Markus Huber

Getting Addicted: Computerspielsucht in Multiplayer Games

Masterarbeit

GRIN

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

GRIN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.dnb.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 Verlages. 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 © 2012 GRIN Verlag
ISBN: 9783656332183

Dieses Buch bei GRIN:

https://www.grin.com/document/206205

Markus Huber

Getting Addicted: Computerspielsucht in Multiplayer Games

GRIN Verlag

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

Getting Addicted:
Computerspielsucht bei Multiplayer Games

Masterthesis zur Erlangung des akademischen Grades
„Master of Arts in Arts and Design“

Verfasser : Markus Huber, BA

Vorgelegt am FH-Studiengang MultiMediaArt, Fachhochschule Salzburg

Salzburg, 15. November 2012

Kurzfassung der Arbeit

Verfasser: Markus Huber, BA
Institution: Fachhochschule Salzburg
Studiengang: MultiMediaArt
Titel: Getting Addicted: Computerspielsucht bei Multiplayer Games

Schlagwörter: 1. Computerspielsucht
2. Multiplayer Games
3. Verhaltenssucht

Die vorliegende Masterthesis untersucht den Zusammenhang zwischen Mulitplayer Games und Computerspielsucht. Zunächst werden Mechanismen erläutert, die das Eintauchen in virtuelle Welten ermöglichen, ebenso wie die Motivationshintergründe der SpielerInnen, sich in selbige versinken zu lassen. Auch die Erörterung der Relevanz bestimmter Faktoren, wie das *Flow Erlebnis*, ist notwendig, um ein Verständnis für das Eintauchen in virtuelle Welten zu generieren. Computerspielsucht ist eine komplexe Thematik, die nicht nur durch eine Komponente erzeugt wird, sondern meist durch das Zusammenspiel mehrerer Faktoren auftritt. So wird nach den Ursachen nicht selten in der Entwicklungspsychologie und den sozialen Erlebnissen eines Kindes gesucht, das, unter gegebenen Umständen, in der Funktion des Computerspielens nicht nur den Zweck der Unterhaltung, sondern auch den der Kompensation realweltlicher (sozialer) Defizite sieht. Die Fragestellung dieser Masterthesis lautet, in wieweit das gemeinsame Spielen mit realen MitspielerInnen das Suchtpotential von Computerspielen verstärken kann und wie sich das Spielen in der Gemeinschaft auf das Spielerlebnis der SpielerIn auswirkt. Die Zuhilfenahme diverser Studien bezüglich Computerspielsucht soll die Thematik auch in Zahlen und Fakten veranschaulichen. Anhand von Studienergebnissen über das Suchtpotential des Computerspiels *World of Warcraft* sollen die Zusammenhänge zwischen Sozialität und Faktoren wie Belohnung erörtert werden. Letztendlich ist diese Masterthesis bemüht, die anfangs gestellte Forschungsfrage anhand gewonnener Erkenntnisse zu beantworten.

Abstract

This master thesis tries to research the connection between Multiplayer Games and video game addiction. At first, this thesis deals with the phenomenon of diving into a virtual world as well as the motivational background, which describes the inner will of playing Video Games. Also, a detailed exploration of components (e.g. the *flow experience)* is necessary, to generate the understanding of immersion.
Video game addiction is a complex subject; it does not appear beacause of one single factor such as beautiful graphics or attractive gameplay. Video game addiction arises from several components. For example, wrong education or few social contacts may cause social deficits, which leads to the ambition, to compensate those deficits through playing Video Games. The primary question of this thesis asks, if social gaming could intensify video game addiction.
By using the findings and results of different studies on video game addiction, this thesis also tries to give some informations about facts and figures to demonstrate the topic and present different points of view. On the basis of the video game *World of Warcraft,* an example for a *high addictive* video game, the correlation of social interactions and factors such as rewards should be cleared. At the end, this master thesis should find an answer on the central research question.