

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	13
2	Emotionen.....	17
2.1	Evolutionspsychologische Vorüberlegungen zu Emotionen	19
2.2	Emotionspsychologische und kognitive Ansätze zu den Merkmalen von Emotionen.....	22
2.3	Interdisziplinäre Ansätze zu den Funktionen von Emotionen	29
2.4	Arbeitsdefinition der Emotionsforschung.....	33
3	Emotionen und Computerspiele	37
3.1	Begriffe der Computerspielwirkungsforschung	37
	Involvement	37
	Immersion und Engagement	39
	Formen von Immersion	42
	Presence und Social Presence	50
	Flow	55
3.2	Emotionen in Computerspielen	57
3.3	Arbeitsdefinition der Computerspielwirkungsforschung.....	61
3.4	Die Zusammenführung von Emotions- und Computerspielwirkungsforschung	65
4	Der Reflexionsbegriff.....	67
5	Forschungsfokus.....	71
5.1	Forschungsfragestellung.....	71
5.2	Der Forschungsgegenstand	72
	Das Spiel Metro 2033	72
	Das Genre Ego-Shooter	73
	Das Horror-Genre	73
6	Forschungsprozess	77
6.1	Die Methoden der Datenerhebung	78
	Die Methodentriangulation.....	81
	Die qualitative Beobachtung	82

Die ergänzende Messung von Veränderungen der Aktivität im autonomen Nervensystem.....	90
Das qualitative Interview.....	93
Die Methodentriangulation: wissentlich verdeckte und "vermittelt" systematische Beobachtung mit der ergänzenden Messung der Schweißdrüsenaktivität – fokussiertes Interview.....	97
6.2 Die Festlegung des Erhebungsdesigns	100
Das Labor als Forschungsanlage	101
Die Auswahl der Informanten	104
Die Medienanalyse.....	108
Der Emotionenkatalog.....	123
Die Auswahl der Spielszenen und Betrachtung des Emotionenkatalogs.....	124
Das Beobachtungsprotokoll	137
Der Interviewleitfaden und das Interviewprotokoll	138
Die Pre-Test-Phase	139
6.3 Die Durchführung der Datenerhebung	143
Die Beobachtungsphase	144
Die Interviewphase.....	145
6.4 Die Methoden der Auswertung	146
Die theoretischen Konzepte des Codierens	146
Die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring.....	150
Die computergestützte Auswertung mit QDA-Software	154
Die "zusammenfassende inhaltliche Strukturierung" mit MAXQDA	155
6.5 Die Durchführung der Auswertung.....	156
Die Erstellung der Transkriptionen.....	157
Die Entwicklung des Kategoriensystems in MAXQDA	158
Die "zusammenfassende inhaltliche Strukturierung".....	159
7 Ergebnisse	161
7.1 Die perzeptiven Elemente des Spiels	161
Die visuellen Elemente des Spiels	163
Die Inszenierung der Lebewesen als perzeptives Element.....	169
Die auditiven Elemente des Spiels.....	171

7.2	Die narrativen Elemente des Spiels	173
	Die Story des Spiels als narratives Element.....	173
	Die Skriptsequenzen als narratives Element	176
7.3	Die spielsystematischen Elemente des Spiels.....	178
	Flow als spielsystematischer Aspekt	188
	Die Interaktionsmöglichkeiten als spielsystematisches Element	190
	Der Schwierigkeitsgrad als spielsystematisches Element.....	192
	Die Skriptsequenzen als spielsystematisches Element.....	196
	Der persönliche Spielstil in Hinblick auf die Spielsystematik.....	197
	Steuerung und Interaktionsmechanismen als spielsystematische Elemente..	198
7.4	Die sozialen Elemente des Spiels	201
	Die Gemeinschaft mit den Nebencharakteren als soziales Element	204
	Die Authentizität der sozialen Interaktionen	206
8	Diskussion der Ergebnisse	209
8.1	Die Herangehensweise der Spieler	209
	Die Vorerfahrungen und Dispositionen der Spieler.....	209
	Der analytische Spieler	211
	Der unbefangene Spieler.....	212
	Der Gelegenheitsspieler	213
	Die Zirkularität der Spielertypen	213
8.2	Emotionen und Reflexionsmuster	214
	Der Einfluss der medialen Elemente auf die Emotionen	214
	Emotionen und Reflexionsmuster der analytischen Spieler.....	216
	Emotionen und Reflexionsmuster der unbefangenen Spieler	217
	Emotionen und Reflexionsmuster der Gelegenheitsspieler	218
8.3	Die emotionalen Dimensionen der Spielelemente	218
	Die Reflexion der Emotionen in Hinblick auf die perzeptiven Elemente.....	219
	Die Reflexion der Emotionen in Hinblick auf die narrativen Elemente	221
	Die Reflexion der Emotionen in Hinblick auf die spielsystematischen Elemente	223
	Die Reflexion der Emotionen in Hinblick auf die sozialen Elemente	227
8.4	Zusammenfassung der Diskussion	229

- 8.5 Der Bezug zur strukturalen Medienbildung 230
 - Der Wissensbezug 231
 - Der Handlungsbezug 232
 - Der Grenzbezug 232
 - Der Biografiebezug 233
- 9 Fazit und Ausblick..... 235
- 10 Quellenverzeichnis 239
 - 10.1 Verwendete Literatur 239
 - 10.2 Weiterführende Literatur 243
 - 10.3 Abbildungsverzeichnis 247
 - 10.4 Tabellenverzeichnis 248
 - 10.5 Elektronische Medien 248