

# Inhalt

<b>Vorwort .....</b>	<b>9</b>
<b>1 Ziele und Aufbau der Arbeit</b>	<b>11</b>
1.1 Entwicklung eines pädagogischen Bewertungsschemas für populäre Computerspiele als potenzielles Fernziel der Arbeit.....	11
1.2 Integratives Modell für die Computerspielforschung als unmittelbares Ziel der Arbeit .....	12
1.3 Aufbau der Arbeit .....	13
<b>2 Relevanz zur Untersuchung populärer Computerspiele</b>	<b>15</b>
2.1 Begriffsdefinition für populäre Computerspiele .....	15
2.2 Computerspielnutzung von Kindern und Jugendlichen .....	15
2.3 Populäre Computerspiele in der Gesellschaft.....	21
2.4 Populäre Computerspiele in den Medien.....	21
2.5 Populäre Computerspiele in der Politik .....	22
2.6 Relevanz für die Pädagogik.....	23
<b>3 Einordnung des Forschungsfelds &amp; Übersicht über Forschungsstand</b>	<b>27</b>
3.1 Das interdisziplinäre Feld der Computerspielforschung.....	27
3.2 Medienwirkungsforschung und Rezeptionsforschung.....	27
3.2.1 Geschichte der Theorieentwicklung zu Computerspielen.....	27
3.2.2 Wirkungstheorien.....	28
3.2.3 Beispiel des Problems der „Wirkrichtung“ von Gewalt.....	31
3.3 Fazit aus der Betrachtung des Forschungsstandes.....	33
<b>4 Forschungsparadigma und Modelltheoretische Grundlage</b>	<b>35</b>
4.1 Dynamisch-transaktionaler Ansatz von Früh und Schönbach .....	35
4.1.1 Transaktionen .....	35
4.1.2 Molare Sichtweise.....	35
4.1.3 Dynamische Perspektive.....	36
4.1.4 Fazit .....	36
4.2 Dynamisch-transaktionales Modell von Früh und Schönbach .....	38
4.2.1 Transaktionalität.....	38
4.2.2 Molarität .....	39
4.2.3 Gesamtmodell inklusive dynamischem Aspekt.....	41
4.2.4 Fazit .....	44

<b>5</b>	<b>Modellrelevante Begriffe aus der Forschung</b>	<b>45</b>
5.1	Relevante Begriffe aus der Computerspielforschung .....	45
5.1.1	Interaktivität.....	45
5.1.2	Immersion.....	46
5.1.3	Flow-Erlebnis .....	47
5.1.4	Motivationspotenzial.....	48
5.1.5	Mastery .....	50
5.1.6	Single- und Multiplayer als Spielvarianten.....	51
5.1.7	Computerspiel-Genres.....	52
5.1.8	Computer-Spieler-Typen .....	53
5.2	Relevante Begriffe aus anderen Forschungsfeldern.....	53
5.2.1	Bedürfnisse .....	53
5.2.2	Motivation .....	55
5.2.3	Interessen.....	56
5.2.4	Lernen .....	56
5.2.5	Persönlichkeit.....	57
5.2.6	Soziale Prozesse .....	58
<b>6</b>	<b>Beschreibung des integrativen Modells der Computerspielforschung</b>	<b>61</b>
6.1	Anregung durch den dynamisch-transaktionalen Ansatz.....	61
6.2	Makroperspektive .....	64
6.3	Das integrative Modell der Computerspielforschung.....	65
6.4	Elemente des integrativen Modells der Computerspielforschung .....	66
6.4.1	Hersteller .....	66
6.4.2	Medien .....	66
6.4.3	Rezipient .....	67
6.4.4	Soziales Umfeld .....	67
6.4.5	Die Spielphasen .....	68
6.5	Verknüpfung der Modellelemente .....	71
6.5.1	Die drei Kreisläufe der Inter-Transaktion Rezipient-Medium .....	71
6.5.2	Zwei beispielhafte Rezipienten .....	71
6.5.3	Kreislauf: Allgemeine Selektion .....	72
6.5.4	Kreislauf: Spezielle Selektion .....	74
6.5.5	Kreislauf: Spielprozess .....	76

6.5.6	Zusammenfassung .....	79
6.5.7	Umsetzung des Forschungsparadigmas.....	80
<b>7</b>	<b>Beispielhafte Anwendungen des Modells</b>	<b>81</b>
7.1	Einordnung eines speziellen Modells .....	81
7.1.1	Transfermodell von Fritz.....	81
7.2	Verknüpfung einer medienzentrierten Studie und einer rezipientenorientieren Befragung.....	85
7.2.1	Vorstellung der medienzentrierten Studie von Gebel/Gurt/Wagner.....	85
7.2.2	Vorstellung der Rezipientenzentrierten Befragung von Kline und Arlidge.....	87
7.2.3	Anwendung des Modells zur integrativen Erweiterung beider Untersuchungen.....	89
<b>8</b>	<b>Diskussion des Modells und Ausblick auf das Forschungsfeld</b>	<b>93</b>
8.1	Diskussion des Modells.....	93
8.1.1	Stärken des Modells .....	93
8.1.2	Schwächen des Modells.....	93
8.2	Das Modell als Voraussetzung zur pädagogischen Bewertung von Computerspielen?.....	94
<b>9</b>	<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>95</b>
9.1	Literaturverzeichnis .....	95
9.2	Internet/ Online-Quellen .....	98