
Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	VII
Abbildungsverzeichnis	VIII
Tabellenverzeichnis.....	X
Anhangsverzeichnis.....	XI
1 Einleitung	1
1.1 Problemstellung	2
1.2 Konzeptrahmen.....	3
1.3 Aufbau der Arbeit	5
2 Marktrecherche	7
2.1 Psychische Erkrankungen in Videospielen	8
2.1.1 Verschiedene Krankheitsbilder	8
2.1.2 Soziale Phobie	16
2.2 Escape Rooms.....	20
2.3 Zusammenfassung.....	24
3 Soziale Phobie	29
3.1 Definition und Diagnose	30
3.2 Symptome.....	35
3.3 Komorbidität.....	37
3.4 Risikofaktoren	38
3.4.1 Veranlagung	38
3.4.2 Umwelteinflüsse	39
3.5 Erklärungsansätze	41
3.5.1 Theorie des sozialen Lernens.....	41
3.5.2 Psychodynamische Erklärungsansätze	42
3.5.3 Neurobiologische Erklärungsansätze.....	42
3.5.4 Verhaltenstherapeutischer Erklärungsansatz.....	42
3.6 Kognitive Verhaltenstherapie.....	43
3.6.1 Aufrechterhaltung	43
3.6.2 Behandlung	46
3.7 Zusammenfassung.....	51
4 Experteninterview	53
4.1 Vorbereitung.....	53
4.2 Durchführung und Transkription	55
4.3 Analyse	55

4.3.1	F1: Soziale Phobie.....	57
4.3.2	F2: Digitale Formate	65
4.4	Zusammenfassung.....	68
5	Game Design	71
5.1	Überblick	71
5.2	Story.....	73
5.2.1	Dramaturgie und Storyline	73
5.2.2	Entwicklung des Helden.....	76
5.2.3	Charaktere.....	78
5.2.4	Rhetorik	81
5.3	Ästhetik	85
5.3.1	Art.....	85
5.3.2	Audio	89
5.4	Mechaniken.....	89
5.4.1	Zeit	90
5.4.2	Raum.....	91
5.4.3	Objekte, Attribute, Statusangaben	91
5.4.4	User Interface	92
5.4.5	Fähigkeiten des Spielers.....	94
5.4.6	Aktionen	94
5.4.7	Puzzles, Aufgaben	96
5.4.8	Achievements	97
5.5	Didaktik und Methodik	99
5.6	Zusammenfassung.....	103
6	Fazit.....	105
	Anhang.....	109
	Quellenverzeichnis	171
	Eidesstattliche Erklärung	179

Erzählte Zeit	Story	Mechaniken	Didaktik und Methodik	Aufbau
<p>3 Weigerung: Zurückhaltung (Widerwille gegen Veränderung)</p>				<p>Akt 1: Isolation</p>
<p>Tag 1</p>	<p>Story</p> <p><i>Handy Messenger</i></p> <p>Elli empfindet große Ängste vor einer möglichen Begegnung, sie fängt an darüber zu grübeln. Sie befindet sich in einem Dilemma, weil sie sehr gerne ihre Freundin wiedersehen würde. Ihre Ängste vor einer großen Party mit fremden Leuten sind jedoch sehr groß. Sie denkt darüber nach, ob sie die Einladung abschlagen soll und überlegt sich mögliche Ausreden. Zugleich möchte sie die Freundin auch nicht verärgern. Ihre Grübeleien nehmen überhand.</p> <p>Mechaniken</p> <ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Gedanken tauchen im Textfeld auf, mögliche Ausreden, Befürchtungen, Überzeugungen - Gedanken werden immer mehr und fangen an aus dem Textfeld auszutreten und sich auf dem gesamten Bildschirm zu verteilen - Ranke wächst währenddessen - Option: Binaurales Audio für verschiedene Angstszenerien und Gedanken nutzen, bspw. demütigender Kommentar von anderem Partygast - ein Gedanke wird am größten: „Mama anrufen“ <p>Didaktik und Methodik</p> <p>Die verschiedenen Befürchtungen und Gedanken, die Elli kommen, verdeutlichen die antizipatorischen Ängste, die Betroffene bereits vor Eintreffen der gefürchteten Situation empfinden. Betroffene verlieren sich dabei in Grübeleien und erleben bei der bloßen Vorstellung möglicher Szenarien große Ängste. Mit der Option einer binauralen Vertonung könnte man die verschiedenen Ängste auch auditiv darstellen und intensivieren. Die Visualisierung mit Gedanken über den kompletten Bildschirm soll außerdem zeigen, dass es Elli in dem Moment fast unmöglich ist an etwas anderes zu denken und die Gedanken überhandnehmen. Der rettende Gedanke dazwischen („Mama anrufen“) lässt sie ihren Fokus auf das Telefonat richten. Hier kann auch eine veränderte Aufmerksamkeit festgestellt werden, welche bei einer kognitiv-verhaltenstherapeutischen Behandlung eine Rolle spielt.</p>			