

Joachim H. Knoll  
Stephan Kolfhaus  
Susanne Pfeifer  
Wolfgang H. Swoboda

# Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher

*Untersuchungen zum Spielverhalten  
und zur Spielpädagogik*

Leske + Budrich, Opladen 1986

# Inhalt

<b>I.</b>	<b>Der homo ludens im technischen Zeitalter — kulturelle und anthropologische Dimensionen des Videospieles</b> .....	7
	<i>(Joachim H. Knoll)</i>	
1.	Die Vertreibung des homo ludens aus dem Spielparadies .....	9
2.	Projektionen auf die Zukunft der Spielkultur .....	13
3.	Spielarten und deren Funktion .....	17
4.	Spielen als menschliche Grundausrüstung .....	21
5.	Heutige Spielmittel und deren Akzeptanz .....	23
6.	Spiel in der wissenschaftlichen Einschätzung .....	25
<b>II.</b>	<b>Vom Murnelenspiel zum Bildschirmspiel — Zur Entwicklung und zum Stand der Spielforschung</b> .....	29
	<i>(Susanne Pfeifer)</i>	
1.	Zur Spieltheorie und Spielpädagogik — ein Überblick .....	31
1.1	Geschichte der Spielforschung — Autoren und ihre Ansätze .....	31
1.1.1	„Gedankenspiele“ zum Spielen im vorindustriellen Zeitalter .....	32
1.1.2	Spiel in der „Theorie“ des 19. Jahrhunderts .....	34
1.1.3	Spieltheorien im 20. Jahrhundert .....	37
1.1.4	Zusammenfassende Aspekte zum Stand der spielpädagogischen Diskussion .....	52
1.2	Geschichte des „Spielzeugs“ .....	55
1.2.1	Zum Begriff „Spielzeug“ .....	55
1.2.2	Zum Verhältnis zwischen Spiel und Spielmittel .....	57
1.2.3	Erste Erscheinungsformen der Spielmittel .....	58
1.2.4	Spielmaterial als „beiläufiges Trivialprodukt“ des Handwerks ...	60
1.2.5	Beginn der industriellen Spielzeugproduktion und die damit einhergehende Technisierung des Spielzeugs .....	62
1.3	Aspekte der Spielforschung — aus pädagogischer Sicht .....	65
2.	Der Stellenwert des Bildschirmspiels in Technik und Forschung ...	67
	<i>(Stephan Kolfhaus)</i>	
2.1	Video-, Tele- und Computerspiel — Spielzeug und seine Technologie	68
2.1.1	Spielgeräte und Marktstrukturen .....	68

2.1.2	Spielinhalte und Kassettenangebot .....	70
2.1.3	Spielziele und Technikbedingungen .....	73
	Exkurs: Das Kriegsspielzeug — eine Diskussion alle Jahre wieder .....	74
2.2	Bildschirmspiel als Jugendgefährdung — zur aktuellen Forschung .....	77
2.2.1	Zum Dilemma der Medienwirkungsforschung .....	78
2.2.2	Aggression, Sucht, Kriminalität durch Spiele? .....	80
2.2.3	Zum Begriff der Jugendgefährdung .....	83
2.3	Jugendmedienarbeit und Jugendmedienschutz — zur pädagogischen Problematik der Bildschirmspiele .....	87
<b>III.</b>	<b>Zum Umgang Jugendlicher mit dem Bildschirmspiel — Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung .....</b>	<b>91</b>
	<i>(Wolfgang H. Swoboda)</i>	
1.	Ausgangspunkte und Leitfragen .....	93
1.1	Freizeit, Mediennutzung und Jugend als Untersuchungsgegenstände empirischer Studien zu Beginn der 80er Jahre .....	94
1.2	Ergebnisse einer Voruntersuchung zum Videospiel und Freizeitverhalten Jugendlicher .....	103
2.	Untersuchungsdesign und Durchführung .....	105
2.1	Operationalisierung der Forschungsfragen, Entwicklung des Instrumentariums und Beschreibung der Stichprobe .....	105
2.2	Auswertungsschritte und Aussagekraft der Ergebnisse .....	114
3.	Befunde .....	121
3.1	Zum Stellenwert des Bildschirmspiels im Freizeitverhalten Jugendlicher .....	122
3.2	Videospieler — ihre Spielpräferenzen, Beurteilungen und Kommentierungen .....	145
3.3	Vielspieler, ausländische und arbeitslose Jugendliche als Problemgruppen .....	191
4.	Zusammenfassung der wichtigsten Befragungsergebnisse .....	229
<b>IV.</b>	<b>Das Bildschirmspiel — ein pädagogisches Problem? .....</b>	<b>237</b>
	<i>(Pfeifer/Swoboda/Kolfhaus)</i>	
1.	Elektronisches Spiel — ein spielpädagogisches Thema? .....	239
2.	Empirische Befunde zum Bildschirmspiel Jugendlicher .....	241
3.	Pädagogische Überlegungen zum Bildschirmspiel .....	245
<b>V.</b>	<b>Anhang .....</b>	<b>249</b>
	Anmerkungen .....	251
	Instrumentarium der Repräsentativ-Umfrage .....	265
	Literaturverzeichnis .....	291
	Die Autoren .....	303