

Handbuch Medien: Computerspiele

Herausgeber:
Jürgen Fritz / Wolfgang Fehr

Inhalt

Vorwort	7
Was dieses Handbuch bietet	9
1. Lebenswelt und Computerspiele	
<i>Jürgen Fritz</i>	
Lebenswelt und Wirklichkeit	13
<i>Dieter Baacke, Wilfried Ferchhoff, Ralf Vollbrecht</i>	
Kinder und Jugendliche in medialen Welten und Netzen	
Prozesse der Mediensozialisation	31
<i>Rolf Oerter</i>	
Lebensthematik und Computerspiel	59
<i>Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr</i>	
Computerspieler wählen lebensstypisch	
Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen	67
<i>Wolfgang Fehr</i>	
Computer- und Videospiele im Medienverbund	77
2. Wesen und Erscheinungsformen der Computerspiele	
<i>Jürgen Fritz</i>	
Was sind Computerspiele?	81
<i>Jürgen Fritz</i>	
Zur „Landschaft“ der Computerspiele	87
<i>Wolfgang Fehr</i>	
Videospiele - ein unkompliziertes Spielvergnügen	99
<i>Jürgen Fritz</i>	
Edutainment - Neue Formen des Spielens und Lernens?	103
<i>Jobannes Fromme, Melanie Cecius</i>	
Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen	121
3. Computerspiele im Netz	
<i>Friedemann Schindler</i>	
CyberCommunities - herumhängen, kommunizieren, spielen und lernen	137
4. Aspekte des Marktes in Dokumenten	
<i>Christoph Holowaty</i>	
Verkaufshits & Megatrends	
Kennzeichen erfolgreicher Computer- und Videospiele	157
<i>Werner Rudolph</i>	
Erfolgreiche Videospiele	
Charakterisierungen aus der Sicht der Software-Industrie am Beispiel Nintendo	167
<i>Barbara Landbeck</i>	
Die Herstellung eines Edutainment-Titels	
Von der Konzeption bis zur Auslieferung	175
5. Gründe für die Faszinationskraft	
<i>Jürgen Fritz</i>	
Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel	183
<i>Jürgen Fritz, Heike Hönemann, Karla Misek-Schneider, Bernd Ohnemüller</i>	
Vielspieler am Computer	197

6. Wirkungen der Computerspiele

Jürgen Fritz

Langeweile, Streß und Flow

Gefühle beim Computerspiel 207

Rita Stecket, Clemens Trudewind

Aggression in Videospielen: Gibt es Auswirkungen auf die Spieler? 217

Jürgen Fritz

Zwischen Transfer und Transformation

Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt 229

Heike Esser, Tanja Witting

Transferprozesse beim Computerspiel

Was aus der Welt des Computerspiels übertragen wird 247

7. Aggression, Gewalt und Krieg in Computerspielen

Gisela Wegener-Spöhring

Spiel und Aggressivität

Ihr Wechselverhältnis in den Theorien des Spiels und in einem Beispiel 263

Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr

Gewalt, Aggression und Krieg

Bestimmende Spielthematiken in Computerspielen 277

Friedemann Schindler, Jens Wiemken

„DOOM is invading my dreams“

Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte 289

8. Pädagogische Antworten

Johannes Fromme

Pädagogische Reflexionen über die Computerspielekultur der Heranwachsenden

299

Stefan Aufenanger

Computerspiele als Herausforderung für die politische Bildungsarbeit

309

Willi van Lück

Computerspiele und Edutainment in der Schule

315

Wiebke Blank

Berufsvorbereitung in der Schule - über ein Computerspiel wie „Myst“?

325

Jens Wiemken

Breaking the Rules

Ansätze für den kreativen Umgang mit Computerspielen in der außerschulischen Jugendarbeit 327

Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr

Kriterien zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospielen

333

9. Weiterführende Literatur und Materialien

Birgit Ebbert

Rezension wichtiger Veröffentlichungen zum Thema „Computerspiel“ 341

Literaturverzeichnis 349

Verzeichnis der Autorinnen und Autoren des Handbuchs 363

Danksagung 365