

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Einführung in die Forschungsfrage	5
3	Das Spielen	11
3.1	Der Spaß	12
3.1.1	Bedürfnisse	12
3.1.2	„Brincar“ versus „Jogar“	17
3.2	Merkmale des Spiels	24
3.2.1	Freiheit	26
3.2.2	Zweckfreiheit	27
3.2.3	Zeitliche Abgeschlossenheit und räumliche Begrenzung	30
3.2.4	Gegensatzpaare	32
3.2.5	Die Wiederholung, das Ritual	37
3.2.6	Scheinhaftigkeit und Quasi-Realität	38
3.2.7	Gemeinschaftsbildung	41
3.2.8	Stimmung	42
3.3	Ursache des Spiels	43
3.3.1	Kultur und Komplexität	45
3.3.2	Anpassung an die Gesellschaft	48
3.4	Voraussetzungen für das Spiel	49
3.5	Zweck des Spiels	51
3.6	Inhalt des Spiels	53
3.7	Geschichte des Spiels	55
3.7.1	Entwicklung des Spiels	55
3.7.2	Das Spielelement in der heutigen Kultur	57
3.8	Zusammenfassung und Diskussion	61

4	Digitale Spiele	65
4.1	Begriffsklärung	67
4.2	Verkaufszahlen und Entwicklung	68
4.3	Spielkategorien	71
4.3.1	Kategorisierungsversuche	71
4.3.2	Einzelspieler X Multiplayer	74
4.4	Merkmale des digitalen Spiels	75
4.4.1	Freiheit	79
4.4.2	Zweckfreiheit	80
4.4.3	Zeitliche Abgeschlossenheit und räumliche Begrenzung	81
4.4.4	Gegensatzpaare	82
4.4.5	Die Wiederholung, das Ritual	83
4.4.6	Scheinhaftigkeit und Quasi-Realität	83
4.5	Abgrenzung zu anderen Hobbys / Aufgaben	88
4.5.1	Lesen	88
4.5.2	Fernsehen	90
4.5.3	Explorieren und Programmieren	90
4.5.4	Hausaufgaben, Arbeit und Lernen	92
4.5.5	Zusammenfassung	94
4.6	Zusammenfassung und Diskussion	96
5	Methodische Vorgehensweise	99
5.1	Die qualitative Methode	99
5.1.1	Charakterisierung der quantitativen Methode	99
5.1.2	Charakterisierung der qualitativen Methode	101
5.1.3	Begründung der qualitativen Methode	104
5.1.4	Gütekriterien der qualitativen Methode	106
5.2	Beschreibung des Untersuchungsablaufs	113
5.2.1	Voruntersuchung	113
5.2.2	Interviewpartner	114
5.2.3	Erhebungsschritte	124
5.2.4	Untersuchungsbedingungen	131
5.2.5	Erhebungstechnik	132
5.2.6	Einzelfallanalyse	133
5.3	Persönlicher Bezug und Forschungsfrage	138

- 5.4 Ziel der Untersuchung 141
 - 5.4.1 Detailgetreue Kartierung 141
 - 5.4.2 Tiefes Verständnis 142
 - 5.4.3 Generalisierung vom Einzelnen 142
 - 5.4.4 Abstraktion 143

- 6 Motivation 145**
 - 6.1 Psychologische Grundlage von digitalen Spielen 145
 - 6.1.1 Allgemeine psychologische Grundlage 145
 - 6.1.2 Motivation nach der PSI-Theorie von Dörner (1998) 147
 - 6.1.3 Flow 153
 - 6.1.4 Selbstwirksamkeitserfahrung (SWE) 165
 - 6.1.5 Funktionskreise nach Fritz (1995a) 168
 - 6.1.6 Dynamik 176
 - 6.1.7 Zusammenfassung 179
 - 6.2 Spielertypen nach Bartle (1996) 181
 - 6.2.1 Explorer 185
 - 6.2.2 Achiever 204
 - 6.2.3 Socializer 219
 - 6.2.4 Killer 245
 - 6.2.5 Diskussion der Spielertypen 262
 - 6.3 Motive 281
 - 6.3.1 Kompetenzregulation 287
 - 6.3.2 Stimmung 316
 - 6.3.3 Sozialität 327
 - 6.3.4 Gemeinschaftsbildung 343
 - 6.3.5 Kognition 369
 - 6.4 Korrumpion der Motive: Abhängigkeit 380
 - 6.4.1 Einführung 381
 - 6.4.2 Begriffsklärung 383
 - 6.4.3 Krankheiten 390
 - 6.4.4 Symptome 391
 - 6.4.5 Ursachen der Abhängigkeit 395
 - 6.4.6 Mechanismen der Abhängigkeit 414
 - 6.4.7 Wege aus der Abhängigkeit 421
 - 6.4.8 Erfahrung der Interviewpartner 425

6.4.9	Diskussion	436
6.4.10	Zusammenfassung	440
7	Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann?	443
8	Glossar	449
9	Spielliste	467
10	Danksagung	471
	Literaturverzeichnis	475