

Inhalt

Vorwort von Prof. Dr. Erich Wasem	5
Einleitung	9
1. Kapitel: Die Entstehungsgeschichte von computergesteuertem Spielzeug	14
1.1 Rückblick auf die Geschichte des Spielzeugs	14
1.2 Von mechanischen Automaten zu elektronischen Spielsachen	18
1.3 Eine kurze Computergeschichte	21
1.4 Vom Großrechner zum Computerspiel	23
2. Kapitel: Differenzierung und Abgrenzung der verschiedenen Arten von Computerspielen (Klassifizierung der Hardware)	26
2.1 Videospiel-Automaten/Arcade-Games	29
2.2 Telespiele	30
2.3 Mini-Arcade-Spiele	36
2.4 Home-Computer	36
2.5 Card-Games	39
2.6 Hand-Hold-Videospiele	41
2.7 Personal-Computer	45
2.8 Sich abzeichnende zukünftige Entwicklungen	46
3. Kapitel: Betrachtung der Spielinhalte (Klassifizierung der Software) ..	51
3.1 Klassifikation der Computerspiele	54
3.2 Klassiker unter den Video- und Computerspielen	64
3.3 Das heutige Angebot an Tele- und Computerspielen	68
4. Kapitel: Bedeutung der Video- und Computerspiele im Alltag von Kindern und Jugendlichen	79
4.1 Überblick über den Stand der Forschung	80
4.2 Forschungsergebnisse über die Bedeutung der Computerspiele in den 80er Jahren	87
4.2.1 Soziographische Daten	89
4.2.2 Spielverhalten	91
4.2.3 Besitz von Bildschirmspielen	93
4.2.4 Zusammenfassung der Ergebnisse	94
4.3 Versuch einer Prognose der Bedeutung von Video- und Computerspielen für die 90er Jahre	97
5. Kapitel: Aspekte des Umgangs der Gesellschaft mit Computerspielen am Beispiel der Jugendschutzgesetze	100
5.1 Versuche einer gesetzlichen Regelung	101
5.2 Die Arbeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften	102
5.3 Eigene Kontrollbestrebungen der Hersteller	105

6. Kapitel: Computerspiele als aktuelle Herausforderung an die Pädagogik	107
6.1 Sind Computerspiele “Spiele”?	108
6.2 Ansätze der Medienwirkungsforschung	111
6.3 Vermutete Wirkungen von Computerspielen	112
6.3.1 Spielbezogene Wirkungen	113
6.3.2 Nicht-spielbezogene Wirkungen	116
6.4 Neuere Ansätze der Medienwirkungsforschung	121
6.5 Pädagogische Forderungen oder Forderungen an die Pädagogik?	121
6.5.1 Forderungen nach einem differenzierten Umgang mit Computerspielen und -spielern	122
6.5.2 Computer-Lern-Spiele als Möglichkeit des konstruktiven Umgangs der Pädagogik mit Computerspielen	123
6.6. Hinweise für die pädagogische Praxis	131
Epilog	134
Dank	136
Anhang	
Anmerkungen	137
Tabellen	140
Kleines Lexikon benutzter EDV-Begriffe	144
Literatur	146
Bildnachweis	149