

Inhalt

Abbildungen	9
Tabellen	11
1 Einleitung	15
1.1 Forschungsinteresse	15
1.2 Inhalt und Aufbau der Arbeit	19
2 Handlungstheoretische Konzeptionen der Mediennutzung	23
2.1 Medienselektion und –nutzungsprozess	24
2.2 Mediennutzung als Interaktion	30
2.3 Schlussfolgerungen	35
2.3.1 Zusammenfassung und Kritik	35
2.3.2 Implikationen für ein Handlungsmodell der Nutzung digitaler Spiele	36
3 Dimensionen der Nutzung Digitaler Spiele	39
3.1 Spieltheoretische Grundlagen	39
3.1.1 Kulturelle und entwicklungspsychologische Bedeutung des Spiels	39
3.1.2 Merkmale der Spielhandlung	46
3.1.3 Mediennutzung als subjektives Spiel	49
3.2 Konzeptualisierung der Nutzung digitaler Spiele	52
3.2.1 Digitales Spielen als Freizeitaktivität	52
3.2.2 Soziale Bedeutung digitalen Spielens	58
3.2.3 Nutzungsmotive	62
3.2.4 Spielgenres und –präferenzen	66
3.2.5 Dimensionen des Spielverhaltens	71
3.3 Schlussfolgerungen	74
3.3.1 Zusammenfassung und Kritik	74
3.3.2 Implikationen: Spezifikation der Konzeptkomponenten ...	75
4 Geschlecht als Determinante sozialen Handelns	77
4.1 Definition und Einordnung des Geschlechterbegriffs	77
4.1.1 Sex und Gender	77

4.1.2	Geschlechterstereotype	81
4.1.3	Konzeptionen eines psychosozialen Geschlechterbegriffs	83
4.2	Soziales Handeln in Geschlechterrollen	89
4.2.1	Ursachen geschlechtstypischen Verhaltens	89
4.2.2	Situative Bedingungen geschlechtstypischen Verhaltens ..	95
4.3	Mediennutzung als Handeln in Geschlechterrollen	99
4.3.1	Geschlechterunterschiede in der Mediennutzung	99
4.3.2	Geschlechtstypische Nutzung digitaler Spiele	103
4.4	Schlussfolgerungen	113
4.4.1	Zusammenfassung und Kritik	113
4.4.2	Implikationen für eine geschlechtsbezogene Betrachtung digitalen Spielens	116
5	Modellannahmen und Operationalisierung	119
5.1	Beschreibung des Gesamtmodells	119
5.2	Teilmodelle und Hypothesen	122
5.2.1	Erklärungsmodell auf Selektionsebene	122
5.2.2	Erklärungsmodell auf Ebene des Spielverhaltens	124
5.2.3	Erklärungsmodell zum Zusammenhang der beiden Handlungsebenen	126
5.2.4	Ergänzende Modellannahmen	127
5.3	Operationalisierung	129
5.3.1	Geschlechtsrollenorientierung	129
5.3.2	Freizeitorientierung und sozialer Kontext	133
5.3.3	Nutzungsmotive und Genrepräferenzen	134
5.3.4	Spielverhalten, Nutzungsintensität und sonstige Variablen	136
6	Durchführung der empirischen Untersuchung	139
6.1	Untersuchungsdesign	139
6.2	Untersuchungsmethode	141
6.3	Untersuchungsinstrument	142
6.4	Stichprobenrekrutierung	149
6.5	Auswertungsverfahren	152
6.5.1	Messphilosophie und Faktorenbildung	153
6.5.2	Reliabilität und Validität der Messmodelle	155
6.5.3	Analysevorbereitung und Modellschätzung	158
6.5.4	Bewertung des Gesamtmodells	159
6.5.5	Prüfung von Interaktionseffekten	162

7	Ergebnisse und Interpretation	165
7.1	Deskriptive Statistik	166
7.1.1	Beschreibung der Stichprobe	166
7.1.2	Modellrelevante Variablen auf Selektionsebene	169
7.1.3	Modellrelevante Variablen auf Ebene des Spielverhaltens	171
7.1.4	Zusammenfassung	176
7.2	Güteprüfung der Messmodelle	177
7.2.1	Messmodelle zur Geschlechtsrollenorientierung	177
7.2.2	Messmodelle auf Selektionsebene	183
7.2.3	Messmodelle auf Ebene des Spielverhaltens	185
7.2.4	Zusammenfassung	194
7.3	Ergebnisse	195
7.3.1	Erklärungsmodell Nutzungsintensität	196
7.3.2	Erklärungsmodelle Spielverhalten	198
7.3.3	Erklärungsmodell Spielverhalten und Nutzungsintensität	207
7.3.4	Gruppenvergleiche nach soziodemografischen Variablen	208
7.3.5	Zusammenfassung	227
7.4	Interpretation	231
8	Fazit	237
8.1	Schlussfolgerungen	237
8.1.1	Theoretische Schlussfolgerungen	237
8.1.2	Methodische Schlussfolgerungen	242
8.1.3	Praktische Relevanz der Befunde	243
8.2	Ausblick	244
	Literatur	247
	Anhang	265

Digitales Spielen als Handeln in Geschlechterrollen

Eine Untersuchung zu Selektion, Motiven,

Genrepräferenzen und Spielverhalten

Wilhelm, C.

2015, XIII, 260 S. 20 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-07971-0