ist dem Anliegen geschuldet, den Eltern, die in diesem Bereich weniger versiert sind, verständliche Informationen zu liefern. Bleibt noch zu erwähnen, dass nicht nur junge Menschen den digitalen Versuchungen des kostenlosen Erwerbs von Audio und Video erliegen.

Hans-Jürgen Palme und Katrin Huber
(AG Inter@ktiv)

Ein solches Verfahren kann natürlich auch von Jugendlichen genutzt werden. Für Eltern sei deshalb angemerkt, dass sich ein genauer Blick in die Telefonrechnung lohnt.

Bei Sharehostern wird die IP-Adresse eines Nutzers, egal ob Uploader oder Downloader, für sechs Monaten gespeichert. Somit ist es möglich, jeden Zugriff, auch rückwirkend über einen längeren Zeitraum, nachzuweisen.

Beachtenswert

Es darf nur Material veröffentlicht werden, an denen der Uploader ein Copyright hat, da es ihm ja frei steht, wie er sein Material vertreiben will. Diese angebotenen Dateien können ohne Risiko, sich strafbar zu machen, heruntergeladen werden.

Problematisch wird es bei medialen Produkten, an denen der Uploader keine Urheberrechte besitzt. Einerseits macht sich nach deutschem Gesetz der Uploader strafbar, wenn er solche Daten anbietet. Andererseits trifft die Schuld auch den Downloader, da seit dem neuen Gesetz vom 01.01.2008, auch für diesen ersichtlich sein muss, dass zum Beispiel ein aktueller Kinofilm niemals gratis von der Produktionsfirma zur Verfügung gestellt wird, wenn er zeitgleich zu kommerziellen Zwecken im Kino läuft oder auf DVD vertrieben wird.

Schwerpunktthema

Alles nur geklaut?

Im strafrechtlichen Sinn ist dies ein Aneignen von Fehlerware, was gesetzlich verboten ist. Im Prinzip kann man sagen, alles was im Handel zum Verkauf angeboten wird, darf man sich nicht über Sharehoster downloaden. Anzumerken ist hier, dass sich aus Schätzungen ergeben, dass circa 95% der Dateien illegal, das heißt ohne Urheberrechte angeboten werden. Wie bereits erwähnt, können illegal heruntergeladene Dateien bis zu sechs Monaten nach dem eigentlichen Zugriff noch nachgewiesen werden.

Gerade in Bezug auf Share-Hosting ist es wichtig zu wissen, dass es hierbei auch viele legale und sinnvolle Anwendungen gibt. Es stehen beispielsweise unzählige Updates und Patches, sowie Demoversionen für Spiele und Programme zur Verfügung, die von den Entwicklern kostenlos freigegeben sind. Außerdem ist es einfach, seine eigenen Dateien und Materialien einem breiteren Publikum zugänglich zu machen.

Podcast

Nicht alles, was die jungen Menschen im Internet ansehen oder anhören ist mit dem Schatten des Illegalen behaftet. Die Podcasts

stehen als Beispiel für einen legalen Weg, um an mediale Inhalte zu gelangen. Der Begriff Podcast ist aus den Wörtern iPod und Broadcast hervorgegangen. Podcasts sind Mediendateien (Audio- oder Videodateien), die vom Anbieter auf einem Server im Internet bereitgestellt werden. Der Nutzer kann auf seine Interessen zugeschnittene Podcasts zu verschiedenen Themen abonnieren, zum Beispiel Sport, Wetter oder Politik.

Man darf aber ein solches Abonnement nicht im Sinne eines Zeitungsabonnements verstehen, da kein Vertrag zwischen Anbieter und Nutzer geschlossen wird, sondern der Nutzer wird nur darüber informiert, dass zu seinem Themengebiet ein neuer Beitrag verfügbar ist. Die Benachrichtigung erfolgt über eine Art Newsticker, der meist in den Browser eingebunden wird oder bereits ist (wie z.B. bei Mozilla Firefox), aber auch E-Mail-Programme sind teilweise in der Lage, die Information zu empfangen. Es gibt auch Gratissoftware, welche die Benachrichtigungen verarbeiten kann (z.B. Podcatcher).

Der Benutzer kann nun selbst entscheiden, ob oder wann er sich den Beitrag ansehen/anhören will. Dazu muss er nur dem Link in seiner Benachrichtigung folgen und die Datei herunterladen oder bei Benutzung einer speziellen Software den Beitrag auch direkt über die Software anschauen/-hören.

Grob gesagt, könnte man Podcast als Fernseh- oder Radiosendung auffassen, die aber an keine feste Sendezeit gebunden ist, sondern der Nutzer kann sich selbst aussuchen, wann er den Podcast ansehen oder -hören will. Ebenfalls ist es möglich, die jeweiligen Podcast-Sendungen nicht nur am PC anzusehen bzw. anzuhören, da sie, ihrem anfänglichen Zweck folgend, auf tragbare Geräte (MP3-Player, wie z.B. iPod) übertragen werden können.

Webseiten mit „Direkt-Ladefunktion“
(z.B. YouTube.de, MyVideo.de, JooX.net, SurftheChannel.com)

Schnelle Internetverbindungen haben eine weitere Form der Verbreitung von Medieninhalten ermöglicht, das so genannte „Streaming“. Es ermöglicht das Anschauen eines Inhaltes, während im Hintergrund noch benötigte Daten geladen werden. Dabei wird (eigentlich) keine Datei auf der Festplatte gespeichert, sondern nur temporär Daten zwischengelagert, welche nach dem Verlassen der Webseite wieder gelöscht werden. Am bekanntesten unter diesen Angeboten ist die Plattform YouTube.

So bieten die Verwalter der Webseiten den Nutzern die Gelegenheit, ihre selbsterstellten Videos im Internet zu publizieren. Dazu werden die Aufnahmen auf einen Server im Internet geladen und automatisch auf der Seite des jeweiligen Dienstes eingestellt und für

jedermann zugänglich gemacht. Zum Anschauen der Inhalte werden keine speziellen Programme benötigt, sondern nur ein Computer mit Internetanbindung und ein Browser (wie Firefox oder Internet Explorer).

**Beachtenswert**

Es hat sich gezeigt, dass einige Nutzer, neben der Möglichkeit der kreativen Selbstdarstellung durch eigene Filme, die Funktionen von Streaming-Webseiten ebenfalls zum Hochladen von rechtlich geschütztem Material verwendeten. Heute gibt es sogar Dienste (z.B. JooX.net), die ganz speziell auf das Anbieten von Kinofilmen, Serien oder Dokumentationen zugeschnitten wurden. Die Seiten befinden sich in einer gesetzlichen Grauzone, da sie zumeist von ausländischen Administratoren betrieben werden und die Inhalte nicht selbst speichern, sondern nur Verlinkungen zu den Videos herstellen. Gespeichert werden die Filme meist auf Servern in Ländern des asiatischen Raums, in denen keine schärferen Kontrollen herrschen. Das Ansehen solcher Inhalte ist allerdings für den Nutzer strafbar, aus den bereits genannten Gründen (siehe Sharehoster).

Hinzu kommt, dass mittlerweile einige einfache Programme als freie Software erhältlich sind, die das Herunterladen der Streaming-Videos als Datei auf den Computer ermöglichen. Andere haben sich auf das Herausstreifen der Audiospur aus solchen Videos spezialisiert. Der Audiostream kann so als MP3-Datei gesichert werden, was vor allem bei angebotenen Musikvideos (z.B. auf YouTube) die schnelle Erweiterung der Musiksammlung bewirkt. Das Nutzen dieser Möglichkeit ist rechtlich gesehen allerdings sehr bedenklich. Auch bieten manche Webseitenbetreiber das direkte Herunterladen der Streaming-Videos an. Handelt es sich dabei um urheberrechtlich geschütztes Material, machen sich die Nutzer eines solchen Dienstes strafbar.

Glossar

IP-Adresse: Damit zwei oder mehrere Computer miteinander kommunizieren können, müssen beide in der Lage sein Daten zu senden und empfangen. Dabei muss jeder Computer eindeutig benannt sein und dies geschieht mit Hilfe der IP-Adresse. Man könnte sagen, die IP-Adresse ist die Postanschrift eines Computers.

Uploader: Eine Person, die Dateien im Internet zur Verfügung stellt, damit sie von anderen Personen heruntergeladen werden können.

Downloader: Eine Person, die Dateien aus dem Internet auf seinen Computer herunterlädt

Update: Eine Aktualisierung, die im Computerbereich etwas bereits Vorhandenes auf den aktuellen Stand bringt und meistens auch mehr Funktionalität bietet.

Patch: Ein Programm zu einer Software, das kleine Fehler korrigiert oder teilweise auch Funktionalität nachrüstet.

Server: Ein Computer, der in einem Netzwerk oder Internet, Dienste, Funktionen oder Dateien für andere Teilnehmer bereitstellt.

Nickname: Selbstgewählter Name eines Internetnutzers bei Programmen, Software oder Mehrspielermodus in Spielen.

User: Benutzer eines Computers oder auch Benutzer des Internets.

>> Aktuelles

Zusatzqualifikation „Medienbildung in der Praxis“

Im Bayerischen Bildungs- und Erziehungsplan ist vorgesehen, dass „das Kind lernt, die Medien [...] kritisch, in sozialer und ethischer Verantwortung zu reflektieren, sie selbst bestimmt und kreativ zu gestalten und sie als Mittel kommunikativen Handelns zu nutzen“. Vor diesem Hintergrund bietet das Pädagogische Institut in Zusammenarbeit mit SIN – Studio im Netz und dem JFF für Erzieher/-innen in Städtischen Horten und Tagesheimen sowie für Lehrer/-innen eine Zusatzqualifikation an, die dazu befähigt, mit allen Medien und ihren Inhalten umzugehen sowie durch praktisches Ausprobieren Medien Erfahrungen zu sammeln und diese an Kinder und Jugendliche weiterzugeben.

Zielsetzung

Ziel ist es, Fachkräfte auf dem Gebiet der Medienerziehung kontinuierlich und praxisnah zu qualifizieren und aufzuzeigen, wie medienpädagogische Ziele im Hort, Tagesheim und in der Grundschule mit Medien attraktiv und spannend umgesetzt werden können.

Organisatorischer Ablauf

Die insgesamt 9-tägige Zusatzqualifikation von Mai 2009 – Juli 2010 gliedert sich in verschiedene Module, in denen sowohl theoretisches als auch praktisches Wissen vermittelt wird. Umfassende Medienpraxis wird in Zusammenarbeit mit dem Studio im Netz (SIN), dem Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) und der Stadtbildstelle erworben.

Die Zeit zwischen den einzelnen Modulen steht für individuelle Aufgaben und Studien in der Praxis bereit. Die Zusatzqualifikation endet mit der Durchführung und Dokumentation eines Praxisprojektes. Die Teilnehmer/-innen werden in ihrem Lernprozess durchgehend von Medienpädagoginnen und -pädagogen begleitet.

- Modul 1 – Medienpädagogik und Internet
- Modul 2 – Computer- und Online-Lernspiele
- Modul 3 – Medienpraxis: Foto/Video – Audio/Radio – Computer
- Modul 4 – Projektphase

Vorstellen der Projektergebnisse von der Idee bis zur Umsetzung

Die Teilnehmenden berichten über ihre Projektergebnisse und erarbeiten weitere Perspektiven der Medienbildung. Weitere Fachreferate von Experten zum Thema „Medienbildung“ runden die Veranstaltung ab.

Zielgruppe: Erzieherinnen und Erzieher in Hort und Tagesheim, Lehrerinnen und Lehrer der 1.–4. Klasse.

Informationsabend am 09.03.2009
17.00 – 19.00 Uhr

Alle Interessierten sind herzlich eingeladen, sich an diesem Informationsabend im Pädagogischen Institut zu treffen.

Eine Anmeldung hierfür ist nicht erforderlich. Bei organisatorischen Fragen wenden Sie sich bitte an Frau von Natzmer, Telefon 233 – 206 32.

Zu inhaltlichen Fragen berät Sie Frau Hilbert, Telefon 233 – 245 41.

>> Partner

**Zeitschrift Spitzer**

Die erste Münchner Kinderzeitung für Kinder und Jugendliche ab acht

„Spitzer“ ist eine „Zeitung für das junge München“, die von Kultur & Spielraum herausgegeben wird. Die Münchner Kinderzeitung entsteht in Zusammenarbeit mit Kindern und erwachsenen Journalisten, die sich regelmäßig (zweimal die Woche) in der Pasinger Fabrik treffen, um Artikel zu aktuellen Themen und Ereignissen zu verfassen. Der „Spitzer“ erscheint viermal im Jahr und wird über den Schulverteiler kostenlos verteilt. Zudem liegt er in allen Stadtbibliotheken, in der Rathausinformation, in vielen Kinder- und Jugendeinrichtungen und in verschiedenen Museen aus. Weitere Infos: www.kulturundspielraum.de

>> Preview

Blitzbilder

Die eigene Sprache als wichtiger Grundstein für Identität und Integration – das waren die Leitgedanken für die Entwicklung der „Blitzbilder“. Bei dieser interaktiven Software können sich Kindergartenkinder mit Alltagsbegriffen in ihrer Muttersprache und in der deutschen Sprache auseinandersetzen. Es wird hier die Freude am Spracherwerb geweckt sowie eine Annäherung an verschiedene Kulturen auf spielerische Art angeregt. Die „Blitzbilder“ werden in Zusammenarbeit von Medienpädagogen mit ErzieherInnen und Kindern entwickelt und entsprechen den Anforderungen der aktiven Medienarbeit sowie einem an der Lebenswelt der Kinder orientierten Ansatz. Über das Publikationsdatum der Software wird an dieser Stelle berichtet werden.

Weitere Infos:
www.sin-net.de

**Inter@ktiv-Termine****Herbstevent 2008****„Kulturell verNetz“**

18.10. – 30.11.2008

Ausführliche Informationen zum Herbstevent finden sich auf dem Einlegeblatt dieser MMN.

Terminvorschau nach dem 30.11.2008**Mediensalon**

Thema: **Im Blickpunkt: Lokalisten**

Referent: Dr. Peter Wehner; Mitbegründer und Marketingchef der lokalisten.de.

Termin: **Dienstag, 16.12.2008**

Uhrzeit: 17.00 – 18.30 Uhr (anschließend kleiner Imbiss)

Ort: Rathaus (großer Sitzungssaal)

Veranstalter: SIN – Studio im Netz im Auftrag der AG Inter@ktiv in Kooperation mit dem Kulturforum München
Anmeldung unter interaktiv@sin-net oder per Fax 089/72 46 77 01 oder per Telefon: 089/72 46 77 00

MMN – MultiMediaAktuell**„Gewaltige Medien – aktiv im Netz“**

Am 15. Januar 2009 in München.

Bei diesem Fachtag geht es um Jugend- und Datenschutz im Internet, um Kinderseiten im Netz und um die Ethik im virtuellen Raum. Tipps für den Umgang mit dem Web sowie sinnliche Erfahrungen runden das Programm ab. Eine Veranstaltung für angehende pädagogische Fachkräfte.

Veranstalter: AG Inter@ktiv, Aktion Jugendschutz – Landesmediendienststelle Bayern e.V. Evangelische Medienzentrale Bayern, Katholische Fachakademie für Sozialpädagogik, SIN – Studio im Netz e.V., Stadtjugendamt der LH München

>> Personelles

Die AG Inter@ktiv verabschiedet sich von **Edith Ilg**, die seit Bestehen unseres Netzwerkes in der großen Runde aktiv war.



Wir begrüßen als ihren Nachfolger in der großen Runde **Joe Hensel**, der ebenfalls im Schul- und Kulturreferat der Landeshauptstadt beschäftigt ist.



>>> Kurzinfo

Das Neuste von der Games Convention

Virtuelle Haustiere, Karaoke fürs Wohnzimmer, Denksport und Bewegungsspiele: Auf der Games Convention 2008 in Leipzig wurden vor allem die Gelegenheitsspieler angesprochen. Am häufigsten begegneten uns alle möglichen Varianten von „Guitar Hero“ oder der „Rock Band“. Auffällig waren auch die vielen Spielvorstellungen für die Wii. Wie immer gab es sehr viel zu sehen und zu bestaunen. Es ist nach wie vor ein Phänomen, wie viele junge Menschen diesen Event wahrnehmen. Als Trend fiel uns dabei vor allem auf, dass inzwischen der Frauenanteil deutlich höher ist als in den vergangenen Jahren. Ein Trend, der wohl auch



>>> Fördermöglichkeiten

Fonds Soziokultur

Der Fonds Soziokultur fördert zeitlich befristete Projekte, die Modellcharakter haben und in denen neue Angebots- und Aktionsformen in der Soziokultur entwickelt und erprobt werden. Anträge für das erste Halbjahr 2009 können bis zum 1. November 2008 gestellt werden.

Nähere Infos unter www.fonds-soziokultur.de.

Fördermittel für Kooperationsprojekte „Neue Medien und Internet“

Mit den Fördermitteln werden innovative Projekte mit Kindern und Jugendlichen im Bereich Internet und neue Medien unterstützt. Das Förderspektrum reicht von Tagesveranstaltungen bis zu längeren Projekten. Zur Antragstellung berechtigt sind alle Träger, Initiativen, Organisationen, Stellen und Personen in München.

Die Ausschreibung erfolgt halbjährlich, im Frühjahr und im Herbst. Die Höchstförder-summe pro Antrag beträgt 4000,- Euro. Nähere Informationen inklusive der Förderkriterien und das Antragsformular stehen auf der Homepage: www.interaktiv-muc.de.

darauf zurückzuführen ist, dass die Computerspielindustrie zunehmend erfolgreiche Games für diese Zielgruppe anbietet. Ursprünglich sollte Europas größte Spielemesse dieses Jahr das letzte Mal in Leipzig stattfinden und im nächsten Jahr als Game Com in Köln präsentiert werden. Doch nach einem Besucherrekord mit 203 000 Menschen in diesem Jahr will die Leipziger Messe auch 2009 die Games Convention wieder ausrichten. Damit wird es 2009 zwei Computerspielemessen in Deutschland geben.

>>> Netzwerk-Publikationen

Kampagne „Besserer Umgang“

Die aktuelle Reihe „Medienpädagogische Beratungskarten – Besserer Umgang mit Medien“ ist ein Informations- und Beratungsangebot für Eltern in München. Die Karten, die nach und nach als Serie erscheinen, nennen Kontaktpersonen und Anlaufstellen für verschiedene Fragen zum Thema „Medienbildung, Medienerziehung und Medienkompetenz“. Diese Inter@ktiv-Initiative steht unter der Schirmherrschaft von Christian Ude, Oberbürgermeister der Landeshauptstadt München.

Die medienpädagogischen Beratungskarten gibt es bisher zu folgenden Themen:
Startkarte mit einem Grußwort des Oberbürgermeisters

Das macht Spaß: Empfehlenswerte Computerspiele und Internetseiten für Kinder

Den Computerführerschein Comp@ss erwerben und sein Wissen zertifizieren lassen

Kontakt: Cafe Netzwerk



Computer auf der Wiese: Spielen mit Medien
 Kontakt: Arbeitsgemeinschaft Spiellandschaft Stadt

SMS schicken und Fotos machen: Handy – Chancen und Gefahren
 Kontakt: Medienzentrum München des JFF

Download und Bestellmöglichkeit aller Karten unter www.interaktiv-muc.de

>>> Neuerscheinungen

Faszination Computerspielen: Theorie – Kultur – Erleben



Konstantin Mitgutsch, Herbert Rosenstingl (Hrsg.): Faszination Computerspielen, Verlag Braumüller, Wien 2008, 22,90 €

„Computerspiele können scheinbar nur selten diskutiert werden, ohne die Frage zu strapazieren, ob sie denn nun grundsätzlich „gut oder böse“ seien.“ (Mitgutsch/Rosenstingl 2008, S.1)

Doch Computerspielen bedeutet viel mehr. Der vorliegende Band thematisiert die Entstehung einer „digitalen Kluft“ zwischen Spielenden und Nichtspielenden. Die Autoren beleuchten diese Kluft aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Perspektiven. Die „Faszination Computerspielen“ wird hierbei vor allem als kulturelles Phänomen erfasst und nicht nur auf die Problematik der Medienrezeption beschränkt, wie es in der allgemeinen öffentlichen Debatte oftmals der Fall ist.

Die Themen umfassen unter anderem das Spielerleben, Altersstufen des Spielens, eSport (bezeichnet den Wettkampf im Spielen von Computerspielen im Mehrspielermodus), Spielsucht, die Geschichte der Computerspiele, Gewalt in Spielen, Rahmungskompetenz, Geschlecht und Geschlechterproblematik sowie Bildung und Lernen.

Impressum



MultiMediaNews erscheint im Auftrag der AG Inter@ktiv www.interaktiv-muc.de

Redaktionsteam: Hans-Jürgen Palme, Katrin Huber, Carolin Böhme, Daniel Dathe, Samira Grüne, Dominik Schmid, Simone Hensel (alle SIN)
 Beiblatt: Günther Anfang, Kathrin Demmler (MZM)

Gestaltung: Steffi Jentsch – Kommunikations Design
 Fotos: SIN, Druck: Druckerei Braunstein, München 2008

Organisationsadresse: SIN – Studio im Netz, Heiglhofstraße 1, 81377 München, Telefon 089/72 46 77 00, Mail: sin@sin-net.de

Copyright SIN 2008

AG Inter@ktiv: Kinder- und Jugendmuseum München | Kreisjugendring München-Stadt | Kulturreferat | Medienzentrum München des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis | Münchner Volkshochschule | Pädagogische Aktion/ SPIELkultur | Schul- und Kulturreferat/ Pädagogisches Institut | SIN – Studio im Netz | Sozialreferat/ Stadtjugendamt München | Spiellandschaft Stadt

Inter@ktiv ist eine Initiative im Auftrag der Landeshauptstadt München (Kultur/ Schule/ Soziales) in Verbindung mit dem kommunalen Koordinationsforum Kinder- und Jugendkultur in München (KoFo).