

Inhaltsverzeichnis

Abbildungs- und Tabellenverzeichnis.....	11
1. Einleitung.....	13
2. Definition und Kategorisierung von Computerspielen.....	19
2.1. Definition von Computerspielen.....	19
2.2. Die „klassischen“ Kategorien der Computerspiele.....	22
2.2.1. Actionspiele sind zeitkritisch.....	23
2.2.2. Adventurespiele sind entscheidungskritisch.....	25
2.2.3. Strategiespiele sind konfigurationskritisch.....	28
2.3. Lokalisierungsmodelle von Computerspielen.....	30
2.3.1. Von den bipolaren „Köpfchen- und Knöpfchenspielen“ zur „dynamischen Landkarte der Bildschirmspiele“.....	30
2.3.2. Das Vektorenmodell der Computerspiele.....	34
3. Computerspiele in den Medienwelten von Jugendlichen. . .	39
3.1. Verbreitung und Bedeutung von Computerspielen.....	40
3.1.1. Verbreitung von Computern und ihre Nutzung.....	40
3.1.2. Zur Funktion von Computerspielen für Jugendliche.....	44
3.2. Motive für die Beschäftigung mit Computerspielen.....	47
3.2.1. Strukturelle Kopplungen.....	48
3.2.2. Die Erfahrung von Macht und Kontrolle.....	51
4. Computerspiele im Spiegel von ausgewählten Theorien des Spiels.....	57
4.1. Der phänomenologische Ansatz: Johan Huizinga.....	58
4.2. Der funktionalistische Ansatz: Roger Caillois.....	64
4.3. Der strukturalistische Ansatz: Spieltheorie in den Wirtschaftswissenschaften.....	71
4.4. Bezug der Theorien zu Computerspielen.....	79
5. Kontrovers diskutierte Aspekte des Computerspiels.....	83
5.1. Das Verhältnis zwischen Spieler und Spielfigur: Von totaler Verschmelzung zur perspektivischen Dopplung.....	83
5.2. Zur Bedeutung der Inhalte von Computerspielen.....	87
5.3. Wenn zu viel Realität im Spiel ist: zur Problematik der Simulationen.....	93

6. Die Rezeption von Computerspielen.....	99
6.1. „Klassische“ Annahmen zur Wirkung von Medieninhalten. .	100
6.2. Computerspiele und Gewalt.....	103
6.2.1. Thesen zur Wirkung von Gewalt in Computerspielen.....	104
6.2.2. Computerspiele als Modelle und Verursacher von Gewalt in der Realität?.....	107
6.3. Kodieren/ Dekodieren nach Hall.....	113
6.4. Das Transfermodell von Fritz.....	119
7. Ego-shooter und mods: jugendliche Ausdrucksformen sym- bolischer Kreativität in virtuellen Welten.....	125
7.1. Zur Theorie der symbolischen Kreativität nach Willis.....	125
7.2. Computerspiele als Raum für notwendige symbolische Arbeit.	129
7.2.1. DOOM und Co. – die Revolution der ego-shooter auf dem Spielermarkt.....	130
7.2.2. Counter-Strike und mods – die Spieler übernehmen die Macht.....	134
8. clans und e-sportler: virtuelle Gemeinschaften Jugendlicher.	141
8.1. Entstehung und Formen von clans.....	142
8.2. Organisation und Selbstdarstellung von clans.....	146
8.3. e-sports als Möglichkeit für Kompetenzerlebnisse Jugendlicher	151
9. Fazit und pädagogische Relevanz.....	155
Literaturverzeichnis.....	161