

Inhalt

1	Was bedeutet das sich wandelnde Medienangebot für die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen?..	15
1.1	Die wachsende Geräteausstattung und ihre Aneignung durch die Heranwachsenden	16
1.2	Altersbezogene Veränderungen bei der Computernutzung	21
1.3	Wie gehen Mädchen und Jungen mit dem Computer um?.....	24
1.4	Medialer Wandel und Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen	25
2	Warum spielen Kinder so gerne Computerspiele? Theoretische Überlegungen	30
2.1	Der Selektionsansatz	30
2.2	Welche Bedeutung hat das Spielen in der kindlichen Entwicklung? ...	35
2.3	Besonderheiten des Mediums Computerspiel: Interaktivität und Mastery	37
2.4	Die Auswahl von Computerspielen als Mittel zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben	40
2.5	Wie der Entwicklungsstand die Auswahl und Verarbeitung von Computerspielen beeinflusst.....	42
2.6	Interindividuelle Unterschiede bei der Computerspielnutzung am Beispiel der strukturellen Koppelung	44
3	Mädchen, Jungen und die Entwicklung ihrer Vorlieben bei Computerspielen.....	46
3.1	Geschlechtsunterschiede beim Computerspielen	46
3.2	Veränderungen im Laufe der Schulzeit	48
3.3	Darstellungen von männlichen und weiblichen Figuren in Computerspielen.....	50
3.4	Welche Computerspiele bevorzugten die Kinder in der KUHL Studie?	52

3.5	Diskussion: Es gibt eine Experimentierphase bei der Beschäftigung mit Computerspielen!	62
4	Welche Kinder bevorzugen gewalthaltige Computerspiele?.....	65
4.1	Gewalt im kindlichen Spiel	65
4.2	Gewaltdarstellungen in Computerspielen.....	66
4.3	Wie verbreitet sind gewalthaltige Computerspiele bei Grundschulkindern?	72
4.4	Verändern sich die Vorlieben für gewalthaltige Computerspiele im Verlauf der Grundschulzeit?	78
4.5	Welche Bedingungen führen zu einer Konsolidierung der Vorliebe für gewalthaltige Computerspiele?	79
5	Wie wirken gewalthaltige Computerspiele? Theoretische Überlegungen	83
5.1	Sorgen um den Transfer in Gesellschaft und Wissenschaft	83
5.2	Kurzfristige Wirkungen	85
5.3	Langfristige Wirkungen.....	90
5.4	Welchen Einfluss hat die Persönlichkeit?	98
6	Welchen Stellenwert haben gewalthaltige Computerspiele bei der Erklärung offen aggressiven Verhaltens?	100
6.1	Metaanalysen bestätigen einen Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Computerspielen und aggressivem Verhalten	100
6.2	Zusammenhänge zwischen der Vorliebe für gewalthaltige Computerspiele und dem aggressiven Verhalten in der KUHLL Studie	103
6.3	Welche Bedeutung haben gewalthaltige Computerspiele gegenüber anderen (psychologischen) Variablen bei der Vorhersage offen aggressiven Verhaltens?.....	107
6.4	Diskussion zur Bedeutung von Erziehung und Familie	113
7	Fördert eine Vorliebe für Egoshooter offen aggressives Verhalten? Oder wenden sich bereits aggressive Kinder vermehrt den Egoshootern zu?	115
7.1	Zwei transaktionale Modelle zum Zusammenhang von Mediennutzung und Medienwirkung	115
7.2	Welche Erkenntnisse zur Wirkrichtung liegen aus der Fernsehforschung vor?	118
7.3	Welche Erkenntnisse zur Wirkrichtung liegen aus der Computerspielforschung vor?.....	119

7.4	Ergebnisse des KUHL Projekts zur Wirkrichtung zwischen dem offen aggressiven Verhalten und der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele.....	122
7.5	Lässt sich die Bedeutsamkeit des Selektionspfades durch die Drittvariable „Schulleistung“ erklären?	125
7.6	Was verändert sich, wenn das eigene Urteil über offen aggressives Verhalten einbezogen wird?	127
7.7	Diskussion: Teufelskreis und sozialer Wandel	128
8	Was ist die treibende Kraft hinter dem Zusammenhang zwischen Computerspielen und relational aggressivem Verhalten?	131
8.1	Begriffsklärung: Was ist relational aggressives Verhalten?.....	131
8.2	Wer ist aggressiver – Jungen oder Mädchen?.....	132
8.3	Welche Ergebnisse zur Wirkrichtung beim relational aggressiven Verhalten liegen aus der Fernsehforschung und der Computerspielforschung vor?.....	134
8.4	Ergebnisse des KUHL Projekts zur Wirkrichtung zwischen dem relational aggressiven Verhalten und der Nutzung (gewalthaltiger) Computerspiele	136
8.5	Kreuzpfadmodelle zwischen relational aggressivem Verhalten und Rollenspielen	138
8.6	Die Drittvariable „Schulleistung“ spielt wieder keine Rolle bei der Erklärung des Selektionspfades.....	140
8.7	Diskussion: Warum fördert relational aggressives Verhalten die Vorliebe für Rollenspiele?	141
8.8	Zusammenfassende Schlussbemerkungen.....	148
9	Unter welchen Bedingungen wird Computerspielen zur Gewohnheit?	149
9.1	Theoretische Überlegungen zur Gewohnheitsbildung beim Computerspielen.....	151
9.2	Welche sozialen und personalen Bedingungen begünstigen die Gewohnheitsbildung?	156
9.3	Der Aufbau der Nachfolgeuntersuchung der KUHL Studie	158
9.4	Empirische Ergebnisse zu den Bedingungen der Gewohnheitsbildung aus der Nachfolgebefragung.....	161
9.5	Forschungsfragen der Zukunft.....	172
9.6	Ausblick oder was wird sich in Zukunft verändern?.....	175

10 Was tun? Medienpädagogische Überlegungen.....	179
10.1 Während der Experimentierphase intervenieren	179
10.2 Was ist Medienkompetenz und wie kann sie erreicht werden?	181
10.3 Aufgabenfelder der Medienpädagogik	184
10.4 Welche medienpädagogischen Konzepte liegen für Grundschulkindern vor?	187
10.5 Neue Aufgaben für Eltern und Pädagogen	190
Literatur.....	195
Sachwortverzeichnis.....	211