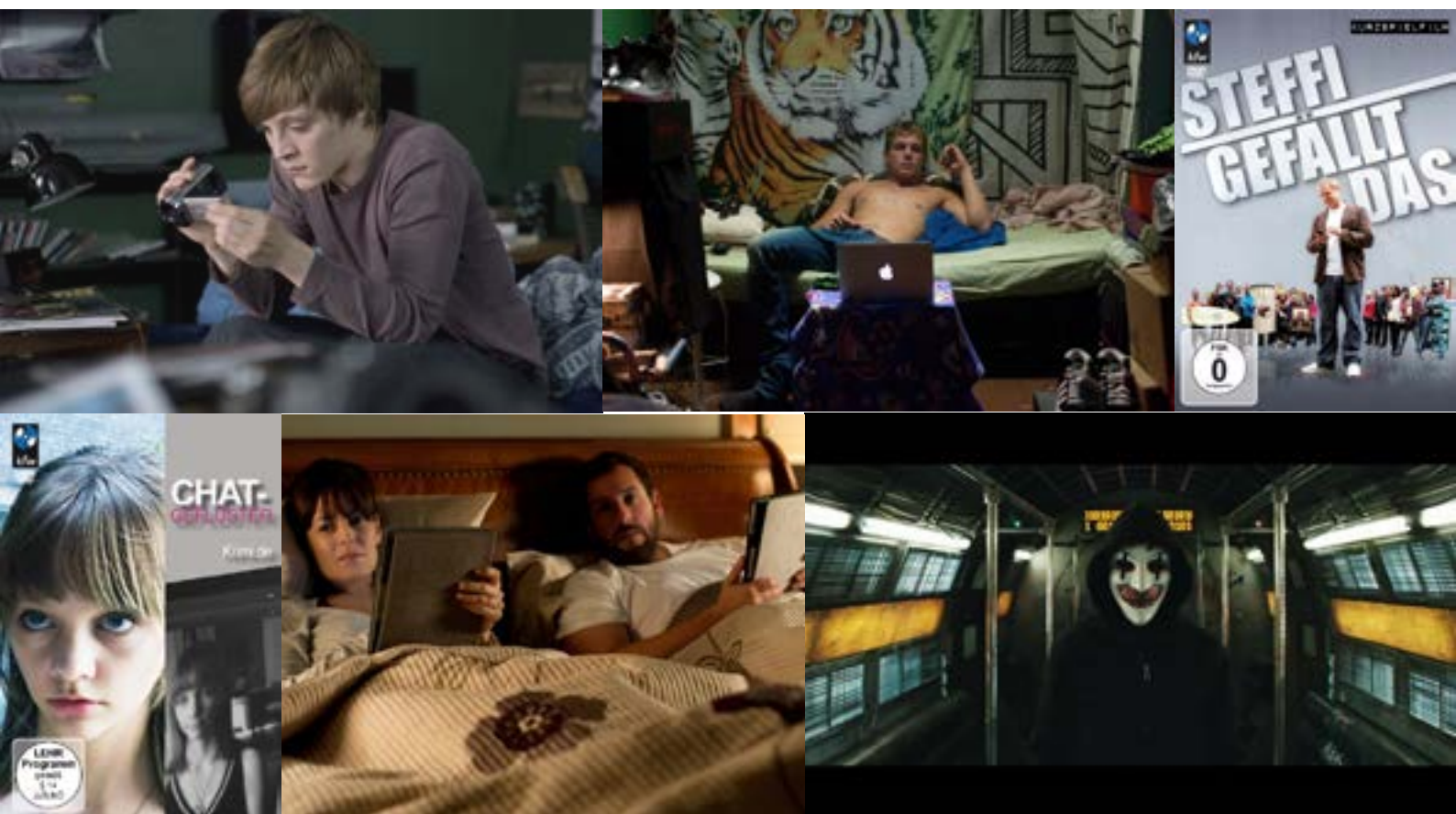


DIGITALE LEBENS SWELTEN



(Stand: November 2015)

AV
Medien-
zentrale **FULDA**

DIGITALE LEBENSWELTEN

Ben X

Bundesrepublik
Deutschland 2009

DVD: 90', f

ab 14 J

Ein 17-jähriger Jugendlicher mit autistischen Störungen versucht, seinem Alltag durch Fluchten in eine Cyber-Kampfwelt zu entkommen, und bietet seinen realen Peinigern mit Hilfe einer virtuellen Freundin und dem Vater, der sich spät auf seine Pflichten besinnt, Paroli. Verfilmung eines belgischen Erfolgsromans und Bühnenstücks, die durch die Verknüpfung von Realszenen und Online-Elementen überzeugend Atmosphäre schafft. Zugleich macht er Betroffenen Mut, ihre jeweilige soziale Situation nicht mit Fatalismus hinzunehmen, sondern durch selbstbewusstes Handeln zu überwinden.

Verleih-Nr: 97738600



renden brutalen Krieg. Dieser Krieg ist der blutigste Konflikt seit dem zweiten Weltkrieg. Er hat bereits an die 5 Millionen Menschenleben gekostet. Frank Piasecki Poulsen hat inzwischen vier Reisen in die betroffenen Gebiete mit den größten und berüchtigten Minen im östlichen Kongo unternommen u. a. die Mine in Bisie wo Kinder im Alter von 10 Jahren bis zu 72 Stunden in den engen Tunneln unter der Erde verbringen.

Verleih-Nr: 15044900

Chatgeflüster

KFW 2010

DVD: 45', f

ab 10 J

Die 14-jährige Julia lernt beim Chatten Max, der den nickname "FlotterOtter" benutzt, kennen. Eines Tages will Max, dass Julia sich vor der Webcam für ihn auszieht. Julia bricht daraufhin sofort den Kontakt ab, aber Max findet Julias Adresse und Telefonnummer heraus und belästigt sie weiter. Kommissar Meininger wird eingeschaltet und kann in letzter Sekunde verhindern, dass Julia Opfer des Pädophilen wird.

Verleih-Nr: 15029500



Blood in the mobile

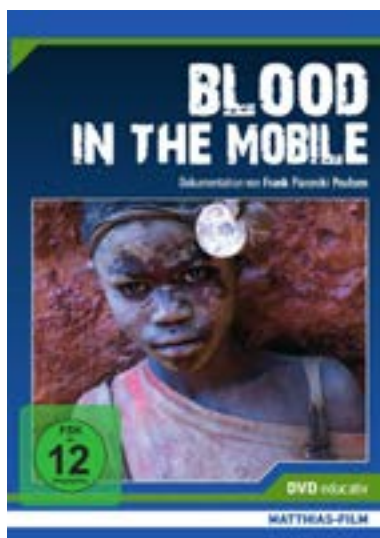
Matthias Film 2013

DVD: 82', f Dokumentation ab

14 J

10 Jahre alt und manchmal 72 Stunden am Stück unter Tage!

Für die Produktion von Handys braucht man spezielle Mineralien, wie Coltan. Coltan wird im Ostkongo oft von Kindern aus ungesicherten Minen geholt. Der Dokumentarfilm "Blood in the Mobile" des Regisseurs von Guerilla Girl, Frank Piasecki Poulsen, handelt von dem illegalen Geschäft mit Mineralien in den Minen in östlichen Provinzen des Kongo und dem daraus resultie-



COMPUTERSPIELE - VIRTUELLE WELTEN

MedienLB 2007

DVD: 30', f

Ergänzende Materialien auf dem ROM-Teil der DVD. ab 14 J

Der Film behandelt das Thema Computerspiele anhand zahlreicher Aspekte



DIGITALE LEBENSWELTEN

te. Neben der Faszination, die Computerspiele auf die Nutzer ausüben, werden auch geschichtliche Aspekte und weiterhin die Typen von Spielen und die Herstellung eines Spiels betrachtet. Einen wichtigen Aspekt stellen auch die Gefahren dar, die von Computerspielen ausgehen können. Insgesamt ist der Film somit nicht ausschließlich technisch orientiert, sondern bietet für die Zuschauer ebenso auch die Möglichkeit, dieses Phänomen kulturell einzuordnen. Dieser Ansatz bietet konkrete Handlungsperspektiven und fördert einen eigenständigen, konstruktiven Umgang mit dem Thema.

Verleih-Nr: 15010100

Cybermobbing

FWU 2013

DVD: 18', f DVD
mit CD-ROM Teil
ab 12 J

Online-Communities, Podcasts, Weblogs und Wikis - das Web 2.0 erobert das Internet, und vor allem Kinder und Jugendliche sind von den Möglichkeiten dieses Mitmach-Netzes fasziniert.

Dass von dem schwer überschaubaren Angebot auch Gefahren ausgehen können, wird dabei gerade von jungen Menschen kaum bedacht. Mit der Etablierung des Web 2.0 wird es aber immer wichtiger, dass Kinder und Jugendliche diese Risiken kennen und auf ihre Sicherheit achten. Die Didaktische FWU-DVD sensibilisiert für die neuen Risiken, setzt sich mit Vorlieben und Verhaltensweisen von Kindern und Jugendlichen auseinander und regt zum verantwortlichen Umgang mit dem Medium Internet an. Vielseitig einsetzbare Arbeitsblätter, die auf die Inhalte des Hauptfilms abgestimmt sind, ausführliche, thematisch gegliederte Internetlinks, umfangreiche Materialien von klicksafe, Hintergrundinformationen und Verwendungshinweise optimieren die Nutzung der DVD und ihren Einsatz im Unterricht.

Verleih-Nr: 15049800



Handy und Internet

Neue Medien als Thema im Unterricht

Schule des Hörens und Sehens

LPR Hessen 2011

DVD: f DVD,
DVD-ROM mit

Arbeitsmaterialien,
Filmen, didakt.-method.

Hinweisen ab 0 J

Handy und Internet
sind aus dem Alltag

junger Menschen nicht mehr wegzudenken. Mehr als die Hälfte aller Kinder und annähernd 100 Prozent der Jugendlichen verfügen über ein Handy. Soziale Netzwerke im Web oder Online-Communities wie SchülerVZ oder MySpace werden von Jugendlichen immer stärker frequentiert. Hinzu kommt, dass die beiden ehemals getrennten Medien- und Kommunikationswelten zunehmend zusammenwachsen und auch deswegen einen Bedeutungszuwachs erfahren. Die pädagogische Auseinandersetzung mit diesen Kommunikationsformen ist daher auch in der Schule dringend notwendig. Die DVD unterstützt Lehrerinnen und Lehrer dabei und gibt Hilfsmittel zu einem angemessenen Umgang im Unterricht an die Hand. Didaktisch aufbereitete Hintergrundinformationen sowie ausgewählte Unterrichtsmethoden und -module helfen dabei, die Schülerinnen und Schüler zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit den neuen Medien zu befähigen. Auf diese Weise trägt die DVD zur Bildung von Medienkompetenz bei.

Folgende Themenschwerpunkte und Fragestellungen werden auf der DVD behandelt:

- Handynutzung: Grundlagen, Vorteile, Nachteile
- Auswirkungen des Handys auf das Kommunikationsverhalten
- Gefahren der Handynutzung. Gewaltvideos, Pornographie, Verstoß gegen Persönlichkeitsrechte, Kostenfalle, Strahlung
- Kreativität per Handy - vom Handy-Clip bis zum Cellcast: Klingeltöne, Sounds, Bilder und Filme sel-



DIGITALE LEBENSWELTEN

ber machen

- Gesellschaftspolitische Dimensionen der Handys
- Web 2.0: Überblick zu den verschiedenen Angeboten
- Von SchülerVZ bis wer-kennt-wen: Möglichkeiten und Risiken der Kommunikation in Social Networks und Online-Communities
- Neue Beziehungsformen in Social Networks
- Rechtliche, ethische und soziale Aspekte der Social Networks
- Vernetzung und kollaboratives Arbeiten im Web 2.0: Weblogs, Wikis, Foren
- Vom Empfänger zum Sender: Publikationsmöglichkeiten im neuen Web 2.0
- Methoden zur reflexiven Bearbeitung von Kommunikations- und Medienerlebnissen

Verleih-Nr: 15033800

disconnect

Filmsortiment.de
2012

DVD, 115', f ab 12 J

Der Episodenfilm „Disconnect“ erzählt anhand dreier Schicksale von den Gefahren des Internets, denen wir als Nutzer täglich ausgesetzt sind: Der einsame Schüler Ben schickt Jessica, die er im Internet kennengelernt hat, intime Fotos. Seine Mitschüler, die das Mädchen nur erfunden haben, um ihn bloßzustellen, verbreiten die Bilder im Netz und machen ihn damit zum Gespött der ganzen Schule. Bens Scham ist so groß, dass er schließlich versucht, sich umzubringen. Ein junges Paar kann den Tod seines Babys nicht verkraften. Die Mutter tröstet sich in einem Selbsthilfeforum, der Vater betäubt seinen Schmerz mit Internetpoker. Ohne es zu wissen, geben sie dabei persönliche Daten preis. Die Folge: Ihr Konto wird leergeräumt. Eine Journalistin berichtet über einen Jugendlichen, der sein Geld mit Cyber-Sex verdient und bringt ihn und seine Gruppe



mit ihren Recherchen in höchste Gefahr.

[demnächst im Verleih]

Homevideo

KFW 2012

DVD: 90', f

ab 14 J

Ein 15-jähriger Schüler trägt schwer an seiner Pubertät und leidet zudem unter der bevorstehenden Trennung seiner Eltern. Sein Leben wird noch unerträglicher, als ein von ihm selbst gedrehtes, ihn kom-



promitierendes Video in die Hände seiner Mitschüler gerät, die es ins Internet stellen. Seine Eltern wollen helfen, erkennen aber die Tragweite seiner Verzweiflung nicht. (Fernseh-) Drama über die Medialisierung aller Lebensbereiche. Dabei thematisiert der Film die extremen Entwicklungen sozialer Netzwerke, die mediale Überforderung mancher Erwachsener und die Folgen von Internet-Mobbing

Verleih-Nr: 15040100

Schütze deine Daten

didactmedia 2013

DVD: 14', f DVD

mit CD-Rom Teil

ab 0 J

Im Zeitalter von sozialen Netzwerken, Twitter, Blogs, Fotos und Videos auf fast jedem privaten Handy machen sich viele Jugendliche zu gläsernen Nutzerinnen und Nutzern der digitalen Vernetzung mit

wenig Bewusstsein für den Schutz ihrer Daten und Privatsphäre. Zwar sind die Zeiten eines massenhaf-



DIGITALE LEBENSWELTEN

ten Volkszählung-Boykotts längst vorbei, doch ist auch heute ein sorgsamer Umgang mit persönlichen Daten, Inhalten und Bildern unerlässlich. Unter dem Stichwort "das Netz vergisst nichts" sensibilisiert die DVD für dieses Thema, unter anderem an dem Beispiel "Bewerbung um einen Ausbildungsplatz". Ein potenzieller Arbeitgeber durchsucht das Profil eines jugendlichen Bewerbers und stößt auf peinliche Fotos.

Die didaktische DVD stellt typische Szenen aus der Alltagswelt von Jugendlichen dar und zeigt, wo wir überall Datenspuren hinterlassen und wie rasend schnell und unkontrolliert sich Texte, Bilder und Videos im Netz verbreiten. Es wird veranschaulicht, wie Firmen regelrechte Profile von jugendlichen Internet-Usern anlegen, um gezielt Werbemails zu versenden und wie Anzeigen auf Profil- oder Internetseiten platziert werden, die zum Kauf von Produkten bei bestimmten Anbietern animieren sollen. Dabei thematisiert der Film, wie mit den Daten der Web-2.0-Nutzer gehandelt und Geld verdient wird. Die didaktische DVD legt dabei einen Schwerpunkt auf praktische Tipps zum Schutz der Daten und Profile von jugendlichen Nutzerinnen und Nutzern. Schutzeinstellungen, das Errichten einer Firewall und die Installation eines Antivirenprogrammes werden gezeigt und Hinweise auf den Umgang mit Passwörtern oder das Einrichten einer zweiten E-Mail-Adresse gegeben. Die DVD warnt nicht vor einer "bösen" Internetwelt, sondern vermittelt einen kompetenten Umgang mit den eigenen und den Daten der anderen.?

Verleih-Nr: 15046300

Spiel mit dem Tod

Spiel mit dem Zuschauer

Evangelisches Medienhaus Stuttgart
2008

DVD: 29', f DVD
mit ROM-Teil: Arbeits-
hilfen, Materialien,
Texte, Bilder, Glossar,
Internetlinks ab



12 J

Von absurden Verhaltensweisen erzählt diese Dokumentation. Oleg, ein junger Russlanddeutscher, sucht den ultimativen Kick, das Spiel mit dem eigenen Leben. Irgendwo westlich von Wolgograd, in einer verlassenen Kaserne treffen sich ein paar Männer, um wie in einer Kriegssituation mit scharfen Waffen aufeinander zu schießen. Das Filmteam begleitet den Jungen in das Spielercamp. Ein Kommentar fasst das Geschehen zusammen, das immer wieder von Statements der Mitspieler durchsetzt ist. Was man als Zuschauer erst einmal nicht ahnt: die Dokumentation stellt sich als Fake heraus, mit dem der Filmemacher Felix Müller bewusst machen will, dass Bilder nicht unbedingt die Wirklichkeit widerspiegeln. Denn sie werden immer in einer bestimmten Absicht. Davon - und wie leicht man Bilder manipulieren kann, berichtet sehr konkret und anschaulich der zweite Teil, "Spiel mit dem Zuschauer".

Verleih-Nr: 15015100

Spielzone

Im Sog der virtuellen Welt

Evangelisches Medienhaus Stuttgart
2009

DVD: 25', f DVD,
DVD-ROM mit Bil-
dern, zusätzlichen Ma-
terialien und Interviews
ab 14 J

Die DVD beschäftigt sich mit dem Suchtverhalten im Zusammenhang mit Computerspielen und Internetnutzung und stellt hierzu Kinder und Jugendliche in Interviews vor und lässt Eltern und Fachleute zu Wort kommen. Paul liebt Fantasy- und Rollenspiele. Seine Mutter muss ihn immer wieder aus dem Sog der virtuellen Welten herausziehen. Auch Jacob sitzt leidenschaftlich gerne am PC. Er findet allerdings, dass die Kinder seiner Klasse, die nur noch am Computer spielen, ein bisschen durch den Wind seien. Ein Mädchen



DIGITALE LEBENSWELTEN

erzählt, wie es über einen langen Zeitraum hinweg mit Freundinnen in ein Internetforum abgetaucht ist. Irgendwann stellte sie fest, dass ihre Eltern in der Jugend viel mehr erlebt haben als sie selbst bis jetzt. Inzwischen ist das Forum tabu, wenn sie sich mit ihren Freundinnen trifft. Schöpferisch geht eine Schule mit der Computerleidenschaft der Kids um. In einem auf mehrere Jahre angelegten Projekt erarbeiten die Schüler selbst ein Computerspiel, vom Zeichnen der Charaktere und Entwickeln der Story bis hin zum Game-Design und zur Programmierung. Kreativität und Teamdenken lassen sich hier erleben. Die DVD enthält umfangreiches Zusatzmaterial. Auf der DVD-Videoebene etwa den Zusatzfilm "Interviews zum Thema Computerspielsucht". Die DVD-ROM-Ebene beinhaltet einen Unterrichtsentwurf für die Mittelstufe sowie zwei Elternabendmodelle zum Thema. Außerdem gibt es zahlreiche Materialblätter, Bildergalerien und Medientipps, die ergänzt werden durch weitere Quellenangaben auf der Internetseite.

Obgleich das Suchtverhalten im Zusammenhang mit Computernutzung Themenschwerpunkt ist, lassen sich auch einzelne Elemente für die Beantwortung der Frage nach einem sinnvollen Umgang mit dem Medien gewinnen.

Verleih-Nr: 15022900

Steffi gefällt das

KFW 2013

DVD: 5', f Kurzspielfilm ab 12 J

Paul gehört der Generation an, die jedes Ereignis mit ihren Online-Freunden teilt. Durch sein Smartphone geschieht dies wie in Echtzeit. Virtuelle Freundschaften, digitale Gruppenzugehörigkeiten und Fotoverlinkungen sind wichtige Werte für ihn. Die Offenlegung seiner Privatsphäre sieht er als selbstverständlich an. Ein Leben ohne Smartphone? Für



Paul undenkbar. Doch an seinem Glückstag hätte er es lieber zu Hause lassen sollen.

Verleih-Nr: 15044700

Talks (I & II)

[-> 15009200]

Kurz & Gut macht Schule

Goethe-Institut
2006

DVD: 18', f DVD mit 9 Kurzfilmen ab 12 J

"Talks" erzählt zwei kurze Geschichten an Bushaltestellen. Es geht um einfache Gespräche, die mal gar keine sind, die sich mal im Kreise drehen, oder um solche, die auf absurde Abwege geraten. Geht es in der ersten Geschichte um der Jugend liebstes Spielzeug, das Handy, nimmt die zweite Geschichte die (vermeintliche) Kommunikation zwischen Erwachsenen aufs Korn.

Verleih-Nr: 15009294



Understanding Media

Film und Medien im digitalen Zeitalter

Schule des Hörens und Sehens

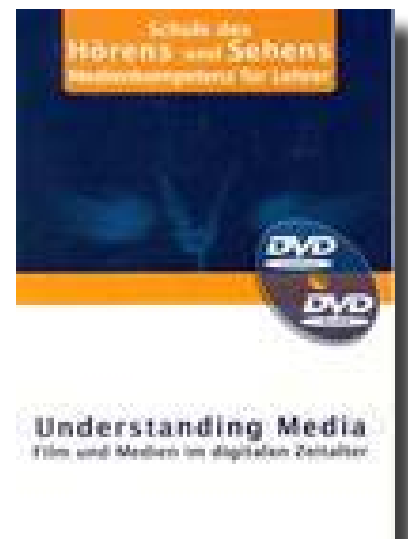
LPR Hessen 2006

DVD: f DVD-Video/DVD-ROM

ab 14 J

Digitale Manipulationstechniken ermöglichen die nahezu perfekte Illusion.

"Reale" Abbilder sind von künstlich produzierten Bildern immer weniger zu unterscheiden. Kenntnis dieser Entwicklung ist ein wesentlicher Baustein von Medienkompetenz, die gerade für Schüler be-



DIGITALE LEBENSWELTEN

sonders wichtig ist. Die DVD "Understanding Media - Film und Medien im digitalen Zeitalter" hilft, diese Form der Medienkompetenz zu vermitteln. Sie richtet sich an Lehrerinnen und Lehrer, die im Unterricht Medienkompetenz vermitteln möchten, und gibt alle notwendigen Informationen und Hilfsmittel an die Hand, um einen fundierten Unterricht zu den Themen

- visuelle Sprache des Films,
- Filmanalyse
- und digitale Effekte

planen und durchführen zu können. Dazu wurden unterschiedliche Materialien und Medien miteinander kombiniert: Filme, Audiokommentare, illustrierte Einführungstexte, Unterrichtsvorschläge, Vorlagen, Aufgabenblätter, Lernkontrollen, Bilderreihen etc. Begleitend werden Fortbildungen für interessierte Lehrer angeboten.

Verleih-Nr: 15005500

Who am I - Kein System ist sicher

KFW 2015

DVD: 102', f

ab 13 J

Benjamin ist ein introvertierter junger Mann, der davon überzeugt ist, dass ihn in der realen Welt niemand wahrnimmt. Also vertreibt sich das Computer-Genie die Zeit im Internet und feiert kleine Erfolgserlebnisse als Hacker. Als Benjamin den charismatischen Max trifft, der ebenfalls am Hacken interessiert ist, eröffnet sich eine neue Welt für den Außenseiter. Gemeinsam mit dem impulsiven Stephan und dem paranoiden Paul gründen die beiden das Hacker-Kollektiv CLAY und machen fortan mit harmlosen Cyber-Attacken auf einen rechten Parteitag oder einen Pharmakonzern von sich reden. Um in die oberste Liga der Hacker-Szene aufzusteigen, knackt die Gruppe schließlich die Server des BND - und



bringt sich damit in höchste Gefahr.

Who Am I - bietet eine Diskussion über die Bedeutung des Internets an: Wie verändert das weltweite Netz das gesellschaftliche Zusammenleben und welche Möglichkeiten eröffnet es dem Einzelnen, aber auch kriminellen Organisationen oder Geheimdiensten?

Verleih-Nr: 80133400

#Zeitgeist

FWU 2015

DVD 119', f ab 12J

Sieben Familien müssen sich mit den Auswirkungen der digitalen Kommunikation auseinandersetzen. Eine der Ehefrauen lernt mittels Dating-Portal einen anderen Mann kennen. Der Star-Fußballspieler der Schule taucht in

einem Online-Game unter. Ein Mädchen hungert, um endlich akzeptiert zu werden, und wird dabei in entsprechenden Portalen unterstützt. Eine Mutter überwacht ihre Tochter im Netz. Als sie dabei auch in eine Liebesbeziehung des Mädchens pfuscht, kommt es zu einer Katastrophe...

[demnächst im Verleih]



ZEITSCHRIFTEN

Digitale Welten

Rellis 15 (2015),

H. 1.

Andreas Büsch:
Handlungsfähig in
der digitalen Welt -
Identität, Beziehung
und Information

Alexander
Filipović: Richtig
handeln im Netz
- Ethik für die Pro-
ducer des digitalen
Zeitalters

Hans-Bodo Markus:

„Add mich auf Facebook“ - Chancen und Risiken
des sozialen Netzwerks

Martin Ostermann: Der reale und der virtuelle
Mensch - Chancen und Gefahren des Computer-
und Internetzeitalters, eine gesellschaftliche und re-
ligionspädagogische Herausforderung

Linda Rohe: Wer bin ich und wo bin ich wer? - Ers-
te Annäherungen an ein Identitätsmanagement im
Netz (Jahrgang 5/6)

Hans-Bodo Markus: „Add mich auf Facebook“ -
Eine medienethische Auseinandersetzung mit den
Risiken und Chancen des sozialen Netzwerks (Jahr-
gang 7/8)

Irmgard Alkemeier/Marcus Hoffmann: Wenn mein
„digitales Ich“ mein „Ich“ überrollt - Identitätsent-
wicklung, Pubertät und (Cyber-)Mobbing in Zeiten
des Web 2.0 (Jahrgang 9/10)

Rainer Lemaire: Computergestütztes, fächerverbin-
dendes Lernen mit der Lernplattform rpi-virtuell -
Am Beispiel des ePortfolios (Jahrgang 9/10)

Frederike Weißphal/Bärbel Meyer: Zwischen Tech-
nikaffinität und Kulturpessimismus: Der Homo digi-
talis und seine Welt - Eine kritische Auseinanderset-
zung mit den Möglichkeiten und ethischen Grenzen
der digitalen Medien (Sekundarstufe II)

Rainer Gelhot: Kirche in digitalen Welten – St. Bo-
nifatius in www.funcity.de als Beispiel guter Inter-
netseelsorge - Anregungen für die Thematisierung



im Unterricht (Sekundarstufe II)

Rainer Gelhot: Kann man im Internet beten? - Nicht
nur Information, sondern auch Lebens- und Glau-
bensraum

total digital!

*Die Folgen der
Digitalisierung für
Schule und Schüler.*
Schönberger Hefte
45 (2015), H. 1.

Liebe Leserinnen
und Leser,

»Total digital«
haben wir dieses
Schönberger Heft
über die Folgen der
Digitalisierung für
Schule und Schüler

genannt. Die meisten

jungen Menschen sind »digital natives« und sie ken-
nen sich mit Internet, Computern und sozialen Me-
dien in der Regel besser aus als ihre Lehrer. Smart-
phones und Internet sind fast ein Teil ihres Körpers
und werden von ihnen so selbstverständlich genutzt,
wie Ältere auf die Uhr schauen, ihren Kalender kon-
sultieren, Zeitung lesen und Nachrichten im Fernse-
hen verfolgen.

Daniel Michelis zeigt im ersten Beitrag auf, wie die
Digitalisierung auf der individuellen, der technolo-
gischen und der sozio-ökonomischen Ebene große
unumkehrbare Veränderungen hervorgebracht hat.
Die Verantwortung der älteren Generation – von
Lehrkräften und Eltern – liegt darin, so Michelis,
ihre Werte, Traditionen und Lebensweisen in das
Internetzeitalter zu übertragen. Er plädiert dafür,
insbesondere in der Schule die realen und digitalen
Welten miteinander zu verbinden.

Markus Ihle und Beate Allmenröder sehen dies alles
viel kritischer. Im zweiten Beitrag machen sie den
Vergleich mit den technologischen Veränderungen
durch Autos und Flugzeuge. Da gab es Verkehrsre-
geln, viele technische Verbesserungen und Sicher-
heitsinstitute, um die Gefahren und die Zahl der To-
ten zu reduzieren. Welche – kaum wahrgenommene
– Gefahren lauern in der Digitalisierung? Der kurze



DIGITALE LEBENSWELTEN

Beitrag von Angelika Beranek zeigt dies am konkreten Problem des Cyber-Mobbings auf.

Im vierten Beitrag bespricht Ilona Nord die Folgen der Digitalisierung für Schulseelsorge und plädiert, wie Michelis, für eine Verbindung beider Welten : die traditionellen face-to-face Kontakte und die anonymisierte seelsorgliche Kommunikation.

In dem Artikel von Holger Höhl kommt die Grundschule in den Blick. Er beschreibt, wie mit Tablets gefilmt werden kann und welche Chancen dies birgt, um religionspädagogische Themen zu erschließen.

Wie man mit Smartphones und QR Codes in der Mittelstufe und im Konfirmandenunterricht Luther auf die Spur kommen kann, beschreiben im letzten Beitrag Karsten Müller und Lutz Neumeier.

Game over!

Moralische Dilemmata in Computer und Videospiele.

Communicatio Socialis 47 (2014), H. 3.

Um moralische Dilemmata in Computer- und Videospiele geht es im Themenschwerpunkt von Ausgabe 3/2014 der Fachzeitschrift "Communicatio Socialis". Seit Jahren führen die Genres Rollenspiele und Ego-Shooter die Verkaufscharts an. Die Frage, welche Wirkung die Darstellung und das Erleben von Gewalt in Computergames auf die Spieler haben, wird seit Jahren in der Wissenschaft erforscht und diskutiert. Relevant ist jedoch auch die Frage, ob über Computerspiele ethisch-moralische Werte vermittelt werden können. Gerade die Adoleszenz ist der Lebensabschnitt, in dem sich ein gefestigtes Wertesystem entwickelt. In der Forschung sind die ethischen Implikationen des Computerspiels noch wenig berücksichtigt.

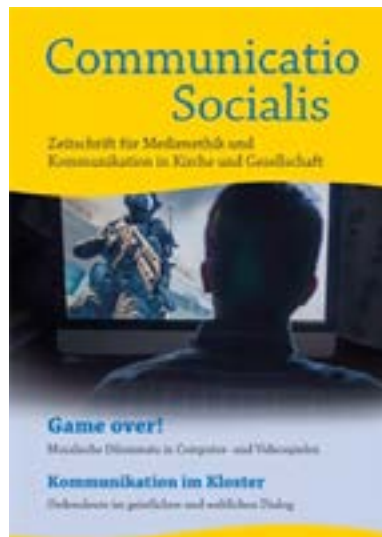
Den Auftakt zum Schwerpunktthema „Game over“ macht Jeffrey Wimmer, Deutschlands erster Professor für Computerspiele in den Sozialwissenschaften

an der TU Ilmenau. Können den Spielerinnen und Spieler über das Computerspiel und die darin vorgegebenen Rollen und Handlungsstränge gutes und tugendhaftes Verhalten vermittelt sowie ethische Reflexion gefördert werden? Wimmer skizziert und problematisiert die Besonderheiten von moralischen Dilemmata, die innerhalb des Spielkontexts Anwendung finden. Die Forschungslücke, die der Autor am Ende seines Beitrages moniert, nämlich die ethische Verantwortung von Spieleentwicklern, greift Stefan Piasecki, Professor für Handlungsfelder der Sozialen Arbeit an der CVJM-Hochschule in Kassel, in seinem Beitrag auf. Er legt hier die Ergebnisse seiner 2012 an der Berliner Games Academy durchgeführten Befragung zu den weltanschaulichen Ansichten und der religiösen Haltung von Spieleentwicklern dar und beschäftigt sich zudem mit vielfältigen religiösen Elementen in Videospiele.

Eine intensive Debatte über Computerspiele brandet immer dann wieder massiv auf, wenn aufgrund eines Gewaltaktes u. a. in der Folge von School-Shootings beim Täter intensives Computerspielen einschlägiger Ego-Shooter-Games bekannt wird. In den Hintergrund rücken in dieser Phase der Medienberichterstattung mit einfachen linearen Schlussfolgerungen bereits vorliegende differenzierte Ergebnisse aus der Wirkungsforschung: Denn potentielle Wirkungen von Computerspielen werden vor allem von der individuellen Lebensbiographie beeinflusst. Melanie Verhovnik bietet einen Überblick über die zahlreichen Einzelstudien zur Mediengewalt. Ihr Beitrag fasst den derzeitigen Forschungsstand zusammen, liefert einen Überblick über Computer- und Videospieleinhalte, deren Nutzung und ökonomische Bedeutung, und stellt darüber hinaus Theorien zur Wirkung von Mediengewalt sowie empirische Ergebnisse vor. Auch in dieser Ausgabe bildet ein Interview den Abschluss des Schwerpunktes: Der Spieleentwickler Florian Stadlbauer, Gründer und Geschäftsführer der Deck13 Interactive GmbH, einem Entwicklerstudio für Computer- und Videospiele, spricht über den Nutzen und die Potentiale von Computerspielen, das darin vermittelte moralische Handeln und berichtet, wie ein gutes Serious Game aussieht.

Inhaltsverzeichnis:

Renate Hackel-de Latour: Welcome to the Games.-



DIGITALE LEBENSWELTEN

Ethisches Handeln in der virtuellen Realität (Vorwort)

Jeffrey Wimmer: Moralische Dilemmata in digitalen Spielen. - Wie Computergames die ethische Reflexion fördern können

Stefan Piasecki: Das Kreuz mit dem Game. - Warum die Religion im Videospiel stärkere Beachtung verdient

Melanie Verhovnik: Alles nur ein Spiel? - Gewalt in Computer- und Videospielen und ihre Wirkung

Petra Hemmelmann / Florian Stadlbauer: Spielen mit Lerneffekt. Spieleentwickler Florian Stadlbauer über Potentiale und Grenzen seiner Branche

Barbara Müller: Medienaskese. Zum benediktinischen Umgang mit digitalen Medien

Cora Kufner: Die große Stille? Herausforderungen interner Kommunikation im Kloster

Alexander Filipovic: Das Kloster als Theoriegebäude. Manfred Rühls kommunikationswissenschaftliche Beschäftigung mit dem organisierten Schweigen und Reden

Notker Wolf: Sprache und Ohr des Herzens. Über die Bedeutung der Musik in der Liturgie

REAL digital.

Neue Medien im BRU.

BRU 61 (2014).

Inhaltsverzeichnis:
NEUE MEDIEN
IM RELIGIONS-
UNTERRICHT
(Jörg Lohrer)

Tele-Lernen – ein Interview mit Markus Homann (Folke Keden-Obrikat)

Die liebe Mühe mit den »neuen Medien« (Klaus Kimmerle)

UNTERRICHTSPRAXIS – BAUSTEINE FÜR DEN UNTERRICHT

Woran du dein Herz hängst - Crossmedia-Projekt für den BRU (Andreas Obermann)

Mit sozialen Netzwerken den BRU gestalten (Andreas



reas Ziemer / Pecha Kucha-Methode)

Kreative Arbeit mit PowerPoint-Präsentationen (Johan La Gro)

eTwinning-Projekt - »Vergib uns unsere Schuld(en)« (Folke Keden-Obrikat | Natascha Wolter)

Geocaching im BRU? (Christopher König)

Was Fußball und Religion verbindet - Eine Bilderfolge (Johan La Gro)

Schattenseiten - Erfahrungen in der digitalen Welt (Markus Ihle)

Soziale Gerechtigkeit, Konsum und Handyrecycling - Eine ausgeführte Unterrichtseinheit (Michael Günther, Wilhelm Schwendemann, Sven Howoldt)

Hallo Welt! Entdeckungsreisen in digitalen Lernlandschaften (Marion Holzhüter)

Social-Media.

RU heute 2014 (2014), H. 2.

Andreas Büsch: Social Media und Schule?!

Andreas Büsch: Medienkompetenz – Vermittlung in der Schule?!

Nina Köberer – Matthias Rath: Vernetzte Identität

– Social Web in anthropologischer und ethischer Perspektive

Jürgen Pelzer – Frank Wenzel: Mehrwert Facebook. Soziale Netzwerke als moderne Instrumente des Korrelierens und Elementarisierens nutzen

Ina Brecheis: Die Sache mit der Online-Sicherheit. EU-Projekt klicksafe

Ute Plötz: Medienerziehung und Jugendmedienschutz an der Maria Ward-Schule Mainz

Aaron Torner: „Da schau ich schnell im Internet nach ...“ Die Smartphones und das (mobile) Internet als Chance im Religionsunterricht



DIGITALE LEBENSWELTEN

INTERNET

www.alexanderlehmann.net/

Alexander Lehmann (* 1984) ist ein deutscher Graphiker und Videokünstler, der durch das politische Webvideo Du bist Terrorist bekannt wurde.



Seine kurzen und prägnanten Videospots nehmen aktuelle medienpolitische Entwicklung kritisch in den Blick, erläutern sachgerecht und zugleich unterhaltsam teilweise komplexe Zusammenhänge und beziehen pointiert Stellung.

Bundministerium des Inneren: Digitale Gesellschaft

http://www.bmi.bund.de/DE/Themen/IT-Netzpolitik/Digitale-Agenda/digitale-agenda_node.html

Die Digitalisierung erfasst mittlerweile alle Berei-



che des gesellschaftlichen Lebens. Dies bietet große Chancen, ist aber auch mit zahlreichen Herausforderungen verbunden. Dazu zählen der Schutz der Freiheit und der Selbstbestimmung des Einzelnen im Netz sowie die Sicherheit der IT-Systeme und digitalen Infrastrukturen. Die Bundesregierung hat mit der „Digitale Agenda 2014 - 2017“ ein umfassendes Konzept erarbeitet, wie die weitere Entwicklung der Digitalisierung positiv begleitet und gestaltet werden soll.

DIVIS - Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet

DIVSI U25-Studie: Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt:

<https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u25-studie-kinder-jugendliche-und-junge-erwachsene-in-der-digitalen-welt/>

DIVSI ist eine gemeinnützige Gesellschaft. Ihr Ziel ist es, den Dialog zu mehr Vertrauen und Sicherheit im Internet zu gestalten und mit neuen Aspekten zu



beleben. DIVSI ist eine Gründung der Deutschen Post AG.

DIGITALE LEBENSWELTEN

Digitale Ethik

www.digitale-ethik.de/

Internetforum, das brisante Fragen von Internet,



Ethik, Staat, Gesellschaft und Wirtschaft aufgreift und kritisch reflektiert. Links zu anderen Foren, Internetseiten, Webinare ... etc für Lehrer und Schüler.

Juuuport

www.juuuport.de/

juuuport - Jugendliche helfen Jugendlichen

Auf juuuport helfen sich Jugendliche gegenseitig bei Fragen zum Thema Medien und Problemen wie Cyber-Mobbing, Abzocke oder anderen Schwierigkeiten. Nach der Registrierung kannst du Fragen öf-



fentlich im foorum stellen oder beantworten und Artikel, zum Beispiel aktuelle Web-Themen, kommentieren.

Wenn du dich nicht bei juuuport registrieren möchtest, aber trotzdem Fragen hast, dann frag einfach einen Scout. Scouts sind speziell ausgebildete Jugendliche, die dich auf Wunsch per E-Mail beraten.

LPR Hessen

Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien

<http://www.lpr-hessen.de/>

Zu den Aufgaben der LPR Hessen gehört heute neben der Lizenzierung von Radio- und Fernseh-



veranstalten und der Aufsicht über Rundfunk- und Telemedienangebote auch die Förderung von Medienkompetenz. Die LPR Hessen betreibt die Medienprojektzentren Offener Kanal, unterstützt Nichtkommerzielle Lokalradios und fördert die Einführung und den Betrieb von Übertragungswegen. Die LPR Hessen initiiert und unterstützt ebenfalls Projekte im Bereich Medienforschung und ist auch auf medienwirtschaftlichen Feldern aktiv.

Sie bietet eine Reihe von Medien und Materialien an, die sich gut für Schule und Unterricht eignen und sehr günstig zu erhalten sind.

INTERNET-MEDIEN

EU-Spot: Cybermobbing

<http://www.klicksafe.de/ueber-klicksafe/downloads/weitere-spots/eu-spot-cyber-mobbing/>

Die Internetseite www.klicksafe.de geht auf eine EU-Initiative zur Förderung der Medienkompetenz zurück und wird von den Landesmedienanstalten



betrieben. Sie bietet eine Reihe von Materialien für Schüler, Lehrer und Eltern. Die Materialien sind zwar primär für jüngere Schüler gedacht, vieles ist aber durchaus auch für ältere Jugendliche interessant. Im Rahmen des jährlichen Aktionstages „Safer Internet Day“ wurden eine Reihe von Spots produziert, die auch als download zur Verfügung stehen und im Unterricht eingesetzt werden können.

Smombies: „Wenn Smartphones an der Seele saugen“

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/smombie-fotos-wenn-smartphones-an-der-seele-saugen-a-1062679.html>

„Smombies“ ist das Jugendwort des Jahres 2015. Es vereint die Worte „Smartphone“ und „Zombies“ und steht für Menschen, die nur noch auf ihr Smartphone starren und von ihrer Umwelt nicht mehr viel mitbekommen. Der Spiegelartikel verweist auf ein Pariser Foto-Kunstprojekt von Antoine Geiger, das diesen



Begriff quasi ins Bild setzt.

Way Out

<https://vimeo.com/116099110>

Einem ähnlichen Thema widmet sich der Animationsfilm „Way Out“ von Yukai Du, der auf dem Video-Portal Vimeo zu finden ist. Yukai Du gibt an, von dem Buch „Alone Together“ von Sherry Turkle



inspiriert worden zu sein.

Die Menschen sind nur noch mit ihren Handys beschäftigt und niemand nimmt Notiz von den anderen. Als seelenlose Smombies fristen sie ihr Dasein und bemerken nicht, wie sie von der Flut der virtuellen Eindrücke vereinnahmt werden. Bis schließlich die Flut sie überwältigt und die Vereinnahmung wortwörtlich wird: Dann aber gibt es keinen „Way Out“ mehr.

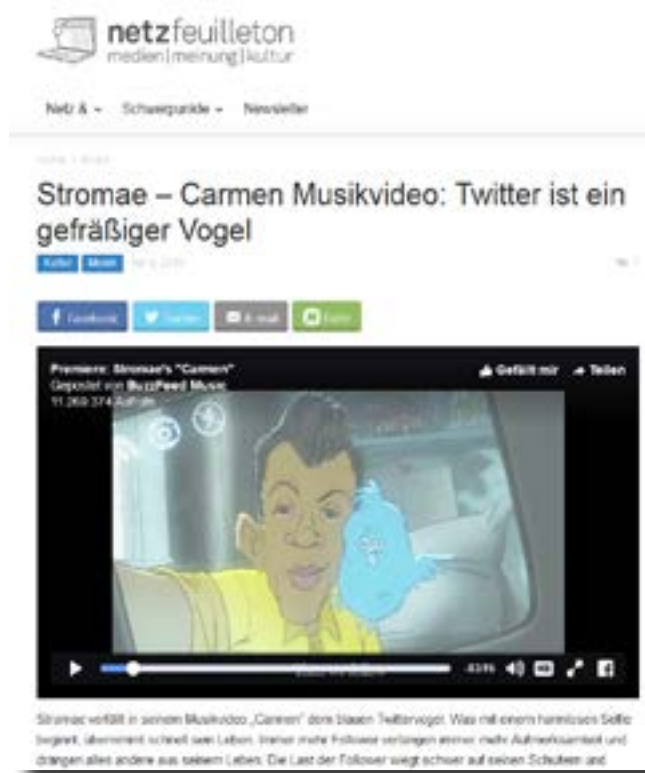
Stromae: Carmen

<http://netzfeuilleton.de/stromae-carmen-musikvideo/>

Stromae ist ein belgisch-ruandischer Musiker und Musikproduzent. Er produziert New Beat, Hip-Hop- und Electro-Musik.

Stromae verfällt in seinem Musikvideo „Carmen“ dem blauen Twittervogel. Was mit einem harmlo-

finden sich auch Versionen des Clips mit englischen Untertiteln.



sen Selfie beginnt, übernimmt schnell sein Leben. Immer mehr Follower verlangen immer mehr Aufmerksamkeit und drängen alles andere aus seinem Leben. Die Last der Follower wiegt schwer auf seinen Schultern und begleitet ihn überall hin. Dabei geht es am Ende nur um den Kommerz, dem alle verfallen sind. Schlussendlich werden alle dem großen blauen Vogel zum Fraß vorgeworfen. Cromae sampelt die Habanera-Arie, in der Carmen den Satz singt: „L’amour est un oiseau rebelle que nul ne peut apprivoiser.“ – „Die Liebe ist ein wilder Vogel, den niemand zähmen kann“. Und im nächsten Vers: „Du verschwendest deine Zeit beim Versuch sie zu fangen.“

Animiert wurde das Stromae Carmen Musikvideo vom französischen Filmemacher und Comiczeichner Sylvain Chomet.

Auf Youtube und anderen (Musik-)Video-Portalen

DIGITALE LEBENSWELTEN



AV-MEDIENZENTRALE im Bistum Fulda

Die AV-Medienzentrale des Bistums Fulda ist die Fachstelle für audiovisuelle Medien.

ÖFFNUNGSZEITEN

Montag bis Freitag 10:00 - 12:00 Uhr
Montag und Donnerstag 14:00 - 16:00 Uhr

ANSCHRIFT UND KONTAKT

AV-Medienzentrale Fulda
Paulustor 4, 36037 Fulda
Tel. 0661 / 87-288
Fax 0661 / 87-573
E-Mail: medienzentrale@bistum-fulda.de
Homepage: www.medienzentrale.bistum-fulda.de

AV-Medien - ist mehr!

MEDIENPORTAL

Der Gospelserver und Laibisches Medienportal von

Ale Kategorien

Suchen

Suchen

Erweiterte Suche

Login



Beliebteste Download-Medien

- 1 Paulus (Spielfilm)
Spielfilm
- 2 Agora
Spielfilm
- 3 Kopfstark
Kurzspielfilm
- 4 Josef und seine Brüder (3 Teile)
Trickfilm

AVMZ

Willkommen im Medienportal der AVMZ - Gemeinsamer Mediendienst der Diözesen Fulda, Limburg, Mainz, Speyer und Trier

Hier finden Sie ausgewählte, pädagogisch wertvolle Filme mit Begleitmaterial zum Download. Alle Medien sind mit den erforderlichen Rechten zur Vorführung in der Bildungsarbeit ausgestattet. Zur Nutzung ist eine einmalige Registrierung erforderlich. Interessierten, die sich hier registrieren, erhalten für die Dauer von drei Monaten einen kostenlosen Probe-Account. Es erfolgt keine automatische Verlängerung! Wenn Sie unser Angebot nach Ablauf des Probe-Accounts weiterhin nutzen möchten, benötigen wir Ihre schriftliche Zustimmung. Sie zahlen dann für 12 Monate eine Jahresgebühr von 25,- €. Weitere Informationen finden Sie in den AGB.

Die hier angebotenen Download-Medien können Sie auf jedem Notebook/PC nutzen.

Wir empfehlen Ihnen die kostenlose Abspiel-Software VLC Media Player

Haben Sie Fragen? Rufen Sie uns an (Tel.: 06131-287880) oder senden Sie uns eine Mail: info@avmz.de

Bitte beachten Sie auch unsere Verleihangebote unter www.avmz.de