

# Inhalt

	<b>Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>1.</b>	<b>Veränderungen der Gesellschaft, Familie und Kindheit</b> .....	<b>5</b>
1.1	Geschichte der Familienstruktur, Kindheit und Jugend .....	6
1.2	Gesellschaftliche Veränderungen .....	8
1.2.1	Individualisierung und Multioptionsgesellschaft .....	8
1.2.2	Globalisierung und Risikogesellschaft .....	9
1.2.3	Verlängerte Jugend und Wissensgesellschaft .....	11
1.2.4	Beschleunigung und Informationsgesellschaft .....	13
1.3	Familie im Wandel .....	14
1.3.1	Individuelle Freisetzung durch viele Optionen .....	14
1.3.2	Globalisierung und Risikogesellschaft .....	17
1.4	Kindheit im Wandel und Existenzberechtigung der Medien – wie wirken sich die gesellschaftlichen Veränderungen auf die Kindheit aus? .....	18
1.4.1	Zeitüberschuss .....	18
1.4.2	Sinnvakuum .....	19
1.4.3	Identitätsfindung, Hierarchiebildung durch Medien .....	20
1.5	Zusammenfassung und Fazit .....	22
<b>2.</b>	<b>Medienpädagogik – der pädagogische Blick auf die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen</b> ....	<b>25</b>
2.1	Medienpädagogische Leitideen in historischer Sicht .....	26
2.2	Medien im Kreuzfeuer der pädagogischen Diskussion .....	30
2.2.1	Befürchtungen bezüglich der Mediennutzung .....	32

2.2.1.1	Alt und doch immer wieder neu .....	37
2.3	Medien als Sündenbock für gesellschaftlich-strukturelle Defizite .....	39
2.3.1	Elterngeneration oder ein Generationskonflikt? .....	39
2.3.2	Was brauchen Kinder wirklich? .....	41
2.3.3	Sozialisationsbedingte Einstellungen und Werte .....	43
2.4	Medienpädagogik im 21. Jahrhundert .....	45
2.4.1	Wie gehen Kinder heute mit Medien um? Stand der Forschung .....	45
2.4.2	Zukunft der Medienpädagogik .....	47
2.5	Zusammenfassung und Fazit .....	51
<b>3.</b>	<b>Mediennutzung: Schwerpunkt Computerspiele .....</b>	<b>53</b>
3.1	JIM-Studie .....	54
3.2	Jungen als Computerspieler .....	61
3.3	Mädchen und fehlende Identifikationsfiguren .....	62
3.4	Funktion oder Nutzen von Computerspielen .....	65
3.4.1	Anlass zum Spielen .....	65
3.4.2	Übergeordnete Motivation .....	67
3.4.2.1	Primäre Motivation als strukturelle Kopplung zwischen den Inhalten der virtuellen Welt und der Lebenswelt des Spielers .....	67
3.4.2.2	Sekundäre Motivationen – Kontrolle, Macht, Leistung, Kompetenz und Erfolg .....	69
3.4.3	Warum Computerspieler Macht, Herrschaft und Kontrolle erlangen möchten .....	71
3.5	Zusammenfassung und Fazit .....	72
<b>4.</b>	<b>Eigenheiten des Computerspiels .....</b>	<b>75</b>
4.1	Was sind Computerspiele beziehungsweise ihre Merkmale? .....	77
4.1.1	Figuren im Computerspiel .....	80
4.2	Faszination oder die Unterhaltungswirkung von Computerspielen .....	81
4.2.1	Der Flow .....	87
4.2.1.1	Das Computerspiel als eine Flow-Aktivität .....	89

4.2.1.2	Funktionsmodell des Computerspielens nach Fritz (1995)/Computerspiel als emotionaler Umformungsprozess .....	91
4.2.2	Faszination durch Handlungsmöglichkeiten und Handlungsnotwendigkeiten .....	93
4.3	Was unterscheidet Computerspiele von anderen unterhaltsamen Medienangeboten? .....	102
4.3.1	Mensch-Computer-Interaktion und Selbstwirksamkeit. ....	102
4.3.2	Partielle Autonomie des Computersystems. ....	103
4.3.3	Simulation realer Aktionszusammenhänge .....	104
4.4	Computerspiel als Spiel .....	105
4.4.1	Ungezwungene, freiwillige Beschäftigung Einzelner oder einer Gruppe. ....	106
4.4.2	Durch Raum und Zeit festgelegte und abgetrennte Realität. ....	106
4.4.3	Ungewiss, im Vorhinein nicht festgelegt in Verlauf und Ausgang .....	107
4.4.4	Unproduktive Betätigung .....	108
4.4.5	Durch Regeln und Absprachen festgelegte Betätigung ...	109
4.4.6	Fiktive, zweite Wirklichkeit. ....	109
4.5	Spiele als symbolhafte Abbildungen von Problemen und als Sozialisationsagenten .....	111
4.5.1	Vor- und Nachteile des Computerspiels gegenüber dem gegenständlichen Spiel. ....	113
4.5.1.1	Computerspiele sind bereits fertige Spielräume. ....	113
4.5.1.2	Computerspiele bieten hohe Kontrollierbarkeit. ....	114
4.6	Zusammenfassung .....	114
4.7	Fazit .....	120
<b>5.</b>	<b>Auswirkungen von Computerspielen – Der ewige Streit – Kompetenz- und Wirkungsforschung .....</b>	<b>123</b>
5.1	Die Nutzenfrage: Welche Fähigkeiten lassen sich durch Computerspiele schulen? .....	125
5.1.1	Informelle Effekte. ....	127
5.1.2	Edutainment-Programme .....	129
5.1.3	Sinnvolle Computerspiele. ....	132

5.2	Wirkungstheorien: Die Gewaltfrage .....	136
5.2.1	Doppelmoral: Ego-Shooter als Sündenbock .....	136
5.2.1.1	EGO-Shooter als Hauptursache für den Schulamok? .....	140
5.2.2	Verschiedene Theorien und uneinheitliche Studien zum Thema Mediengewalt und ihre Wirkungen .....	148
5.2.2.1	Theorien .....	148
5.2.2.2	Ergebnisse und Methoden .....	152
5.2.2.3	GAAM (General Affective Aggression Model) .....	154
5.2.3	Wie fassen Spieler Spielgewalt auf? .....	160
5.2.3.1	Empathische Anteilnahme .....	161
5.2.3.2	Ein Computerspiel ist mehr als sein Inhalt .....	163
5.2.3.3	Kovariates Merkmal: Aggressive Persönlichkeit .....	167
5.2.4	Inwiefern unterscheiden Spieler zwischen Gewalt im Spiel und realer Gewalt? .....	170
5.2.4.1	Transfermodell nach Fritz .....	170
5.2.4.2	Bild und Wirklichkeit: Rahmungskompetenz .....	180
5.2.5	Kritik gegenüber der Medienwirkungsforschung .....	185
5.3	Zusammenfassung und Fazit .....	187
<b>6.</b>	<b>Exkurs: Allgemeine Gewaltforschung: Entstehungsbedingungen .....</b>	<b>193</b>
<b>7.</b>	<b>Medienkompetenz .....</b>	<b>199</b>
7.1	Dimensionen der Medienkompetenz .....	201
7.2	Wo und wie kann Medienkompetenz geschult werden? .....	204
7.2.1	Medienkompetenz als Bildungsaufgabe .....	204
7.2.2	Medienkompetenz als intergenerationelle Aufgabe .....	205
7.2.3	Medienkompetenz als gesellschaftliche Aufgabe .....	206
7.2.4	Medienkompetenz als interkulturelle Aufgabe .....	206
7.3	Zusammenfassung und Fazit .....	207
	<b>Epilog .....</b>	<b>211</b>
	<b>Literatur .....</b>	<b>217</b>