

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 |