



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Computer- spiele

Spielespaß ohne Risiko

Hinweise und
Empfehlungen

379.82

games

Vorwort	3
I.	
Einleitung: Heute ist morgen bereits gestern	7
Das Abenteuer Computerkauf	10
Kleine Computergeschichte für Einsteiger	11
Computer – Senkrechtstarter auf dem Medienmarkt	14
Der Computer – das Medium Nr. 1?	15
Nutzung und Einsatz privater Computer	16
Computerspiele und ihre Wirkung	18
Computerspiele wirken – aber wie?	18
Wirkungen – weitergedacht!	20
Der Heimcomputer – Pro und Kontra	21
Eltern als Medienerzieher?	27
Eltern und der sachgerechte Umgang mit Computern	28
Tele- und Videospiele und portable Spielmöglichkeiten	29
Was heißt eigentlich Multimedia?	30
Die Wahl des richtigen Computers	31
Welches Gerät ist für uns sinnvoll?	32
Welche Arten von Computerspielen gibt es?	33
Computerspiele mit ungeeigneten Inhalten	34
Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS)	36
Die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)	37
Grenzen des Jugendschutzes	38
Anregungen, Tipps und Hinweise	39
... zum Computerkauf	
... zum Kauf eines Bildschirms	
... zur Platzierung des Computers zu Hause	
... zum Kauf von Computerspielen	
Für Eltern als Pädagogen	41
II.	
Kurzbeschreibungen geprüfter Computerspiele	45
Liste geprüfter Edutainment/Infotainment-Programme	78
Kleines Lexikon der Fachbegriffe	92
Literaturtipps zum Weiterlesen	95
Wohin kann ich mich wenden?	96
Das etwas andere Computer-Lexikon	97