

Inhalt

Vorwort	9
1 Problemaufriss	11
2 Struktur der Computerspiele und strukturelle Koppelungen . .	15
2.1 Computerspiele und virtuelle Spielwelt	15
2.2 Strukturelle Koppelungen und virtuelle Spielwelten	17
2.3 Forschungsergebnisse in Bezug auf strukturelle Koppelungen	23
2.4 Kennzeichen der strukturellen Koppelung	25
2.5 Prozessuale Verläufe der strukturellen Koppelung bei Computerspielen	27
3 Spielprozess – Dynamik und Motivation	29
3.1 Was einen Spielprozess kennzeichnet	29
3.2 Was unter „Spieldynamik“ beim Computerspiel zu verstehen ist	30
3.3 Ebenen und Wirkspektren der Dynamik	32
3.4 Prozesse der Spielmotivation	37
3.5 Spieler und ihre Repräsentanten im Spielprozess	43
4 Bedeutung der Schemata im Computerspiel	53
4.1 Zum Begriff und zur Funktion von Schemata	53
4.2 Formen der Handlungsschemata	54
4.3 Schemata in Computerspielen	57
4.4 Entwicklung von Schemata im Spielprozess	63
4.5 Aufgabenbereiche für die Ausbildung von Schemata	65
4.6 Angleichungsprozesse	72
4.7 Modell der Assimilations-Akkommodations-Kreisläufe	73
4.8 Problemlösungsprozesse beim Computerspiel als Evaluation von Schemata	79

5	Transfer und Transformationen	87
5.1	Ausblick	87
5.2	Was sind „Transfers“?	88
5.3	Welten und Räume	89
5.4	Intra- und intermondiale Transfers	93
5.5	Kein Transfer ohne Transformation	94
6	Transferebenen	97
6.1	Grundlagen für Transferprozesse	97
6.2	Die Grundstruktur des Transfermodells	98
6.3	Transfermöglichkeiten im Bereich „Handeln/Aktion“	101
6.4	Transfermöglichkeiten im Bereich „Sachwissen/Kenntnisse“	112
7	Formen des Transfers	119
7.1	Transfers von Wahrnehmungsschemata	119
7.2	Beispiele für belegbare Formen des Transfers	121
8	Transfer und Bewusstsein	125
8.1	Bewusstseinsprozesse in der virtuellen Welt	125
8.2	Zur Bedeutung und Funktion des Bewusstseins	126
8.3	Bewusstseinsprozesse beim Transfer	129
8.4	Bewusstsein über Transfers	132
9	Bedingungen für den Transfer	133
9.1	Bereitschaft zum Transfer	133
9.2	Akzeptanz des Transfers	134
10	Rahmen und Rahmungskompetenz	137
10.1	Rahmen und Schemata	137
10.2	Rahmen für virtuelle Spielwelten	140
10.3	Rahmungswissen und Rahmungskompetenz	153
	Abbildungsverzeichnis	167
	Der Autor	169