

**Derk Stiepelmann**

# Videospiele - Ein problematisches Freizeitmedium?

**Diplomarbeit**

## **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Copyright © 1999 Diplomica Verlag GmbH  
ISBN: 9783832428969

**Derk Stiepelmann**

## **Videospiele - Ein problematisches Freizeitmedium?**

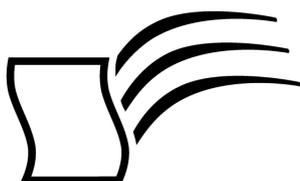


---

Derk Stiepelmann

# Videospiele - Ein problematisches Freizeitmedium?

Diplomarbeit  
an der Universität Dortmund  
Fachbereich Erziehungswissenschaft  
Dezember 1999 Abgabe



**Diplomarbeiten Agentur**  
Dipl. Kfm. Dipl. Hdl. Björn Bedey  
Dipl. Wi.-Ing. Martin Haschke  
und Guido Meyer GbR

Hermannstal 119 k  
22119 Hamburg

agentur@diplom.de  
www.diplom.de

ID 2896

Stiepelmann, Derk: Videospiele - Ein problematisches Freizeitmedium? / Derk

Stiepelmann - Hamburg: Diplomarbeiten Agentur, 2000

Zugl.: Dortmund, Universität, Diplom, 1999

---

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, daß solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden, und die Diplomarbeiten Agentur, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Dipl. Kfm. Dipl. Hdl. Björn Bedey, Dipl. Wi.-Ing. Martin Haschke & Guido Meyer GbR  
Diplomarbeiten Agentur, <http://www.diplom.de>, Hamburg 2000  
Printed in Germany



**Diplomarbeiten Agentur**

## **Wissensquellen gewinnbringend nutzen**

**Qualität, Praxisrelevanz und Aktualität** zeichnen unsere Studien aus. Wir bieten Ihnen im Auftrag unserer Autorinnen und Autoren Wirtschaftsstudien und wissenschaftliche Abschlussarbeiten – Dissertationen, Diplomarbeiten, Magisterarbeiten, Staatsexamensarbeiten und Studienarbeiten zum Kauf. Sie wurden an deutschen Universitäten, Fachhochschulen, Akademien oder vergleichbaren Institutionen der Europäischen Union geschrieben. Der Notendurchschnitt liegt bei 1,5.

**Wettbewerbsvorteile verschaffen** – Vergleichen Sie den Preis unserer Studien mit den Honoraren externer Berater. Um dieses Wissen selbst zusammenzutragen, müssten Sie viel Zeit und Geld aufbringen.

**<http://www.diplom.de>** bietet Ihnen unser vollständiges Lieferprogramm mit mehreren tausend Studien im Internet. Neben dem Online-Katalog und der Online-Suchmaschine für Ihre Recherche steht Ihnen auch eine Online-Bestellfunktion zur Verfügung. Inhaltliche Zusammenfassungen und Inhaltsverzeichnisse zu jeder Studie sind im Internet einsehbar.

**Individueller Service** – Gerne senden wir Ihnen auch unseren Papierkatalog zu. Bitte fordern Sie Ihr individuelles Exemplar bei uns an. Für Fragen, Anregungen und individuelle Anfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Wir freuen uns auf eine gute Zusammenarbeit

### **Ihr Team der *Diplomarbeiten Agentur***

Dipl. Kfm. Dipl. Hdl. Björn Bedey —  
Dipl. Wi.-Ing. Martin Haschke —  
und Guido Meyer GbR —

Hermannstal 119 k —  
22119 Hamburg —

Fon: 040 / 655 99 20 —  
Fax: 040 / 655 99 222 —

agentur@diplom.de —  
[www.diplom.de](http://www.diplom.de) —

# Inhaltsverzeichnis

<b>1.</b>	<b>Einleitung</b>	<b>6</b>
1.1	Begriffsklärung	8
<b>2.</b>	<b>Was sind Videospiele?</b>	<b>8</b>
2.1	Entwicklung der Videospiele	11
2.1.1	Die 50er Jahre	11
2.1.2	Die 60er Jahre	11
2.1.3	Die 70er Jahre	11
2.1.4	Die 80er Jahre	14
2.1.5	Die 90er Jahre	16
2.1.6	Zukünftige Entwicklungen	18
2.2	Darstellung der Videospiele-Hardware	19
2.2.1	Videospielkonsolen	19
2.2.2	Personal Computer	20
2.2.3	Videospielautomaten	21
2.2.4	Hand-Hold-Videospiele	22
2.3	Darstellung der Videospiele-Software	22
<b>3.</b>	<b>Empirische Ergebnisse</b>	
	<b>über Videospielegewohnheiten</b>	<b>29</b>
3.1	Besitz von Videospiele oder Videospielegeräten	30
3.2	Spielerfahrung	31
3.3	Beliebtheit der verschiedenen Videospielekategorien	32
3.4	Spielhäufigkeit	34
3.5	Spielzeit	34
3.6	Zugangsmöglichkeiten	36
	Zusammenfassung der Ergebnisse	37

<b>4.</b>	<b>Wie wirken Videospiele auf Kinder und Jugendliche?</b>	<b>40</b>
4.1	Aggressivität	40
4.1.1	Die Katharsisthese	41
4.1.2	Die Inhibitionsthese	42
4.1.3	Die Stimulationsthese	43
4.1.4	Die Lerntheorie	43
4.1.5	Die Habitualisierungsthese	45
4.1.6	Die These der Wirkungslosigkeit	45
4.1.7	Ergebnisse der Wirkungsstudien	46
4.2	Müdigkeit und Erschöpfung	47
4.3	Stress	49
4.4	“Coolness“	51
4.5	Soziale Wirkungen	52
4.6	Sucht	54
4.7	Realitätsverlust	56
4.8	Physische Auswirkungen	58
4.9	Positive Auswirkungen	60
	Zusammenfassung	63
<b>5.</b>	<b>Zur Faszination von Videospiele</b>	<b>66</b>
5.1	Warum spielen Kinder und Jugendliche Videospiele?	66
5.1.1	Spaß und Spannung	66
5.1.2	Langeweile	67
5.1.3	Abreagieren von Aggressionen	68
5.1.4	Entspannung und Abbau von Stress	68
5.2	Wie erleben Kinder und Jugendliche Videospiele – Zur Erlebnisqualität des Videospiele	69
5.2.1	Interaktion	70
5.2.2	Machterleben und Kontrolle	71

5.2.3	Flow .....	75
	Zusammenfassung .....	79
<b>6.</b>	<b>Videospiele und die Pädagogik .....</b>	<b>81</b>
6.1	Was können Pädagogen tun? .....	81
6.2	Was können Eltern tun? .....	89
6.3	Was kann in der Schule getan werden? .....	93
6.4	Was kann die Politik tun? .....	96
<b>7.</b>	<b>Eigene Erfahrungen mit dem Medium .....</b>	<b>99</b>
<b>8.</b>	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>106</b>

## 1. Einleitung

Anfang April 1999 drangen die Schüler Eric Harris und Dylan Klebold schwer bewaffnet in die Columbine High School in Littleton, Colorado, ein und töteten mehrere Lehrer und Schüler. Die Meldungen der Tagespresse lieferten schon bald den Grund für diesen Amoklauf: Videospiele. Beide Attentäter waren laut Aussagen von Eltern und Freunden exzessive Spieler von Videospiele. Besonders gewaltverherrlichende Spiele wie *Doom*, *Quake II* und *Redneck Rampage* gehörten zu den Lieblingsspielen der beiden Schüler. Für die Presse und die Öffentlichkeit war also klar, daß das Schulmassaker durch Videospiele hervorgerufen wurde. Die Schüler hatten offensichtlich Spielinhalte aus den Videospiele übernommen und unreflektiert auf die Realität übertragen. Darauf formierte sich in den USA eine Bewegung, die zum Boykott gegen Gewaltmedien und insbesondere gegen Videospiele aufrief, was dazu führte, daß Disneyland in Anaheim schon wenige Tage später alle Videospiele aus dem Park verbannte, deren Ziel Angriffe auf Menschen waren.

Da ich selbst lange Zeit exzessiv Videospiele spielte und viele meiner Freunde sich immer noch mit diesem Medium beschäftigen, wuchs in mir das Interesse, mich eingehender und wissenschaftlicher mit dem Thema Videospiele auseinanderzusetzen. Dieses Interesse wurde noch dadurch verstärkt, daß ich mich bei meiner Arbeit mit Jugendlichen im Jugendamt Dortmund oftmals recht unsicher fühlte, wenn es um die Problematik der Videospiele ging. Zwar hatte ich mich im Laufe meines Studiums schon mit dem Thema Fernsehgewalt auseinandergesetzt, für einen fundierten Standpunkt in bezug auf Videospiele fehlten mir jedoch wissenschaftliche Erkenntnisse. Da ich auch bei anderen pädagogischen Mitarbeitern im Jugendamt feststellte, daß ihre Meinung gegenüber Videospiele eher durch die Boulevardpresse als durch

wissenschaftliche Ergebnisse geprägt war, entschloß ich mich, das Thema im Rahmen meiner Diplomarbeit zu bearbeiten.

Bei der vorliegenden Arbeit steht allerdings nicht die Aggressionsproblematik dieses Mediums im Vordergrund, da diese Ergebnisse allein wenig aussagefähig wären; vielmehr sollen andere wichtige Aspekte dieses Mediums miteinbezogen werden.

Hierbei werden zunächst das Wesen und die charakteristischen Merkmale von Videospiele dargestellt, um im Anschluß daran chronologisch auf die Entwicklungsgeschichte dieses Mediums einzugehen.

Es folgt eine Darstellung der Hard- und Software die nötig ist, um ein Videospiele zu spielen, sowie eine neue Einteilung der Videospiele in verschiedene Kategorien.

Desweiteren werden die aktuellsten Ergebnisse in bezug auf Videospielegewohnheiten bei Kindern und Jugendlichen dargestellt, um dann auf die potentiellen Wirkungen dieses Mediums einzugehen und dabei auch den Faktor Faszinationskraft von Videospiele miteinzubeziehen.

Anschließend sollen Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie man als Pädagoge z.B. in der Freizeit- und Jugendarbeit mit diesem Medium umgehen kann, wie Lehrer Videospiele zum Unterrichtsgegenstand machen können und wie Eltern sich in bezug auf videospielende Kinder verhalten sollten.

Den Schluß dieser Arbeit bildet ein Kapitel mit meinen eigenen Erfahrungen mit Videospiele.

Ziel dieser Arbeit ist, einen relativ umfassenden Überblick über das Thema Videospiele zu ermöglichen und den Leser aufgrund der dargestellten wissenschaftlichen Ergebnisse zu einer angemessenen Beurteilung dieser Spiele zu befähigen.