

Achim Bühl

Die Generation @ - Eine Einführung.....	1
-----------------------------------------	---

Martin Müsgens

Die Wirkung von Bildschirmspielen auf Kinder im Alter von 6 bis 11 Jahren. Ein empirischer Feldversuch.....	17
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

Einleitung.....	17
-----------------	----

1	Grundlegende Begriffe.....	18
1.1	Zur Geschichte des Computers.....	18
1.2	Definition Bildschirmspiele.....	23
1.3	Zur Geschichte der Bildschirmspiele.....	24
1.4	Aktueller technischer Stand der Bildschirmspiele.....	26
1.5	Kategorisierung von Bildschirmspielen.....	27
1.5.1	Denkspiele.....	28
1.5.2	Actionspiele.....	29
1.5.3	Spielgeschichten.....	31
2	Stand der Forschung.....	32
2.1	Verbreitung von Bildschirmgeräten.....	33
2.2	Computernutzung von Kindern.....	34
2.3	Anlässe für das Bildschirmspielen.....	35
2.4	Gründe für die Faszination von Bildschirmspielen.....	37
2.5	Einfluß von realen Interessen, Problemen und Vorlieben auf die Spielewahl.....	38
2.6	Bildschirmspiele und deren Wirkungen auf den Spieler.....	40
2.6.1	Soziale Vereinsamung.....	40
2.6.2	Der Flow-Effekt.....	42
2.6.3	Intermondiale Transferprozesse.....	44
3	Untersuchungshypothesen.....	46
4	Methode der Untersuchung.....	48
4.1	Beschreibung der Untersuchungsgruppe.....	48
4.2	Design der Durchführung.....	49
4.3	Begründung der Auswahl zu interpretierender Fälle.....	51
4.4	Auswertungsansatz.....	51
5	Ergebnisse der Untersuchung.....	52

5.1	Hypothese 1: Verdrängung von Freizeitbeschäftigungen.....	52
5.2	Hypothese 2: Verlust körperlicher Bewegungsmuster	53
5.3	Hypothese 3: Soziale Vereinsamung als Konsequenz	55
5.4	Hypothese 4: Differenzierungsverlust Virtualität-Realität.....	58
5.5	Hypothese 5: Flow-Effekte als Resultat	60
5.6	Hypothese 6: Bevorzugung von „realitätsnahen“ Spielen	62
5.7	Hypothese 7: Ausleben von Alternativszenarien	63
6	Resümee.....	65
6.1	Zusammenfassung der Ergebnisse.....	65
6.2	Konsequenzen für die weitere Forschung	66
Anhang A:	Ergänzender Kurzfragebogen/Postskriptum	67
Anhang B:	Leitfaden/Leitfadennaster.....	68
Anhang C:	Beschreibung der Untersuchungsgruppe	70

Christian Kürten, Armin Mühl

Die Wirkung von Computerspielen auf Jugendliche im Alter von 11 bis 18 Jahren. Ein empirisches Modell der Einflußgrößen auf die Computerspieleauswahl. 71

Einleitung 71

1	Theoretischer Bezugsrahmen.....	73
1.1	Wesen und Erscheinungsformen der Computerspiele.....	74
1.1.1	Definition Bildschirmspiel.....	74
1.1.2	Typisierung nach Hardware.....	74
1.1.3	Typisierung nach Software	76
1.1.4	Geschichte der Bildschirmspiele.....	83
1.1.5	Computerspiele als Konsumartikel	88
1.2	Lebenswelt und Computerspiele	94
1.2.1	Computerspiele als kognitive Systeme.....	95
1.2.2	Psychologische Komponenten im Computerspiel	100
1.2.3	Gründe für die Wahl von bestimmten Computerspielen	103
1.3	Einflußgrößen auf die Computerspielewahl am Beispiel Gewaltspiele	106
1.3.1	Ökonomie.....	108
1.3.2	Soziales Umfeld.....	110
1.3.3	Bildungseinrichtung	112
1.3.4	Gender	114
1.4	Hypothesen	115

2	Methoden.....	119
2.1	Grundgesamtheit.....	119
2.2	Stichprobe.....	119
2.3	Design	120
2.4	Instrument.....	121
2.5	Pretest.....	122
2.6	Haupterhebung.....	122
2.7	Methodenkritik	123
3	Ergebnisse der Untersuchung.....	124
3.1	Statistische Kennwerte	124
3.2	Hypothese 1: Gewalt in Computerspielen	129
3.3	Hypothese 2: Gewalt in Computerspielen	132
3.4	Hypothese 3: Ökonomieeinfluß.....	135
3.5	Hypothese 4: Ökonomieeinfluß.....	136
3.6	Hypothese 5: Ökonomieeinfluß.....	138
3.7	Hypothese 6: Einfluß des sozialen Umfelds	139
3.8	Hypothese 7: Einfluß des sozialen Umfelds	142
3.9	Hypothese 8: Einfluß der Bildungsrichtung	142
3.10	Hypothese 9: Einfluß der Bildungsrichtung	144
3.11	Hypothese 10: Gendereinfluß	145
3.12	Hypothese 11: Gendereinfluß	147
	Resümee	149
	Anhang: Fragebogen	156

Elmar Schlüter

	Untersuchung zu geschlechtsspezifischen Präferenzen hinsichtlich Computerspielen	163
	Einleitung	163
1	Stand der Forschung.....	165
1.1	Verbreitung und Nutzungsformen von Computern bei Kindern und Jugendlichen.....	165
1.1.1	Computerbesitz	166
1.1.2	Computerzugang	168
1.1.3	Dominierende Stellung der Computerspiele.....	169
1.2	Technische Aspekte bei Computerspielen und deren Wirkungszusammenhänge	170
1.2.1	Definition des Terminus Computerspiel.....	170

1.2.2	Entwicklungsgeschichte der Computerspiele	171
1.2.3	Typisierung aktueller Computerspiele.....	173
1.2.4	Spielziele und Anforderungen eines Computerspiels.....	176
1.2.5	Die Binnenstruktur von Computerspielen.....	178
1.2.6	Typische Merkmale der Computerspiele.....	179
1.2.7	Ursachen der faszinierenden Wirkung von Computerspielen	182
1.2.8	Das Prinzip der strukturellen Koppelung	182
1.3	Zusammenfassung	184
1.4	Geschlechtsspezifische Nutzungsmuster von Computern bei Kindern und Jugendlichen	185
1.4.1	Stellenwert der Computerspiele	185
1.4.2	Nutzungshäufigkeit und -dauer.....	188
1.4.3	Spielanlässe.....	189
1.4.5	Soziale Interaktion beim Computerspiel	191
1.4.7	Zwischenbilanz der empirisch festgestellten Verhaltensweisen.....	196
2	Theoretischer Bezugsrahmen und Hypothesen	197
2.1	Theoretischer Bezugsrahmen	197
2.2	Untersuchungshypothesen.....	202
3	Methode der Untersuchung.....	204
3.1	Das Untersuchungssample	204
3.2	Das problemzentrierte Interview als Erhebungsinstrument...	205
3.3	Durchführung der Befragung.....	206
3.4	Auswertungsansatz der Untersuchung	207
4	Ergebnisse der Untersuchung.....	207
4.1	Hypothese 1: Jungen bevorzugen actionreiche Spiele mit aggressiv-kämpferischer Thematik.	208
4.2	Hypothese 2: Mädchen bevorzugen Spiele mit comicartigem Erscheinungsbild und witzigen Spielthematiken.....	210
4.3	Hypothese 3: Mädchen stehen Spielen mit besonders aggressiver Thematik ablehnend gegenüber.	211
4.4	Hypothese 4: Mädchen bevorzugen Denk- und Logikspiele..	213
4.5	Hypothese 5: Für Jungen steht beim Computerspiel der Beherrschungsaspekt im Vordergrund.	215

4.6	Hypothese 6: Computerspiele stellen sowohl für Jungen wie auch für Mädchen immer noch ein Medium zweiter Wahl dar.	216
4.7	Hypothese 7: Jungen spielen hauptsächlich zusammen am Computer, um im Wettkampf gegeneinander spielen zu können.	218
4.8	Hypothese 8: Das gemeinsame Spielerleben von Mädchen am Computer basiert vor allem auf dem zwischenmenschlichen Aspekt.....	220
	Resümee	221
	Anhang: Soziodemographische Daten der Befragten, deren Aussagen zitiert wurden	223

Christina Schachtner

	Sozialisationsprozesse durch neue Medien und Anforderungen an die Schule.....	224
--	-------------------------------------------------------------------------------	-----

1	Zeitsignaturen als gesellschaftliche Bedingungen von Sozialisationsprozessen	224
1.1	Pluralisierung von Lebenskontexten	224
1.2	Erosion traditioneller Sinnzusammenhänge	225
1.3	Globalisierung von Beziehungen	226
1.4	Neue soziale Ungleichheiten	227
1.5	Gefährdung natürlicher Ressourcen	228
2	Ansprüche an Sozialisationsprozesse.....	228
3	Zur sozialisierenden Bedeutung Neuer Medien.....	231
3.1	Mediale Chancen	231
3.2	Mediale Risiken.....	233
4	Aufgaben schulischer Bildung im Kontext gesellschaftlicher und medialer Herausforderungen.....	235

	<i>Anhänge</i>	240
	Anhang A: Abbildungs- und Tabellenverzeichnis	240
	Anhang B: Angaben zu den Autoren.....	242
	Anhang C: Literaturverzeichnis	245
	Anhang D: Personen- und Sachregister	253