

Inhaltsverzeichnis

1.	EINLEITUNG.....	3
2.	DIE NUTZUNGSMOTIVE FÜR COMPUTERSPIELE	6
2.1	Beschreibungen der Genres	6
2.2	Computerspiele als Spielzeug	7
2.3	Die Funktionen des Spiels (Exkurs in die Spieltheorie)	10
2.4	Computerspiele als Kulturgut	12
2.5	Nutzerstruktur	14
2.6	Die Grundelemente der Bildschirmspiele.....	16
2.7	Genrepräferenzen	18
2.8	Motivationspotentiale von Computerspielen.....	20
2.8.1	Spielanlässe.....	20
2.8.2	Gratifikationen	20
2.8.3	Flow Effekt	21
2.8.4	Primäre und sekundäre Motivation.....	22
2.8.5	Die vier Funktionskreise nach Fritz.....	24
2.8.6	Multiplayer.....	25
3.	ANSÄTZE UND THEORIEN DER MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG	28
3.1	Neurobiologische Erklärungen	30
3.2	Transfermodell nach Fritz	32
4.	GEWALT IN COMPUTERSPIELEN	40
4.1	Gewalt und Aggression	41
4.2	Faszination virtueller Gewalt.....	42
4.3	Theorien zum Zusammenhang von medialer und realer Gewalt.....	44
4.4	Untersuchungen von Auswirkungen medialer Gewalt.....	48
4.5	Empathiereduktion	55
4.6	Waffentraining	56

4.7	Altersfreigabensysteme.....	57
4.7	Zusammenfassung Fazit Folgerung	59
5.	COMPUTERSPIELSUCHT	62
5.1	Die Zielgruppe für Onlinerollenspiele.....	63
5.2	MMORPG's und ihre Funktionsweise.....	64
5.3	Die Rolle der Spielergemeinschaften in MMORPG's	67
5.4	Die 4 Spielertypen nach Bartel wie Spieler sich in MMORPG's bewegen	69
5.5	Neurobiologische Aspekte.....	71
5.6	Diagnose und Nosologische Einordnung.....	72
5.7	Therapie Beratungsangebote	75
5.8	Zusammenfassung/ Fazit.....	76
6.	LERNPOTENTIALE VON COMPUTERSPIELEN	79
6.1	Kompetenzerwerb durch das Computerspielen.....	79
6.2	Machinimas	85
6.3	Edutainment und Serious Games	88
7.	PÄDAGOGISCHE KONZEPTE UND IDEEN	94
7.1	Die Rolle des Körperlichen.....	94
7.2	Hardliner Konzept nach Wiemken.....	95
7.3	Projekte und Konzepte	97
7.4	Die Rolle der Eltern	101
7.5	Ideen für Projekte	102
7.6	Informationsangebote.....	103
7.7	Konsequenzen und Forderungen.....	104
8.	FAZIT	106
9.	LITERATURVERZEICHNIS	111
	AUTORENVITA	119