

Alexander Groppler

Experimentelle Untersuchung zur
Wahrnehmung von Gewalt in
Computerspielen

Diplomarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2002 GRIN Verlag
ISBN: 9783638177306

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/11617>

Alexander Groppler

**Experimentelle Untersuchung zur Wahrnehmung von
Gewalt in Computerspielen**

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Diplomarbeit

Experimentelle Untersuchung zur Wahrnehmung von Gewalt in Computerspielen

Alexander Groppler

Ernst-Moritz-Arndt Universität Greifswald
Institut für Psychologie

Abgabetermin: 14.10.2002

Einleitung

Ziel dieser Diplomarbeit soll es sein, als Ergebnis einer experimentellen Untersuchung Prozesse bei der Wahrnehmung von Gewalt in Computerspielen genauer zu beschreiben. Besonderes Augenmerk richtet sich hierbei auf Unterschiede zwischen Personen, die intensiv am Computer spielen und solchen, die sich nicht oder kaum mit dem Computerspiel beschäftigen. In der Methodik sollen Unterschiede in den Darstellungen der Gewalt innerhalb eines Spieles berücksichtigt werden. Deshalb werden mögliche Auswirkungen unterschiedlich intensiver Gewaltdarstellungen näher beleuchtet. Es sollen hierzu eine Vielzahl von Variablen erhoben werden, z.B. Erinnerung an spezielle Spielinhalte, Stimmung, Persönlichkeitseigenschaften und Einschätzungen des Spieles. Das geplante Experiment soll eine Spielphase enthalten, um es den Probanden zu ermöglichen, über eine gerade erlebte Spielsituation zu reflektieren.

Die Auswirkungen von Computerspielen sind in den letzten Jahren ein oft diskutiertes Thema. Es gibt jedoch hierzu nur wenige wissenschaftliche Erkenntnisse. Im theoretischen Teil dieser Arbeit wird der bisherige Kenntnisstand der Spielewirkungsforschung aufgearbeitet und ausführlich dargestellt, da dies ein recht junges und der Fachwelt relativ unbekanntes Forschungsgebiet ist. Im Kontext dieser Erörterungen soll ein eigenes theoretisches Modell vorgestellt werden. Dieses baut auf das theoretische Konzept zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen von Fritz und Misk-Schneider (1995) auf.

Im folgenden methodischen Teil wird die Planung einer empirischen Untersuchung beschrieben, welche eine Überprüfung unserer hypothetischen Annahmen ermöglichen soll. Nach einer Darstellung der Hypothesen wird die Entwicklung eines Fragebogens und die Planung des experimentellen Vorgehens genauer beleuchtet.

Im Ergebnissteil werden die erhobenen Daten vorgestellt und ihre statistische Auswertung beschrieben. In der abschließenden Diskussion sollen die Ergebnisse besprochen und im Kontext mit dem aktuellen Forschungsstand interpretiert werden.

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG.....	2
INHALTSVERZEICHNIS.....	3
DANKSAGUNG.....	7
THEORETISCHER TEIL.....	8
1 Was überhaupt ist ein Computerspiel.....	8
2 Die Faszination der Computerspiele.....	9
2.1 Was macht heute ein Computerspiel aus?.....	9
2.1.1 Grafik.....	9
2.1.2 Sound.....	9
2.1.3 Spielinhalte.....	10
2.1.4 Spielziele und Regeln.....	11
2.1.5 Dynamik.....	12
2.1.6 Struktur von Computerspielen.....	13
2.2 Gewalt in Spielen.....	14
2.2.1 Die Beurteilung von virtueller Gewalt.....	15
2.2.2 Jugendschutz in Deutschland.....	16
2.3 Fähigkeitsanforderungen an den Spieler.....	18
2.4 Einbeziehung und Motivation des Spielers.....	18
2.4.1 Der virtuelle Stellvertreter.....	19
2.4.2 Sensumotorische Synchronisation.....	19
2.4.3 Bedeutungsübertragung.....	20
2.4.4 Regelkompetenz.....	21
2.4.5 Selbstbezug.....	22
2.4.6 Strukturelle Koppelung.....	23
2.5 Die Faszinationskraft der Computerspiele – Ein Funktionsmodell.....	26
2.5.1 Primäre Motivationsquellen.....	26
2.5.2 Primäre Aufforderungsreize.....	26
2.5.3 Primäre Spielhandlungen.....	26
2.5.4 Sekundärer Aufforderungsreiz.....	27
2.5.5 Sekundäre Spielhandlungen.....	27
2.5.6 Primärer Spielreiz.....	27
2.5.7 Negativ-emotionale Spielreize.....	27
2.5.8 Positiv-emotionale Spielfolgen.....	28
2.5.9 Sozial-emotionale Spielreize.....	28
2.6 Motivation beim Computerspiel – Flow und Frust.....	30
2.6.1 Flow-Spirale.....	30
2.6.2 Frust-Spirale.....	32
3 Wirkungen von Computerspielen.....	32
3.1 Empirische Ergebnisse der Wirkungsforschung.....	33
3.1.1 Aggressivität.....	33
3.1.2 Verringertes empathisches Mitfühlen bzw. verringertes prosoziales Verhalten.....	34
3.1.3 Computerspiele und physiologische Veränderungen.....	35
3.1.4 Vielspieler.....	36
3.1.5 Positive Wirkungen von Computerspielen.....	38

3.2	Modelle der Wirkungsforschung.....	38
3.3	Monokausale Modelle	39
3.3.1	Aggressionsvermindernde Wirkung.....	39
3.3.1.1	Katharsisthese	39
3.3.1.2	Inhibitionsthese.....	39
3.3.1.3	Aggressionserhöhende Wirkung	40
3.3.1.4	Erregungsthese	40
3.3.1.5	Habituationsthese	40
3.3.1.6	Imitationsthese.....	40
3.4	Interaktionsbasierte Modelle	41
3.4.1	Nutzen-Ansatz (Uses-and-Gratifications-Approach)	41
3.4.2	General Affective Aggression Model (GAAM).....	41
3.4.2.1	Kurzzeiteffekte	42
3.4.2.2	Langzeiteffekte	44
3.4.2.3	Kritik.....	45
3.4.3	Das Transfermodell	45
3.4.3.1	Transfers	45
3.4.3.2	Grundlagen für den Transfer	46
3.4.3.3	Abstraktionsebenen von Schemata	47
3.4.3.3.1	Fact-Ebene	47
3.4.3.3.2	Skript-Ebene	47
3.4.3.3.3	Print-Ebene	48
3.4.3.3.4	Metaphorische Ebene	49
3.4.3.3.5	Dynamische Ebene	49
3.4.4	Formen des Transfers.....	51
3.4.5	Bedingungen für Transfers	53
3.4.6	Rahmungskompetenz.....	53
4	Gewalt und Blut in Computerspielen – Ziele bei der Darstellung vs. Wahrnehmungen bei den Spielern.....	55
4.1	Warum Gewalt in Spielen dargestellt wird	55
4.1.1	Blut, Gewalt und Indizierung als Verkaufsargument.....	55
4.1.2	Die Faszinationskraft der Gewalt	55
4.1.3	Blut als Information	56
4.1.4	Blut und Gewalt als Aspekt einer realistischen Darstellung	57
4.2	Wahrnehmung und Interpretation von virtueller Gewalt	57
4.2.1	Der „semantische Shift“	57
4.2.1.1	Von der Primären Motivationsquelle zum Primären Aufforderungsreiz	57
4.2.1.2	Von der Primären zur Sekundären Spielhandlung	58
4.2.1.3	Der Primäre Spielreiz, die Flow- und die Frust-Spirale	59
4.2.1.4	Der „Semantischen Shift“.....	60
	METHODE.....	62
1	Hypothesen.....	62
1.1	Reproduzierbarkeit der Gewaltdetails	62
1.2	Stimmungsveränderungen während der Spielphase.....	63
1.3	Einschätzung der Gewalt des Spieles	63
1.4	Persönlichkeitsunterschiede zwischen den Gruppen.....	64
2	Spielauswahl	66
2.1	Primäre Kriterien zur Auswahl des Spieles.....	66
2.2	Das Spiel „Unreal Tournament“	66

3	Unreal Tournament (UT) als Virtuelle Realität (VR).....	68
3.1	Vividness	68
3.2	Interactivity	69
3.3	Immersion.....	71
3.4	Telepräsenz.....	71
4	Bewertung und Charakterisierung von „Unreal Tournament“	72
4.1	Allgemeine Angaben zum Spiel.....	72
4.2	Äußere Merkmale des Spiels	75
5	Fragebogen.....	77
5.1	Entwicklung des Fragebogens	77
5.1.1	Coverstory	77
5.1.2	Demographische Daten.....	78
5.1.3	Computer-/Hardwarebesitz	78
5.1.4	Computernutzung/ Spielverhalten/ Spielkenntnis/ Spielgenres	79
5.1.5	Persönlichkeitsfragebogen	81
5.1.6	Stimmungsinventar	81
5.1.7	Allgemeine Fragen zum Spiel.....	82
5.1.8	Gewalteinschätzung	82
5.1.9	Gewaltdetails	83
5.1.9.1	Kategorien der Codierung von Entschärfungsmaßnahmen.....	83
5.1.9.2	Ergebnisse.....	86
5.1.9.2.1	Häufigkeit der unterschiedlichen Kategorien.....	86
5.1.9.2.2	Veränderung der Darstellung von Blut.....	87
5.1.9.2.3	Ausblick.....	88
5.1.9.3	Fragebogenitems	89
6	Versuchsablauf	92
6.1	Aufbau des Fragebogens	92
6.2	Ablauf des Experimentes	93
6.3	Auswertung	93
ERGEBNISSE.....		94
1	Beschreibung der Stichprobe	94
1.1	Computerzugang	96
1.2	Kenntnis der benutzten Hardware.....	96
1.3	Nutzung von Anwendungsprogrammen.....	97
1.4	Spiel am Computer.....	98
1.5	Bekanntheit verschiedener Egoshoooter	99
1.6	Genrevorlieben der Probanden.....	100
1.7	Die Persönlichkeit der Spieler	101
1.8	Stimmungsveränderungen durch das Spiel	102
1.8.1	Veränderung der Stimmung während der Spielphase	102
1.8.2	Gruppenunterschiede bezüglich der Stimmungsänderung.....	103
1.8.3	Einfluss der Gewaltdarstellung auf die stimmungsändernde Wirkung des Spieles	104
1.9	Einschätzung des Spieles	105
1.10	Gewalteinschätzung des Spieles.....	106
1.10.1	Einschätzung der Gewalttätigkeit insgesamt.....	106
1.10.2	Einschätzung der Gewalttätigkeit der grafischen Darstellung	107
1.10.3	Einschätzung der Gewalttätigkeit der Geräuschkulisse	109
1.11	Reproduzierbarkeit der Gewaltdetails	110

1.11.1	Auswahl der Items.....	110
1.11.2	Erinnerung an dargebotene Gewaltdetails.....	111
DISKUSSION		113
1	Die Stichprobe	113
2	Spiel und seriöser Umgang mit dem Computer	114
3	Persönlichkeitsmerkmale der Probandengruppen	114
4	Wahrnehmung der Gewaltdetails	117
5	Einschätzung der Gewalt.....	118
5.1	Einschätzung der Nicht-Egoshoooter-Spieler	118
5.2	Einschätzung der Egoshoooter-Spieler	118
5.3	Vergleich der Angaben der Probandengruppen.....	119
6	Stimmungsveränderungen.....	120
6.1	Erregung.....	120
6.2	Angenehm-unangenehm.....	122
7	Schlussfolgerungen und Ausblick	124
LITERATURVERZEICHNIS.....		125
ANHANG.....		133
A	Geschichte des Computers und des Computerspieles.....	133
B	Unreal Tournament	139
1	Spielerischen Qualität.....	139
2	Wirkungsbeurteilung und Spielanalyse.....	141
3	Pädagogische Einschätzung	142
4	Erfahrungen mit dem Spiel.....	143
C	Fragebogen „Ghost“	145
D	Bildschirmbilder zu den Gewaltdetails	163
E	Instruktionen zur Spielphase	165
F	Werbung für den Versuch.....	167
G	Grafiken zu den Ergebnissen.....	168

Danksagung

Für die Anregungen und die Unterstützung beim Anfertigen dieser Arbeit möchte ich herzlich danken:

Herrn Prof. Dr. Manfred Bornewasser

Inhaber des Lehrstuhls für Sozialpsychologie und Arbeits- und Organisationspsychologie
am Institut für Psychologie der Ernst-Moritz-Arndt Universität Greifswald

Herrn Dipl.-Psych. Stephan Buchester

wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Psychologie der Universität Greifswald,
Abteilung für Sozialpsychologie/Arbeits- und Organisationspsychologie

Frau Christine Schulz

Mitarbeiterin bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in Berlin

Frau Dipl. soz. Päd. Heike Esser

Doktorandin an der Universität Bielefeld im Bereich Transferprozesse beim Computerspiel

Frau Ina Sanders

Mitarbeiterin in der Landesbibliothek Mecklenburg-Vorpommern in Schwerin

Frau Ute Kortländer

Mitarbeiterin bei der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften (BPjS)

Herrn Frank Holz

Marketing Director der Firma „Infogrames Deutschland GmbH“

den Lehrkräften der „Beruflichen Schule Metall- und Elektrotechnik Schwerin“

meiner Familie, die mir immer zur Seite stand, wenn ich Unterstützung brauchte.

Theoretischer Teil

Der vorangestellte Überblick über die Entwicklung des noch jungen und sich schnell verändernden Mediums der Computer- und Videospiele soll die Einordnung der wissenschaftlichen Beiträge erleichtern. Anschließend werden einige Theorien der Spiele-Wirkungsforschung dargestellt.

1 Was überhaupt ist ein Computerspiel

Die Verwendung des Begriffes „Computerspiel“ erfordert einen Konsens über dessen Begriffsinhalt. Dieser wird mit einer Definition erreicht, mit deren Hilfe sich Computerspiele beschreiben lassen.

Der Computer hat das Potenzial, in einem spielerischen Ablauf sowohl einen Spielpartner als auch einen Gegner zu ersetzen, ganz, wie es das Spiel verlangt. Er kann aber auch von mehreren Benutzern verwendet werden, für die er nur als „Plattform“ dient, da die Konkurrenten und/oder Mitspieler menschlich sind.

Was kennzeichnet ein Computerspiel so, dass man es von anderen Computerprogrammen abgrenzen kann?

Es sind die Regeln und Gesetzmäßigkeiten, die den Spielablauf und somit die Interaktion zwischen dem Rechner und dem Spieler bestimmen. Dittler (1997) formuliert es folgendermaßen:

Die Regeln und Gesetzmäßigkeiten, nach denen der Handlungsablauf eines Spiels erfolgt, sind in Form eines Computerprogramms festgelegt und wahlweise in Modulen oder auf anderen Datenträgern wie CD-ROM, Disketten oder Magnetplatten gespeichert. Die Handlung eines Spieles wird auf einem Bildschirm (Computermonitor, LCD-Anzeige oder Fernseher) dargestellt. Der Spieler kann auf die Handlungen des Spieles mit Hilfe eines Dateneingabegerätes (meist Joystick, Maus oder Tastatur) Einfluss nehmen und somit den Verlauf des Spielgeschehens bestimmen. (S.17)

Aufgrund der schnellen Entwicklung des Untersuchungsgegenstandes ist es wünschenswert, Studien und Arbeiten einem entsprechenden technischen Entwicklungsstand zuzuordnen zu können. Eine detaillierte Geschichte des Computers und der Computerspiele findet sich im Anhang.

2 Die Faszination der Computerspiele

Computerspiele faszinieren viele Menschen sehr stark. Im Anschluss soll zuerst beschrieben werden, welche Komponenten solch ein Spiel ausmachen. Danach wird ein Modell vorgestellt, das die Abläufe und motivierenden Aspekte des „Eintauchens“ in ein Spiel näher beleuchtet.

2.1 Was macht heute ein Computerspiel aus?

Neben einer sichtbaren Oberflächenstruktur weisen Computerspiele auch „Tiefenstrukturen“ auf, die erst beim Spielen erkennbar werden. Es handelt sich hierbei um die Symbolstruktur, die Regelstruktur und die Dynamik des Spieles.

2.1.1 Grafik

Computerspiele haben sich seit ihrer Entstehung stark verändert. (siehe Anhang A) Die grafischen Darstellungen bestehen heute meist aus bewegten Bildern, welche auf hochauflösenden Monitoren dargestellt werden. Es ist das Ziel der Spieldesigner, in ihren Spielen Bilder zu zeigen, die das Niveau von Zeichentrickfilmen oder Spielfilmen erreichen. Der Spieler kann über seine Eingabegeräte mit dieser virtuellen Umgebung interagieren. Dadurch wird es ihm möglich, Zusammenhänge und Regeln zu erkennen, die innerhalb der „Spielwelt“ Gültigkeit besitzen. In einigen Spielen werden auch Elemente aus klassischen Anwendungsprogrammen verwendet. Es finden sich Menüleisten, Texte, Diagramme, Schaubilder und Ähnliches. Hierdurch sollen die mitunter sehr komplexen Abläufe innerhalb des Spieles transparent gemacht werden. Das bildliche Geschehen auf dem Monitor soll es dem Spieler ermöglichen, Ursachen, Verknüpfungen und Zusammenhänge zu erkennen. (Fritz 1997a)

2.1.2 Sound

Neben den Bildern gewinnt die Geräuschkulisse, auch *Sound* genannt, zunehmend an Bedeutung. Sie besteht meistens aus einer musikalischen Untermalung, die das Geschehen und die Atmosphäre des Spieles unterstützen bzw. verstärken soll. Die Musik wird zum Teil überlagert und verwoben mit den begleitenden Geräuschen und der Sprache zu den Handlungen auf dem Bildschirm. (Fritz 1997a)

Im Zusammenhang mit den heute immer häufiger eingesetzten dreidimensionalen Darstellungen gewinnt die Präsentation einer entsprechenden dreidimensionalen Soundkulisse an Bedeutung. Der räumliche Eindruck kann dadurch beim Spieler noch verstärkt werden, weil die „akustische Umgebung“ ihn nun vollkommen umschließt. Das Gefühl, sich mitten in der Handlung zu befinden, wird massiv gefördert.

Durch die oben genannten unterschiedlichen Wahrnehmungen des Spielers, seine Spielerfahrung und durch Lernprozesse erreicht der Spieler seine „Computerspiel-Sozialisation“ (Fritz 1997a, S. 82). Hierdurch wird er in die Lage versetzt, alle Spielabläufe angemessen einzuordnen, zu bewerten und gegebenenfalls zu reagieren.

2.1.3 Spielinhalte

Eine der einfachsten Einteilungen von Computerspielen nach inhaltlichen Kriterien beschreibt Fritz (1988a). Er unterscheidet „Köpfchenspiele“ und „Knöpfchenspiele“ (Fritz 1988a, S.82ff). Diese Definition bezieht sich zwar vor allem auf Spiele der damaligen Zeit, ist aber auch heute noch gut für eine erste grobe Zuordnung verwendbar.

Knöpfchenspiele erfordern Geschicklichkeit, Konzentration, Reaktionsschnelligkeit und Ausdauer im Sinne von Vigilanz. Bei Köpfchenspielen steht dagegen strategisches Überlegen und logisches Denkvermögen im Vordergrund. (Fritz 1988a) Die Sprachfähigkeit, die Fritz ebenfalls als eine Anforderung nennt, hat mit den Veränderungen der Spiele, wie Sprachausgabe, Sprachsteuerung oder interaktive Mauszeiger an Bedeutung verloren. Gerade die Textadventures, bei denen man diese Fähigkeit noch voll benötigte, sind mit den verbesserten technischen Möglichkeiten heute vollständig vom Markt verschwunden.

Diese einfache Einteilung war aber bald nicht mehr ausreichend. Die Spiele entwickelten sich zusammen mit der Hardware weiter und es erschienen immer mehr Spiele, die man „Mischgenres“ zuordnen konnte. Aufgrund der immer besseren Möglichkeiten nahm der Stellenwert der Spielgeschichte immer mehr zu. Mertens & Meißner (2002) beschreiben den Beginn dieser revolutionären Entwicklung am Beispiel des Spiels „Donkey Kong“ (1981) von Nintendo folgendermaßen: „Es erzählte eine Geschichte, und zwar nicht mit Hilfe der obligatorischen Hintergrundstory auf der Packung, sondern während man spielte.“ Fritz erstellte daraufhin eine „Landkarte der Bildschirmspiele“ (Fritz 1995). Diese stellt ein Kontinuum dar, in dem ein Spiel positioniert ist. Die Eckpunkte bilden „Geschichte“, „Denken“ und „Action“. Auch die alte Einteilung findet sich in diesem Modell wieder, wenn man die Spiele bipolar zu den Denk- oder Actionspielen zuordnet (siehe Abbildung 1).

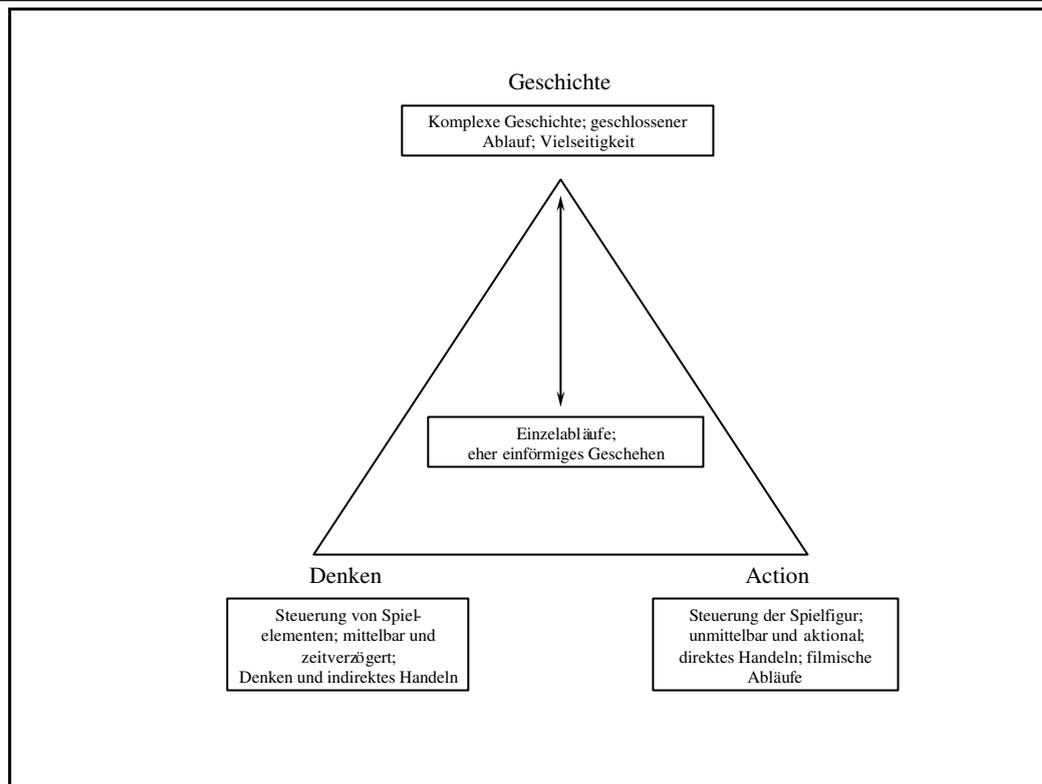


Abbildung 1
Landkarte der Computerspiele (Fritz 1995, S.23, Abb.2)

2.1.4 Spielziele und Regeln

Das primäre Ziel des Spielers besteht darin, Erfolg zu haben. Erfolg ist jedoch nur möglich, wenn man innerhalb der virtuellen Welt des Spieles Kontrolle ausübt. Dies ist das gemeinsame Element aller Computerspiele.

Warum ist Kontrolle so wichtig? Fritz (1997b) sieht die Antwort dazu in der Lebenssituation der Spieler. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene erleben in ihrem eigenen Leben bei vielen Lebenssituationen einen Kontrollverlust. Die Nutzung von Computerspielen ist eine Art der Auseinandersetzung mit Macht und Kontrolle. Es ist eine Form, Macht auszuüben, wenn es auch nur in einer virtuellen Welt geschieht. In dieser virtuellen Welt haben sie aber die Möglichkeit zu kontrollieren, zu bestimmen, ja sogar allmächtig zu sein. „Im Spiel wird illusionär ein Zustand erreicht, der real nicht existiert: Durch Macht bzw. Allmacht können persönliche Ziele beliebiger Art sofort und ohne Aufschub erreicht werden.“ (Oerter 1997) Fritz sieht die Spiele sogar als eine Art „...„Selbstmedikation“ gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können.“ (Fritz 1997a, S. 82). Dieser Ansatz ähnelt sehr stark der „mood-management-Theorie“ von Zillmann

(1988). Diese besagt, dass Rezipienten von Unterhaltung das Ziel haben, ihre Stimmung zu regulieren.

Um das Spiel zu kontrollieren, muss der Spieler aktiv sein, sich gegen seine Kontrahenten durchsetzen und spezifische Aufgaben erfüllen. Dies ist nur zu erreichen, wenn man sich auf das Spiel und seine Regeln einlässt und seine „Aufgaben“ in dem Spiel erfüllt, sich konzentriert und aus Fehlern lernt. Konzentration ist über einen Großteil der Spielzeit notwendig, da immer unklar ist, ob die gerade gewählte Strategie zum Erfolg führt. Aus dieser dauernden Unsicherheit entsteht Spannung im Spiel.

2.1.5 Dynamik

Die Dynamik beschreibt die Struktur der Antriebskräfte des Spieles. Dies ist besonders wichtig, da sich das Computerspiel nicht, wie z.B. ein Spielfilm, ohne den Rezipienten entfalten kann. Es muss vielmehr durch seine Präsentation, seine Spielinhalte und durch seine Regeln den Spieler anregen, sich in der virtuellen Welt aufzuhalten, dort zu verweilen und sich mit ihr spielerisch auseinander zu setzen. (Fritz 1999)

Das „Gameplay“ ist hierbei eine sehr wichtige Komponente. Es beinhaltet Spannungsmomente im Spiel, Abwechslungsreichtum, Handlungsmöglichkeiten, Wechsel im Spielablauf, Spaß im Spiel (z.B. Witzigkeit der Figuren), Schwierigkeitsgrad, (beabsichtigte) Lerneffekte, Zufälle im Spiel und Flexibilität (im Sinne von an/für den Spieler adaptierbar). (Fritz & Fehr 1997b)

Die Psychodynamik und die Soziodynamik haben ebenfalls einen großen Einfluss als Antriebskräfte innerhalb eines Spieles. Es werden hierbei Aspekte der Sozialisation des Spielers mit einbezogen, und zwar einerseits Aspekte der Lebenssituation des Spielers und andererseits grundlegende Schemata gesellschaftlichen Handelns. (genauere Erläuterungen in Kapitel 2.4.5)

2.1.6 Struktur von Computerspielen

Aus der oben genannten Darstellung der Verknüpfung des Spielers mit dem Spiel mit Hilfe verschiedener Funktionskreise hat Fritz (1999) ein Modell zu den Strukturen der Computerspiele und ihren vielfältigen Interaktionen abgeleitet. Unter Verwendung dieser Aspekte lässt sich ein Spiel sehr präzise beschreiben. (siehe Abbildung 2)

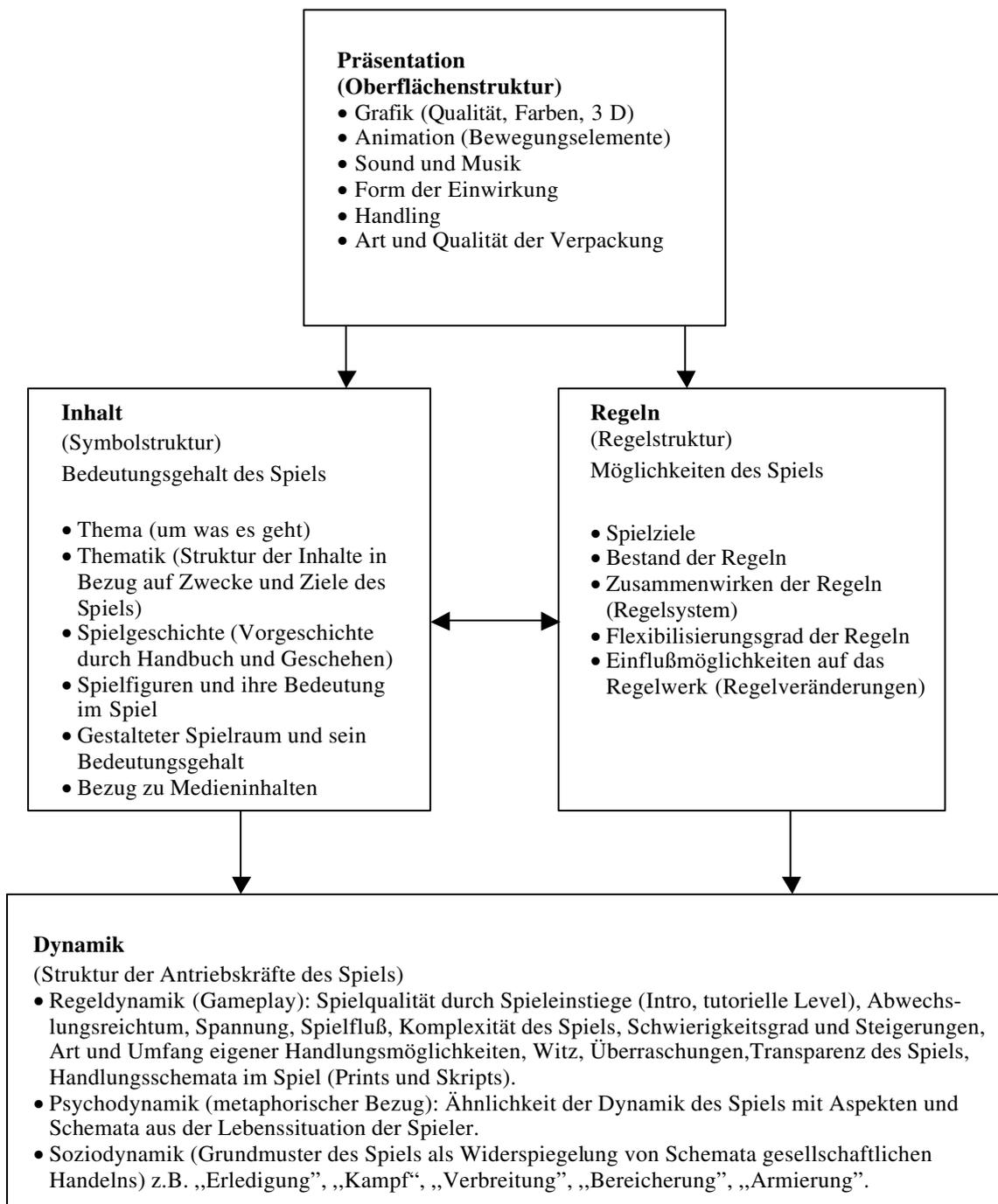


Abbildung 2
Strukturen der Computerspiele (Fritz 1999, S.6-7)