

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung	1
II. Die Fragestellung	4
III. Menschen und Spiele	6
1. Spiele und Automaten Spiele zur Abgrenzung	6
1.1. Spielen - eine freie Willensentscheidung	6
1.2. Spielen und gewinnen	8
1.3. Regelspiele	12
2. Die Entwicklung der Unterhaltungsautomaten	16
2.1. Der Flipper	17
2.2. Pool-Billard	19
2.3. Simulatoren und Videospiele	21
2.4. Tischfußball (Kicker)	23
2.5. Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit	24
3. Spieltheorien und Motivationsforschung	27
3.1. Spiel als Naturtrieb	27
3.2. Moderne Motivationstheorien	32
3.2.1. Soziale Motive	33
3.2.2. Leistungsmerkmale	37
3.2.3. Selbstwertgefühle	46
3.2.4. Spaß am Spiel - Quelle der Erholung ?	48
3.2.5. Gewinnstreben	49
4. Zum Stand der Automaten Spielforschung	54
4.1. Der Flipper - nur ein Unterhaltungsautomat ?	56
4.2. Wie gefährlich können Videogeräte sein ?	62
4.3. Geldspielgeräte - Suchtquelle für Jugendliche ?	69
4.4. Automaten Spiel - riskante Freizeitaktivität ?	78

IV. Die Lebenslage der Landbevölkerung	83
1. Landjugend zwischen Tradition und Fortschritt	83
2. Die Familie als Erziehungsinstitution	87
3. Familiäre Interaktion auf dem Lande	91
4. Der Einfluß der Kirche auf dem Lande	95
5. Probleme der Emanzipation	99
5.1. Abkoppelungszeitpunkt und Erziehungsstil	101
5.2. Mädchen auf dem Lande	105
5.3. Erwachsener durch die Hilfe Gleichaltriger	107
5.4. Wie sehen Jugendliche ihre Zukunft ?	116
6. Die Freizeitgestaltung Jugendlicher auf dem Lande	120
6.1. Definition und Abgrenzung der Freizeit	120
6.2. Jugendliche als Freizeitkonsumenten	124
6.3. Freizeit - ein teureres Vergnügen	128
6.4. Wieviel Freizeit haben Landjugendliche ?	133
6.5. Freizeitwünsche ländlicher Adoleszenten	139
6.5.1. Allgemeine Erkenntnisse	139
6.5.2. Freizeit in der Familie	143
6.5.3. Musik und Tanz	146
6.5.4. Sexualität und Erotik	150
6.5.5. Sport und Vereinsleben	152
6.5.6. Hobby Zweirad	154
6.5.7. Spielautomaten - beliebte Partner der Freizeit ?	155
6.6. Freizeiterwartungen der Landbevölkerung	160
7. Überleitung	162
V. Die Untersuchung	164
1. Der Untersuchungsplan	164
2. Verfahrens- und Methodenwahl	168

3. Tabellenteil

3.1. Deskription der Gesamtbevölkerung des Landkreises	172
3.2. Beschreibung des Probandenkreises	174
3.3. Ergebnisse der Befragung	177
3.3.1. Untersuchung der Spielhäufigkeit	177
3.3.1.1. Geschlechter und Spielgewohnheiten	177
3.3.1.2. Alter und Spielgewohnheiten	178
3.3.1.3. Spielgewohnheiten der Stadt- und Landjugend	179
3.3.1.4. Schulform und Spielgewohnheiten	182
3.3.2. Bevorzugte Spielgeräte	183
3.3.2.1. Geschlechter und Spielgeräte	184
3.3.2.2. Altersgruppen und Spielgeräte	186
3.3.2.3. Wohnortsgröße und Spielgeräte	188
3.3.2.4. Schulform und Spielgeräte	189
3.3.3. Spieler und Familie	190
3.3.3.1. Familienstruktur und Spielhäufigkeit	190
3.3.3.2. Herkunftsfamilien der Probanden	191
3.3.3.3. Spieler und Einkommen	193
3.3.3.4. Spieler und Spieleinsatz	195
3.3.4. Spielmotive	196
3.3.4.1. Spieler und Spielmotive	198
3.3.4.2. Wohnortsgröße und Spielmotive	199
3.3.4.3. Schulform und Spielmotive	202
3.3.4.4. Geselligkeit als Spielmotiv	203
3.3.4.5. Reaktionen auf Gewinn und Verlust	205
3.3.4.5.1. Reaktionen der Sieger	205
3.3.4.5.2. Reaktionen der Verlierer	206

3.3.5. Freizeitverhalten der Probanden	208
3.3.5.1. Geschlechter und Freizeitaktivitäten	208
3.3.5.2. Altersgruppen und Freizeitaktivitäten	210
3.3.5.3. Wohnortsgröße und Freizeitaktivitäten	211
3.3.5.4. Schulform und Freizeitaktivitäten	213
3.3.5.5. Bevorzugte Freizeitorte und -partner	214
3.3.6. Charakteristik der Probanden	216
4. Grundauszählung	233
4.1. Vorbemerkungen	233
4.2. Zahlenmaterial	234
VI. Erkenntnisse	275
VII. Anhang	292
1. Elternbrief	I
2. Fragebogen	II
3. Literaturverzeichnis	XI

..-.-.-.