



Kurzstudie

BESTSELLER

Marcel Bohnert

Fiktionale Gewalt
und reale Aggression

Zur Wirkung gewalthaltiger
Computerspiele

Bohnert, Marcel: Fiktionale Gewalt und reale Aggression: Zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele. Hamburg, Bachelor + Master Publishing 2014
Originaltitel der Arbeit: Zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele

Buch-ISBN: 978-3-95684-394-5

PDF-eBook-ISBN: 978-3-95684-894-0

Druck/Herstellung: Bachelor + Master Publishing, Hamburg, 2014

Coverbild: pixabay.com

Zugl. Helmut Schmidt Universität - Universität der Bundeswehr Hamburg, Hamburg, Deutschland, Studienarbeit, September 2005

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

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

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

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 Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© Bachelor + Master Publishing, Imprint der Diplomica Verlag GmbH
Hermannstal 119k, 22119 Hamburg
<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2014
Printed in Germany

INHALTSVERZEICHNIS:

1	Einleitung	3
2	Computer als Medium für Spiele	5
2.1	Kurzer historischer Abriss	5
2.2	Nutzung von PC und PC-Spielen	6
2.3	Inhalte von PC-Games	8
2.3.1	Spielgenres	8
2.3.2	Spiele mit dargestellter Gewalt	9
3	Wirkungen von PC Games	11
3.1	Allgemeine Effekte des Computerspielens	11
3.2	Thesen zur Gewalt-Wirkung von PC-Games	13
3.2.1	Thesen zur Verhinderung realer Gewalt	13
3.2.1.1	Katharsisthese	13
3.2.1.2	Inhibitionsthese	14
3.2.2	Thesen zur Förderung der Gewaltbereitschaft	14
3.2.2.1	Erregungsthese	15
3.2.2.2	Imitationsthese	16
3.2.2.3	Suggestionsthese	16
3.2.3	These der Abstumpfung gegen Gewalt	17
3.2.4	These der Wirkungslosigkeit	17
4	Jugendmedienschutz	18
4.1	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien	18
4.2	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle	19
4.3	Tipps für Eltern und Pädagogen	20
5	Fazit	23
	Literaturverzeichnis	25
	Internetquellenverzeichnis	27