

**Inhaltsverzeichnis**

<b>1</b>	<b>Einleitung .....</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>Emotionen.....</b>	<b>17</b>
2.1	Evolutionspsychologische Vorüberlegungen zu Emotionen .....	19
2.2	Emotionspsychologische und kognitive Ansätze zu den Merkmalen von Emotionen.....	22
2.3	Interdisziplinäre Ansätze zu den Funktionen von Emotionen.....	29
2.4	Arbeitsdefinition der Emotionsforschung .....	33
<b>3</b>	<b>Emotionen und Computerspiele .....</b>	<b>37</b>
3.1	Begriffe der Computerspielwirkungsforschung.....	37
	Involvement .....	37
	Immersion und Engagement .....	39
	Formen von Immersion .....	42
	Presence und Social Presence .....	50
	Flow.....	55
3.2	Emotionen in Computerspielen .....	57
3.3	Arbeitsdefinition der Computerspielwirkungsforschung.....	61
3.4	Die Zusammenführung von Emotions- und Computerspielwirkungsforschung.....	65
<b>4</b>	<b>Der Reflexionsbegriff.....</b>	<b>67</b>
<b>5</b>	<b>Forschungsfokus.....</b>	<b>71</b>
5.1	Forschungsfragestellung .....	71
5.2	Der Forschungsgegenstand.....	72
	Das Spiel Metro 2033 .....	72
	Das Genre Ego-Shooter .....	73
	Das Horror-Genre .....	73
<b>6</b>	<b>Forschungsprozess .....</b>	<b>77</b>
6.1	Die Methoden der Datenerhebung.....	78
	Die Methodentriangulation.....	81
	Die qualitative Beobachtung .....	82

Die ergänzende Messung von Veränderungen der Aktivität im autonomen Nervensystem .....	90
Das qualitative Interview.....	93
Die Methodentriangulation: wissentlich verdeckte und "vermittelt" systematische Beobachtung mit der ergänzenden Messung der Schweißdrüsenaktivität – fokussiertes Interview .....	97
<b>6.2 Die Festlegung des Erhebungsdesigns.....</b>	<b>100</b>
Das Labor als Forschungsanlage .....	101
Die Auswahl der Informanten.....	104
Die Medienanalyse .....	108
Der Emotionenkatalog.....	123
Die Auswahl der Spielszenen und Betrachtung des Emotionenkatalogs.....	124
Das Beobachtungsprotokoll.....	137
Der Interviewleitfaden und das Interviewprotokoll.....	138
Die Pre-Test-Phase .....	139
<b>6.3 Die Durchführung der Datenerhebung.....</b>	<b>143</b>
Die Beobachtungsphase .....	144
Die Interviewphase.....	145
<b>6.4 Die Methoden der Auswertung.....</b>	<b>146</b>
Die theoretischen Konzepte des Codierens .....	146
Die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring .....	150
Die computergestützte Auswertung mit QDA-Software .....	154
Die "zusammenfassende inhaltliche Strukturierung" mit MAXQDA .....	155
<b>6.5 Die Durchführung der Auswertung.....</b>	<b>156</b>
Die Erstellung der Transkriptionen .....	157
Die Entwicklung des Kategoriensystems in MAXQDA .....	158
Die "zusammenfassende inhaltliche Strukturierung" .....	159
<b>7 Ergebnisse .....</b>	<b>161</b>
<b>7.1 Die perzeptiven Elemente des Spiels .....</b>	<b>161</b>
Die visuellen Elemente des Spiels.....	163
Die Inszenierung der Lebewesen als perzeptives Element.....	169
Die auditiven Elemente des Spiels .....	171
<b>7.2 Die narrativen Elemente des Spiels.....</b>	<b>173</b>

Die Story des Spiels als narratives Element .....	173
Die Skriptsequenzen als narratives Element.....	176
7.3 Die spielsystematischen Elemente des Spiels .....	178
Flow als spielsystematischer Aspekt.....	188
Die Interaktionsmöglichkeiten als spielsystematisches Element .....	190
Der Schwierigkeitsgrad als spielsystematisches Element.....	192
Die Skriptsequenzen als spielsystematisches Element.....	196
Der persönliche Spielstil in Hinblick auf die Spielsystematik.....	197
Steuerung und Interaktionsmechanismen als spielsystematische Elemente ..	198
7.4 Die sozialen Elemente des Spiels .....	201
Die Gemeinschaft mit den Nebencharakteren als soziales Element .....	204
Die Authentizität der sozialen Interaktionen .....	206
<b>8 Diskussion der Ergebnisse.....</b>	<b>209</b>
8.1 Die Herangehensweise der Spieler .....	209
Die Vorerfahrungen und Dispositionen der Spieler .....	209
Der analytische Spieler .....	211
Der unbefangene Spieler.....	212
Der Gelegenheitsspieler .....	213
Die Zirkularität der Spielertypen.....	213
8.2 Emotionen und Reflexionsmuster .....	214
Der Einfluss der medialen Elemente auf die Emotionen.....	214
Emotionen und Reflexionsmuster der analytischen Spieler.....	216
Emotionen und Reflexionsmuster der unbefangenen Spieler.....	217
Emotionen und Reflexionsmuster der Gelegenheitsspieler .....	218
8.3 Die emotionalen Dimensionen der Spielelemente.....	218
Die Reflexion der Emotionen in Hinblick auf die perzeptiven Elemente .....	219
Die Reflexion der Emotionen in Hinblick auf die narrativen Elemente.....	221
Die Reflexion der Emotionen in Hinblick auf die spielsystematischen Elemente .....	223
Die Reflexion der Emotionen in Hinblick auf die sozialen Elemente .....	227
8.4 Zusammenfassung der Diskussion .....	229
8.5 Der Bezug zur strukturalen Medienbildung.....	230
Der Wissensbezug .....	231

Der Handlungsbezug .....	232
Der Grenzbezug.....	232
Der Biografiebezug .....	233
<b>9 Fazit und Ausblick.....</b>	<b>235</b>
<b>10 Quellenverzeichnis .....</b>	<b>239</b>
10.1 Verwendete Literatur .....	239
10.2 Weiterführende Literatur .....	243
10.3 Abbildungsverzeichnis .....	247
10.4 Tabellenverzeichnis .....	248
10.5 Elektronische Medien .....	248