

## Andreas Kirchhoff: Wohlgeordnete Freiheit

Beitrag aus Heft »2008/03: Lebenswelt Netz«

Digitale Spielwelten üben eine große Faszination auf Jugendliche aus und führen immer wieder zu Bedenken von Eltern, pädagogischen Fachkräften und der Öffentlichkeit. Der Beitrag gibt Einblick in Bedeutung und Entwicklung von Online-Spielen aus Perspektive der Produzierenden und Konsumierenden.

Literatur:

Wölfling, Klaus: Computerspielsucht – Grundlagen und Operationalisierung des Phänomens. In: Gesamtverband für Suchtkrankenhilfe e. V./Johannes Gutenberg Universität Mainz (Hg.) (2008), Mediensucht: Computer, Fernsehen, Handy ... moderne Gefahren – Diagnostik, Beratung und Therapie. Tagungsdokumentation. Berlin

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.) (2007). Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften [www.pressetext.de/pte.mc?pte=071115021](http://www.pressetext.de/pte.mc?pte=071115021) [Zugriff: 09.05.2008](merz 2008-3, S. 32-35)