

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1. Kapitel: Das Automatenpiel zwischen Interesse und Kritik.....9 <i>Spiele heute – Kulturgeschichte der Spiele – Typologie der Spielgeräte – Urteilkriterien für Spiele – Spieleforschung – Öffentliche Spielkritik</i>	
2. Kapitel: Motive für das Automatenpiel.....27 <i>Motivforschung bei Spielen – Aktivitätsmuster im Spiel – Motivanteile – Geräte spielenderweise erlebt</i>	
3. Kapitel: Wirkungsermittlung für das Automatenpiel..... 41 <i>Spieltheorien im Überblick - Wirkungs- und Auswirkungsfor- schung - Befindlichkeitsuntersuchungen - Persönlichkeitsunter- suchungen - Eignungsuntersuchungen</i>	
4. Kapitel: Das Automatenpiel als Therapeutikum.....59 <i>Psychotherapien mit Spielcharakter - Tetristraining für Alters- patienten - Spiel als therapeutische Alternative</i>	
5. Kapitel: Spezielle Fragen zum Automatenpiel.....73 <i>Spiel und Kreativität - Differentielles Automatenpiel - Soziales Lernen im Automatenpiel</i>	
6. Kapitel: Automatenpiele im Vergleich.....83 <i>Elektronische Spielformen - Dreimal Tetris - Vergleichsergeb- nisse</i>	

7. Kapitel:	
Das Automaten­spiel und die Freizeitpsychologie.....	95
<i>Die Freizeitproblematik - Die Bedeutung der Spiele - Das Automaten­spiel in der Freizeit - Ein Recht auf das Spiel</i>	
Literaturverzeichnis.....	121