

Sophia Zwigart

Beeinflussen Online-Rollenspiele die Identitätsentwicklung Jugendlicher?

Untersucht am Beispiel des Spiels World of Warcraft

Studienarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



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.

Impressum:

Copyright © 2008 GRIN Verlag
ISBN: 9783640359257

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/129928>

Sophia Zwigart

Beeinflussen Online-Rollenspiele die Identitätsentwicklung Jugendlicher?

Untersucht am Beispiel des Spiels World of Warcraft

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

**Beeinflussen Online-Rollenspiele
die Identitätsentwicklung Jugendlicher?
Untersucht am Beispiel des Spiels World of Warcraft**

von

Sophia Zwigart



Pädagogische Hochschule Freiburg

Fakultät 1

Institut für Psychologie / Abteilungen / Entwicklungspsychologie

Studiengang Bachelor in Erziehung und Bildung

Seminar:	Entwicklung im Jugendalter
Abgabetermin:	08.09.2008
Semester:	SS 2008