

1. Record Nr.	UNINA9910461346103321
Autore	Schmitt Christian
Titolo	Computerspiele [[electronic resource]] : Fluch oder Segen? : die Nutzer, die Gefahren, die Lernpotentiale, der Umgang // Christian Schmitt
Pubbl/distr/stampa	Hamburg, : Diplomica Verlag, 2011
ISBN	3-8428-0495-4
Descrizione fisica	1 online resource (122 p.)
Disciplina	306.4/87
Soggetti	Computer games - Social aspects Computer games - Psychological aspects Electronic books.
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Title from cover.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references.
Nota di contenuto	<p>CONTENTS; 1. EINLEITUNG; 2. DIE NUTZUNGSMOTIVE FUR COMPUTERSPIELE; 2.1 Beschreibungen der Genres; 2.2 Computerspiele als Spielzeug; 2.3 Die Funktionen des Spiels (Exkurs in die Spieltheorie); 2.4 Computerspiele als Kulturgut; 2.5 Nutzerstruktur; 2.6 Die Grundelemente der Bildschirmspiele; 2.7 Genrepräferenzen; 2.8 Motivationspotentiale von Computerspielen; 3. ANSATZE UND THEORIEN DER MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG; 3.1 Neurobiologische Erklärungen; 3.2 Transfermodell nach Fritz; 4. GEWALT IN COMPUTERSPIELEN; 4.1 Gewalt und Aggression; 4.2 Faszination virtueller Gewalt</p> <p>4.3 Theorien zum Zusammenhang von medialer und realer Gewalt4.4 Untersuchungen von Auswirkungen medialer Gewalt; 4.5 Empathiereduktion; 4.6 Waffentraining; 4.7 Altersfreigabensysteme; 4.7 Zusammenfassung Fazit Folgerung; 5. COMPUTERSPIELSUCHT; 5.1 Die Zielgruppe für Onlinerollenspiele; 5.2 MMORPG`s und ihre Funktionsweise; 5.3 Die Rolle der Spielergemeinschaften in MMORPG`s; 5.4 Die 4 Spielertypen nach Bartel wie Spieler sich in MMORPG`s bewegen; 5.5 Neurobiologische Aspekte; 5.6 Diagnose und Nosologische Einordnung; 5.7 Therapie Beratungsangebote; 5.8 Zusammenfassung/ Fazit</p> <p>6. LERNPOTENTIALE VON COMPUTERSPIELEN6.1 Kompetenzerwerb durch das Computerspielen; 6.2 Machinimas; 6.3 Edutainment und</p>

Serious Games; 7. PÄDAGOGISCHE KONZEPTE UND IDEEN; 7.1 Die Rolle des Körperlichen; 7.2 Hardliner Konzept nach Wiemken; 7.3 Projekte und Konzepte; 7.4 Die Rolle der Eltern; 7.5 Ideen für Projekte; 7.6 Informationsangebote; 7.7 Konsequenzen und Forderungen; 8. FAZIT; 9. LITERATURVERZEICHNIS; AUTORENVITA

Sommario/riassunto

Hauptbeschreibung Computer und Videospiele sind ein Phänomen der Moderne. Langst sind diese Medien Teil der Alltags- und Populärkultur von Kindern, Jugendlichen aber auch Erwachsenen geworden. Wie jedes neue Medium schufen auch Bildschirmspiele Ängste und Vorbehalte. So werden Gewalt beinhaltende Spiele immer wieder im Zusammenhang mit begangenen Amokläufen genannt. Aufgrund dessen werden sie heute oft als "Killerspiele" betitelt. Im Zuge der Spielentwicklung und der Forcierung der Breitbandanbindungen wurden komplexe Onlinewelten etabliert. Hier wurde es möglich, auf einer komple
