

Inhalt

| | |
|---|-------------|
| Danksagung | V |
| Kurzzusammenfassung | VII |
| Summary | IX |
| Inhalt | XI |
| Abbildungsverzeichnis | XV |
| Tabellenverzeichnis | XVII |
| 1 Einführung und Gegenstand der Arbeit..... | 1 |
| 2 Konstruktivismus | 13 |
| 2.1 Die Bedeutung von Schemata für die Wahrnehmung..... | 17 |
| 2.2 Die Wirklichkeit | 18 |
| 3 Lebenswelt..... | 21 |
| 3.1 Reale Welt | 22 |
| 3.2 Traumwelt..... | 23 |
| 3.3 Mentale Welt | 24 |
| 3.4 Spielwelt | 25 |
| 3.5 Mediale Welt | 26 |
| 3.6 Virtuelle Welt | 26 |
| 3.7 Zusammenfassung | 30 |
| 4 Biografie, Identität, Lebensereignisse..... | 35 |
| 4.1 Was ist mit Biografie gemeint?..... | 35 |
| 4.2 Biografieforschung | 37 |
| 4.3 Der medienbiografische Ansatz | 38 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 4.4 | Lebensphase Jugend | 40 |
| 4.5 | Identitätsgenese im Jugendalter | 44 |
| 4.6 | Zentrale soziale Kontexte | 46 |
| 4.7 | Zentrale Lebensereignisse in der Jugend | 49 |
| 4.8 | Krise und Coping | 56 |
| 4.9 | Zusammenfassung | 59 |
| 5 | Jugend und Medien | 63 |
| 5.1 | Mediensozialisation | 63 |
| 5.2 | Medienkompetenz | 67 |
| 5.3 | Zusammenfassung | 74 |
| 6 | Das Computerspiel | 77 |
| 6.1 | Spiel und Gesellschaft | 77 |
| 6.2 | Computerspiele früher und heute | 78 |
| 6.3 | Die Spieler | 81 |
| 6.4 | Spielerkarrieren | 84 |
| 6.5 | Genres | 85 |
| 6.6 | Das Computerspiel als Geschichte | 91 |
| 6.7 | Zusammenfassung | 94 |
| 7 | Erlebnis Computerspiel | 95 |
| 7.1 | Perspektiven der Computerspielforschung | 95 |
| 7.2 | Audiovisuelle Wahrnehmung | 98 |
| 7.3 | Affektion: Emotionen und Gefühle | 98 |
| 7.4 | Kognition: Wissen, Denken, Lernen | 99 |
| 7.5 | Handlung: Tun und Wirken | 100 |
| 7.6 | Identität und Identifikation in Computerspielen | 106 |
| 7.7 | Soziale Aspekte digitaler Spiele | 113 |
| 7.8 | Zusammenfassung | 116 |
| 8 | Forschungsleitende Basiskonzepte | 119 |
| 8.1 | Strukturelle Kopplung | 119 |
| 8.2 | Transfer und Transformation | 121 |
| 8.3 | Zusammenfassung | 129 |
| 9 | Forschungsstand | 131 |
| 9.1 | Computerspielnutzung und Biografie | 133 |
| 9.2 | Wirkungsforschung | 139 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 9.3 | Zusammenfassung | 161 |
| 10 | Fragestellung..... | 165 |
| 10.1 | Forschungsfragen | 165 |
| 10.2 | Thesen..... | 166 |
| 11 | Methodisches Vorgehen | 179 |
| 11.1 | Quantitative Vorbefragung | 180 |
| 11.2 | Qualitative Haupterhebung | 180 |
| 11.3 | Kodierung und qualitative Inhaltsanalyse..... | 199 |
| 11.4 | Methodische Schwierigkeiten | 201 |
| 11.5 | Die Position des Forschers..... | 204 |
| 12 | Ergebnisse | 209 |
| 12.1 | Strukturelle Kopplung..... | 210 |
| 12.2 | Identitätsarbeit | 244 |
| 12.3 | Transfers | 280 |
| 12.4 | Kompetenzerwerb im Computerspiel | 339 |
| 13 | Das Biografiespiel – eine Typologie..... | 377 |
| 13.1 | Frühes Biografiespiel | 382 |
| 13.2 | Spätes Biografiespiel | 384 |
| 13.3 | Situatives Biografiespiel | 385 |
| 13.4 | Variables Biografiespiel..... | 387 |
| 13.5 | Intensives Biografiespiel..... | 390 |
| 14 | Biografiespiel-Diagramm..... | 395 |
| 15 | Diskussion und Verortung der Ergebnisse..... | 423 |
| 16 | Zusammenfassung der Ergebnisse..... | 437 |
| 16.1 | Strukturelle Kopplung..... | 437 |
| 16.2 | Identitätsarbeit | 442 |
| 16.3 | Transfers | 448 |
| 16.4 | Kompetenzerwerb im Computerspiel | 459 |
| 16.5 | Biografiespiel-Typologie | 466 |
| 16.6 | Biografiespiel-Diagramm | 469 |
| 17 | Schlusswort und Ausblick..... | 473 |
| | Literaturverzeichnis | 485 |
| | Anhang..... | 505 |

Das Biografiespiel

Strukturelle Kopplungen und Transferprozesse im
Rahmen adoleszenter Computerspielnutzung

Lippuner, F.

2018, XVII, 523 S. 13 Abb., 11 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-18875-7