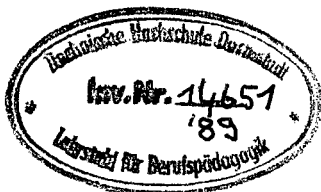


Stefan Düßler

Computer-Spiel und Narzißmus -
Pädagogische Probleme eines neuen Mediums

Mit einem Vorwort von Edgar Weiß



THD - Berufspädagogik, Bibliothek

Bibliothek für Berufspädagogik
TU Darmstadt



59213709

Verlag Dietmar Klotz
Eschborn bei Frankfurt am Main
1989

VIII

INHALT

	Seite
1.	Einleitung 1
1.1	Spieleindrücke 4
1.2.	Grundthese 7
1.3.	Daten 9
1.4.	Pädagogische Bedeutsamkeit des Themas 13
2.	Begriffserklärungen 18
2.1.	Computer und Computerspiel 18
2.1.1.	Entwicklung der Spiele 21
2.1.2.	Spielzeug und Gesellschaft 24
2.2.	Spieltheorien und Computerbegeisterung 26
2.2.1	Hans Scheuerl 28
2.2.2.	Heinz Heckhausen 30
2.2.3.	Roger Caillois 32
2.2.4.	Psychoanalyse: Die Bewältigungs- funktion des Spiels 36
2.2.5.	Interaktionistische Spieltheorien 38
2.2.6.	Zusammenfassung 41
2.3.	Narzißmus 42
2.3.1.	Ursprung und Alltagsverständnis 43
2.3.2.	Narzißmus bei Freud 43
2.3.3.	Das Konzept im Wandel 47
2.3.4.	Der gesellschaftliche Bezug 52
2.3.5.	Kritik 55
2.3.6.	Die narzißtische Persönlichkeit 57
3.	Computer-"Eigenschaften" 60
3.1.	"Interaktionsfähigkeit" - Besonder- heiten der Interaktion 62

IX

	Seite
3.2.	"Denkfähigkeit"- Beeinflussung des menschlichen Denkens und der Sprache 64
3.3.	"Beziehungsfähigkeit" - der Computer als Ersatz-"Partner" 67
3.4.	Realitätsvereinfachung 73
4.	Direkte und indirekte Narzißmushinweise - narzißtische Erscheinungen 78
4.1.	Autorenhinweise 78
4.2.	Rezipienteneindrücke 81
4.2.1.	Lebensalterbezug 82
4.2.2.	Video- und Telespieler 88
4.2.2.1.	Jarish 89
4.2.2.2.	David 95
4.2.2.3.	Zusammenfassung 100
4.2.3.	Programmierer 104
4.2.3.1.	Rudolf 105
4.2.3.2.	Philipp 109
4.2.3.3.	Henry 113
4.2.3.4.	Zusammenfassung 119
5.	Das Eindringen des Computers in den Kindergarten und die Schule 124
5.1.	Die Computer-Alternative 127
5.2.	Die Freinet-Alternative 136
6.	Resümee 141
7.	Literaturliste 146