

Inhalt

Danksagung	V
Kurzzusammenfassung	VII
Summary	IX
Inhalt	XI
Abbildungsverzeichnis	XV
Tabellenverzeichnis	XVII
1 Einführung und Gegenstand der Arbeit	1
2 Konstruktivismus	13
2.1 Die Bedeutung von Schemata für die Wahrnehmung.....	17
2.2 Die Wirklichkeit	18
3 Lebenswelt	21
3.1 Reale Welt	22
3.2 Traumwelt.....	23
3.3 Mentale Welt	24
3.4 Spielwelt	25
3.5 Mediale Welt	26
3.6 Virtuelle Welt	26
3.7 Zusammenfassung	30
4 Biografie, Identität, Lebensereignisse	35
4.1 Was ist mit Biografie gemeint?.....	35
4.2 Biografieforschung	37
4.3 Der medienbiografische Ansatz.....	38

4.4	Lebensphase Jugend	40
4.5	Identitätsgenese im Jugendalter	44
4.6	Zentrale soziale Kontexte	46
4.7	Zentrale Lebensereignisse in der Jugend	49
4.8	Krise und Coping	56
4.9	Zusammenfassung	59
5	Jugend und Medien	63
5.1	Mediensozialisation	63
5.2	Medienkompetenz.....	67
5.3	Zusammenfassung	74
6	Das Computerspiel	77
6.1	Spiel und Gesellschaft	77
6.2	Computerspiele früher und heute	78
6.3	Die Spieler	81
6.4	Spielerkarrieren.....	84
6.5	Genres	85
6.6	Das Computerspiel als Geschichte.....	91
6.7	Zusammenfassung	94
7	Erlebnis Computerspiel	95
7.1	Perspektiven der Computerspielforschung	95
7.2	Audiovisuelle Wahrnehmung	98
7.3	Affektion: Emotionen und Gefühle.....	98
7.4	Kognition: Wissen, Denken, Lernen.....	99
7.5	Handlung: Tun und Wirken	100
7.6	Identität und Identifikation in Computerspielen	106
7.7	Soziale Aspekte digitaler Spiele	113
7.8	Zusammenfassung	116
8	Forschungsleitende Basiskonzepte.....	119
8.1	Strukturelle Kopplung.....	119
8.2	Transfer und Transformation	121
8.3	Zusammenfassung	129
9	Forschungsstand.....	131
9.1	Computerspielnutzung und Biografie	133
9.2	Wirkungsforschung.....	139

9.3	Zusammenfassung	161
10	Fragestellung.....	165
10.1	Forschungsfragen.....	165
10.2	Thesen.....	166
11	Methodisches Vorgehen	179
11.1	Quantitative Vorbefragung	180
11.2	Qualitative Haupterhebung	180
11.3	Kodierung und qualitative Inhaltsanalyse	199
11.4	Methodische Schwierigkeiten.....	201
11.5	Die Position des Forschers.....	204
12	Ergebnisse	209
12.1	Strukturelle Kopplung.....	210
12.2	Identitätsarbeit	244
12.3	Transfers	280
12.4	Kompetenzerwerb im Computerspiel	339
13	Das Biografiespiel – eine Typologie.....	377
13.1	Frühes Biografiespiel.....	382
13.2	Spätes Biografiespiel	384
13.3	Situatives Biografiespiel.....	385
13.4	Variables Biografiespiel.....	387
13.5	Intensives Biografiespiel.....	390
14	Biografiespiel-Diagramm.....	395
15	Diskussion und Verortung der Ergebnisse.....	423
16	Zusammenfassung der Ergebnisse.....	437
16.1	Strukturelle Kopplung.....	437
16.2	Identitätsarbeit	442
16.3	Transfers	448
16.4	Kompetenzerwerb im Computerspiel	459
16.5	Biografiespiel-Typologie	466
16.6	Biografiespiel-Diagramm	469
17	Schlusswort und Ausblick.....	473
	Literaturverzeichnis	485
	Anhang.....	505