
Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Computerspiel, Raum und Bildung	1
1.2	Zielstellung und Aufbau der Arbeit	5
2	Gegenwart und Bildung	13
2.1	Ein erster Ausgangspunkt: Unbehagen im Anthropozän	13
2.1.1	Funktionale Differenzierung und divergierende Weltkonstruktionen	14
2.1.2	Krisenerscheinungen der Gegenwart – zur Beobachtung ökologischer Gefährdungen	15
2.1.3	Organisierte Kommunikation als Coping-Strategie?	20
2.2	Ein zweiter Ausgangspunkt: Sozialisation, Erziehung und Bildung	22
2.2.1	Funktion und Begriff der Erziehung	22
2.2.2	Sozialisation als Selbstsozialisation und Codes und Programme des Erziehungssystems	26
2.2.3	Der Lehrplan als Kontext und Bildung als Kontingenzformel	28
2.2.4	Zwischenfazit I: Lösungsbestrebungen durch eine systemspezifische Organisation des Erziehungssystems	34
2.3	Bildung als autopoiетischer Prozess	35
2.3.1	Hinführung zu einem systemtheoretischen Bildungsbegriff	35
2.3.2	Abgrenzungen – vier Dimensionen von Bildung	38

2.3.3	Autopoiesis als Schlüsselbegriff	40
2.3.4	Die Unterscheidung von Lernen I und II	48
2.3.5	Beobachtung und Lernen – Beobachtung als Grundlage von Welterschließung	54
2.3.6	Zwischenfazit II: Lernen I und Lernen II	58
2.3.7	Lernen III als Bildung? Die Reflexion einer Beobachtung zweiter Ordnung	59
2.4	Zwischenfazit III: Krise, Funktion und Bildung	68
3	Kommunikationsmedien und Spiel	71
3.1	Ein dritter Ausgangspunkt: Mediatisierung und Computerspiele	71
3.1.1	Medienbegriffe in der Systemtheorie Luhmanns	72
3.1.2	Mediatisierung und Digitalisierung	74
3.2	Das Computer-Spiel als Medium der Errechnung von Gegenwarten	78
3.2.1	Der Begriff des Computer-Spiels	78
3.2.2	Das Computerspiel als Medium der Kommunikation	85
3.3	Konturen des Begriffs Kommunikationsraum Computerspiel	89
3.4	Zwischenfazit IV: Kommunikationsraum Computerspiel	93
4	System und Kommunikation: Das Computerspiel als Form	95
4.1	Exkurs 1: Wozu Systeme? Eine Verhältnisbestimmung von Systemtheorie und Sozialgeographie	95
4.2	Kommunikation als Kommunikation einer Differenz	106
4.2.1	Forschungsperspektiven der Game Studies	106
4.2.2	Komplexe Schnittstellen technikbasierter Kommunikation	108
4.2.3	Das Interface als Schnittstelle	114
4.2.4	Kommunikation <i>im, durch und über</i> Spiel	124
4.3	Spielelemente und Transmedialität	136
4.4	Zwischenfazit V: System, Kommunikation und Spielelemente	139
5	Computerspiele und Raum	141
5.1	Raum und Handlung	142
5.1.1	Computerspiele als ergodische Medien	142
5.1.2	Exkurs 2: Kommunikation, Handlung und Interaktion	149
5.1.3	Erleben und Handeln durch Computerspiele	154

5.2 Raum und Bild	161
5.2.1 Erleben und Handeln im Bild	161
5.2.2 Exkurs 3: Kommunikation, Handlung und Bild	169
5.2.3 Vom Bild zur Kommunikation, von der Kommunikation zum Bild	181
5.3 Zwischenfazit VI: Kommunikation, Handlung und Bild	186
6 Computerspiel und Bildung	189
6.1 Geographie und Computerspiele	189
6.1.1 Entwicklungslinien revisited – zur Trennung und Verbindung von Forschungsperspektiven in der Sozialgeographie	190
6.1.2 Anknüpfungspunkte der wissenschaftlichen Beobachtung von Computerspielen im transdisziplinären Feld der Visuellen Geographien	196
6.1.3 Exkurs 4: Methodisch-methodologische Überlegungen zur Analyse von Computerspielen aus Perspektive einer Systemtheoretischen Sozialgeographie	201
6.2 Zur Beobachtung von Bildungsprozessen durch Computerspiele	204
6.2.1 Fallbeispiel: What Remains of Edith Finch	205
6.2.2 Selbstbeobachtung der Charaktere im Spiel	207
6.2.3 Die Reflexion von System-Umwelt-Verhältnissen im Spielraum	210
7 Fazit und Ausblick	217
Ludografie	223
Literaturverzeichnis	225