

## Inhalt

<b>1</b>	<b>Aufgabenstellung des Projekts und Übersicht über das Vorgehen</b>	7	3.4	Auswahl der analysierten Computerspiele und operationales Vorgehen	28
<b>2</b>	<b>Explikation eines theoriebasierten Modells</b>	8	3.4.1	Auswahl des Untersuchungsmaterials	28
2.1	Die abhängige Variable: sicherheitsrelevante Dimensionen des Fahrverhaltens	9	3.4.2	Durchführung	28
2.1.1	Sicherheitsbezogene Fahrfähigkeiten und -fertigkeiten	9	3.5	Ergebnisse	29
2.1.2	Sicherheitsrelevante Motive	12	3.5.1	Aufgabentypen	29
2.2	Lernprozesse: Auf welche Weise könnte das Fahrverhalten beeinflusst werden?	14	3.5.2	Belohnungsstrukturen	31
2.2.1	Änderung von Fähigkeiten/Fertigkeiten durch Simulations- oder Erfahrungslernen	15	3.5.3	Realitätsnähe	35
2.2.2	Änderung von sicherheitsbezogenen Motiven durch soziales Lernen	16	3.6	Fazit: Schlussfolgerungen aus der systematischen Angebotssichtung	45
2.3	Relevante Merkmale von Rennspielen und ihrer Nutzung	17	<b>4</b>	<b>Zweite Vorstudie: Leitfaden-Interviews mit Nutzer/innen von Computerspielen mit Fahrzeugbezug</b>	47
2.3.1	Rennspielmerkmale mit Bezug zum Simulations- bzw. Erfahrungslernen	18	4.1	Problemstellung	47
2.3.2	Rennspielmerkmale mit Bezug zum sozialen Lernen	20	4.2	Leitfaden und Stichprobe	47
2.4	Intervenierende Variablen	21	4.3	Ergebnisse	48
2.4.1	Objektive Realitätsnähe als intervenierende Variable beim Simulations- und Erfahrungslernen	21	4.3.1	Zur Attraktivität und Unterhaltsamkeit von Computerrennspielen	48
2.4.2	Subjektive Realitätsnähe als intervenierende Variable beim sozialen Lernen	22	4.3.2	Aufgabentypen, verlangte Fähigkeiten und belohnte (Fahr-) Verhaltensweisen	49
2.5	Zusammenfassung und Visualisierung	24	4.3.3	Realitätsnähe und Bezüge zwischen eigenen Fahrerlebnissen und Rennspielen	52
<b>3</b>	<b>Erste Vorstudie: eine Inhaltsanalyse aktueller Computerspiele mit Fahrzeugbezug</b>	25	4.3.4	Auswirkungen der Rennspielnutzung auf das eigene Fahrverhalten	53
3.1	Einführung	25	4.3.5	Chancen und Probleme fahrzeugbezogener Computerlernspiele	54
3.2	Problemstellung der Inhaltsanalyse	26	4.4	Diskussion	55
3.3	Das Kategoriensystem	26	<b>5</b>	<b>Resümee der theoretischen und empirischen Vorarbeiten</b>	57
			<b>6</b>	<b>Eine Fragebogenstudie zu Zusammenhängen zwischen dem Konsum von Rennspielen und realem Fahrverhalten</b>	58
			6.1	Problemstellung	58
			6.2	Methode	59
			6.2.1	Operationalisierung der Konstrukte	59

6.2.2	Rekrutierung der Probanden/innen .....	60
6.3	Ergebnisse .....	61
6.3.1	Ausmaß der Nutzung von Computerrennspielen in der Stichprobe .....	61
6.3.2	Wer spielt Computerrennspiele? Zur Kennzeichnung von Vielnutzern/innen .....	62
6.3.3	Dimensionen und Ausmaß problematischen Fahrverhaltens in der Stichprobe .....	64
6.3.4	Zusammenhang zwischen Renn- spielnutzung und problemati- schem Fahrverhalten .....	65
6.3.5	Kontrolle von Drittvariablen: Geschlecht, Alter, Fahrleistung und Lebensstil .....	65
6.3.6	Kontrolle weiterer Drittvariablen in der männlichen Teilstichprobe .....	69
6.3.7	Integrierte Analyse .....	72
6.3.8	Akzeptanz von Fahrlernspielen .....	72
6.4	Diskussion .....	73
<b>7</b>	<b>Ein experimenteller Test des Einflusses des Konsums von Rennspielen auf reales Fahr- verhalten mit Hilfe eines Fahr- simulators .....</b>	<b>74</b>
7.1	Zielsetzung .....	74
7.2	Methode .....	75
7.3	Ergebnisse .....	77
7.4	Diskussion .....	79
<b>8</b>	<b>Gesamtdiskussion und Empfehlungen für die Verkehrssicherheitsarbeit .....</b>	<b>80</b>
8.1	Implikationen und Empfehlungen für die Verkehrssicherheit .....	80
8.2	Weiterer Forschungsbedarf .....	82
	<b>Literatur .....</b>	<b>83</b>