

**Ruhr-Universität Bochum
Fakultät für Philosophie, Pädagogik und Publizistik
Sektion für Publizistik und Kommunikation**

Nikolaos Kyriakidis

Fun Anyone?

**Jugendliche Sozialisation und die Faszinationskraft
von Video- und Computerspielen**

Europäischer Universitätsverlag 2005

INHALT

1. Einleitung	1
2. Interdisziplinärer Ansatz	10
3. Gedanklicher Bogen der vorliegenden Arbeit	11
4. Jugend und Sozialisation	12
4.1 Lebensphase Jugend: Der Versuch einer Definition	12
4.1.1 Das Stadium der formalen Operationen nach Piaget	15
4.2 Sozialisation	16
4.2.1 Entwicklungsaufgaben des Jugendalters	18
4.2.1.1 Der Faktor Leistung	21
4.2.1.2 Coping	24
5. Medien im jugendlichen Sozialisationsprozess	27
5.1 Medien- und Alltagserfahrungen	28
5.2 Jugendliche und Medien	29
5.2.1 Jugendliche und neue Medien	30
5.2.1.1 Neue Medienkompetenz	31
6. Bildschirmspiele im jugendlichen Sozialisationsprozess	34
6.1 Exkurs: Spieltheorien	37
6.1.1 Johann Huizinga	38
6.1.2 Brian Sutton-Smith	38
6.2 Das Selbstverständnis der Bildschirmspiele	43
6.3 Das Angebot der Bildschirmspiele	44
6.4 Bildschirmspielkompetenz	51
6.4.1 Pragmatischer Funktionskreis	51
6.4.2 Semantischer Funktionskreis	52
6.4.3 Syntaktischer Funktionskreis	53
6.4.4 Dynamischer Funktionskreis	54
6.5 Klassifizierung von Bildschirmspielen	55
6.5.1 Plattformen	55
6.5.2 Spielgenres	57
7. Kommunikationswissenschaftliche Theorie	60
7.1 Rezipientenforschung	60
7.1.1 Die Geschichte des Uses-and-Gratifications-Approach	62
7.1.1.1 Das Stimulus-Response-Modell	62
7.1.1.2 Der Beginn des Paradigmenwechsels	64
7.1.1.3 Grundannahmen des Uses-and-Gratifications-Approach	64
7.1.1.4 Typologien von Gratifikationen	66
7.1.1.5 Der Erwartungs-Bewertungs-Ansatz	68

7.1.1.6 Kritik am Uses-and-Gratifications-Approach	69
7.1.1.7 Der Nutzenansatz nach Renckstorf und Teichert	71
7.1.1.8 Der dyn.-transaktionale Ansatz nach Schönbach und Früh	73
8. Konzeption und Durchführung der Untersuchung	76
8.1 Untersuchungsziele	76
8.2 Forschungsfragen	77
8.3 Forschungsdesign	80
8.4 Operationalisierung	80
8.5 Pretest	82
8.6 Untersuchungsverlauf	83
9. Auswertung und Diskussion der Untersuchungsergebnisse	86
9.1 Allgemeine Ergebnisse der Untersuchung	86
9.2 Medieninteresse	87
9.2.1 Medianausstattung	87
9.2.2 Medienwichtigkeit	88
9.3 Bildschirmspielenutzung	91
9.3.1 Spielhäufigkeit und Spieldauer	91
9.3.2 Hardware- und Softwarebesitz	94
9.3.3 Spielorte	99
9.3.4 Austausch im Bildschirmspiel	100
9.3.4.1 ‚Zusammenspiel‘	100
9.3.4.2 Kommunikation	101
9.3.5 Spielgewohnheiten	103
9.3.5.1 Spielbeginn	103
9.3.5.2 Genrepräferenzen	104
9.3.5.3 Spielgefühl und Ambition	108
9.3.6 Einstellung	111
9.3.7 Zeit	114
9.3.8 Leistungsbeeinflussung durch Bildschirmspiele	116
9.3.9 Gefahren und Risiken	117
9.3.10 Realismus	119
9.3.11 Gratifikationen	126
9.3.11.1 Spielbestandteile	126
9.3.11.2 Spielerfahrungen/Spielgefühle	128
9.3.12 Gewaltdarstellung	138
10. Fazit und Ausblick	142
11. Quellenverzeichnis	149
Anhang	158
Fragebogen	158