

Denise Kriegel

Computerspiele in der jugendlichen Lebenswelt

Kompetenzförderliche Potentiale von Computerspielen
am Beispiel der offenen Kinder- und Jugendarbeit

Bachelorarbeit

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 © 2018 GRIN Verlag
ISBN: 9783346260994

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/924188>

Denise Kriegel

Computerspiele in der jugendlichen Lebenswelt

Kompetenzförderliche Potentiale von Computerspielen am Beispiel der offenen Kinder- und Jugendarbeit

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

Kompetenzförderliche Potentiale von Computerspielen am Beispiel der offenen Kinder- und Jugendarbeit

In welcher Form wird der Alltag von Jugendlichen durch digitale Spiele beeinflusst?

Wie lassen sich die entwicklungsspezifischen Risiken und kompetenzförderlichen Potentiale im Kontext der offenen Kinder- und Jugendarbeit aufgreifen?

Bachelorarbeit zur Bachelorabschlussprüfung, Sommersemester 2018

an der Fachhochschule Hannover – Fakultät V

Abteilung Soziale Arbeit

Eingereicht von: Denise Kriegel

Gliederung

1. Einleitung	1
2. Allgemeine Information rund um das Thema Computerspiele	3
2.1 Strukturmerkmale eines Computerspiels	3
2.2 Unterhaltungswert gemessen an den verschiedenen Genres	5
3. Computerspiele als Aspekt der jugendlichen Lebenswelt	9
3.1 Lebensweltorientierung in der Sozialen Arbeit	10
3.1.1 Das Konzept der Lebensweltorientierung nach Hans Thiersch	10
3.1.2 Digitale Medien als jugendkultureller Aspekt	13
3.1.3 Medien als Lebenswelt von Jugendlichen	17
3.2 Motive für die Computerspielnutzung	19
3.2.1 „Icebreaker-Funktion“ (Frölich, Lehmkuhl 2012, S.3)	21
3.2.2 „Ablenkung und Unterhaltung“ (Frölich, Lehmkuhl 2012, S.3).....	21
3.2.3 „Interaktivität“ (Frölich, Lehmkuhl 2012, S.3).....	22
3.2.4 „Emotionale Anregung“ (Frölich, Lehmkuhl 2012, S.5).....	23
3.2.5 „Flucht aus dem Alltag“ (Frölich, Lehmkuhl 2012, S.5).....	24
3.2.6 „Identitätsbildung- und Gestaltung“ (Frölich, Lehmkuhl 2012, S.6)	24
3.3 Lernförderliche Potentiale und entwicklungspsychologische Risiken von Computerspielen.....	25
3.3.1 Auswirkungen auf die soziale und emotionale Entwicklung	26
3.3.2 Auswirkungen auf die körperliche Gesundheit und den Schlaf	32
3.3.3 Auswirkungen auf die Wahrnehmung und Kognition.....	34
3.3.4 Auswirkungen auf die schulischen Leistungen	36
3.3.5 Förderung von Medienkompetenz	38

4. Soziale Arbeit und Computerspiel am Beispiel der offenen Kinder- und Jugendarbeit	39
4.1 Arbeitsfeldanalyse der offenen Kinder- und Jugendarbeit.....	39
4.1.1 Struktur	39
4.1.2 Funktionen	41
4.1.3 Prinzipien	44
4.1.4 Bezug auf das Thema Computerspielen	44
4.2 Medienpädagogik in der offenen Kinder- und Jugendarbeit	47
4.2.1 Aktive Medienarbeit nach Schell.....	51
4.2.2 Aktive Medienarbeit im Zusammenhang mit Lebensweltorientierung	53
4.2.3 „Identitätsarbeit mit Computerspielen“ eine Projektidee von Martin Geisler	55
5. Fazit	58
6. Literaturverzeichnis	61
7. Abbildungsverzeichnis	72

1. Einleitung

Bildschirmmedien haben in unserer Alltagsstruktur mittlerweile einen großen Stellenwert angenommen. Gegenwärtig bietet das Internet ein breites Spektrum an Nutzungsmöglichkeiten und inhaltlichen Angeboten. Im Medienkontext ergeben sich sowohl viele positive Möglichkeiten, als auch Gefahren, vor denen vor allem Heranwachsende geschützt werden müssen (vgl. Penthin et al. 2005, S.111). Durch die Bearbeitung meiner Bachelorarbeit beabsichtige ich, diesen Widerspruch reflektiert zu betrachten: Zwischen förderlichen Kulturangeboten und negativen Aspekten, wie Gewalt und Sucht, liegt oftmals nur ein schmaler Grat. Während Medienkompetenz in vielen Lebenskontexten mittlerweile eine Grundvoraussetzung ist, entgegnen viele Kritiker*innen immer wieder die negativen medialen Auswirkungen auf die Entwicklung von Heranwachsenden (vgl. Bos, Eickelmann, Gerick 2013/ Penthin et al. 2005,S.111).

Die Nutzung von Computerspielen sollte aber nicht ausschließlich aus dem negativen Kontext betrachtet werden, denn Medieninhalte können ebenso unterhaltsam als auch kreativ und lehrreich sein. In Bezug auf diesen Punkt lohnt es sich zu hinterfragen, aus welchen Gründen Jugendliche und Kinder innerhalb von virtuellen Kommunikations- und Erlebnisräumen agieren (vgl. Penthin et al. 2005, S.111). Aufgrund dessen beziehe ich mich insbesondere auf motivationale und kompetenzförderliche Potentiale von Computerspielen im Alltag von Jugendlichen. Als zentraler Begriff der Adoleszenz gilt insbesondere die Identitätsbildung, welche sich auf mehreren Ebenen konkretisieren lässt. In Bezug darauf können viele Entwicklungsaspekte durch mediale Inhalte, Angebote und Strukturen verwirklicht werden. Virtuelle Kommunikations- und Erlebnisräume bieten den Rezipient*innen vielerlei Möglichkeiten, sich sowohl auf der persönlich-individuellen, sozialen als auch der kulturell-gesellschaftlichen Ebene mit dem Selbst und der Umwelt auseinanderzusetzen. Konkret benannt besteht die Möglichkeit, sich in medialen Strukturen mit Gleichaltrigen in Beziehung zu setzen, um dadurch Bestätigung zu erhalten und gleichzeitig auch Widerspruch zu erfahren. Außerdem haben Heranwachsende in diesem Kontext die Chance, selbstbestimmt und unabhängig die eigene Gestaltung zu erproben und sich durch erfolgreiches Handeln, innerhalb von digitalen Spielen, kompetent zu fühlen. Zusätzlich bestehen in Medienstrukturen Verbindungen zu sozialen, kulturellen, politischen und individuellen Lebenswelten, an welchen sich Jugendliche beteiligen können, indem sie ihre Position preisgeben(vgl. Wagner 2012, S.10). Ein interessanter Aspekt wäre diesbezüglich, welche grundlegenden Elemente von Spielentwickler*innen benutzt werden, um diesen Ansprüchen gerecht zu werden. Aus diesem Grund werde ich mich im ersten Kapitel überwiegend auf die zentralen