

Inhalt

1	Aufgabenstellung des Projekts und Übersicht über das Vorgehen	7	3.4	Auswahl der analysierten Computerspiele und operationales Vorgehen	28
2	Explikation eines theoriebasierten Modells	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	4	Zweite Vorstudie: Leitfaden-Interviews mit Nutzer/innen von Computerspielen mit Fahrzeugbezug	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
3	Erste Vorstudie: eine Inhaltsanalyse aktueller Computerspiele mit Fahrzeugbezug	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	5	Resümee der theoretischen und empirischen Vorarbeiten	57
			6	Eine Fragebogenstudie zu Zusammenhängen zwischen dem Konsum von Rennspielen und realem Fahrverhalten	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
7	Ein experimenteller Test des Einflusses des Konsums von Rennspielen auf reales Fahr- verhalten mit Hilfe eines Fahr- simulators	74
7.1	Zielsetzung	74
7.2	Methode	75
7.3	Ergebnisse	77
7.4	Diskussion	79
8	Gesamtdiskussion und Empfehlungen für die Verkehrssicherheitsarbeit	80
8.1	Implikationen und Empfehlungen für die Verkehrssicherheit	80
8.2	Weiterer Forschungsbedarf	82
	Literatur	83