

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
1	Einführung – Immersion und Spielspaß	9
1.1	Involvierung und Computerspiele	11
1.2	Was ist Spielspaß?	13
1.3	Methodik und Vorgehensweise	15
2	Forschungsfeld Computerspiele	19
2.1	Computerspiele als kulturelles und wirtschaftliches Phänomen	19
2.2	Die Geschichte der Computerspiele	23
2.3	Stand der Technik	28
2.4	Stand der Forschung	31
3	Das Erleben von Nutzern in virtuellen Umgebungen	39
3.1	Virtuelle Umgebungen und Virtual Reality	40
3.2	Das Presence-Konzept	42
3.2.1	Spatial Presence	45
3.2.2	Social Presence	48
3.2.3	Self-Presence	51
3.2.4	Besonderheiten in der Anwendung des Presence-Konzepts auf Computerspiele	53
3.3	Flow und GameFlow in Computerspielen	55
3.4	Kognitive Absorption	59
3.5	Handlungstheoretisches Rahmenmodell zum Unterhaltungserleben	62
4	Involvierung als Konzept zum Spieler-Erleben	67
4.1	Die Begriffe Involvierung, Immersion und Engagement	68
4.2	Stufenmodelle von Immersion	77
4.3	Teilaspekte und Komponenten eines Modells der Involvierung	86
4.3.1	Formen perceptiver Involvierung	88
4.3.2	Formen kognitiver Involvierung	96
4.4	Modell der Komponenten von Immersion und Engagement	107

5	Involvierung und authentische Eingabemöglichkeiten	111
5.1	Sensomotorische Involvierung aufgrund aktiven Handelns	111
5.2	Authentizität der Eingabe zwischen Immersion und Engagement	115
5.3	Messen von Presence und Immersion	119
6	Empirischer Teil: Studie zur authentischen Eingabe bei sensomotorischer Involvierung in Computerspielen	125
6.1	Fragestellung und Hypothesen	125
6.2	Methodik der Studie	127
6.2.1	Teilnehmer	128
6.2.2	Versuchsaufbau	129
6.2.3	Verwendete Software	129
6.2.4	Versuchsdurchführung	131
6.3	Ergebnisse und deskriptive Auswertung	132
6.4	Diskussion der Ergebnisse	138
7	Schlussbetrachtung und Ausblick	147
	Literaturverzeichnis	151
	Auflösung der Weblinks	165
	Software-Verzeichnis	167
	Sachregister	171
	Personenregister	175