

Inhalt

Vorwort	1
1. Spielen und Spielforschung im Zeitalter neuer Technologien - Zur pädagogischen und politischen Aktualität der Thematik und zur Anlage der Untersuchung	3
1.1 Anlaß und Zielsetzung	3
1.2 Gegenstandsbereich und Hintergrund	6
1.2.1 Marktstrukturen	6
1.2.2 Bildschirmspiele in der Jugendschutz-Diskussion	9
1.2.3 Jugendschutz-Bestimmungen für Spielhallen und elektronische Bildschirm-Unterhaltungsspiele	14
1.2.4 Bochumer Studien zum Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher 1982 und 1985	16
1.3 Untersuchungsansatz und Gliederung	21
2. Paradigmen der Spielforschung	23
- Eine Literaturanalyse zu Fragestellungen, Methoden und Befunden der Forschung zum Bildschirmspiel und zu Automatenpielstätten	
2.1 Normatives Paradigma	26
2.1.1 Definitions- und Deutungsansätze zum Spiel	27
2.1.2 Spielmerkmale und Kriterien zur Spielbeurteilung	30
2.1.3 Klassifikationsmodelle für Bildschirmspiele	36
2.1.4 Phänographische Beurteilungen des Bildschirm- spiels in Automatenpielstätten	40
2.1.5 Zur Kritik normativer Spieldeutungen	43
2.2 Quantifizierendes Paradigma	45
2.2.1 Publikums- und Nutzungsstudien	47
2.2.1.1 Untersuchungen in der Bundesrepublik Deutschland	48
2.2.1.1.1 Spielstätten und Videospießfans in Panorama-Studien der Jugend- freizeitforschung	48
2.2.1.1.2 Spielen und Videospiele im Jugendalter	50
2.2.1.1.3 Bildschirmspiele im Freizeit- alltag Jugendlicher	52
2.2.1.1.4 Spielhallen als Freizeitorte	54

2.2.1.2	Untersuchungen in USA, Kanada und Großbritannien	56
2.2.1.2.1	Demographische Charakteristika und Spielinteresse	57
2.2.1.2.2	Persönlichkeitsanalysen	60
2.2.1.2.3	Exzessives Spiel und "Spielsucht"	61
2.2.1.2.4	Arcaden-Besuch und Devianzverhalten	64
2.2.1.2.5	Bildschirmspiel und Schulleistungen	70
2.2.2	Wirkungsstudien	75
2.2.2.1	Freizeit- und Sozialverhalten	75
2.2.2.2	Aggression	78
2.2.2.3	Reaktions- und Konzentrationsleistung	83
2.2.2.4	Therapie und Rehabilitation	87
2.2.3	Motivations- und Gratifikationsstudien	89
2.2.3.1	Psychoanalytischer Erklärungsansatz	90
2.2.3.2	Leistungsherausforderung und "self-efficacy"	94
2.2.3.3	Leistungs- und Wettkampforientierung	96
2.2.3.4	Vergnügungstheorie	98
2.2.3.5	Gratifikationsstruktur-Analyse	100
2.2.4	Zur Kritik quantifizierender Spielforschung	106
2.3	Interpretatives Paradigma	110
2.3.1	Programmatik interpretativer Forschung	111
2.3.2	Beispiele und Anregungen zur Freizeit-, Spiel- und Medienforschung nach dem interpretativen Paradigma	118
2.3.2.1	Strukturanalytische Rezeptionsforschung	119
2.3.2.2	Kinder- und Jugendkulturforschung	120
2.3.2.3	Medienbiographie- und alltagsforschung	125
2.3.2.4	Ethnographischer Ansatz	128
	Freizeit, Medien und Spielstätten im Alltag junger Erwachsener - Eine qualitative Explorationsstudie über Freizeit-, Spiel- und Mediengebrauch	130
3.1	Forschungsinteressen, Design und Durchführung der Studie	130
3.1.1	Ausgangspunkte und Leitfragen	130
3.1.2	Umsetzung, Durchführung und Bedingungen im Forschungsfeld	131
3.1.3	Strategien und Probleme der Analyse	143

3.1.4	Die Teilnehmer	145
3.1.4.1	Schüler	150
3.1.4.2	Studenten	162
3.1.4.3	Erwerbstätige	171
3.1.4.4	Erwerbslose	206
3.2	Subjektive Deutungen, biographische Hintergründe und freizeitlekulturelle Kontexte des Spielens an elektronischen Bildschirm-Unterhaltungsautomaten - Darstellung und Interpretation ausgewählter Ergebnisse	233
3.2.1	Bildschirmspieler und ihre Freizeitwelten in exemplarischen Portraits	234
3.2.1.1	Michel	235
3.2.1.2	Carsten	243
3.2.1.3	Armin	255
3.2.1.4	Alfonso	262
3.2.1.5	Gudrun	268
3.2.1.6	Dirk	274
3.2.2	Querschnittsanalysen zu biographischen Hintergründen und aktuellen freizeitlekulturellen Orientierungen	283
3.2.2.1	Ausstattung und Umgang mit Unterhaltungselektronik	287
3.2.2.2	Freizeit und Sport in Vereinen	314
3.2.2.3	Erfahrungen mit Jugendzentren und Jugendfreizeitheimen	334
3.2.2.4	Hobbys der Spielstätten-Besucher	362
3.3	Zusammenfassung der Ergebnisse und Diskussion ihrer pädagogischen und freizeitpolitischen Konsequenzen	379
4.	Ertrag und Perspektive für die Freizeit-, Spiel- und Medienforschung	390
5.	Literaturverzeichnis	396