

Inhalt

I.	Der homo ludens im technischen Zeitalter — kulturelle und anthropologische Dimensionen des Videospiele	7
	<i>(Joachim H. Knoll)</i>	
1.	Die Vertreibung des homo ludens aus dem Spielparadies	9
2.	Projektionen auf die Zukunft der Spielkultur	13
3.	Spielarten und deren Funktion	17
4.	Spielen als menschliche Grundausstattung	21
5.	Heutige Spielmittel und deren Akzeptanz	23
6.	Spiel in der wissenschaftlichen Einschätzung	25
II.	Vom Murnelspiel zum Bildschirmspiel — Zur Entwicklung und zum Stand der Spielforschung	29
	<i>(Susanne Pfeifer)</i>	
1.	Zur Spieltheorie und Spielpädagogik — ein Überblick	31
1.1	Geschichte der Spielforschung — Autoren und ihre Ansätze	31
1.1.1	„Gedankenspiele“ zum Spielen im vorindustriellen Zeitalter	32
1.1.2	Spiel in der „Theorie“ des 19. Jahrhunderts	34
1.1.3	Spieltheorien im 20. Jahrhundert	37
1.1.4	Zusammenfassende Aspekte zum Stand der spielpädagogischen Diskussion	52
1.2	Geschichte des „Spielzeugs“	55
1.2.1	Zum Begriff „Spielzeug“	55
1.2.2	Zum Verhältnis zwischen Spiel und Spielmittel	57
1.2.3	Erste Erscheinungsformen der Spielmittel	58
1.2.4	Spielmaterial als „beiläufiges Trivialprodukt“ des Handwerks	60
1.2.5	Beginn der industriellen Spielzeugproduktion und die damit einhergehende Technisierung des Spielzeugs	62
1.3	Aspekte der Spielforschung — aus pädagogischer Sicht	65
2.	Der Stellenwert des Bildschirmspiels in Technik und Forschung ...	67
	<i>(Stephan Kolfhaus)</i>	
2.1	Video-, Tele- und Computerspiel — Spielzeug und seine Technologie	68
2.1.1	Spielgeräte und Marktstrukturen	68

2.1.2	Spielinhalte und Kassettenangebot	70
2.1.3	Spielziele und Technikbedingungen	73
	Exkurs: Das Kriegsspielzeug — eine Diskussion alle Jahre wieder	74
2.2	Bildschirmspiel als Jugendgefährdung — zur aktuellen Forschung	77
2.2.1	Zum Dilemma der Medienwirkungsforschung	78
2.2.2	Aggression, Sucht, Kriminalität durch Spiele?	80
2.2.3	Zum Begriff der Jugendgefährdung	83
2.3	Jugendmedienarbeit und Jugendmedienschutz — zur pädagogischen Problematik der Bildschirmspiele	87
III.	Zum Umgang Jugendlicher mit dem Bildschirmspiel — Ergeb- nisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung	91
	<i>(Wolfgang H. Swoboda)</i>	
1.	Ausgangspunkte und Leitfragen	93
1.1	Freizeit, Mediennutzung und Jugend als Untersuchungsgegenstände empirischer Studien zu Beginn der 80er Jahre	94
1.2	Ergebnisse einer Voruntersuchung zum Videospiegel und Freizeitver- halten Jugendlicher	103
2.	Untersuchungsdesign und Durchführung	105
2.1	Operationalisierung der Forschungsfragen, Entwicklung des Instru- mentariums und Beschreibung der Stichprobe	105
2.2	Auswertungsschritte und Aussagekraft der Ergebnisse	114
3.	Befunde	121
3.1	Zum Stellenwert des Bildschirmspiels im Freizeitverhalten Jugendli- cher	122
3.2	Videospieler — ihre Spielpräferenzen, Beurteilungen und Kommen- tierungen	145
3.3	Vielspieler, ausländische und arbeitslose Jugendliche als Problem- gruppen	191
4.	Zusammenfassung der wichtigsten Befragungsergebnisse	229
IV.	Das Bildschirmspiel — ein pädagogisches Problem?	237
	<i>(Pfeifer/Swoboda/Kolfhaus)</i>	
1.	Elektronisches Spiel — ein spielpädagogisches Thema?	239
2.	Empirische Befunde zum Bildschirmspiel Jugendlicher	241
3.	Pädagogische Überlegungen zum Bildschirmspiel	245
V.	Anhang	249
	Anmerkungen	251
	Instrumentarium der Repräsentativ-Umfrage	265
	Literaturverzeichnis	291
	Die Autoren	303