

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
1. Die Situation der Video- und Computerspiele Mitte der 90er Jahre	13
1.1 Verschiedene Formen von Video- und Computerspielen	14
1.1.1 Öffentlich zugängliche Video- und Computerspiele	14
1.1.2 Video- und Computerspiele für Privathaushalte	14
1.1.3 Aktuelle Hardware-Arten von Video- und Computerspielen	15
1.2 Unterschiedliche Spielinhalte von Video- und Computerspielen	19
1.2.1 Geschicklichkeitsspiele	19
1.2.2 Abenteuerspiele	20
1.2.3 Simulationsspiele	21
1.2.4 Denk- und Logikspiele	23
1.3 Verbreitung und Nutzung von Video- und Computerspielen	24
1.3.1 Verbreitung von Video- und Computerspielen	24
1.3.2 Nutzung von Video- und Computerspielen	27
1.3.3 Inhaltliche Spielvorlieben von Video- und Computerspielen	33
1.3.4 Fazit der bisherigen empirischen Forschung zur Verbreitung und Nutzung von Video- und Computerspielen	34
2. Motivierende Bedingungen zum Umgang mit Video- und Computerspielen	37
2.1 Darstellung einiger Forschungsarbeiten zur Computerspiel-Motivation	37
2.2 Motivierende Aspekte von Video- und Computerspielen	41
2.2.1 Besonderheiten der Technik von Video- und Computerspielen	44
2.2.2 Besonderheiten der Gestaltung von Video- und Computerspielen	49
2.2.3 Besonderheiten der Inhalte von Video- und Computerspielen	59
2.3 Zusammenfassung der Ergebnisse	64

3. Zwei Studien zur Verbreitung, Nutzung und motivationale Bedingungen von Video- und Computerspielen	67
3.1 Die Vorstudie	70
3.1.1 Ziele und Fragestellungen	70
3.1.2 Methodisches Vorgehen	71
3.1.3 Beschreibung der Stichprobe	73
3.1.4 Ergebnisse der Vorstudie	74
3.1.4.1 Verbreitung von Video- und Computerspielen (Hardware)	75
3.1.4.2 Spielverhalten an Video- und Computerspielen	78
3.1.4.3 Inhaltliche Spielklassen der als 'Lieblingsspiele' genannten Spielprogramme	82
3.1.4.4 Motivierend wirkende Aspekte, Gestaltungsmerkmale und Gestaltungswünsche	84
3.2 Die Hauptstudie	91
3.2.1 Ziele und Fragestellungen	91
3.2.2 Methodisches Vorgehen	91
3.2.3 Beschreibung der Stichprobe	94
3.2.4 Ergebnisse der Hauptstudie	97
3.2.4.1 Soziographische Merkmale der Befragten	97
3.2.4.2 Verbreitung von Video- und Computerspielen	97
3.2.4.3 Spielverhalten an Video- und Computerspielen	104
3.2.4.4 Motivierende Besonderheiten von Video- und Computerspielen	113
3.2.4.4.1 Darstellung der Ergebnisse	114
3.2.4.4.1.1 Besonderheiten der Technik von Video- und Computerspielen	114
3.2.4.4.1.2 Besonderheiten der Gestaltung von Video- und Computerspielen	119
3.2.4.4.1.3 Besonderheiten der Inhalte von Video- und Computerspielen	133
3.3 Zusammenfassung und Interpretation der Ergebnisse	138
4. Motivierende Aspekte von Computerspielen in Lernprogrammen und konstruktivistischen Lernumgebungen	143
4.1 Entwicklung und derzeitige Situation des Computer-Based-Training	143
4.1.1 Entwicklung von computergestützten Lernprogrammen	143

4.1.2 Formen des Computereinsatzes in Lehr- und Lernarrangements	147
4.2 Konstruktivistische Lernumgebungen als Weiterentwicklung klassischer Lernprogramme	154
4.3 Entwurf einer konstruktivistisch orientierten und spielerisch gestalteten multi-medialen Lernumgebung	160
4.4 Beispiel einer konstruktivistisch orientierten und spielerisch gestalteten multi-medialen Lernumgebung	165
Zusammenfassung und Ausblick	170
5. Anhang	172
5.1 Literaturverzeichnis	172
5.2 Fragebogen	183
5.2.1 Fragebogen der Vorstudie	184
5.2.2 Fragebogen der Hauptstudie	186
5.3 Tabellen	188
5.3.1 Tabellen zur Vorstudie	188
5.3.1.1 Beschreibung der Stichprobe	188
5.3.1.2 Verbreitung von Video- und Computerspielen	189
5.3.1.3 Nutzung von Video- und Computerspielen	190
5.3.1.4 Inhaltliche Spielvorlieben	190
5.3.1.5 Motivierende Aspekte von Video- und Computerspielen	191
5.3.2 Tabellen zur Hauptstudie	195
5.3.2.1 Beschreibung der Stichprobe	195
5.3.2.2 Verbreitung von Video- und Computerspielen	196
5.3.2.3 Nutzung von Video- und Computerspielen	198
5.3.2.4 Motivierende Aspekte von Video- und Computerspielen	200