

Inhalt

Vorwort	9
1 Einleitung	11
2 Theoretische Grundlagen	17
2.1 Spiel – Was ist das?	17
2.1.1 Begriffliche Annäherung	17
2.1.2 Spieltheoretischer Überblick.....	19
2.1.3 Verhaltens-, Rahmungs- und Konstruktdimension des Spiels.....	23
2.1.4 Abgrenzungen: Spiel – Bewegungsspiel – Sportspiel	27
2.1.5 Systematiken der Sportspiele	29
2.1.6 Zusammenfassung	30
2.2 Digitale Spiele	31
2.2.1 Definition ‚digitale Spiele‘	31
2.2.2 Spielplattformen und Klassifikation digitaler Spiele	32
2.2.3 Mediale Prävalenz: Medienbesitz und Nutzungsumfang	35
2.2.4 Faszination digitaler Spiele	38
2.2.5 Digitale Spiele im Lernkontext	41
2.3 Transferpotenzial I: Medienwirkungsforschung	44
2.3.1 Rückblick in die Medienwirkungsforschung	44
2.3.1.1 Medienzentrierter Forschungsansatz	44
2.3.1.2 Rezipientenzentrierter Forschungsansatz	45
2.3.1.3 Dynamisch-transaktionaler Forschungsansatz	47
2.3.2 Das Transfermodell – die theoretische Folie dieser Untersuchung	49
2.3.2.1 Schemata und Skripts	50
2.3.2.2 Das Netzwerk der Lebenswelt	51
2.3.2.3 Transfer und Transformation	55
2.3.2.4 Transferebenen und Transferformen	56
2.3.2.5 Transferbedingungen	60
2.4 Transferpotenzial II: Kompetenzmodelle	62
2.4.1 Begriffsklärung: Kompetenz und Kompetenzerwerb	63
2.4.2 Spektrum der Kompetenzdimensionen	64
2.4.3 Zusammenschau kompetenzförderlicher Spielmerkmale.....	68
2.4.4 Kompetenzbezogene Spielanalyse	72
2.4.4.1 Die Nintendo Wii und die untersuchte Tischtennissimulation	73
2.4.4.2 Transferpotenzial der untersuchten Tischtennissimulation	76
2.5 Sport- und bewegungspädagogische Überlegungen	78
2.5.1 Betrachtungsweisen in der Bewegungswissenschaft	79
2.5.1.1 Exkurs: Körperbilder in der Bewegungswissenschaft	80
2.5.1.2 Systemdynamischer Ansatz	83
2.5.1.3 Konnektionismus	83
2.5.1.4 Handlungstheorien	85

2.5.2	Sich-Bewegen-Lernen	87
2.5.2.1	Kognitiv-perzeptive Grundlagen	88
2.5.2.2	Organisationsmechanismen des Sich-Bewegen-Lernens	92
2.5.3	Die Rückschlagsportart Tischtennis	96
2.5.3.1	Anforderungsprofil des Tischtennisspiels	96
2.5.3.2	Die spezifischen Anforderungen für den Tischtennisanfänger	100
2.6	Stand der Forschung	101
2.6.1	Videobasiertes Wahrnehmungstraining	102
2.6.2	Bildschirmspielbasiertes Wahrnehmungstraining	104
2.6.2.1	Aufmerksamkeitsaktivierung	105
2.6.2.2	Gerichtete Aufmerksamkeit	106
2.6.2.3	Geteilte Aufmerksamkeit	109
2.6.2.4	Visuelle Verarbeitung	110
2.6.2.5	Zwischenfazit	111
2.6.3	Bildschirmspielbasierter Wissenserwerb	113
2.6.3.1	Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik (MINT-Fächer) ..	114
2.6.3.2	Gesundheitserziehung	117
2.6.3.3	Literaturreviews und Meta-Analysen	120
2.6.3.4	Zwischenfazit	122
3	Empirischer Teil	125
3.1	Forschungsfragen und Untersuchungsdesign	125
3.2	Datenerhebungsmethoden	128
3.2.1	Antizipationstest (Reaktionszeit und -genauigkeit)	128
3.2.1.1	Studie 1	128
3.2.1.2	Studien 2 und 3	131
3.2.2	Tischtennisspezifisches Handlungswissen.....	134
3.3	Datenaufbereitung: Missing Values	135
3.3.1	Grundlegende Terminologie – Muster fehlender Werte	136
3.3.2	Verfahren zum Umgang mit fehlenden Werten	138
3.3.2.1	Traditionelle Verfahren	138
3.3.2.2	Moderne Verfahren	139
3.3.3	Multiple Imputation	142
3.3.3.1	1. Phase: Ersetzungsmechanismus	143
3.3.3.2	2. Phase: Auswertungsverfahren	144
3.3.3.3	3. Phase: Kombination (Pooling)	144
3.3.3.4	Zwischenfazit	145
3.4	Datenauswertung	146
3.5	Studie 1	149
3.5.1	Versuchsplanung	149
3.5.2	Stichprobe	150
3.5.3	Versuchsablauf	151
3.5.4	Datenauswertung	153

3.5.5	Hypothesen	155
3.5.6	Ergebnisse	157
3.5.6.1	Reaktionsgenauigkeit	158
3.5.6.2	Reaktionszeit	159
3.5.6.3	Tischtennisspezifisches Handlungswissen.....	161
3.5.7	Diskussion	162
3.6	Studie 2	164
3.6.1	Versuchsplanung.....	164
3.6.2	Stichprobe	165
3.6.3	Versuchsablauf	167
3.6.4	Datenauswertung	169
3.6.5	Hypothesen	170
3.6.6	Ergebnisse	171
3.6.6.1	Reaktionsgenauigkeit	173
3.6.6.2	Reaktionszeit	174
3.6.6.3	Tischtennisspezifisches Handlungswissen.....	175
3.6.7	Diskussion	177
3.7	Studie 3	179
3.7.1	Versuchsplanung.....	180
3.7.2	Stichprobe	180
3.7.3	Versuchsablauf	182
3.7.4	Datenauswertung	183
3.7.5	Hypothesen	184
3.7.6	Ergebnisse	185
3.7.6.1	Reaktionsgenauigkeit	188
3.7.6.2	Reaktionszeit	189
3.7.6.3	Tischtennisspezifisches Handlungswissen.....	191
3.7.7	Diskussion	193
4	Sport- und bewegungspädagogische Reflexionen	196
5	Fazit und Ausblick.....	215
	Zusammenfassung	218
	Literaturverzeichnis	219
	Abbildungsverzeichnis	234
	Tabellenverzeichnis	236
	Anhang	237
	Der Autor	245