

Jürgen Fritz (Hrsg.)

Computerspiele(r) verstehen

Zugänge zu virtuellen Spielwelten
für Eltern und Pädagogen



Bundeszentrale für politische Bildung

Inhalt

Einführung

- JÜRGEN FRITZ
Computerspiele und virtuelle Spielwelten 11
- ANDRÉ CZAUDERNA/TANJA WITTING
Pädagogen und Eltern in der Verantwortung – ratlos?
Welche Informationen sie sich wünschen 27
- Teil I: Ergebnisse, Erkenntnisse, Erklärungen**
- RALF VOLLBRECHT
Wie Wissenschaft Wissen schafft 39
- TANJA WITTING
Was die Spielinhalte für die Spieler bedeuten 68
- WINFRED KAMINSKI
Was Männer lieben und Frauen hassen
Zum Geschlechteraspekt in Computerspielen 82
- JÜRGEN FRITZ
Zwischen Lust und Frust
Warum Computerspiele faszinieren können 96
- WINFRED KAMINSKI
Die Stoffe, aus denen Computerspiele sind
Mythisch-märchenhafte Elemente in Computerspielen 112
- LOTHAR MIKOS/SUSANNE EICHNER
Und ewig lockt Gewalt – folgenlos im Computerspiel?
Gewalt im Computerspiel und in der Realität im
Sozialisationskontext und die Rolle des Jugendschutzes 121

TANJA WITTING Wie das Computerspielen Denken und Handeln prägen kann – Erkenntnisse zu Transferprozessen	144
KARLA MISEK-SCHNEIDER Lost in Cyberspace Können Computerspiele »süchtig« machen?	163
Teil II: Erlebnisse, Erfahrungen und Einschätzungen	
KARIN WENZ Mein Leben als Rollenspielerin Erfahrungsbericht aus virtuellen Spielwelten	187
JÜRGEN FRITZ Ein Jahr in der Welt des »Ogame«	194
ULRIKE PILARCZYK/CHRISTINE SCHULZ Wie die USK Computerspiele einschätzt und was Eltern davon haben (könnten)	210
Teil III: Erziehung und Bildung	
CHRISTOPHER SCHOLTZ Zwischen Spielauswahl und Spielpraxis Entscheidungsfelder für Eltern und Pädagogen	225
RALF VOLLBRECHT Computerspiele als medienpädagogische Herausforderung	236
HORST POHLMANN Entwicklung von Beziehungsnetzen in »World of Warcraft«	263
MARCO FILECCIA Computerspiele in der Schule Vom Unterricht zur LAN-Party	277
JÜRGEN FRITZ »Civilization IV« – ein Impuls für die politische Bildung?	289

Teil IV: Empfehlungen

WINFRED KAMINSKI

Kurzkomentare zu ausgewählter Fachliteratur 309

ANDRÉ CZAUDERNA

Empfehlenswerte Websites zu virtuellen Spielwelten 313

Die Autorinnen und Autoren 319