

Kursangebot: Die Welt der Videospiele

Sie fühlen sich in Sachen Videospiele überfordert? Sie verstehen weder, wie sie funktionieren, noch die Faszination, die sie ausüben?

Die SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association) bietet einen Kurs über die Welt der Videospiele in 7 Modulen an. **Die Module können auch einzeln besucht werden.**

In diesem Kurs lernen Sie nicht, wie man Videospiele spielt. Sie lernen vielmehr die Welt der Videospiele anhand verschiedener Themenkreise (Geschichte der Videospiele, Online-Spiele, Communities, Spielsucht, Gewaltspiele, Kinder- und Jugendschutz usw.) besser kennen. **Die theoretischen Module werden durch praktische Module ergänzt**, damit Sie ein möglichst breites Bild über das Universum der Spiele erhalten. Der theoretische Teil ist visuell gestaltet und beinhaltet zahlreiche Videos.



Die Welt der Videospiele fasziniert 25 % der Europäer. In der Schweiz konsumieren 75 % der 12- bis 19-Jährigen Videospiele. Diese Welt ist jedoch einem grossen Teil der Bevölkerung immer noch relativ unbekannt, obwohl diese oft täglich durch Menschen in ihrer Umgebung (Kinder, Partner, Schüler, Freunde) damit konfrontiert sind.



Kursüberblick und Beschreibung der einzelnen Module. **Die Module dauern zwischen 45 und 60 Minuten.**

Modul 1	Die Geschichte der Videospiele von 1970 bis heute	Dieses Modul gibt Ihnen einen Überblick über die Welt der Videospiele von den Anfängen (ab dem ersten kommerziellen Videospiel PONG) bis heute. Dabei werden die Entwicklung und das Aufkommen verschiedener Genres, welche die Game-Landschaft geprägt haben, behandelt.
Modul 2	MMORPG, Avatare und persistente Welten	Sogenannte Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele (MMORPG) wie „World of Warcraft“ oder „Guild Wars“ vereinen Millionen von Spielern auf der ganzen Welt. Dieses Modul bietet einen Überblick über die Regeln in den verschiedenen Spielwelten sowie über die Spieler, Codes und Sprachen.
Modul 3	Exzessives Spielen, Sucht und Prävention	Warum machen Videospiele süchtig? Wieso investieren so viele Spieler so viel Zeit ins Spielen? Was kann man als Eltern, Partner usw. tun? In diesem Modul werden aktuelle Fragen eingehend erläutert und anhand konkreter Fallbeispiele behandelt.
Modul 4	Praktische Einführung in die Welt der Videospiele	In diesem Modul können die Teilnehmenden selber verschiedene Videospiele austesten und so die Faszination, die bestimmte Spiele auf ihre Anwender ausüben, am eigenen Leib erfahren.
Modul 5	Gewaltspiele, Altersempfehlung (PEGI), Kinder- und Jugendschutz	Was ist der aktuelle Stand in Sachen Gewaltspiele? Welche Mittel stehen zur Verfügung, um Kinder vor solchen Spielen zu schützen? Wie setzt man diese ein? Dieses Modul befasst sich mit einem der umstrittensten Aspekte der Welt der Videospiele.
Modul 6	Communities, Clans und Gilden	Die Spieler bestimmter Videospiele schliessen sich zu verschiedenen Clans oder Communities zusammen. Wie funktioniert das? Welche Codes benutzen diese Communities (Sprache, Funktionsweise usw.)?
Modul 7	Das Phänomen FPS: Call of Duty/BF3	Vor allem sogenannte Ego-Shooter oder First-Person-Shooter (FPS) machen immer wieder von sich reden: Sind sie nur eine Modeerscheinung, üben sie tatsächlich einen negativen Einfluss aus, welchen Stellenwert haben sie in der Welt der Videospiele? FPS geben oft Anlass zu hitzigen Diskussionen.

Der Kurs wird in Deutsch, Französisch und Italienisch angeboten.

Für sämtliche Fragen wenden Sie sich bitten an: Nicolas Akladios, Mobiltel.: 079 294 10 85, contact@siea.ch

SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association) – www.siea.ch / www.pegi.ch