

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1. Kapitel: Das Automaten spiel zwischen Interesse und Kritik.....9 <i>Spiele heute – Kulturgeschichte der Spiele – Typologie der Spielgeräte – Urteilkriterien für Spiele – Spielesforschung – Öffentliche Spielkritik</i>	
2. Kapitel: Motive für das Automaten spiel.....27 <i>Motivforschung bei Spielen – Aktivitätsmuster im Spiel – Motivanteile – Geräte spielenderweise erlebt</i>	
3. Kapitel: Wirkungsermittlung für das Automaten spiel..... 41 <i>Spieltheorien im Überblick - Wirkungs- und Auswirkungsfors- chung - Befindlichkeitsuntersuchungen - Persönlichkeitsunter- suchungen - Eignungsuntersuchungen</i>	
4. Kapitel: Das Automaten spiel als Therapeutikum.....59 <i>Psychotherapien mit Spielcharakter - Tetris training für Alters- patienten - Spiel als therapeutische Alternative</i>	
5. Kapitel: Spezielle Fragen zum Automaten spiel.....73 <i>Spiel und Kreativität - Differentielles Automaten spiel - Soziales Lernen im Automaten spiel</i>	
6. Kapitel: Automaten spiele im Vergleich.....83 <i>Elektronische Spielformen - Dreimal Tetris - Vergleichsergeb- nisse</i>	

7. Kapitel:	
Das Automatenspiel und die Freizeitpsychologie.....	95
<i>Die Freizeitproblematik - Die Bedeutung der Spiele - Das Automatenspiel in der Freizeit - Ein Recht auf das Spiel</i>	
Literaturverzeichnis.....	121