

# Inhalt

|           |   |           |
|-----------|---|-----------|
|           | <b>ZUSAMMENFASSUNG UND ABSTRACT</b>   | <b>9</b>  |
| <b>1.</b> | <b>PROBLEM</b>  | <b>13</b> |
| <b>2.</b> | <b>EINFÜHRUNG:<br/>GEGENSTAND UND FORSCHUNGSSTAND</b>                                     | <b>16</b> |
| 2.1       | Zentrale Begriffe   | 16        |
| 2.2       | Geschichte und Erscheinungsformen   | 20        |
| 2.3       | Nutzung und Verbreitung   | 22        |
| 2.4       | Bisherige Forschung über Computerspiele   | 26        |
| 2.4.1     | <i>Geschlechtsspezifische Unterschiede bei Spielmotivation<br/>und -performanz</i>        | 26        |
| 2.4.2     | <i>Aggressionsfördernde Wirkungen gewalthaltiger<br/>Computerspiele</i>                   | 28        |
| 2.4.3     | <i>Lernen durch Computerspielen?</i>  | 30        |
| 2.5       | Stand der Forschung zur Unterhaltsamkeit von<br>Computerspielen                           | 31        |
| <b>3.</b> | <b>ZUR THEORIE DER UNTERHALTUNG DURCH<br/>MEDIENGEBRAUCH</b>                              | <b>39</b> |
| 3.1       | Unterhaltung als Gegenstand der Kommunikations-<br>wissenschaft und der Medienpsychologie | 39        |
| 3.2       | Die Unterhaltungstheorie(n) von Zillmann  | 41        |
| 3.3       | Kritik an den klassischen Theorien  | 44        |
| 3.4       | Grundzüge einer alternativen Modellierung   | 46        |
| 3.5       | Entwurf eines handlungstheoretischen<br>Rahmenmodells medialer Unterhaltung               | 49        |
| 3.5.1     | <i>Motivation: Beweggründe für die unterhaltsame Nutzung<br/>von Medienangeboten</i>      | 54        |
| 3.5.2     | <i>Handlungsausführung: Erleben von medialer Unterhaltung</i>                             | 58        |
| 3.5.3     | <i>Objektive Funktionen medialer Unterhaltungshandlungen</i>                              | 63        |
| 3.6       | Zusammenfassung   | 66        |

|       |  |     |
|-------|--|-----|
| 4.    | DERIVATION, SPEZIFIKATION:<br>UNTERHALTUNG DURCH COMPUTERSPIELE  | 69  |
| 4.1   | Grundlage der Spezifikation: Deskription des<br>Computerspielens als Prozess                           | 70  |
| 4.2   | Mechanismen des Unterhaltungserlebens beim<br>Computerspielen  | 75  |
| 4.2.1 | <i>Erster Mechanismus: Selbstwirksamkeitserleben</i>   | 76  |
| 4.2.2 | <i>Zweiter Mechanismus: Spannung und Lösung</i>  | 81  |
| 4.2.3 | <i>Dritter Mechanismus: Simulierte Lebenserfahrungen</i>   | 95  |
| 4.3   | Integration: Drei Mechanismen des Spielvergnügens<br>und ›kombiniertes‹ Unterhaltungserleben           | 102 |
| 4.4   | Zusammenfassung und Ausblick auf<br>die Modell(weiter)entwicklung                                      | 113 |
| 5.    | EMPIRISCHE PRÜFUNG I:<br>EIN EXPERIMENT ÜBER SPIELEPISODEN   | 116 |
| 5.1   | Problemstellung und Hypothesen   | 116 |
| 5.2   | Methode  | 117 |
| 5.2.1 | <i>Unabhängige Variablen: Handlungsmöglichkeiten,<br/>Handlungsnotwendigkeit, Erfolgserleben</i>       | 118 |
| 5.2.2 | <i>Abhängige Variable: Unterhaltungserleben</i>  | 121 |
| 5.2.3 | <i>Moderatorvariablen und Durchführung</i>   | 122 |
| 5.3   | Ergebnisse   | 123 |
| 5.3.1 | <i>Dimensionierung der abhängigen Variable<br/>›Unterhaltungserleben‹</i>                              | 123 |
| 5.3.2 | <i>Prüfung des Einflusses der experimentell manipulierten UVs<br/>auf das Unterhaltungserleben</i>     | 124 |
| 5.3.3 | <i>Prüfung des Einflusses des (ex post erhobenen)<br/>Erfolgserlebens auf das Unterhaltungserleben</i> | 130 |
| 5.4   | Diskussion   | 132 |

|       |  |     |
|-------|--|-----|
| 6.    | <b>EMPIRISCHE PRÜFUNG II:</b>  | 137 |
|       | <b>EIN EXPERIMENT ZUR SPIELTÄTIGKEIT</b>   |     |
| 6.1   | Problemstellung und Hypothesen   | 137 |
| 6.2   | Methode  | 140 |
| 6.2.1 | <i>Operationalisierung der UVs: Realitätsnähe der Narration und der Darstellung</i>              | 141 |
| 6.2.2 | <i>Operationalisierung der abhängigen Variable ›Unterhaltungserleben‹</i>                        | 143 |
| 6.2.3 | <i>Treatment Check und Durchführung</i>  | 145 |
| 6.3   | Ergebnisse   | 146 |
| 6.3.1 | <i>Effekte der experimentell manipulierten Variablen (Realitätsnähe)</i>                         | 147 |
| 6.3.2 | <i>Effekte der ex post erhobenen UV (Leistung)</i>   | 150 |
| 6.3.3 | <i>Die Rolle der wahrgenommenen Schwierigkeit</i>  | 153 |
| 6.4   | Diskussion   | 157 |
| 7.    | <b>GESAMTDISKUSSION:</b>   | 160 |
|       | <b>THEORETISCHE PERSPEKTIVEN UND DESIDERATA</b>  |     |
| 7.1   | Zusammenfassung der Befunde  | 160 |
| 7.2   | Limitationen der vorgestellten Studien   | 161 |
| 7.3   | Implikationen der empirischen Befunde für die Modellierung der Unterhaltung durch Computerspiele | 165 |
| 7.3.1 | <i>(Vorläufige) Revision der mittleren Modellebene (Episode)</i>                                 | 165 |
| 7.3.2 | <i>Implikationen der empirischen Befunde für die oberste Modellebene (Tätigkeit)</i>             | 179 |
| 7.3.3 | <i>Zur Relevanz der Befunde für das handlungstheoretische Rahmenmodell</i>                       | 179 |

|     |  |            |
|-----|--|------------|
| 7.4 | Konzeptuelle Perspektiven der künftigen Forschung über Unterhaltung durch Computerspiele(n)            | 180        |
| 7.5 | Ausblick: Perspektiven der medienpsychologisch-kommunikationswissenschaftlichen Unterhaltungsforschung | 189        |
|     | <b>LITERATUR</b>   | <b>195</b> |
|     | <b>ABBILDUNGSVERZEICHNIS</b>   | <b>221</b> |
|     | <b>TABELLENVERZEICHNIS</b>   | <b>223</b> |
|     | <b>ANHANG</b>  |            |
|     | <a href="http://www.halem-verlag.de/info/anhang.html">http://www.halem-verlag.de/info/anhang.html</a>  |            |