

# Inhaltsverzeichnis

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
|          | <b>Vorwort</b>   | <b>7</b>  |
| <b>1</b> | <b>Einführung – Immersion und Spielspaß</b>                              | <b>9</b>  |
| 1.1      | Involvierung und Computerspiele  | 11        |
| 1.2      | Was ist Spielspaß?   | 13        |
| 1.3      | Methodik und Vorgehensweise  | 15        |
| <b>2</b> | <b>Forschungsfeld Computerspiele</b>                                     | <b>19</b> |
| 2.1      | Computerspiele als kulturelles und wirtschaftliches Phänomen             | 19        |
| 2.2      | Die Geschichte der Computerspiele  | 23        |
| 2.3      | Stand der Technik  | 28        |
| 2.4      | Stand der Forschung  | 31        |
| <b>3</b> | <b>Das Erleben von Nutzern in virtuellen Umgebungen</b>                  | <b>39</b> |
| 3.1      | Virtuelle Umgebungen und Virtual Reality                                 | 40        |
| 3.2      | Das Presence-Konzept   | 42        |
| 3.2.1    | Spatial Presence   | 45        |
| 3.2.2    | Social Presence  | 48        |
| 3.2.3    | Self-Presence  | 51        |
| 3.2.4    | Besonderheiten in der Anwendung des Presence-Konzepts auf Computerspiele | 53        |
| 3.3      | Flow und GameFlow in Computerspielen                                     | 55        |
| 3.4      | Kognitive Absorption   | 59        |
| 3.5      | Handlungstheoretisches Rahmenmodell zum Unterhaltungserleben             | 62        |
| <b>4</b> | <b>Involvierung als Konzept zum Spieler-Erleben</b>                      | <b>67</b> |
| 4.1      | Die Begriffe Involvierung, Immersion und Engagement                      | 68        |
| 4.2      | Stufenmodelle von Immersion  | 77        |
| 4.3      | Teilaspekte und Komponenten eines Modells der Involvierung               | 86        |
| 4.3.1    | Formen perzeptiver Involvierung  | 88        |
| 4.3.2    | Formen kognitiver Involvierung   | 96        |
| 4.4      | Modell der Komponenten von Immersion und Engagement                      | 107       |

---

|          |  |            |
|----------|--|------------|
| <b>5</b> | <b>Involvierung und authentische Eingabemöglichkeiten</b>  | <b>111</b> |
| 5.1      | Sensomotorische Involvierung aufgrund aktiven Handelns   | 111        |
| 5.2      | Authentizität der Eingabe zwischen Immersion und Engagement  | 115        |
| 5.3      | Messen von Presence und Immersion  | 119        |
| <b>6</b> | <b>Empirischer Teil:<br/>Studie zur authentischen Eingabe bei sensorischer Involvierung in Computerspielen</b> | <b>125</b> |
| 6.1      | Fragestellung und Hypothesen   | 125        |
| 6.2      | Methodik der Studie  | 127        |
| 6.2.1    | Teilnehmer   | 128        |
| 6.2.2    | Versuchsaufbau   | 129        |
| 6.2.3    | Verwendete Software  | 129        |
| 6.2.4    | Versuchsdurchführung   | 131        |
| 6.3      | Ergebnisse und deskriptive Auswertung  | 132        |
| 6.4      | Diskussion der Ergebnisse  | 138        |
| <b>7</b> | <b>Schlussbetrachtung und Ausblick</b>   | <b>147</b> |
|          | <b>Literaturverzeichnis</b>  | <b>151</b> |
|          | <b>Auflösung der Weblinks</b>  | <b>165</b> |
|          | <b>Software-Verzeichnis</b>  | <b>167</b> |
|          | <b>Sachregister</b>  | <b>171</b> |
|          | <b>Personenregister</b>  | <b>175</b> |