

Daniel Zimmermann

Gaming und Game-Design. Perspektive,
Nutzungsmotivation und
Rezeptionsmodalität

Masterarbeit

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 © 2015 GRIN Verlag
ISBN: 9783668525412

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/375099>

Daniel Zimmermann

Gaming und Game-Design. Perspektive, Nutzungsmotivation und Rezeptionsmodalität

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

**Untersuchung der Wechselbeziehung von
Nutzungsmotivation, Rezeptionsmodalität
und der präferierten Perspektive beim
Computerspielen**

Masterthesis

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	III
Abbildungsverzeichnis	IV
Tabellenverzeichnis	V
1. Einleitung	1
2. Perspektive.....	5
2.1 Der Perspektivwechsel.....	8
2.2 First-Person Perspektive	14
2.3 Third-Person Perspektive.....	16
2.4 Schlussfolgerungen.....	18
3. Nutzungsmotivation	21
3.1 Warum spielen wir?.....	21
3.2 Nutzen- und Belohnungsansatz	23
3.3 Nutzungsmotive	27
3.4 Einfluss der Nutzungsmotive auf die Perspektivwahl	30
4. Rezeptionsmodalitäten.....	34
4.1 Dynamische Perspektive.....	34
4.2 Molare Perspektive	36
4.3 Transaktionale Perspektive	37
4.4 Schlussfolgerungen für die Untersuchung	37
5. Die Untersuchung	42
5.1 Forschungsfragen	42
5.2 Methode	43
5.2.1 Phase I.....	45
5.2.2 Phase II.....	48
5.2.3 Phase III.....	51
5.2.4 Der Stimulus: Nascar '14	53
5.3 Auswertung	56

5.3.1 Einzelfallanalyse P01	56
5.3.2 Einzelfallanalyse P03.....	64
5.3.3 Einzelfallanalyse P07	70
5.4 Schlussfolgerung und Kritik.....	75
6. Fazit.....	82

Quellenverzeichnis.....	I
--------------------------------	----------

Gamographie	VIII
--------------------------	-------------

Anhang 1 - 4

Abkürzungsverzeichnis

ArmA – Das Computerspiel Armed Assault

bpm – beats per minute (oder Herzschlag pro Minute)

GTA – Das Computerspiel Grand Theft Auto

NPC – Non-Player Character (oder Nicht-Spieler-Charakter)

PoV – Point of View

QTE – Quick-Time-Event

U&G-Ansatz – Uses-and-Gratification-Ansatz (oder Nutzen- und Belohnungsansatz)

VR – Virtual Reality

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Ego-Perspektive in Nascar '14.	14
Abbildung 2: Third-Person Perspektive in Nascar '14.	16
Abbildung 3: Verstecken im Spind in Outlast.....	18
Abbildung 4: Phasen der Kommunikation (vgl. Donsbach 1989).....	23
Abbildung 5: Medienrezeptionsprozess mit U&G-Ansatz und Kommunikationsphasen (vgl. Katz 1974).	25
Abbildung 6: Medienrezeptionsprozess mit integriertem GS/GO-Modell (vgl. Palmgreen 1980).	26
Abbildung 7: Medienrezeptionsprozess ohne Phasen der Kommunikation (vgl. Palmgreen 1980).	27
Abbildung 8: Medienrezeptionsprozess mit den Erkenntnissen von Liedtke/Zimmermann (vgl. 2014).	30
Abbildung 9: Medienrezeptionsprozess mit episodaler Struktur.	33
Abbildung 10: Medienrezeptionsmodell nach der Integration der Rezeptionsmodalität.	39
Abbildung 11: Alle Perspektiven in Nascar '14.	55
Abbildung 12: Dominante Motive von P01 laut Fragebogen.	57
Abbildung 13: Dominante Rezeptionsmodalität von P01 laut Fragebogen.....	60
Abbildung 14: Herzfrequenzmessung P01.	63
Abbildung 15: Dominante Motive von P03 laut Fragebogen.	65
Abbildung 16: Dominante Rezeptionsmodalität von P03 laut Fragebogen.....	67
Abbildung 17: Herzfrequenzmessung P03.	69
Abbildung 18: Dominante Motive von P07 laut Fragebogen.	71
Abbildung 19: Dominante Rezeptionsmodalität von P07 laut Fragebogen.....	74
Abbildung 20: Medienrezeptionsmodell mit Erkenntnissen des Versuchs.....	79

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Beobachtungsprotokoll P01. – S. 62

Tabelle 2: Signifikante Pulsmessungen P01. – S. 63

Tabelle 3: Beobachtungsprotokoll P03. – S. 68

Tabelle 4: Signifikante Pulsmessungen P03. – S. 68

Tabelle 5: Beobachtungsprotokoll P07. – S. 75

1. Einleitung

Am 8. August 2012 kündigt der Spieleentwickler Codemasters offiziell den lang erwarteten Nachfolger zum Rennspiel Race Driver: GRID (2008) an. Die Fanbasis nimmt die Nachricht allerdings mit gemischten Gefühlen auf. Grund ist die Design-Entscheidung, in Race Driver: GRID 2 (Codemasters 2013) keine Cockpit-Perspektive zu implementieren. Man wolle die gewonnenen Ressourcen in andere Teile der Produktion investieren, um so für alle ein optimaleres Spielerleben zu ermöglichen (vgl. Bramwell 2012). In den Kommentaren verschiedener Online-Artikel sind folgende Reaktionen zu lesen:¹

„But the in car view in open wheel cars was one of my favourite things about grid. This still sounds great but I would have liked the cockpit view” - *millar5*

„So ein Mist, gerade die Cockpitsicht war bei Grid genial“ - *acidshallburn*

„Seems reasonable - I've liked the idea of in car view for pretty much every driving game I've played but in practice never really used it that much.”

- *crsmithy*

„ohne cockpit kommt doch gar kein feeling auf” - *ThunderCrash*

„It's a fair decision. I think what people really miss is the option to try it, then find it out it's almost impossible to play that way.” - *the_bengine*

Der Entwickler berief sich auf eigene Untersuchungsergebnisse² und bekräftigte die Entscheidung. Demnach haben lediglich 5% aller Spieler³ jemals die besagte

¹ Nutzerkommentare stammen von den Internetseiten: <http://www.eurogamer.net/articles/2012-08-08-codemasters-responds-to-criticism-about-loss-of-in-car-view-in-grid-2> und http://www.gamestar.de/spiele/grid-2/news/race_driver_grid_2,46342,3003729.html

² Die Entwickler gehen jedoch nicht präzise auf die Erhebungsmethode ein.

³ Zur Vereinfachung wird ausschließlich die maskuline Form eingesetzt, auch wenn weibliche Personen gleichermaßen gemeint sind.

Perspektive genutzt. Der Executive Producer Clive Moody beschreibt die Erhebung folgendermaßen: “[...] the most important data source for us is the enormous amount of telemetry data we can obtain from our servers that tells us exactly how and what our players are doing across all our games” (ebd.). Letztlich blieb Codemasters bei der Entscheidung und veröffentlichte das Spiel am 31. Mai 2013. Die Verkaufszahlen lagen unter dem Niveau des Vorgängers und der Titel war bereits drei Wochen nach Release aus den Verkaufscharts verschwunden (vgl. IKYG 2013). Sicherlich muss dies nicht bedeuten, dass die schlechten Verkaufszahlen mit der fehlenden Cockpit-Perspektive zu erklären sind. Fakt ist jedoch, dass der darauffolgende Serienteil Grid: Autosport (Codemasters 2014) über eine Cockpit-Ansicht verfügte.

Hintergrundgedanke der vorgenommenen Schilderungen ist jedoch weniger eine Erklärung des wirtschaftlichen Misserfolgs, sondern viel mehr die Schaffung eines Ausgangspunktes für die Formulierung eines Erklärungsversuchs, warum sich Publisher und Entwickler dermaßen bei der Bedeutung einer Cockpit-Perspektive vertan haben. Die Beschreibung von Moody zur Erhebungsmethode enthält dabei einen entscheidenden Punkt: Die Daten stammen offensichtlich aus den Multiplayer-Modi ihrer Rennspiele. Ein erster Hinweis wäre also ein unvollständiger Querschnitt der Erhebungsgruppe, da Einzelspieler im Offline-Modus ausgeklammert wurden. Doch warum sollte dies einen Unterschied bewirken? Einige Nutzerkommentare liefern weitere Hinweise:⁴

„Cockpit cam is the *only* way to play a sim racer IMHO. Everything else is arcade territory.” - *cloudskipa*

„Leave out options for hardcore players and include only mainstream crap.”
- *OldRavenNL*

„I hate Need for speed games because they never have incar view. Don't turn this to NFS garbage...” - *ucankurbaga*

⁴ Nutzerkommentare stammen von den Internetseiten: <http://www.eurogamer.net/articles/2012-08-08-codemasters-responds-to-criticism-about-loss-of-in-car-view-in-grid-2>

Sicherlich ist diese Auswahl nicht repräsentativ und es existieren auch positivere Rückmeldungen, doch die ausgewählten Beispiele transportieren einen Gedanken: Die Cockpit-Perspektive ist vor allem für Spieler von Bedeutung, die Wert auf den simulativen Aspekt eines Rennspiels legen. Der Wegfall dieser Perspektive disqualifiziert aus Sicht einiger Spieler Race Driver: GRID 2 als Rennsimulation und lässt es als Arcade-Racer⁵ erscheinen. Im Kern sind die Spieler also schlicht enttäuscht, da sie davon ausgehen, dass ihre Motive zur Nutzung dieses Spiels nicht adäquat befriedigt werden können. Dies deckt sich zudem mit dem Ausschluss von Offline-Spielern bei der Erhebung. Diese Gruppe verfolgt grundlegend andere Motivationen beim Spielen und nutzt Games⁶ anders als Online-Spieler.

Der einführende Exkurs zeigt ein Problemfeld der Wechselwirkung von Perspektive, Nutzungsmotivation und Rezeptionsmodalität auf. Game-Designer legen sehr früh im Produktionsprozess eines Spieletitels die eingesetzte Perspektive fest. Maßgebende Entscheidungsfaktoren sind dabei u.a. das Spielprinzip, Ästhetik, aber auch die beabsichtigte Zielgruppe. Eine Fehlentscheidung könnte schwerwiegende wirtschaftliche Folgen haben. Diese Arbeit wird sich in Kapitel 2 den spezifischen Vor- und Nachteilen der am weitesten verbreiteten Perspektiven widmen und aufzeigen, welche theoretischen Überlegungen beim Game-Design eine Rolle spielen.

Wie das Medium Computerspiel wahrgenommen wird, liegt jedoch nicht allein in den Händen der Entwickler. Auch der Spieler selbst bildet einen maßgeblichen Faktor, wie eine Perspektive wahrgenommen wird. Um dies zu erläutern stellt diese Arbeit Nutzungsmotive vor und greift dabei auf eine im Vorfeld durchgeführte Untersuchung zurück. Ziel war der Beleg eines Zusammenhangs von Perspektivwahl und Nutzungsmotiv (vgl. Liedtke/Zimmermann). Kapitel 3 fasst die Erkenntnisse dieser Arbeit zusammen und wird fortlaufend Verknüpfungspunkte zwischen der vorliegenden Arbeit herstellen.

⁵ Mit wenig Übung beherrschbares Rennspiel.

⁶ Es sind fortan Computer-, Video- und Konsolenspiele gemeint. Computerspiel dient als Synonym für Game.

Die Nutzung von Medien gestaltet sich aber deutlich komplexer als, dass sie auf die beiden Aspekte Perspektivwahl und Nutzungsmotivation heruntergebrochen werden können. Daher wird mit Kapitel 4 ein drittes Element eingeführt: Rezeptionsmodalitäten. Aus Sicht von Suckfüll "besteht eine wechselseitige Beziehung" (Suckfüll 2004, S. 118) zur Motivation. Kurz zusammengefasst handelt es sich dabei um Strategien, die im Laufe des Lebens automatisch entwickelt werden, um Medien zu verarbeiten. Außerdem handelt es sich um ein Konstrukt, das nicht ausschließlich medien- oder rezipientenorientiert ist, sondern beide Seiten gleichermaßen integriert. Somit scheinen Rezeptionsmodalitäten sehr gut für eine Bearbeitung der zentralen Forschungsfrage geeignet:

Existiert ein Zusammenhang zwischen Perspektivwahl, Nutzungsmotivation und Rezeptionsmodalität bei der Rezeption von Computerspielen?

Um diese Frage beantworten zu können, wurde eine empirische Untersuchung vorgenommen, die in Kapitel 5 beschrieben wird. Parallel zur Bearbeitung dieser Frage werden die gewonnenen Erkenntnisse zur Erstellung eines Medienrezeptionsprozessmodells genutzt.

Zuletzt sei an dieser Stelle Deep Silver und Crytek für ihre Unterstützung bei diesem Projekt gedankt.

2. Perspektive

Im Game Papa Sangre (Somethin' Else, 2010) für iOS-Geräte muss der Spieler auf eine visuelle Darstellung verzichten. Sein einziges Hilfsmittel zur Navigation durch eine virtuelle Welt sind auditive Informationen. Über den Touchscreen, das Fortbewegungsbefehle ermöglicht, manövriert sich der Spieler an gefährlichen Monstern vorbei und sichert so sein Überleben (vgl. Jobs 2014 und Collins 2010, S. 24). Abseits solcher Ausnahmeerscheinungen und Vertretern textbasierter Spiele, war das Computerspiel schon immer ein Medium mit ausgeprägter Gewichtung auf visuellen Reizen. Wie diese ausgestaltet werden und von welchem Blickpunkt aus dies erfolgt, geschieht auf sehr unterschiedliche Weisen. Doch bevor die verschiedenen Ausprägungen der Perspektive, also der Beobachungsposition auf das Geschehen, aufgezeigt werden können, muss auf die unterschiedlichen Raumdarstellungen, in die geblickt wird, eingegangen werden. Im Wesentlichen lassen sie sich in zwei große Gruppen fassen: 2D- und 3D-Räume.

Eine Darstellungsweise, die lange Zeit dominant war, ist die zweidimensionale Raumpräsentation. Frühe Spiele wie Pong (Atari 1972) stellten die Spielwelt nicht nur flach da, sondern zeigten eine "perspektivische Mehrdeutigkeit" (Beil 2012, S. 61) auf. Damit ist gemeint, dass die dargestellte Objekte nicht klar als "aufsichtig oder als in der Seitenansicht" (Schwingeler 2008, S. 110) zu betrachtende Elemente zu verstehen sind. Gleichzeitig bestand die Welt nur innerhalb des Bildschirms und war immer vollständig sichtbar.⁷ Später wurde die Spielwelt größer und ging über den Bildschirmrand hinaus. Bei diesen "Multiscreen-Darstellungen" (Beil 2012, S. 58) wurde beim Verlassen des dargestellten Bereiches auf den sich anschließenden Bereich gewechselt. Später geschah dies deutlich flüssiger durch das Scrolling wie in Super Mario Bros. (Nintendo 1985) (vgl. Schwingeler 2008, S.113f).

In Spielen mit einer derartigen Raumpräsentation kommt in der Regel ein objektiver Point of View⁸ zum Einsatz. Diesen Begriff zur Beschreibung der Perspektive führte

⁷ Es besteht ein sogenannter Bildschirmcontainer (vgl. Schwingeler 2008, S. 107).

⁸ Oder kurz: PoV.

Neitzel (2007) ausgehend von Mity (1998) zur Kategorisierung der Beobachtungsperspektiven ein. Während der objektive PoV das Spielgeschehen von außerhalb zeigt und nie die Blickposition einer sehenden Figur einnimmt, charakterisieren sich der semi-subjektive und der subjektive PoV aus Neitzels Darstellung, durch eine deutlich geringere Distanz zum Spielgeschehen. Zur Erläuterung der Unterschiede muss neben dem Raum ein weiteres Element der Visualisierung durch das Computerspiel hinzugefügt werden: Der Avatar. Dieser "Stellvertreter des Spielers innerhalb der Spielwelt" (Beil 2012, S.11) bleibt in Games mit objektivem PoV ohne eigenen Blick. Neitzel verdeutlicht dies an einem Point & Click Adventure, da der dort dargestellte Ausschnitt der Welt durch feste Einstellungsgrößen nur so weit reicht wie Handlungsoptionen angeboten werden: "Nicht die Figur steht im Zentrum der Abbildung, sondern die möglichen Handlungen, die mit dieser Figur ausgeführt werden können" (Neitzel 2007, S. 17).

Nach den Bestrebungen in Games durch die Mittel der 2D-Technik die Illusion eines dreidimensionalen Raumes zu schaffen⁹, setzte sich die 'echte' 3D-Darstellung ab der 90er Jahre zunehmend als dominante Visualisierungsform durch. Spiele, wie Ultima Underworld (1992 Origin Systems) oder Wolfenstein 3D (Apogee Games 1992), begründeten jedoch nicht nur den Siegeszug des dreidimensionalen Raumes, sondern führten auch eine neue Perspektive ein. Die Ego-Perspektive oder auch First-Person Perspektive fällt in Neitzels Kategorie des subjektiven PoVs. Diese Ansicht behielt die durch Multiscreen und Scrolling eingeführte Eigenschaft bei, dem Spieler nicht die gesamte Spielwelt auf einem Bildschirm darzustellen. Durch die Vermittlung des Eindrucks einer subjektiven Wahrnehmung der Spielwelt mit den Augen der Spielfigur, können nur Ausschnitte der virtuellen Realität gesehen werden. Später wurde diese Form der Darstellung verfeinert, indem Spiele Mitte der 90er Jahre den Free Mouse Look einsetzten¹⁰. Der Spieler musste sich also nicht mehr in fest vorgeschriebenen Gradschritten umsehen, sondern konnte sich durch die

⁹ Zum Beispiel durch Parallax Scrolling (siehe auch Beil 2012, S. 64) oder andere Methoden wie in Night Driver Atari 1976).

¹⁰ Das erste Spiel war Marathon (Bungie 1994) auf dem Mac, anschließend folgte The Terminator: Future Shock (Bethesda Softworks 1995) auf dem PC. Wirklich etabliert hat sich diese Methode erst durch das kommerziell erfolgreiche Quake (GT Interactive 1996) (vgl. GameFAQs 2007).