

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
1. Einleitung	13
1.1 Forschungsstand: Videospiele in Japan	24
1.2 Forschungsstand: Videospielwirkung	29
2. Gesellschaftliche Hintergründe des Diskurses	37
2.1 Eine kurze Geschichte der Videospiele und ihrer Industrie	37
2.2 Jugendalltag in Japan: Mediennutzungsverhalten und pathologische Aspekte	46
2.3 Jugenddevianz in Japan: Mobbing und Gewalt	54
3. Teilnehmer am gegenwärtigen Diskurs in Japan ..	64
3.1 Der Diskurs in Japan 1986 bis 2007	64
3.1.1 Wirkungseinschätzungen während des Famicom-Booms	64
3.1.2 Die „Post-Dorakue-Ära“	67
3.1.3 Der Diskurs zwischen <i>Shônen A</i> und „Gehirnjogging“	72
3.2 Institutionelle Beteiligung	76
3.2.1 Ministerien und Behörden	76
3.2.2 Forschungsgesellschaften	78
3.2.3 Industrieverbände	78
3.3 Die Spiele-Anwender	81
3.3.1 Kayama Rika: Spieltherapeutin mit Spiel-Vergangenheit	81
3.3.1.1 Über die Perpetuierung bekannter Befürchtungen	84
3.3.1.2 Wer hat Angst vor Japans Jugend?	89

3.3.1.3	Pädagogisches Potenzial in Videospielen?	93
3.3.1.4	Erkenntnis über lückenhafte Empirie	97
3.3.1.5	Publizistin und Spielerin	101
3.3.2	Fujimoto Tôru: Serious Games-Forscher und -Promoter	104
3.3.2.1	Serious Games – Eine Frage der Definition	106
3.3.2.2	„Made in Japan“	110
3.3.2.3	Die Frage nach der Wirkung	113
3.3.2.4	Welche Voraussetzungen doch noch fehlen	117
3.3.2.5	Mit der Innovationskraft der japanischen Toilette	121
3.3.3	Kawashima Ryûta: Der Mann hinter dem „Gehirnjogging“	123
3.4	Videospielkritik als Gesellschaftskritik	130
3.4.1	Mori Akio: Zum Einfluss auf Hirnwellen	130
3.4.1.1	Hirnströme von Videospielern	133
3.4.1.2	Auswirkungen auf das Verhalten	137
3.4.1.3	Prävention und Auswege	141
3.4.1.4	Resonanz auf Moris Theorien	145
3.4.1.5	Eine Warnung an Japans Eltern	150
3.4.2	Okada Takashi: Kritiker der Massenmedien	152
3.4.2.1	Medien: Eine Geschichte schädigender Beeinflussung	155
3.4.2.2	Angriff auf das schwächste Glied der Kette	158
3.4.2.3	Von E-Learning und anderen Schießplätzen	162
3.4.2.4	Einer gegen alles, alle gegen einen	172

3.5	Die sozialpsychologische Wirkungsforschung von Sakamoto Akira	179
3.5.1	Der Zyklus innerhalb des Diskurses	182
3.5.2	Faktoren, Routinen und der Sprung zum „Spiele-Gehirn“	186
3.5.3	Forschung zum Gewaltverhalten von Spielern	190
3.5.4	Einflüsse auf Sozialverhalten	196
3.5.5	Die Angst des Forschers vor der Empfehlung	200
4.	Perspektiven und Probleme	204
4.1	Die Fraktionen und ihre Positionen	204
4.2	Die Akteure und ihre Motive	211
4.3	Grenzen der Aussagekraft von Wirkungsforschung	214
4.4	Entwicklung nach 2011 und Ausblick	217
5.	Anhang I: Teilnehmer der Diskussion	227
6.	Anhang II: Skizze des Diskurses 1986–2011	230
7.	Quellenverzeichnis	233
7.1	Primärliteratur	233
7.1.1	Analog	233
7.1.2	Digital	239
7.2	Sekundärliteratur	241
7.2.1	Analog	241
7.2.2	Digital	252

8. Glossar	266
9. Namensindex	281
10. Sachindex	286
11. Abbildungsverzeichnis	301