

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1	Computerspiel, Raum und Bildung	1
1.2	Zielstellung und Aufbau der Arbeit	5
<b>2</b>	<b>Gegenwart und Bildung</b>	<b>13</b>
2.1	Ein erster Ausgangspunkt: Unbehangen 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 autopoietischer 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
<b>3</b>	<b>Kommunikationsmedien und Spiel .....</b>	<b>71</b>
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
<b>4</b>	<b>System und Kommunikation: Das Computerspiel als Form .....</b>	<b>95</b>
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</i> und <i>über</i> Spiel .....	124
4.3	Spielelemente und Transmedialität .....	136
4.4	Zwischenfazit V: System, Kommunikation und Spielelemente .....	139
<b>5</b>	<b>Computerspiele und Raum .....</b>	<b>141</b>
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
<b>6</b>	<b>Computerspiel und Bildung .....</b>	<b>189</b>
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
<b>7</b>	<b>Fazit und Ausblick .....</b>	<b>217</b>
	<b>Ludografie .....</b>	<b>223</b>
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>225</b>