

Inhalt

Geleitwort	11
Vorwort	15
Hinweise zur Arbeit	17
Info zur geschlechtergerechten Schreibung [1534]	19
Über den Autor	21
Glossar	23
Abkürzungsverzeichnis	39
Einleitung	41
1 Einführung in die Game Studies	43
Lernziele	43
1.1 Das Spiel: Historische Wurzeln	45
1.1.1 Die Komplexität des Spiels: Huizingas Vision und die Unvorhersehbarkeit des Spielerlebnisses	48
1.1.2 Aneignungsformation: Das Spiel verstehen	54
1.2 Konzeptionelle Entstehung und Entwicklung der Spielpädagogik	57
1.3 Spielpädagogik: Bildung und Kultur durch funktionales Spielen	59
1.4 Die Bildungsfunktion des Spiels	61
1.5 Die Lernfunktion des Spiels	66
1.6 Die Analysefunktion des Spiels	69
1.7 Die Beschäftigungs-, Bestätigungs- und Kommunikationsfunktion des Spiels	72
1.8 Die Verarbeitungs- und Unterhaltungsfunktion des Spiels	75
1.9 Die Sozialordnungs- und Zeitstrukturierungsfunktion des Spiels	78

1.10	Edukative Potenziale und Effekte des Spiels	82
1.11	Spiel und Evolution: Intelligenz bei Wirbeltieren	87
1.12	Die Geschichte des Spiels: Von antiken Ursprüngen bis zur Spieltheorie .	90
1.13	Ludologische Theorien der Antike	94
1.14	Die Entwicklung der Ludologie vom Mittelalter bis zur Aufklärung	97
1.15	Paradigmenwechsel: Neue Ansätze in der Spieltheorie	103
1.16	Psychologische Ansätze in der Spieltheorie	118
1.16.1	Psychoanalytische Spieldeutung: Die Katharsis-Theorie (gr. Κάθαρσις) ..	120
1.16.2	Entwicklungspsychologie des Kinderspiels: Piagets Episteme	125
1.16.3	Heckhausens Aktivierungskreis	129
1.16.4	Die charakteristischen Merkmale des Spiels	133
1.16.5	Sozialisationsfunktion des Spiels: Entwicklungs- und rollentheoretische Ansätze	140
1.16.6	Materialistische und marxistische Spieltheorie und Arbeit	150
	Übungsaufgaben zur Selbstkontrolle	156
2	Klassifikationsansätze in der Spielwissenschaft	157
	Lernziele	157
2.1	Teleologische Spielformen: Zweckfreie vs. zweckgerichtete Spiele	158
2.2	Caillois' Spielklassifikation: Agon, Alea, Mimikry, Ilinx	163
2.3	Klassifikation der Spielformen: Warwitz und Rudolfs 14 Gruppen	167
2.4	Spielentwicklung bei Kindern: Oerter und Montadas Ansatz	172
2.5	Genre-Klassifikation: Mechanismen und Herausforderungen	176
2.6	Die Ilmenauer Taxonomie	180
2.7	Die Etablierung der Game Studies: Entwicklung der Computerspielforschung	182
2.8	Die Dichotomie ludologisch und narrativ orientierter Spielertypen	188
2.8.1	Ludologie und Simulation: Hermeneutische Differenzierung	190
2.8.2	Narrative Strukturen: Genettes Theorie in der Spielanalyse	192
2.8.3	Cyberdrama: Transmediale Verbindungen von Spielen, Theater und Film	195
2.8.4	Medienspezifische Narration in Computerspielen nach Pearce	197
2.9	Fazit	199
	Übungsaufgaben zur Selbstkontrolle	200

3 Kompetenzerwerb im Spiel: Transdisziplinäre Perspektiven 203

Lernziele	203
3.1 Die Evolution virtueller Gemeinschaften	204
3.1.1 Konstruktion und Dynamik kollektiver Identitäten	206
3.1.2 Sozialisation: Persönlichkeitsentwicklung und soziale Inklusion	208
3.1.3 Sozialstruktur und Gesellschaft: Modelle zu Schichtung und Zielgruppen	210
3.1.4 Dynamiken und Konflikte sozialer Rollen	214
3.1.5 Max Webers Typologie: Vier soziale Handlungsmotive	216
3.1.6 Soziale Interaktion: Vom Symbolischen Interaktionismus zur Rollentheorie	218
3.1.7 Emergenz und Verbindlichkeit sozialer Konventionen	220
3.1.8 Pattern Variables: Parsons' Dichotomien in der Spielsoziologie	223
3.1.9 Die Rolle der Medien in der Sozialisation	226
3.2 Psychologische Aspekte in den Game Studies: Kognition bis Motivation .	229
3.2.1 Kognitive Prozesse: Relevanz in Game Studies und Ludologie	232
3.2.2 Kognitive Speicherprozesse	239
3.2.3 Automatisches Denken und Schemata: Kognitive Prozesse in der Medienrezeption	243
3.2.4 Transferprozesse in den Game Studies und der Ludologie	248
3.2.5 Beurteilungsmechanismen: Neuromarketing und Game Studies	253
3.2.6 Emotionspsychologie in Game Studies und Ludologie	256
3.2.7 Plutchiks Emotionsrad: Einfluss auf Game Studies und Ludologie	258
3.2.8 Motivationsmechanismen und ihre Relevanz in Game Studies und Ludologie	262
3.2.9 Motivationale Mechanismen und Frustration in digitalen Spielen	269
3.2.10 Immersion, Interaktion und Imagination in digitalen Spielen: Ein 3I-Modell	271
3.2.11 Flow-Erleben in digitalen Spielen: Bedingungen und Mechanismen	273
3.2.12 Empathie: Schlüsselmechanismus in Game Studies und Ludologie	278
3.3 Entwicklungspsychologie in Game Studies und Ludologie	283
3.3.1 Psychosexuelle Entwicklung in Game Studies und Ludologie	286
3.3.2 Ich-Entwicklung in Game Studies und Ludologie	288
3.3.3 Kognitive Entwicklungsstadien in Game Studies und Ludologie	292
3.4 Neuropsychologie der Perzeption in Game Studies und Ludologie	295
3.4.1 Sensorische Wahrnehmung in Game Studies und Ludologie	297
3.4.2 Rezeption und Wahrnehmungsprozesse in Game Studies und Ludologie .	301
3.4.3 Distale Reize	303
3.4.4 Transduktion und Transformation	305
3.4.5 Verarbeitung: Mechanismen und Prozesse	307
3.4.6 Wahrnehmung	309
3.4.7 Wiedererkennung	312

3.4.8	Handlung	314
3.4.9	Wahrnehmung, Täuschung und Wahrnehmungsstörungen	317
3.4.10	Wahrnehmungsstörungen	319
3.5	Das Affolter-Modell	322
3.5.1	Grundprinzipien des Affolter-Modells	323
3.5.2	Anwendung des Affolter-Modells	324
3.5.3	Bedeutung des Affolter Modells in den Game Studies und der Ludologie .	326
3.5.3.1	Sensorische Integration und Immersion	326
3.5.3.2	Förderung der motorischen Koordination	327
3.5.3.3	Therapeutische Anwendung von Spielen	328
3.5.3.4	Beurteilung von Wahrnehmungsprozessen	329
3.5.3.5	Usability und User Experience Design	330
3.5.3.6	Entwicklung von barrierefreien Spielen	331
3.5.3.7	Fazit	332
3.6	Kognitive Mechanismen der Aufmerksamkeit in Game Studies und Ludologie	333
3.7	Zeitwahrnehmung: Bedeutung für Game Studies und Ludologie	336
3.7.1	Zeitwahrnehmung: Kognitive und sensorische Prozesse in Game Studies	338
3.7.2	Zeitwahrnehmung in Entwicklungspsychologie, Game Studies und Ludologie	340
3.8	Medienpsychologie in Game Studies und Ludologie	342
3.8.1	Medienpsychologie: Implikationen für Game Studies und Ludologie	345
3.8.2	Medienpsychologie und Medienwirkungsforschung in Game Studies und Ludologie	357
3.8.2.1	Die Wissensklufthypothese	357
3.8.2.2	Die Agenda-Setting-Theorie	358
3.8.2.3	Die Kultivierungshypothese	359
3.8.2.4	Der Uses and Gratifications Approach	360
3.8.2.5	Theoretische Ansätze zur Erklärung der emotionalen Vorgänge	361
3.8.2.6	Theorien zur Medienwahl	362
3.8.2.7	Die Erregungstransferhypothese	363
3.8.2.8	Die Stimmungsregulationstheorie	364
3.8.2.9	Weitere transdisziplinäre Ansätze	364
3.9	Interaktive Psychoanalyse: Konzepte und Implikationen in digitalen Spielen	366
3.9.1	Psychoanalytische Strukturen: Es, Ich und Über-Ich in Game Studies und Ludologie	367
3.9.2	Freuds Trieblehre: Ludologische Anwendung in digitalen Spielen	369
3.9.3	Heinz Hartmanns Ich-Psychologie: Funktionen und ludologische Implikationen	371

3.9.4	Freuds Traumdeutung in Game Studies und Ludologie	373
3.9.5	Psychoanalytische Prämissen zur Filmrezeption	375
3.9.6	Psychoanalytische Funktionen: Sublimierung, Angst und Identität	377
3.10	Integrative Pädagogik: Ansätze in Bildung und Erziehung	379
3.10.1	Spielpädagogik: Anwendungen in Bildung und Personalentwicklung	381
3.10.2	Integrative Didaktik: Spielpädagogik für umfassende Lernprozesse	384
3.10.3	Herausforderungen der Medienpädagogik in Bildungskontexten	391
3.10.4	Dynamik digitaler Lernspiele in der Computerspielpädagogik	394
3.11	Ethische Grundlagen der Game Studies	399
3.12	Konklusion: Transdisziplinäre Einsichten durch Game Studies und Ludologie	403
	Übungsaufgaben zur Selbstkontrolle	408
4	Spielertypen: Klassifikation und Wirkungsanalyse in Game Studies und Ludologie	411
	Lernziele	411
4.1	Interdisziplinäre Analyse von Spielertypologien	412
4.2	Mediale Gewaltdarstellungen: Transhistorische Analyse und Bewertung ..	415
4.3	Gewaltrepräsentationen: Digitale Spiele zwischen Gewalt, Kultur und Ethik	418
4.4	Medienwirkungen von Computerspielen auf Spieler – Forschungsstand ..	423
4.5	Psychopathologie der Spielsucht: Sozialpsychologische Auswirkungen ..	428
4.6	Eskapismus und Konsumverhalten in digitalen Spielen	434
4.7	Zusammenfassung: Spielmechanismen und ethische Dilemmata	438
	Übungsaufgaben zur Selbstkontrolle	439
5	Resümee und Perspektiven	441
6	Bibliographie	445
	Abbildungsbelege	545
	Personenverzeichnis	549
	Verzeichnis der Stichwörter, Personen und Spiele	585