merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Christiane Eichenberg, Cornelia Küsel und Brigitte Sindelar: Computerspiele im Kindes- und Jugendalter

Beitrag aus Heft »2016/06: Digitale Spiele«

Computerspiele erfreuen sich im Kindes- und Jugendalter großer Beliebtheit. Es werden aktuelle Forschungsbefunde zu geschlechtsspezifischen Präferenzen bezüglich Spielgenres, Spielanforderungen und Spielfiguren von Computerspielerinnen und -spielern im Kindes- und Jugendalter zusammengefasst mit dem Ziel, sowohl medienkonzeptionelle als auch entwicklungspsychologische Implikationen für eine spezielle Form von Computerspielen, die sogenannten Serious Games, abzuleiten und vor allem kritisch zu reflektieren.

Literatur:

Agosto, Denise E. (2004). Girls and gaming: A summary of the research with implications for practice. In: TeacherLibrarian, 13 (3), S. 8-14.

American Psychiatric Association. (16.05.2013). DSM-5 Development. Internet Gaming Disorder Fact Sheet: www.dsm5.org/Documents/Internet%20Gaming%20Disorder%20Fact%20Sheet.pdf [Zugriff: 11.08.2015].

Baranowski, Tom/Buday, Richard/Thompson, Debbe. I./Baranowski, Janice. (2008). Playing for real: video games and stories for health-related behavior change. In: American journal of preventive medicine, 34 (1), S. 74-82.

Bareither, Christoph (2016). Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld: Transcript.Brezinka, Veronika (2009). Computerspiele in der Verhaltenstherapie mit Kindern. In: Schneider, Silvia/Margraf, Jürgen (Hrsg.), Lehrbuch der Verhaltenstherapie: Band 3: Störungen im Kindes- und Jugendalter. Heidelberg: Springer, S. 234-240.

Cassell, Justine/Jenkins, Henry (2000). Chess for Girls? Feminism and Computer Games. Dies. (Hrsg.), From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. Cambridge, Massachusetts und London, England: The MIT Press, S. 2-45.

Chen, Lily Shui-Lien (2010). The impact of perceived risk, intangibility and consumer characteristics on online game playing. In: Computers in Human Behavior, 26 (6), S. 1607-1613.

Den, Mingming/Chan, Alan H./Wang, Jun (2015). Effects of racing games on risky behaviour, and the significance of personality and physiological data. In: Inj Prev., 21 (4), S. 238-244. doi: 1136/injuryprev-2014-041328

Deuber-Mankowsky, Astrid (2007). Das virtuelle Geschlecht. Gender und Computerspiele, eine diskursanalytische Annäherung. In: Christian Holtorf & Claus Pias (Hrsg.), Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, Band 6. Köln: Böhlau Verlag, S. 85-104.

Dill, Karin E./Thill, Kathryn P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

perceptions mirror sexist media depictions. In: Sex roles, 57 (11-12), S. 851-864.

Eichenberg, Christiane/Marx, Stefan (2014). Serious Games: Zum Einsatz und Nutzen in der Psychotherapie. In: Verhaltenstherapie & Psychosoziale Praxis, 4, S. 1007-1017.

Eichenberg, Christiane/Schott, Markus. (under review). Serious Games: Benefits and Application Areas for Psychotherapy and Psychosomatic Rehabilitation.Entertainment Software Association. (2016). Essential facts about the computer and video game industry. www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf [Zugriff: 02. 06. 2016].

Feierabend, Sabine/Klingler, Walter (2003). KIM-Studie 2003. Baden-Baden: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest.Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2015a). JIM 2015. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumfang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf15/JIM_2015.pdf [28.08.16].

Feierabend, Sabine, Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2015b). KIM-Studie 2014. Kinder und Medien, Computer und Internet. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (mpfs). www.mpfs.de/index.php?id=646 [Zugriff: 11. 09. 2015].

Feil, Christine, Decker, Regina/Gieger, Christoph (2004). Wie entdecken Kinder das Internet? Beobachtungen bei 5- bis 12-jährigen Kindern. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Fissler, Patrick, Kolassa, Iris,/Schrader, Claudia (2015). Educational games for brain health: Revealing their unexplored potential through a neurocognitive approach. In: Frontiers In Psychology, 6. http://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2015.01056

Fox, Jesse/Tang, Wai Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. In: Computers in Human Behavior, 33, S. 314-320. doi: 10.1016/j.chb.2013.07.014

Friedrich, Max H. (1999/2005). Irrgarten Pubertät. Elternängste. (3. Auflage). Wien: Ueberreuter.Friedrichs, Henrike, von Gross, Friederike, Herde, Katharina/Sander, Uwe (2014). Habitusformen von Eltern im Kontext der Computerspielnutzung. Medienimpulse, 3. www.medienimpulse.at/articles/view/685 [Zugriff: 11.09.2015].

Frölich, Jan/Lehmkuhl, Gerd (2012). Computer und Internet erobern die Kindheit: Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung. Stuttgart: Schattauer.Gerding, Ashton/Signorielli, Nancy (2014). Gender roles in tween television programming: A content analysis of two genres. In: Sex Roles, 70 (1-2), S. 43-56. doi: 10.1007/s11199-013-0330-z

Großegger, Beate (2007). elf/18, die Jugendstudie 2007. Wien: Institut für Jugendkulturforschung und BMGFJ (interner Bericht).

Hainey, Tom, Connolly, Thomas, Stansfield, Mark/Boyle, Elizabeth (2011). The differences in motivations of online game players and offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. In: Computers and Education, 57 (1), S. 2197-2211.

Hartmann, Tilo,/Klimmt, Christoph (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. In: Journal of Computer-Mediated Communication, 11 (4), S. 910-931. doi: 10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x

Heeter, Carrie/Winn. Bryan (2008). Gender-Identity, Play-Style, and the Design of Games for Classroom-Learning. In: Kafai, Yasmin B./Heeter, Carrie/Denner Jill/Sun, Jennifer Y (Hrsg.). Beyond Barbie® and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming. Massachusetts: MIT, S. 281-300.

Hou, Huei-Tse (2012). Exploring the behavioral patterns of learners in an educational massively multiple online role-playing game. In: Computers and Education, 58 (4), S. 1225-1233.

Iqbal, Ahmer, Kankaanranta, Marja/Neittaanmäki, Pekka (2010). Experiences and motivations of the young for participation in virtual worlds. In: Procedia – Social and Behavioral Sciences, 2 (2), S. 3190-3197.

Jenson, Jennifer/de Castell, Suzanne Online Games, Gender and Feminism. In: R. Mansell, Robin/Ang, Peng H. (Hrsg.) (2015), The International Encyclopedia of Digital Communication and Society. The Wiley Blackwell-ICA international encyclopedias of communication. Chichester (UK): Wiley Blackwell, S. 806-810. doi: 10.1002/9781118767771.wbiedcs116

Jenson, Jennifer, Fisher, Simon/de Castell, Suzanne (2011). Disrupting the Gender Order: Leveling Up and Claiming Space in an After-School Video Game Club. In: International Journal of Gender, Science and Technology, 3 (1), S. 148-169.

Jenson, Jennifer/de Castell, Suzanne/Fisher, Simon (Hrsg.). (2007). Girls playing games: Rethinking stereotypes. Toronto, Canada: ACM.

Kafai, Yasmin B., Heeter, Carrie, Denner, Jill/Sun, Jennifer Y. (Hrsg.) (2008a). Beyond Barbie® and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming. Massachusetts: MIT.

Kafai, Yasmin B., Heeter, Carrie, Denner, Jill/Sun, Jennifer Y. (2008b). Preface: Pink, Purple, Casual, or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide. In: Y.B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J.Y. Sun (Hrsg.), Beyond Barbie® and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming. Massachusetts: MIT, S. xii-xxv.

Lemmens, Jeroen S./Hendriks Stefan J.F. (2016). Addictive Online Games: Examining the Relationship Between Game Genres and Internet Gaming Disorder. In: Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 19 (4), S. 270-276.doi:10.1089/cyber.2015.0415.

Louise, Foley/Jiang, Yannan/Mhurchu, Cliona N/Jull, Andrew/Prapavessis, Harry/Rodgers, Anthony/Maddison, Ralph (2014). The effect of active video games by ethnicity, sex and fitness: subgroup analysis from a randomised

controlled trial. In: Int J Behave Nutr Phys Act., S. 11-46. doi: 10.1186/1479-5868-11-46

Meder, Norbert/Vollmer, Natalie (2000). Bildschirmspiele aus Sicht von Kindern. In: J. Fromme, N. Meder & N. Vollmer (Hrsg.), Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen: Leske und Budrich, S. 73-127.

Miller, Monika K./Summers, Alicia (2007). Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines. In: Sex roles, 57 (9-10), S. 733-742.

Phan, Mikki H./Jardina, Jo R./Hoyle, Sloane/Chaparro, Barbara S. (2012). Examining the Role of Gender in Video Game Usage, Preference, and Behaviour. In: Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 2012 Annual Meeting 2012, S. 1496-1500.

Poels, Karolien/De Cock, Nele/Malliet, Steven (2012). The female player does not exist: Gender identity relates to differences in player motivations and play styles. In: Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 15 (11), S. 634-638. doi: 10.1089/cyber.2012.0164

Quaiser-Pohl, Claudia/Geiser, Christian/Lehmann, Wolfgang (2005). The relationship between computer-game preference, gender, and mental-rotation ability. In: Personality and Individual Differences, 40 (3), S. 609-619.

Rehbein, Florian/Mößle, Thomas (2013). Video game and Internet addiction: Is there a need for differentiation? In: Sucht – Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis/Journal of Addiction Research and Practice, 59 (3), S. 129-142. 10. doi:1024/0939-5911.a000245.

Resch, Franz/Parzer, Peter/Brunner, Romuald G. (1999). Entwicklungspsychopathologie des Kindes- und Jugendalters. Weinheim: Beltz.

Riemer, Valentin/Schrader, Claudia (2015). Learning with quizzes, simulations, and adventures: Students' attitudes, perceptions and intentions to learn with different types of serious games. In: Computers & Education, 88, S. 160-168. doi: 10.1016/j.compedu.2015.05.003

Rehbein, Florian/Kliem, Sören/Baier, Dirk/Mößle, Thomas/Petry, Nancy M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. In: Addiction, 110 (5), S. 842-851. doi: 10.1111/add.12849

Scharkow, Michael/Festl, Ruth/Vogelsang, Jens/Quandt, Thorsten (2015). Beyond the „core-gamer": Genre preferences and gratifications in computer games. In: Computers in Human Behavior, 44, S. 293-298. doi: 10.1016/j.chb.2014.11.020

Sindelar, Brigitte (2011). Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie. In: Rieken, Bernd/Sindelar, Brigitte/Stephenson, Thomas. Psychoanalytische Individualpsychologie in Theorie und Praxis. Psychotherapie, Pädagogik, Gesellschaft. Wien: Springer, S. 275-305.

Sindelar, Brigitte (2014). Kinder und Jugendliche, gefangen im weltweiten Netz. In: Zeitschrift für freie psychoanalytische Forschung und Individualpsychologie 1/1, S. 97-116. doi: 10.15136/14.1.1.xx-x5

Shen, Cuihua (2014). Network patterns and social architecture in Massively Multiplayer Online Games: Mapping the social world of EverQuest II. In: New Media & Society, 16 (4), S. 672-691. doi: 10.1177/1461444813489507

Shen, Cuihua/Ratan, Rabindra/Cai, Y. Dora/Leavitt, Alex (2016). Do Men Advance Faster Than Woman? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games. In: Journal of Computer-Mediated Communication, 21 (4), S. 312-329. doi: 10.1111/jcc4.12159

Trepte, Sabine/Reinecke, Leonard/Behr, Katharina-Maria (2009). In: Creating virtual alter egos or superheroines? Gamers' strategies of avatar creation in terms of gender and sex. In: International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS), 1 (2), 52-76.

Valkenburg, Peter M./Cantor, James (2000). Children's likes and dislikes of entertainment programs. In: Media entertainment: The psychology of its appeal, 11, S. 135-152.

van Reijmersdal, Eva A./Jansz, Jeroen/Peters, Oscar/van Noort, Guda (2013). Why girls go pink: Game character identification and game players' motivations. In: Computers in Human Behavior, 29, S. 2640-2649. doi: 10.1016/j.chb.2013.06.046

Veltri, Natasha/Baumann, Annika/Krasnova, Hanna/Kalayamthanam, Neena (2014). Gender Differences in Online-Gaming: A Literature Review. In: Twentieth American Conferences on Information Systems, Savannah 2014, S. 1-11.

Vollmer, Natalie (2000). Nutzungshäufigkeit und Spielvorlieben. In: Fromme, Johannes/Meder, Norbert/Vollmer, Nikolaus (Hrsg.), Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen: Leske und Burich, S. 28-45.