

Ursula Krambrock

Computerspiel und jugendliche Nutzer

Hermeneutische Deutungsversuche
des Adventure-Computerspiels
und seiner jugendlichen Nutzer
und Nutzerinnen



PETER LANG

Europäischer Verlag der Wissenschaften

Landes-IGirer-Bibüothsk
des Fürstentums Liechtenslt
Vaduz

Inhaltsverzeichnis

	Einleitung	11
1	Formen des Computerspiels	23
1.1	Gesellschaftsspiele	25
1.2	Strategiespiele	26
1.3	Fahr- und Flugsimulation, Sportspiele	27
1.4	Jump-and-run	28
1.5	Adventure und Fantasy-Rollenspiel	29
1.5.1	Adventure	29
1.5.2	Rollenspiel	30
1.5.3	Gemeinsame Merkmale	33
1.6	Begründung der Wahl des Adventure- Computerspiels "Amberstar" zur Interpretation	34
2	Exkurs: Kindheitsbilder, Spiel und Spielbewertung	43
3	Das Warenangebot "Amberstar"	43
3.1	Spielplan	45
3.1.1	Das Personal des Spiels	45
3.1.2	Potentielle Abenteurer	46
3.1.3	Ich-Abenteurer	50
3.1.4	Helfer	50
3.1.5	Gegner	51
3.2	Gegenstände	51
3.3	Diagramm des Spielplans	52
3.4	Komplettlösung	53
3.4.1	Vorgeschichte	53
3.4.2	Ziel des Spieldurchganges	54
3.4.3	Städte und Landschaften	54
3.4.4	Wichtige Orte, Gebäude und Häuser	55

	Die Vertextung von Amberstar	58
4.1	Die erste Spalte -der Spielzeitpunkt	58
4.2	Die zweite Spalte -das Graphikfenster	58
4.3	Die dritte Spalte -das Spruchband	61
4.4	Die vierte Spalte -das Kontrollfenster	61
4.5	Die fünfte Spalte -Portraitband, Anzeigenfelder, Musik	66
5	Exkurs: Die Interpretationsmethode "Objektive Hermeneutik"	68
6	Die Interpretation des Computerspiels "Amberstar" in 24 ausgesuchten Sequenzen (6.1 bis 6.24)	72
7	Zusammenfassung der Interpretationsergebnisse	96
7.1	Die Rollenzuweisungen des Computerspiels an den Computerspieler	96
7.2	Die medialen Bestandteile des Computerspiels	98
7.3	Latente Sinnstrukturen des Spiels	100
7.4	Resümee	101
8	Das forschungspraktische Prozedere der Interviews mit jugendlichen Computerspielern und -Spielerinnen	104
8.1	Die Exploration des Forschungsfeldes	105
8.2	Die Durchführung	106
8.3	Vertextung	109
8.4	Die Interpretation	110

9	Typologie der Computerspieler und -Spielerinnen	112
9.1	Der Typus des "Spielers"	113
9.2	Der "Sonderfall Mädchen"	121
9.3	Der "Profi"	126
9.4	Der "Abhängige"	134
9.5	Der "Reizüberflutungstypus"	143
9.6	Zusammenfassung der Interpretationsergebnisse	149
	SCHLUß	154
	LITERATURLISTE	158