

# Computerspiele

Bunte Welt im grauen Alltag

Ein medien- und  
kulturpädagogisches Arbeitsbuch

Bundeszentrale  
für politische Bildung

# Inhalt

Vorwort	7
Einleitung	9
<b>Kapitel A: Lebens- und Medienwelten von Kindern und Jugendlichen</b>	<b>11</b>
GEORG SEESSLEN Der Sinnkrieg und das Computergame - die ganz alltäglichen Spielszenarien	13
HANS-DIETER KÜBLER Jugendliche Medienwelten: Computerwelten? Zur Veralltäglicung der Computernutzung und -bewertung bei Kindern und Jugendlichen	!21
<b>Kapitel B: Video- und Computerspiele: Markt, Geschichte, Funktion, Spielinhalte und -nutzung</b>	<b>37</b>
WOLFGANG FEHR/JÜRGEN FRITZ Der Computer-Software-Markt - Was Software-Firmen berichten	39
WOLFGANG FEHR/JÜRGEN FRITZ Videospiele in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen	48
WOLFGANG FEHR/JÜRGEN FRITZ Videospiele und ihre Typisierung	67
ANDREAS BEIERWALTES/BETTINA GREBE/KLAUS NEUMANN-BRAUN Indizierte Computerspiele - Markt und Spieler	89
FRIEDEMANN SCHINDLER Computerspiele in der Hand von Kindern und Jugendlichen. Eine Untersuchung über die Verbreitung und den Stellenwert problematischer Computerspiele	105
HELMUT KAMPE Menschenverachtung, Antisemitismus und Gewalt in einem rechtsextremistischen Videospiele	113
<b>Kapitel C: Ansatzpunkte und Vorschläge für die pädagogische Praxis</b>	<b>129</b>
WOLFGANG FEHR/JÜRGEN FRITZ Videospiele als medienpädagogische Herausforderung	131
DIETER GLAAP Kreativ Arbeiten mit Computern	~ <sup>v</sup> 137

HANS-JOACHIM LISSMANN	
Politische Bildung mit spracharmen Medien - Computerspiele und politische Visionen	146
Anhang	155
Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften	157
Autorenverzeichnis	163
Abbildungen	165