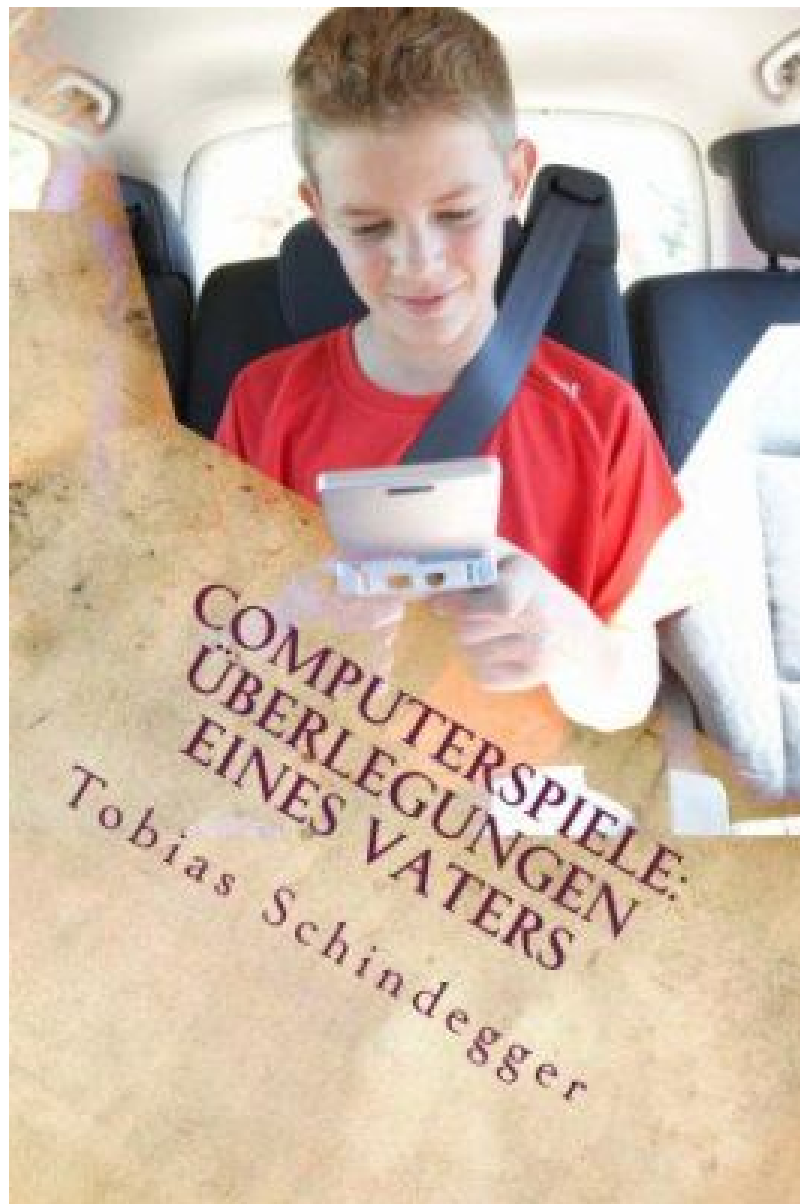


Computerspiele unter dem Weihnachtsbaum

29.11.2016, 15:17 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Schindegger*



Tobias Schindegger / CreateSpace

Auf vielen Wunschlisten stehen Computerspiele bzw. Videospielekonsolen ganz oben.

Computerspiele – über kein anderes Medium wird so kontrovers diskutiert. Da tauchen gleich Begriffe wie gewaltverherrlichende „Killerspiele“, pädagogisch wertvolle Lernspiele in meinem vermeintlich ach so gut informierten Hirn auf. Doch, was weiß ich eigentlich darüber? Müssen Spiele bewahrpädagogisch oder rein als förderndes Gedächtnis- oder Gemeinschaftstraining betrachtet werden? Sind nur Spiele gut, die mit anderen gespielt werden können oder Wissen spielerisch vermitteln? Diese Frage wäre selbst mir zu einfach. Auch ich kenne nicht die absoluten

Antworten. Ich stelle mir die Fragen und versuche für mich und meine Söhne eine Antwort zu finden, mit der wir alle nicht nur gut leben, sondern auch Spaß am (Computer-)Spielen empfinden können. Dieses Buch ist nicht als Ratgeber zu verstehen. Es soll Einblicke in meine Gedankenwelt eines (besorgten, aber auch nach Spielspaß lechzenden) Vaters bringen. Die Betrachtungen sind subjektiv ... aber vielleicht hilft es dem einen oder anderen auf dem Weg seine Antworten zu finden, wie man Computerspielen begegnet, seine Kinder beschützt, den Spielspaß nicht vermiest und vielleicht sogar den eigenen findet.

INHALTSVERZEICHNIS

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Computerspielarten
 - 2.1. Köpfchen- und Knöpfchenspiele
 - 2.2 Computerspieldifferenzierungen unter dramaturgischen Gesichtspunkten
 - 2.3 Computerspieldifferenzierung nach inhaltlichen Schwerpunkten
- 3.0 Die Figuren im Computerspiel
- 4.0 Geschichte der Computerspiele
- 5.0 Beurteilungskriterien von Computerspielen
 - 5.1 Wie werden virtuelle Spiele beurteilt?
 - 5.2 Nach welchen Kriterien werden Computerspiele beurteilt?
- 6.0 Warum spielt man – Gründe zum Computerspielen
 - 6.1 Langeweile
 - 6.2 Stress und Ärger
 - 6.3 Herausforderung / Ehrgeiz ... der Flow
- 7.0 Gewalt im Spiel!?
 - 7.1 Definition Gewalt
 - 7.2 Reiz gewalttätiger Spiele
 - 7.3 Rahmungskompetenz
 - 7.4 Umfrage unter Schülern zum Thema Gewalt
 - 7.5 Machen Computerspiele aggressiv? - Studie der Universität Bochum
 - 7.6 SPIEGEL-Interview mit dem Gewaltspiele-Entwickler John Romeros
 - 7.7 Resümee / Fazit
- 8.0 Sinnvoll Spielen!?
 - 8.1 LAN-Parties
 - 8.2 Edutainment - spielend lernen
 - 8.3 Das Netzstadtspiel
 - 8.4 Resümee / Grundlegende Regeln zum Computerspielen
- 9.0 Schlussbemerkung
 - 9.1 Was ich mit dieser Arbeit bewirken will
 - 9.2 Zu welchen Erkenntnissen ich während des Schreibens kam
- 10.0 Quellenverzeichnis
- 11.0 Weitere Titel des Herausgebers
 - 11.1 Host me!? - Kindle eBooks erstellen und erfolgreich bewerben
 - 11.2 Gnom, unser – ein Fantasy Roman
 - 11.3 Oh ... Gedichte
 - 11.4 Bollock und die gräulichen Drei - echter Horror für Kinder und Mochtegern-Kinder
 - 11.5 Host me !? - Let's Play Videos erstellen
 - 11.6 eBooks für Kinder 1 & 2
- 12.0 Herausgegeben von

DETAILS

Titel: Computerspiele: Überlegungen eines Vaters
Autor: Tobias Schindegger
Verlag: CreateSpace Independent Publishing Platform
ISBN-10: 1503209660
ISBN-13: 978-1503209664

ASIN: B00NU24N3U

<http://www.amazon.de/dp/1503209660>



Buchtrailer

<https://www.youtube.com/watch?v=OV4IYEdFAI8>

Portrait

Tobias Schindegger wurde 1976 in Glashütten im Taunus (Hessen / Deutschland) geboren. Seine schulische Karriere meisterte er tief im Süden Deutschlands - genauer gesagt in Oberbayern im Berchtesgadener Land.

Zum Studium der Sozialpädagogik zog es ihn ins geographische Zentrum - nach Erfurt in Thüringen. Dort lernte er seine Ehefrau in einer studentischen Improvisationstheatergruppe kennen und lieben. Gemeinsam haben sie drei Söhne und sind Thüringen treu geblieben.

Seit 9 Jahren ist Tobias Schindegger im Bereich der Sozialpsychiatrie tätig. Er arbeitet mit Menschen, bei denen eine psychische Störung, Erkrankung oder seelische Behinderung diagnostiziert wurde. Seine Aufgabe ist es, diesen Menschen (wieder) einen lebenswerten Weg für einen selbstständig gestalteten Alltag, eine Beschäftigung oder eine Arbeit zu ebnet. Humor spielt dabei oft eine entscheidende Rolle.

Seit Mitte 2012 ist er als Fundraiser ausgebildet. Dieses Wissen nutzt er, um sozialpsychiatrische Projekte finanzieren zu können.

News-ID: 929406 • Views: 652 (Stand: 04.06.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/929406/Computerspiele-unter-dem-Weihnachtsbaum.html>