

Vorwort des Herausgebers	3
Manfred Stoffers	
Menetekel in der Medienwissenschaft	
Der Medienalltag Jugendlicher im Blick der Wissenschaft	7
1. Medienalltag – der „normale Wahnsinn“	8
2. Modewellen in der Mediendiskussion	10
3. Wissenschaft folgt Marktgesetzen	12
4. Wirkungen medienwissenschaftlicher Aufmerksamkeit	13
5. Wissenschaft „macht“ das Problem	14
6. Kultureller Dogmatismus und pädagogischer Prohibitionismus	17
7. Die Dramaturgie der Mediendiskussion	18
8. Medienökologischer Pragmatismus	19
Hans-Dieter Schneekloth	
Elektronische Spiele in der Jugendfreizeit	
1. Einleitung	21
2. Die Verbreitung und Nutzung von Bildschirmspielen	23
2.1 Technische Merkmale von Bildschirmspielen	23
2.2 Spielinhalte und Spielideen	24
2.3 Die Verbreitung von Bildschirmspielen	25
2.4 Die Nutzung von Bildschirmspielen	26
3. Bildschirmspiele in der Diskussion	28
3.1 Veröffentlichungen in den Medien	29
3.2 Das Bildschirmspiel in der sozialpädagogischen Diskussion und Forschung	30
3.2.1 Spielmotive und Spielmerkmale	31
3.3 Wirkungsansatz versus Nutzungsansatz	35
3.3.1 Wirkungsbereiche der Bildschirmspiele	37
3.3.1.1 Der sensomotorische Bereich	37
3.3.1.2 Der kognitive Bereich	38
3.3.1.3 Der emotionale Bereich	41
3.3.2 Der soziale Bereich	44
4. Computer in der wissenschaftlichen Diskussion	45
5. Außerschulische Jugendarbeit	50
5.1 Bedingungen und Aspekte der Jugendfreizeitarbeit	50
5.2 Erwartungen und Wünsche Jugendlicher an Freizeiteinrichtungen	52
5.3 Neue Medien und elektronische Spiele in der Jugendfreizeit .	54

Michael Emsbach

Computer und Bildschirmspiele in der Freizeit Jugendlicher

Eine Befragung von 525 Auszubildenden

1.	Fragestellung	61
2.	Methodische Beschreibung der Untersuchung	63
2.1	Erhebungsinstrument	64
2.2	Stichprobe	65
2.3	Gütekriterien	67
2.4	Auswertung	68
3.	Ergebnisse der Befragung	69
3.1	Computer in der Freizeit Jugendlicher	70
3.2	Bildschirmspiele in der Freizeit Jugendlicher	76
3.3	Jugendliches Freizeitverhalten	86
3.4	Einstellungen und Verhalten bei Jugendlichen	91
3.5	Jugendliche Lebensstile	99
3.6	Einstellungen und Verhalten der Lebensstilgruppen	101
3.7	Lebensstile, Geschlecht und sozialer Status	107
3.8	Jugendliche Lebensstile und zielgruppenorientierte Jugendarbeit	116
4.	Literatur	121
5.	Anhang	123
	Fragebogen zur Freizeit Jugendlicher	

Bildschirmspiele in der Jugendfreizeit, Berichte aus der pädagogischen Praxis

(bearbeitet v. Hans-Dieter Schneekloth) 145

Die Autoren 162