

KIDS UND COMPUTERSPIELE

Eine pädagogische Herausforderung

Stefan Wink
Katharina Lindner

INHALTSVERZEICHNIS

1	Vorwort	9
2	Einleitung	11
3	Wandel der Kindheit	15
3.1	Neue Formen des Zusammenlebens	15
3.2	Veränderte Geschlechterrollen	16
3.3	Auswirkungen auf die kindliche Lebenswelt: Verinselung, Verhäuslichung und Individualisierung	16
3.4	Der Wandel des Wertesystems	19
3.5	Neue Identifikationsmodelle - Medien als soziale Instanz?	19
4	Allgemeine Entwicklung von der ersten Rechenmaschine bis zu heutigen Bildschirmspielen	23
4.1	Von der ersten Rechenmaschine zu hochmodernen Personalcomputern	23
4.2	Die verschiedenen Geräte für Bildschirmspiele	24
4.2.1	Arcadegames oder Videospilautomaten	25
4.2.2	Videospielkonsolen	25
4.2.3	Card-Games	26
4.2.4	Hand-Held-Videospiele	27
4.2.5	Homecomputer	27
4.2.6	Personal-Computer	28
4.3	Geschichte der Computerspiele	28
4.4	Daten der Computerspielindustrie	29
5	Verschiedene Ansätze zur Kategorisierung von Bildschirmspielen	33
5.1	Köpfchen- und Knöpfchenspiele	33
5.2	Landkarte der Bildschirmspiele	36
5.3	Kategorisierung nach VOLLMER	37
6	Bildschirmspiele und Spieltheorien	43
6.1	Gedanken zum Spiel	43
6.2	Die Spieltheorien	43
6.3	Charakteristika von Spielen und ihre Anwendung auf Bildschirmspiele	45
7	Die Faszination von Bildschirmspielen	49
7.1	Gründe für die Faszination nach SCHELL	49
7.2	Die vier Funktionskreise nach FRITZ	50
7.3	Das Flow-Erlebnis	54
7.4	Funktionsmodell des Computerspielens	55

8	Entwicklungspsychologische Voraussetzungen für den Umgang mit Bildschirmspielen	59
8.1	Die Frühphase der kindlichen Entwicklung	60
8.2	Symbolverstehen und Sprachentwicklung	60
8.3	Logisches Denken und Erkennen komplexer Zusammenhänge	61
9	Die Rolle des Computers in der Kinderkultur	63
9.1	Zugangsmöglichkeiten von Kindern zum PC	63
9.2	Der Stellenwert des Computers im Rahmen der Freizeitgestaltung	64
9.3	Einstiegsalter und Nutzung	65
9.4	Orte der Nutzung	66
9.5	Tätigkeiten am Computer	66
9.6	Spielanlässe	67
9.7	Welche Spiele spielen Kinder?	68
10	Aspekte geschlechtsbezogener Computernutzung	71
10.1	Entwicklung geschlechtsbezogener Nutzung in den letzten Jahrzehnten	71
10.2	Ursachen für die Unterschiede	72
10.3	Rollenstereotypen in Computerspielen	73
11	Computerspiele und ihre Wirkung	75
11.1	Die Beziehung zwischen Spieler und Spiel	75
11.1.1	Drei Spielertypen	75
11.1.2	Die Strukturelle Kopplung	77
11.2	Die Wirkung der Computerspiele	79
11.2.1	Physische Auswirkungen	80
11.2.2	Psychosoziale Aspekte: Isolation, Sucht und mangelnde Empathie	81
11.3	Fördern Computerspiele Intelligenz?	82
12	Computerspiele und Gewalt	87
12.1	Der Begriff der Gewalt	87
12.2	Hypothesen zur Wirkung von Gewaltdarstellungen	88
12.3	Untersuchungen über die Wirkung von Gewalt in Computerspielen	91
12.4	Die Instanzen des Jugendschutzes und ihre Wirksamkeit	102
12.4.1	Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften	102
12.4.2	DOOM - Beispiel für ein indiziertes Computerspiel	103
12.4.3	Die Effizienz der Indizierungsmaßnahmen	105
12.4.4	Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK	106
12.4.5	Der Stellenwert des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit	107
12.4.6	Der erzieherische Jugendmedienschutz - Medienpädagogik	107

13 Eine erste Bilanz	111
14 Das Projekt „Computerspiele in der Kinderkultur“	113
14.1 Das offene Beratungsangebot	113
14.1.1 Begriffsbestimmung Beratung.	113
14.2 Grundlagen der offenen Computerspielberatung	115
14.2.1 Eltern als Adressaten	115
14.2.2 Strukturierung der Computerspiele für die Beratung	117
14.2.3 Die Kategorien im Einzelnen:	118
14.2.4 Kriterien für die Beurteilung	120
14.3 Konkrete Durchführung der Computerspielberatung	122
14.3.1 Vorarbeiten zur Beratung	122
14.3.2 Orte und Zeiten der Beratung	123
14.3.3 Rückmeldungen zu den Beratungsveranstaltungen	123
14.4 Reflexion.	126
14.4.1 Reflexion der Rahmenbedingungen	126
14.4.2 Reflexion des Beratungsangebots	127
14.5 Entwicklung einer Infotainmentshow	130
15 Fazit.	133
16 Literaturverzeichnis	CXXXV
17 Anhang	CXLV
17.1 Elternbroschüre.	CXLV
18 Abkürzungsverzeichnis	CLI
19 Spieleindex.	CLIII