

Wie Onlinerollenspiele süchtig machen – am Beispiel von "World of Warcraft" und "Metin2"

von
Magdalena Plöger-Werner

1. Auflage

Wie Onlinerollenspiele süchtig machen – am Beispiel von "World of Warcraft" und "Metin2" – Plöger-Werner

schnell und portofrei erhältlich bei beck-shop.de DIE FACHBUCHHANDLUNG

Thematische Gliederung:

Medien & Gesellschaft, Medienwirkungsforschung

Tectum 2012

Verlag C.H. Beck im Internet:

www.beck.de

ISBN 978 3 8288 2842 1

Magdalena Plöger-Werner

**Wie Onlinerollenspiele süchtig machen –
am Beispiel von *World of Warcraft*
und *Metin2***

Tectum Verlag

Magdalena Plöger-Werner

Wie Onlinerollenspiele süchtig machen –
am Beispiel von *World of Warcraft* und *Metin2*.

© Tectum Verlag Marburg, 2012

ISBN: 978-3-8288-2842-1

Umschlagabbildung: © lassedesignen | Fotolia.com

Umschlaggestaltung: Heike Amthor | Tectum Verlag

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange, Berlin

Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten

Besuchen Sie uns im Internet

www.tectum-verlag.de

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	9
Tabellenverzeichnis	11
Vorwort.....	13
Zusammenfassung	15
1 Einleitung	17
2 Theoretischer Hintergrund	21
2.1 Computerspiele in Deutschland	21
2.1.1 Begriffsverständnis Computerspiele	21
2.1.2 Verbreitung	22
2.1.3 Nutzungszeiten und Nutzungspräferenzen.....	23
2.2 Computerspielgenres.....	27
2.2.1 Möglichkeiten und Schwierigkeiten der Einteilung von Computerspielen	27
2.2.2 Das Genre MMORPG	33
2.3 Nutzungsmotive der Computerspielnutzung.....	36
2.3.1 Die „mood management“-Theorie.....	36
2.3.2 Der „uses and gratifications“-Ansatz	37
2.3.3 Handlungstheoretisches Rahmenmodell medialer Handlung	40
2.3.4 Zusammenfassung der Nutzungsmotive von Computerspielen.....	44
2.3.5 Die Faszination des Genres MMORPG	45
2.3.6 Fazit.....	47
2.4 Überblick zu aktuellen Forschungsbefunden.....	48
2.4.1 Computerspielabhängigkeit in Deutschland.....	48
2.4.1.1 Nosologie	49
2.4.1.2 Diagnostik	50
2.4.1.2.1 Diagnostische Kriterien	51
2.4.1.2.2 Diagnostische Instrumente.....	59

2.4.1.3	Prävalenz.....	60
2.4.1.4	Ursachenforschung.....	62
2.4.1.4.1	Personenbezogene Faktoren	62
2.4.1.4.2	Faktoren des sozialen Umfeldes.....	67
2.4.1.4.3	Spielimmanente Faktoren.....	68
2.4.1.5	Fazit.....	76
3	Spielstrukturelle Merkmalsanalyse immanenten Abhängigkeitspotenzials.....	79
3.1	Vorüberlegungen	79
3.1.1	Fragestellung	79
3.1.2	Zielsetzung.....	80
3.1.3	Methodische Vorgehensweise	81
3.1.3.1	Die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring.....	81
3.1.3.2	Gütekriterien.....	83
3.1.4	Stichprobe	83
3.2	Durchführung.....	85
3.2.1	Entwicklung eines Kategoriensystems anhand des MMORPGs <i>Metin2</i>	85
3.2.1.1	Datenerhebung.....	85
3.2.1.2	Entstehung eines ersten Systems durch die Analyse des MMORPGs <i>Metin2</i>	87
3.2.1.3	Qualitative Inhaltsanalyse der Beobachtungsprotokolle	88
3.2.2	Verifikation am MMORPG <i>World of Warcraft</i>	92
3.3	Das Kategoriensystem.....	97
3.4	Interkoderreliabilität.....	98
3.5	Die Ergebnisse	99
3.5.1	Das Belohnungssystem	100
3.5.2	Das soziale System.....	103
3.5.3	Das Handelssystem	105
3.5.4	Die Spielwelt.....	105
3.5.5	Das Bezahlungssystem	106
3.6	Diskussion	108

3.7	Hypothesenformulierung	112
3.7.1	Hypothesen zum Belohnungssystem	112
3.7.2	Hypothesen zum sozialen System	112
3.7.3	Hypothesen zur Spielwelt	113
3.7.4	Hypothesen zum Bezahlssystem	113
3.7.5	Hypothesen zum Abhängigkeitspotenzial von MMORPGs insgesamt.....	113
3.8	Ausblick	114
4	Implikationen für den Jugendmedienschutz	117
5	Fazit	123
6	Literaturverzeichnis.....	125
7	Anhang.....	141
7.1	Beschreibung der Genres der USK	141
7.2	Leitfaden zum Schreiben der Beobachtungsprotokolle	145
7.3	Ergebnisse der spielstrukturellen Merkmalsanalyse von <i>Metin2</i> und <i>World of Warcraft</i>	148
7.4	Begutachtung zum Spiel <i>Metin2</i>	165
7.5	Begutachtung zum Spiel <i>World of Warcraft</i>	198