

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	11
1.1	Computerspiele: Schädlich oder nützlich?	11
1.2	Zur gesellschaftlichen Rahmung von Computerspielen	13
<b>2</b>	<b>Theoretische und methodische Grundlagen</b>	21
2.1	Theorie der Computerspiele: Strukturelle Kopplung und Spieldynamik	21
2.2	Folgerungen für den Forschungsprozess	30
2.3	Vorgehensweise	32
2.3.1	Modul Spielanalysen	32
2.3.2	Modul Einzelinterviews	34
2.3.3	Modul Repräsentativbefragung	38
<b>3</b>	<b>Die Computerspieler in Deutschland</b>	41
3.1	Verbreitung von digitalen Spielen in Deutschland	41
3.2	Spielertypen und Spielmotive	45
3.3	Ergebnisse der Repräsentativbefragung	47
3.3.1	Soziodemographie	47
3.3.2	Spielverhalten	49
3.3.3	Genrepräferenzen	52
3.3.4	Motive	58
3.4	Fazit	62
<b>4</b>	<b>Wie Spieler spielen</b>	65
4.1	Einleitung: Stellenwert und Vorgehensweise des Kapitels	65
4.2	Sims 3	67
4.2.1	Ausgangsdaten aus der Angebotsanalyse und der quantitativen Erhebung	67
4.2.2	Exemplarische Fallanalyse: Spielerin S5	69
4.2.3	Zusammenfassung der Einzelfallanalysen zum Spiel Sims 3	72

4.3	Counter-Strike . . . . .	75
4.3.1	Ausgangsdaten aus der Angebotsanalyse und der quantitativen Erhebung . . . . .	75
4.3.2	Exemplarische Fallanalyse: Spieler C2 . . . . .	77
4.3.3	Zusammenfassung der Einzelfallanalysen zum Spiel Counter-Strike . . . . .	80
4.4	World of Warcraft . . . . .	81
4.4.1	Ausgangsdaten aus der Angebotsanalyse und der quantitativen Erhebung . . . . .	81
4.4.2	Exemplarische Fallanalyse: Spielerin W3 . . . . .	83
4.4.3	Zusammenfassung der Einzelfallanalysen zum Spiel World of Warcraft . . . . .	89
4.5	FIFA . . . . .	92
4.5.1	Ausgangsdaten aus der Angebotsanalyse und der quantitativen Erhebung . . . . .	92
4.5.2	Exemplarische Fallanalyse: Spieler FF4 . . . . .	94
4.5.3	Zusammenfassung der Einzelfallanalysen zum Spiel FIFA . . . . .	97
4.6	FarmVille . . . . .	99
4.6.1	Ausgangsdaten aus der Angebotsanalyse und der Online-Befragung . . . . .	99
4.6.2	Exemplarische Fallanalyse: Spieler FV3 . . . . .	102
4.6.3	Zusammenfassung der Einzelfallanalysen zum Spiel FarmVille . . . . .	105
4.7	Fazit . . . . .	109
<b>5</b>	<b>Kompetenzförderung in und durch Computerspiele(n)</b> . . . . .	<b>117</b>
5.1	Kompetenzerwerb als normative Zielkategorie . . . . .	119
5.2	Überblick über den Stand der Forschung . . . . .	122
5.3	Anforderungsprofile und Kompetenzpotenziale von Computerspielen . . . . .	128
5.4	Forschungsleitende Prämissen . . . . .	134
5.5	Welche Kompetenzen erfordern die Spiele? Ergebnisse der Angebotsanalyse . . . . .	136
5.5.1	Kognitive Anforderungen . . . . .	136
5.5.2	Soziale Anforderungen . . . . .	138
5.5.3	Senso- und psychomotorische Anforderungen . . . . .	139
5.5.4	Affektive Anforderungen . . . . .	140
5.5.5	Fazit Spielanforderungen . . . . .	143

5.6	Welche Kompetenzen erspielen die Spieler? . . . . .	144
5.6.1	Ergebnisse aus der Repräsentativbefragung . . . . .	144
5.6.2	Ergebnisse aus den qualitativen Interviews . . . . .	147
5.7	Wie kompetent nutzen die Spieler Computerspiele? Selbstbestimmte Computerspielnutzung als bedeutsame Basiskompetenz . . . . .	167
5.8	Fazit . . . . .	176
<b>6</b>	<b>Computerpiele(n) als zeitliches Phänomen . . . . .</b>	<b>181</b>
6.1	Digitale Spiele als zeitliches Phänomen . . . . .	182
6.2	Routinisierung, Rhythmisierung und Beurteilung von zeitlich ausgedehntem Spielen . . . . .	187
6.3	Repräsentative Befunde zum zeitlichen Umfang des Computerspiels . . . . .	194
6.4	Die Gruppe der extensiven Spieler . . . . .	196
6.5	Fazit . . . . .	200
<b>7</b>	<b>Problematische Nutzung und Abhängigkeit von Computerspielen . . . . .</b>	<b>201</b>
7.1	Abhängigkeit und Sucht: Definitionen und Diskurse . . . . .	201
7.2	Verbreitung und Ätiologie exzessiver Computerspielnutzung . . . . .	205
7.3	Repräsentative Daten zum problematischen Computerspielverhalten . . . . .	214
7.4	Facetten problematischen Computerspielverhaltens in der Einschätzung der Spieler . . . . .	219
7.4.1	Kriterien und Indikatoren für problematisches Spielverhalten . . . . .	220
7.4.2	Phasen und Faktoren exzessiver Spielnutzung . . . . .	224
7.4.3	Reflexionsprozesse und Selbstregulation . . . . .	231
7.5	Personen mit problematischem Spielverhalten . . . . .	234
7.5.1	Patient P1 . . . . .	234
7.5.2	Sekundärauswertung von Interviews mit Spielern exzessiven Spielverhaltens . . . . .	237
7.6	Experteninterviews . . . . .	239
7.6.1	Diagnosekriterien, Risiko- und Schutzfaktoren . . . . .	239
7.6.2	Die Beratungssituation . . . . .	243
7.6.3	Zum Zusammenhang von Kompetenzen und problematischen Aspekten . . . . .	246
7.7	Fazit . . . . .	248

<b>8 Medienpädagogische Konsequenzen und Handlungsempfehlungen</b>	253
8.1 Spielerbezogene Handlungsempfehlungen	255
8.2 Elternbezogene Handlungsempfehlungen	261
8.3 Angebots- und anbieterbezogene Handlungsempfehlungen	264
8.4 Strukturelle Handlungsempfehlungen	266
<b>9 Zusammenfassung und Fazit</b>	271
9.1 Zusammenfassung der Ergebnisse	271
9.2 Computerspiele(n): Rahmungen und Diskurse	275
<b>10 Literatur</b>	281
<b>Abbildungs- und Tabellenverzeichnis</b>	297
<b>Die Autoren</b>	301