

Computerspielen als Handlung

Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote

Bearbeitet von
Christoph Klimmt

1. Auflage 2006. Taschenbuch. 228 S. Paperback

ISBN 978 3 931606 91 6

Format (B x L): 14,2 x 21,3 cm

Gewicht: 295 g

[Weitere Fachgebiete > Medien, Kommunikation, Politik >
Kommunikationswissenschaft > Neue Medien: Internet, Telekommunikation](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

UNTERHALTUNGSFORSCHUNG

Christoph Klimmt

Computerspielen als Handlung

Dimensionen und Determinanten des Erlebens
interaktiver Unterhaltungsangebote

Herbert von Halem Verlag

Bibliographische Information der Deutschen Bibliothek

Die deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Christoph Klimmt:

Computerspielen als Handlung.

Dimensionen und Determinanten des Erlebens

interaktiver Unterhaltungsangebote

Unterhaltungsforschung, 2

Köln : Halem, 2006

Die Reihe *Unterhaltungsforschung* wird herausgegeben von Werner Wirth, Peter Vorderer, Werner Früh, Holger Schramm, Christoph Klimmt, Tilo Hartmann und Carsten Wünsch.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme (inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2006 by Herbert von Halem Verlag, Köln

ISSN 1862-3069

ISBN 3-931606-91-0

<http://www.halem-verlag.de>

E-Mail: info@halem-verlag.de

SATZ: Herbert von Halem Verlag

DRUCK: Griebisch & Rochol Druck, Hamm

GESTALTUNG: Claudia Ott Grafischer Entwurf, Düsseldorf

Copyright Lexicon ©1992 by The Enschedé Font Foundry.

Lexicon® is a Registered Trademark of The Enschedé Font Foundry.

Inhalt

	ZUSAMMENFASSUNG UND ABSTRACT	9
1.	PROBLEM	13
2.	EINFÜHRUNG: GEGENSTAND UND FORSCHUNGSSTAND	16
2.1	Zentrale Begriffe	16
2.2	Geschichte und Erscheinungsformen	20
2.3	Nutzung und Verbreitung	22
2.4	Bisherige Forschung über Computerspiele	26
2.4.1	<i>Geschlechtsspezifische Unterschiede bei Spielmotivation und -performanz</i>	26
2.4.2	<i>Aggressionsfördernde Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele</i>	28
2.4.3	<i>Lernen durch Computerspielen?</i>	30
2.5	Stand der Forschung zur Unterhaltsamkeit von Computerspielen	31
3.	ZUR THEORIE DER UNTERHALTUNG DURCH MEDIENGEBRAUCH	39
3.1	Unterhaltung als Gegenstand der Kommunikations- wissenschaft und der Medienpsychologie	39
3.2	Die Unterhaltungstheorie(n) von Zillmann	41
3.3	Kritik an den klassischen Theorien	44
3.4	Grundzüge einer alternativen Modellierung	46
3.5	Entwurf eines handlungstheoretischen Rahmenmodells medialer Unterhaltung	49
3.5.1	<i>Motivation: Beweggründe für die unterhaltsame Nutzung von Medienangeboten</i>	54
3.5.2	<i>Handlungsausführung: Erleben von medialer Unterhaltung</i>	58
3.5.3	<i>Objektive Funktionen medialer Unterhaltungshandlungen</i>	63
3.6	Zusammenfassung	66

4.	DERIVATION, SPEZIFIKATION: UNTERHALTUNG DURCH COMPUTERSPIELE	69
4.1	Grundlage der Spezifikation: Deskription des Computerspielens als Prozess	70
4.2	Mechanismen des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen	75
4.2.1	<i>Erster Mechanismus: Selbstwirksamkeitserleben</i>	76
4.2.2	<i>Zweiter Mechanismus: Spannung und Lösung</i>	81
4.2.3	<i>Dritter Mechanismus: Simulierte Lebenserfahrungen</i>	95
4.3	Integration: Drei Mechanismen des Spielvergnügens und ›kombiniertes‹ Unterhaltungserleben	102
4.4	Zusammenfassung und Ausblick auf die Modell(weiter)entwicklung	113
5.	EMPIRISCHE PRÜFUNG I: EIN EXPERIMENT ÜBER SPIELEPISODEN	116
5.1	Problemstellung und Hypothesen	116
5.2	Methode	117
5.2.1	<i>Unabhängige Variablen: Handlungsmöglichkeiten, Handlungsnotwendigkeit, Erfolgserleben</i>	118
5.2.2	<i>Abhängige Variable: Unterhaltungserleben</i>	121
5.2.3	<i>Moderatorvariablen und Durchführung</i>	122
5.3	Ergebnisse	123
5.3.1	<i>Dimensionierung der abhängigen Variable ›Unterhaltungserleben‹</i>	123
5.3.2	<i>Prüfung des Einflusses der experimentell manipulierten UVs auf das Unterhaltungserleben</i>	124
5.3.3	<i>Prüfung des Einflusses des (ex post erhobenen) Erfolgserlebens auf das Unterhaltungserleben</i>	130
5.4	Diskussion	132

6.	EMPIRISCHE PRÜFUNG II: EIN EXPERIMENT ZUR SPIELTÄTIGKEIT	137
6.1	Problemstellung und Hypothesen	137
6.2	Methode	140
6.2.1	<i>Operationalisierung der UVs: Realitätsnähe der Narration und der Darstellung</i>	141
6.2.2	<i>Operationalisierung der abhängigen Variable ›Unterhaltungserleben‹</i>	143
6.2.3	<i>Treatment Check und Durchführung</i>	145
6.3	Ergebnisse	146
6.3.1	<i>Effekte der experimentell manipulierten Variablen (Realitätsnähe)</i>	147
6.3.2	<i>Effekte der ex post erhobenen UV (Leistung)</i>	150
6.3.3	<i>Die Rolle der wahrgenommenen Schwierigkeit</i>	153
6.4	Diskussion	157
7.	GESAMTDISKUSSION: THEORETISCHE PERSPEKTIVEN UND DESIDERATA	160
7.1	Zusammenfassung der Befunde	160
7.2	Limitationen der vorgestellten Studien	161
7.3	Implikationen der empirischen Befunde für die Modellierung der Unterhaltung durch Computerspiele	165
7.3.1	<i>(Vorläufige) Revision der mittleren Modellebene (Episode)</i>	165
7.3.2	<i>Implikationen der empirischen Befunde für die oberste Modellebene (Tätigkeit)</i>	179
7.3.3	<i>Zur Relevanz der Befunde für das handlungstheoretische Rahmenmodell</i>	179

7.4	Konzeptuelle Perspektiven der künftigen Forschung über Unterhaltung durch Computerspiele(n)	180
7.5	Ausblick: Perspektiven der medienpsychologisch-kommunikationswissenschaftlichen Unterhaltungsforschung	189
	LITERATUR	195
	ABBILDUNGSVERZEICHNIS	221
	TABELLENVERZEICHNIS	223
	ANHANG	
	http://www.halem-verlag.de/info/anhang.html	

ZUSAMMENFASSUNG UND ABSTRACT

Ziel der vorliegenden Arbeit ist die Beschreibung und Erklärung des Unterhaltungserlebens bei der Nutzung von Computerspielen. Nach der Einführung in den Gegenstand und Forschungsstand wird ein handlungstheoretisches Rahmenmodell unterhaltsamen Mediengebrauchs entworfen, das zum einen die Kritik an Einzelaspekten der wichtigsten bestehenden Unterhaltungstheorien von Zillmann beherzigt und zum anderen ein neues Subjektmodell zugrunde legt, mit dessen Hilfe die für die unterhaltsame Medienrezeption zentrale kognitive Konstruktivität und Reflexivität des Menschen abgebildet werden kann. Das Rahmenmodell postuliert den (spielerischen) Erwerb neuer Lebenskompetenzen (z.B. Orientierung, Wissenserwerb) und die Erholung von situativen Beanspruchungszuständen als wichtigste Funktionen unterhaltsamen Mediengebrauchs und wendet sich damit gegen traditionell-kritische Urteile über den Konsum medialer Unterhaltung. In einem zweiten Schritt werden die Überlegungen des Rahmenmodells auf das Unterhaltungserleben bei der Nutzung von Computerspielen angewendet und für diesen konkreten Gegenstand spezifiziert. So entsteht ein Erklärungsmodell mit drei Analyseebenen. Auf der untersten Ebene (Eingabe-/Ausgabeschleife) werden die typischen Merkmale, die mit der Interaktivität von Computerspielen verbunden sind, als Ausgangspunkt eines elementaren Mechanismus der Unterhaltung modelliert (Selbstwirksamkeitserleben). Auf der mittleren Modellebene (Spielepisode) wird in Analogie zu bestehenden medienpsychologischen Theorien der Mechanismus ›Spannung und Lösung‹ ausgearbeitet, wobei hier sowohl Angebotseigenschaften (Handlungsmöglichkeiten, Handlungsnotwendigkeit) als auch die

Handlungen und Handlungsergebnisse der Spieler/innen berücksichtigt werden. Die oberste Modellebene schließlich (Tätigkeit) fokussiert den Mechanismus der ›simulierten Lebenserfahrungen‹, die durch die Übernahme einer bestimmten Handlungsrolle beim Computerspielen gesammelt werden können. Diese drei Mechanismen und ihre wechselseitigen Bezüge zueinander stellen das gegenstandsspezifische Modell zur Erklärung des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen dar. Im Anschluss an seine Explikation werden zwei Experimentalstudien vorgestellt, mit denen Annahmen der mittleren und der obersten Modellebene empirisch geprüft werden. Die Interpretation der Befunde legt eine weiter gehende Formalisierung und Spezifikation der Modellannahmen auf der mittleren Ebene nahe. Diese Revision im Rahmen der abschließenden Gesamtdiskussion wird durch die Skizze einer Forschungsagenda für die künftige Computerspieleforschung sowie die allgemeine, interdisziplinäre Unterhaltungsforschung insgesamt vervollständigt.

ABSTRACT

The present dissertation is dedicated to the description and explanation of the entertainment experience caused by the use of computer games. Beginning with an introduction into the research topic and the state of the art of computer games research, an action-theoretical framework of entertaining media consumption is developed. It is intended to overcome several critical problems of the most important existing entertainment theories advanced by Zillmann, and proposes an alternative idea of man, which allows to cover the human cognitive constructiveness and reflexivity, as these characteristics are considered essential for entertaining media use. The theoretical framework posits the (playful) acquisition of life competences (e.g. social orientation, knowledge gain) and recreation from demanding conditions as key functions of entertaining media use. Therefore, it argues against traditional-critical judgements of the consumption of media entertainment. A second theoretical step is the development of an object-specific model of the entertainment experience during computer game play, which is an application and specification of the general framework. The computer game-related model is structured into three levels of analysis. At the very basic level (Input-/Output-Loop), the interactivity of computer games is conceptualized as foundation of a first mechanism of enjoyment (>effectance<). At the middle level of the model (game episode), a second mechanism is established based on existing entertainment theories from media psychology (>suspense and resolution<). This mechanism refers to both game situation characteristics and players' actions and results of actions. The model's top level contains the third mechanism of enjoyment, which is centered around simulated

life experiences that can be acquired through taking a specific action role during game play. These three mechanisms and their mutual connections represent the explanatory model of the entertainment experience caused by computer game play. Its explication is followed by reports of two experimental studies, which tested assumptions from the model's middle and top level empirically. Results indicate some further explications and specifications on the middle level. This revision within the concluding general discussion is completed by a research agenda for future computer games research and media entertainment research in general.