

Inhalt

Vorwort	9
Einleitung	11
Teil I: Elektronischer Wandel im Kinderzimmer	
HEIN RETTER	
Die Technisierung der Spielmittel – Vom mechanischen Spielzeug zu den elektronischen Medien	17
WOLFGANG H. SWOBODA	
Veränderungen im Medienalltag Jugendlicher – Befürchtungen und Befunde	40
JÜRGEN FRITZ	
Videospiele zwischen Faszination, Technik und Kommerz	70
Teil II: Krieg und Gewalt als Spielinhalte	
CHRISTIAN BÜTTNER	
Gewalt im Spiel Zum Verhältnis von phantasierter zur realen Gewalt	93
RUDOLF STEFEN/GERHARD ADAMS	
Kriegsverherrlichung – Kriegsverharmlosung: Problematische Begriffe?	114
CHRISTIAN BIRKHOLZ/EBERHARD GEISLER	
Kriegsszenarien im Computerspiel	123
HELMUT KAMPE	
Krieg in Familien- und Gesellschaftsspielen (Brettspiele)	131
	5

Teil III: Faszination und Wirkung von Videospiele

SUSANNE PFEIFER

**Krieg – Sport – Abenteuer
Streifenzug über den Computerspielemarkt** 152

STEFAN KOLFHAUS

Umgang Jugendlicher mit Videospiele 166

STEFAN KOLFHAUS

Bilanz von Wirkungsstudien zum Videospiele 189

JÜRGEN FRITZ

Wie wirken Videospiele auf Kinder und Jugendliche? 200

CHRISTIAN BIRKHOLZ/EBERHARD GEISLER

**„Wenn die Action stimmt, ist es egal“
Interview mit einem Computerfreak** 218

Teil IV: Veränderte Freizeitkultur von Jugendlichen

HEINZ HENGST

Zur Medien- und Freizeitkultur Jugendlicher 231

Teil V: Pädagogische und bildungspolitische Implikationen

RUDOLF STEFEN/GERHARD ADAMS

**Bildschirmkriegsspiele als Jugendgefährdung?
Probleme des Jugendmedienschutzes** 259

WOLFGANG FEHR

**Probleme des pädagogischen Jugendmedienschutzes
in Institutionen** 270

JOACHIM H. KNOLL

Medienpädagogische Arbeit in der Erwachsenenbildung 278

WOLFGANG FEHR/JÜRGEN FRITZ	
Videospiele als Anstoß für mediale Aktivitäten in der Jugendarbeit	293
JÜRGEN FRITZ	
Videospiele in der Schule	301
Bildtafeln I–XV nach Seite 168	
Anhang	
A. Gesetzliche Bestimmungen zum Jugendmedienschutz	313
B. Weiterführende Literatur	325
Die Autoren	327