

**Inhaltsverzeichnis**

<b>1 Einleitung .....</b>	<b>13</b>
<b>2 Emotionen.....</b>	<b>17</b>
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
<b>3 Emotionen und Computerspiele .....</b>	<b>37</b>
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
<b>4 Der Reflexionsbegriff.....</b>	<b>67</b>
<b>5 Forschungsfokus.....</b>	<b>71</b>
5.1    Forschungsfragestellung .....	71
5.2    Der Forschungsgegenstand .....	72
Das Spiel Metro 2033 .....	72
Das Genre Ego-Shooter .....	73
Das Horror-Genre .....	73
<b>6 Forschungsprozess .....</b>	<b>77</b>
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
<b>6.2 Die Festlegung des Erhebungsdesigns .....</b>	<b>100</b>
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
<b>6.3 Die Durchführung der Datenerhebung .....</b>	<b>143</b>
Die Beobachtungsphase .....	144
Die Interviewphase.....	145
<b>6.4 Die Methoden der Auswertung .....</b>	<b>146</b>
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
<b>6.5 Die Durchführung der Auswertung.....</b>	<b>156</b>
Die Erstellung der Transkriptionen.....	157
Die Entwicklung des Kategoriensystems in MAXQDA .....	158
Die "zusammenfassende inhaltliche Strukturierung".....	159
<b>7 Ergebnisse .....</b>	<b>161</b>
<b>7.1 Die perzeptiven Elemente des Spiels .....</b>	<b>161</b>
Die visuellen Elemente des Spiels .....	163
Die Inszenierung der Lebewesen als perzeptives Element.....	169
Die auditiven Elemente des Spiels.....	171

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

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