

*Achim Bühl*

Die Generation @ - Eine Einführung.....	1
---	---

*Martin Müsgens*

Die Wirkung von Bildschirmspielen auf Kinder im Alter von 6 bis 11 Jahren. Ein empirischer Feldversuch.....	17
---	----

Einleitung.....	17
-----------------	----

1	Grundlegende Begriffe.....	18
1.1	Zur Geschichte des Computers.....	18
1.2	Definition Bildschirmspiele.....	23
1.3	Zur Geschichte der Bildschirmspiele.....	24
1.4	Aktueller technischer Stand der Bildschirmspiele.....	26
1.5	Kategorisierung von Bildschirmspielen.....	27
1.5.1	Denkspiele.....	28
1.5.2	Actionspiele.....	29
1.5.3	Spielgeschichten.....	31
2	Stand der Forschung.....	32
2.1	Verbreitung von Bildschirmgeräten.....	33
2.2	Computernutzung von Kindern.....	34
2.3	Anlässe für das Bildschirmspielen.....	35
2.4	Gründe für die Faszination von Bildschirmspielen.....	37
2.5	Einfluß von realen Interessen, Problemen und Vorlieben auf die Spielewahl.....	38
2.6	Bildschirmspiele und deren Wirkungen auf den Spieler.....	40
2.6.1	Soziale Vereinsamung.....	40
2.6.2	Der Flow-Effekt.....	42
2.6.3	Intermondiale Transferprozesse.....	44
3	Untersuchungshypothesen.....	46
4	Methode der Untersuchung.....	48
4.1	Beschreibung der Untersuchungsgruppe.....	48
4.2	Design der Durchführung.....	49
4.3	Begründung der Auswahl zu interpretierender Fälle.....	51
4.4	Auswertungsansatz.....	51
5	Ergebnisse der Untersuchung.....	52

5.1	Hypothese 1: Verdrängung von Freizeitbeschäftigungen.....	52
5.2	Hypothese 2: Verlust körperlicher Bewegungsmuster .....	53
5.3	Hypothese 3: Soziale Vereinsamung als Konsequenz .....	55
5.4	Hypothese 4: Differenzierungsverlust Virtualität-Realität.....	58
5.5	Hypothese 5: Flow-Effekte als Resultat .....	60
5.6	Hypothese 6: Bevorzugung von „realitätsnahen“ Spielen .....	62
5.7	Hypothese 7: Ausleben von Alternativszenarien .....	63
6	Resümee.....	65
6.1	Zusammenfassung der Ergebnisse.....	65
6.2	Konsequenzen für die weitere Forschung .....	66
Anhang A:	Ergänzender Kurzfragebogen/Postskriptum .....	67
Anhang B:	Leitfaden/Leitfadennraster.....	68
Anhang C:	Beschreibung der Untersuchungsgruppe .....	70

*Christian Kürten, Armin Mühl*

Die Wirkung von Computerspielen auf Jugendliche im Alter von 11 bis 18 Jahren. Ein empirisches Modell der Einflußgrößen auf die Computerspieleauswahl. .... 71

Einleitung..... 71

1	Theoretischer Bezugsrahmen.....	73
1.1	Wesen und Erscheinungsformen der Computerspiele.....	74
1.1.1	Definition Bildschirmspiel.....	74
1.1.2	Typisierung nach Hardware.....	74
1.1.3	Typisierung nach Software .....	76
1.1.4	Geschichte der Bildschirmspiele.....	83
1.1.5	Computerspiele als Konsumartikel .....	88
1.2	Lebenswelt und Computerspiele .....	94
1.2.1	Computerspiele als kognitive Systeme.....	95
1.2.2	Psychologische Komponenten im Computerspiel .....	100
1.2.3	Gründe für die Wahl von bestimmten Computerspielen .....	103
1.3	Einflußgrößen auf die Computerspielewahl am Beispiel Gewaltspiele .....	106
1.3.1	Ökonomie.....	108
1.3.2	Soziales Umfeld.....	110
1.3.3	Bildungseinrichtung .....	112
1.3.4	Gender .....	114
1.4	Hypothesen .....	115

2	Methoden.....	119
2.1	Grundgesamtheit.....	119
2.2	Stichprobe.....	119
2.3	Design .....	120
2.4	Instrument.....	121
2.5	Pretest.....	122
2.6	Haupterhebung.....	122
2.7	Methodenkritik .....	123
3	Ergebnisse der Untersuchung.....	124
3.1	Statistische Kennwerte .....	124
3.2	Hypothese 1: Gewalt in Computerspielen .....	129
3.3	Hypothese 2: Gewalt in Computerspielen .....	132
3.4	Hypothese 3: Ökonomieeinfluß.....	135
3.5	Hypothese 4: Ökonomieeinfluß.....	136
3.6	Hypothese 5: Ökonomieeinfluß.....	138
3.7	Hypothese 6: Einfluß des sozialen Umfelds .....	139
3.8	Hypothese 7: Einfluß des sozialen Umfelds .....	142
3.9	Hypothese 8: Einfluß der Bildungsrichtung .....	142
3.10	Hypothese 9: Einfluß der Bildungsrichtung .....	144
3.11	Hypothese 10: Gendereinfluß .....	145
3.12	Hypothese 11: Gendereinfluß .....	147
	Resümee .....	149
	Anhang: Fragebogen .....	156

### *Elmar Schlüter*

	Untersuchung zu geschlechtsspezifischen Präferenzen hinsichtlich Computerspielen .....	163
	Einleitung .....	163
1	Stand der Forschung.....	165
1.1	Verbreitung und Nutzungsformen von Computern bei Kindern und Jugendlichen.....	165
1.1.1	Computerbesitz .....	166
1.1.2	Computerzugang .....	168
1.1.3	Dominierende Stellung der Computerspiele.....	169
1.2	Technische Aspekte bei Computerspielen und deren Wirkungszusammenhänge .....	170
1.2.1	Definition des Terminus Computerspiel.....	170

1.2.2	Entwicklungsgeschichte der Computerspiele .....	171
1.2.3	Typisierung aktueller Computerspiele.....	173
1.2.4	Spielziele und Anforderungen eines Computerspiels.....	176
1.2.5	Die Binnenstruktur von Computerspielen.....	178
1.2.6	Typische Merkmale der Computerspiele.....	179
1.2.7	Ursachen der faszinierenden Wirkung von Computerspielen .....	182
1.2.8	Das Prinzip der strukturellen Koppelung .....	182
1.3	Zusammenfassung .....	184
1.4	Geschlechtsspezifische Nutzungsmuster von Computern bei Kindern und Jugendlichen .....	185
1.4.1	Stellenwert der Computerspiele .....	185
1.4.2	Nutzungshäufigkeit und -dauer.....	188
1.4.3	Spielanlässe.....	189
1.4.5	Soziale Interaktion beim Computerspiel .....	191
1.4.7	Zwischenbilanz der empirisch festgestellten Verhaltensweisen.....	196
2	Theoretischer Bezugsrahmen und Hypothesen .....	197
2.1	Theoretischer Bezugsrahmen .....	197
2.2	Untersuchungshypothesen.....	202
3	Methode der Untersuchung.....	204
3.1	Das Untersuchungssample .....	204
3.2	Das problemzentrierte Interview als Erhebungsinstrument...	205
3.3	Durchführung der Befragung.....	206
3.4	Auswertungsansatz der Untersuchung .....	207
4	Ergebnisse der Untersuchung.....	207
4.1	Hypothese 1: Jungen bevorzugen actionreiche Spiele mit aggressiv-kämpferischer Thematik. ....	208
4.2	Hypothese 2: Mädchen bevorzugen Spiele mit comicartigem Erscheinungsbild und witzigen Spielthematiken.....	210
4.3	Hypothese 3: Mädchen stehen Spielen mit besonders aggressiver Thematik ablehnend gegenüber. ....	211
4.4	Hypothese 4: Mädchen bevorzugen Denk- und Logikspiele..	213
4.5	Hypothese 5: Für Jungen steht beim Computerspiel der Beherrschungsaspekt im Vordergrund. ....	215

4.6	Hypothese 6: Computerspiele stellen sowohl für Jungen wie auch für Mädchen immer noch ein Medium zweiter Wahl dar. ....	216
4.7	Hypothese 7: Jungen spielen hauptsächlich zusammen am Computer, um im Wettkampf gegeneinander spielen zu können. ....	218
4.8	Hypothese 8: Das gemeinsame Spielerleben von Mädchen am Computer basiert vor allem auf dem zwischenmenschlichen Aspekt.....	220
	Resümee .....	221
	Anhang: Soziodemographische Daten der Befragten, deren Aussagen zitiert wurden .....	223

### *Christina Schachtner*

	Sozialisationsprozesse durch neue Medien und Anforderungen an die Schule.....	224
--	---	-----

1	Zeitsignaturen als gesellschaftliche Bedingungen von Sozialisationsprozessen .....	224
1.1	Pluralisierung von Lebenskontexten .....	224
1.2	Erosion traditioneller Sinnzusammenhänge .....	225
1.3	Globalisierung von Beziehungen .....	226
1.4	Neue soziale Ungleichheiten .....	227
1.5	Gefährdung natürlicher Ressourcen .....	228
2	Ansprüche an Sozialisationsprozesse.....	228
3	Zur sozialisierenden Bedeutung Neuer Medien.....	231
3.1	Mediale Chancen .....	231
3.2	Mediale Risiken.....	233
4	Aufgaben schulischer Bildung im Kontext gesellschaftlicher und medialer Herausforderungen.....	235

	<i>Anhänge</i> .....	240
	Anhang A: Abbildungs- und Tabellenverzeichnis .....	240
	Anhang B: Angaben zu den Autoren.....	242
	Anhang C: Literaturverzeichnis .....	245
	Anhang D: Personen- und Sachregister .....	253