

Inhalt

Vorwort	9
1 Ziele und Aufbau der Arbeit	11
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
2 Relevanz zur Untersuchung populärer Computerspiele	15
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
3 Einordnung des Forschungsfelds & Übersicht über Forschungsstand	27
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
4 Forschungsparadigma und Modelltheoretische Grundlage	35
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

5	Modellrelevante Begriffe aus der Forschung	45
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
6	Beschreibung des integrativen Modells der Computerspielforschung	61
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
7	Beispielhafte Anwendungen des Modells	81
7.1	Einordnung eines speziellen Modells	81
7.1.1	Transfermodell von Fritz	81
7.2	Verknüpfung einer medienzentrierten Studie und einer rezipientenorientierten 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
8	Diskussion des Modells und Ausblick auf das Forschungsfeld	93
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
9	Quellenverzeichnis	95
9.1	Literaturverzeichnis	95
9.2	Internet/ Online-Quellen	98