

# Inhalt

<b>Vorwort</b>	.....	<b>9</b>
<b>1</b>	<b>Einleitung</b> .....	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>Theoretische Grundlagen</b> .....	<b>17</b>
2.1	Spiel – Was ist das?.....	17
2.1.1	Begriffliche Annäherung.....	17
2.1.2	Spieltheoretischer Überblick.....	19
2.1.3	Verhaltens-, Rahmungs- und Konstruktdimension des Spiels.....	23
2.1.4	Abgrenzungen: Spiel – Bewegungsspiel – Sportspiel.....	27
2.1.5	Systematiken der Sportspiele.....	29
2.1.6	Zusammenfassung.....	30
2.2	Digitale Spiele.....	31
2.2.1	Definition ‚digitale Spiele‘.....	31
2.2.2	Spielplattformen und Klassifikation digitaler Spiele.....	32
2.2.3	Mediale Prävalenz: Medienbesitz und Nutzungsumfang.....	35
2.2.4	Faszination digitaler Spiele.....	38
2.2.5	Digitale Spiele im Lernkontext.....	41
2.3	Transferpotenzial I: Medienwirkungsforschung.....	44
2.3.1	Rückblick in die Medienwirkungsforschung.....	44
2.3.1.1	Medienzentrierter Forschungsansatz.....	44
2.3.1.2	Rezipientenzentrierter Forschungsansatz.....	45
2.3.1.3	Dynamisch-transaktionaler Forschungsansatz.....	47
2.3.2	Das Transfermodell – die theoretische Folie dieser Untersuchung.....	49
2.3.2.1	Schemata und Skripts.....	50
2.3.2.2	Das Netzwerk der Lebenswelt.....	51
2.3.2.3	Transfer und Transformation.....	55
2.3.2.4	Transferebenen und Transferformen.....	56
2.3.2.5	Transferbedingungen.....	60
2.4	Transferpotenzial II: Kompetenzmodelle.....	62
2.4.1	Begriffsklärung: Kompetenz und Kompetenzerwerb.....	63
2.4.2	Spektrum der Kompetenzdimensionen.....	64
2.4.3	Zusammenschau kompetenzförderlicher Spielmerkmale.....	68
2.4.4	Kompetenzbezogene Spielanalyse.....	72
2.4.4.1	Die Nintendo Wii und die untersuchte Tischtennissimulation.....	73
2.4.4.2	Transferpotenzial der untersuchten Tischtennissimulation.....	76
2.5	Sport- und bewegungspädagogische Überlegungen.....	78
2.5.1	Betrachtungsweisen in der Bewegungswissenschaft.....	79
2.5.1.1	Exkurs: Körperbilder in der Bewegungswissenschaft.....	80
2.5.1.2	Systemdynamischer Ansatz.....	83
2.5.1.3	Konnektionismus.....	83
2.5.1.4	Handlungstheorien.....	85

2.5.2	Sich-Bewegen-Lernen .....	87
2.5.2.1	Kognitiv-perzeptive Grundlagen .....	88
2.5.2.2	Organisationsmechanismen des Sich-Bewegen-Lernens .....	92
2.5.3	Die Rückschlagsportart Tischtennis .....	96
2.5.3.1	Anforderungsprofil des Tischtennisspiels .....	96
2.5.3.2	Die spezifischen Anforderungen für den Tischtennisanfänger .....	100
2.6	Stand der Forschung .....	101
2.6.1	Videobasiertes Wahrnehmungstraining .....	102
2.6.2	Bildschirmspielbasiertes Wahrnehmungstraining .....	104
2.6.2.1	Aufmerksamkeitsaktivierung .....	105
2.6.2.2	Gerichtete Aufmerksamkeit .....	106
2.6.2.3	Geteilte Aufmerksamkeit .....	109
2.6.2.4	Visuelle Verarbeitung .....	110
2.6.2.5	Zwischenfazit .....	111
2.6.3	Bildschirmspielbasierter Wissenserwerb .....	113
2.6.3.1	Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik (MINT-Fächer) ..	114
2.6.3.2	Gesundheitserziehung .....	117
2.6.3.3	Literaturreviews und Meta-Analysen .....	120
2.6.3.4	Zwischenfazit .....	122
<b>3</b>	<b>Empirischer Teil .....</b>	<b>125</b>
3.1	Forschungsfragen und Untersuchungsdesign .....	125
3.2	Datenerhebungsmethoden .....	128
3.2.1	Antizipationstest (Reaktionszeit und -genauigkeit) .....	128
3.2.1.1	Studie 1 .....	128
3.2.1.2	Studien 2 und 3 .....	131
3.2.2	Tischtennisspezifisches Handlungswissen.....	134
3.3	Datenaufbereitung: Missing Values .....	135
3.3.1	Grundlegende Terminologie – Muster fehlender Werte .....	136
3.3.2	Verfahren zum Umgang mit fehlenden Werten .....	138
3.3.2.1	Traditionelle Verfahren .....	138
3.3.2.2	Moderne Verfahren .....	139
3.3.3	Multiple Imputation .....	142
3.3.3.1	1. Phase: Ersetzungsmechanismus .....	143
3.3.3.2	2. Phase: Auswertungsverfahren .....	144
3.3.3.3	3. Phase: Kombination (Pooling) .....	144
3.3.3.4	Zwischenfazit .....	145
3.4	Datenauswertung .....	146
3.5	Studie 1 .....	149
3.5.1	Versuchsplanung .....	149
3.5.2	Stichprobe .....	150
3.5.3	Versuchsablauf .....	151
3.5.4	Datenauswertung .....	153

---

3.5.5	Hypothesen .....	155
3.5.6	Ergebnisse .....	157
3.5.6.1	Reaktionsgenauigkeit .....	158
3.5.6.2	Reaktionszeit .....	159
3.5.6.3	Tischtennisspezifisches Handlungswissen.....	161
3.5.7	Diskussion .....	162
3.6	Studie 2 .....	164
3.6.1	Versuchsplanung.....	164
3.6.2	Stichprobe .....	165
3.6.3	Versuchsablauf .....	167
3.6.4	Datenauswertung .....	169
3.6.5	Hypothesen .....	170
3.6.6	Ergebnisse .....	171
3.6.6.1	Reaktionsgenauigkeit .....	173
3.6.6.2	Reaktionszeit .....	174
3.6.6.3	Tischtennisspezifisches Handlungswissen.....	175
3.6.7	Diskussion .....	177
3.7	Studie 3 .....	179
3.7.1	Versuchsplanung.....	180
3.7.2	Stichprobe .....	180
3.7.3	Versuchsablauf .....	182
3.7.4	Datenauswertung .....	183
3.7.5	Hypothesen .....	184
3.7.6	Ergebnisse .....	185
3.7.6.1	Reaktionsgenauigkeit .....	188
3.7.6.2	Reaktionszeit .....	189
3.7.6.3	Tischtennisspezifisches Handlungswissen.....	191
3.7.7	Diskussion .....	193
<b>4</b>	<b>Sport- und bewegungspädagogische Reflexionen .....</b>	<b>196</b>
<b>5</b>	<b>Fazit und Ausblick.....</b>	<b>215</b>
	<b>Zusammenfassung .....</b>	<b>218</b>
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>219</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>234</b>
	<b>Tabellenverzeichnis .....</b>	<b>236</b>
	<b>Anhang .....</b>	<b>237</b>
	<b>Der Autor .....</b>	<b>245</b>