

Daniel Zimmermann / Annika Liedtke

Der Einfluss der Nutzungsmotive auf die präferierte Perspektive im Computerspiel

Forschungsarbeit

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: 9783668544314

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/375102>

Daniel Zimmermann, Annika Liedtke

Der Einfluss der Nutzungsmotive auf die präferierte Perspektive im Computerspiel

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

Gliederung

Abkürzungsverzeichnis	II
Abbildungsverzeichnis	III
Tabellenverzeichnis	IV
1. Einleitung	1
2. Perspektiven im Computerspiel	5
2.1 First-Person Perspektive	6
2.2 Third-Person Perspektive	7
2.3 Schlussfolgerung	9
2.4 Anwendung auf das Forschungsvorhaben	10
3. Nutzungsmotivation	13
3.1 Uses-and-Gratifications-Approach	14
3.2 Nutzungsmotive	16
3.3 Herleitung eigener Nutzungsmotive	20
4. Die Untersuchung	22
4.1 Methode	22
4.1.1 Phase 1	23
4.1.2 Phase 2	23
4.1.3 Phase 3	25
4.2 Hypothese	27
4.3 Auswertung	28
4.4 Kritik	31
5. Fazit	33
Quellenverzeichnis	I
Gamografie	IV

Anhang 1 - 8

Abkürzungsverzeichnis

MMORPG - Massive Multiplayer Online Role-Playing Game

MUD - Multi User Dungeon

PoV - Point of View

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 - Alle Perspektiven in Nascar '14.....	11
Abbildung 2 - Der Uses-and-Gratifications-Approach (vgl. Katz 1974)	14
Abbildung 3 - Das GS/GO-Modell (vgl. Palmgreen 1980).....	15
Abbildung 4 - Phasen der Untersuchung	22
Abbildung 5 - Modell nach Zusammenführung aller Vorüberlegungen	28
Abbildung 6 - Ergänzttes Modell nach der Untersuchung.....	29

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 - **Codierung: Ansicht funktional/unmittelbar**

Tabelle 2 - **Codierung: Dominante Motive**

1. Einleitung

Die Entwicklung von AAA-Titeln¹ in der Computerspielbranche verzehrt zunehmend größere Mengen an Ressourcen. Im Gegensatz zu weniger aufwendigen Projekten, die oftmals von kleinen, unabhängigen Teams realisiert werden können, erfordern Spiele wie Crysis 3 (Electronic Arts, 2013) einen deutlich höheren Aufwand (vgl. Link 2014). Titel wie diese wetteifern mit Produkten anderer Hersteller um den jeweils nächstgrößeren Wow-Effekt und bieten daher immer größere Spielwelten oder digitale Abbilder bekannter Filmstars. Umso erstaunlicher ist die Tatsache, dass grundlegende Designentscheidungen bei der Konzeption zu einem großen Teil auf Vermutungen basieren. Diese fußen zwar wiederum auf bewährte Erfahrungen vorangegangener Produktionen, was aber oftmals fehlt, sind empirisch belegte Gesetzmäßigkeiten für erwartete Effekte. Die vorliegende Arbeit möchte einen Teil dazu beitragen, solche Vermutungen künftig fundierter belegen zu können.

Im Zentrum steht daher die Frage, wovon die ideale Perspektive in Computerspielen² abhängt. Eine Umfrage im Fanforum des MMO Shooters³ Firefall (Red 5 Studios, 2013) ermittelte innerhalb der Community, ob das Spielen in Third-Person oder First-Person Perspektive bevorzugt wird. Das Endergebnis, das Mehrfachnennungen zuließ, lautete 65,5% spielen am liebsten in der Third-Person, 34,5% in der First-Person Perspektive (vgl. Firefall 2014). Dieses Resultat zeigt deutlich, dass auf die Frage nach der idealen Ansicht, keine einfache Antwort gefunden werden kann. Dabei wurde bereits vor einigen Jahren die Vermutung geäußert, dass die First-Person Perspektive in Ego-Shootern zukünftig “[...] ein Nischendasein fristen [...]” werde, da der Spieler “[...] in seinen Handlungsmöglichkeiten begrenzt ist” (Neitzel 2007, S. 27). Das Ziel für diese Forschungsarbeit soll daher sein, Faktoren zu ermitteln, die den Spieler⁴ bei der Wahl der Perspektive beeinflussen.

¹ Computerspiele, die mit hohen Budgetaufwendungen produziert werden.

² Unter diesem Begriff sind im Rahmen dieser Arbeit sowohl PC- als auch Konsolen- und Videospiele gemeint. Der Begriff Game wird synonym verwendet.

³ Massive Multiplayer Online Shooter.

⁴ Zur Vereinfachung wird in dieser Arbeit ausschließlich die maskuline Form genutzt.

Dieses Vorhaben führt zwei häufig behandelte Themenfelder der Game Studies zusammen, deren Wechselbeziehung jedoch selten genauer untersucht wurde. Gemeint sind zum einen die verschiedenen Ausprägungen und Wirkungen der Perspektive im Game und zum anderen die Nutzungsmotive seitens des Spielers, die im Zusammenhang der Rezeption von Computerspielen bestehen. Die folgenden Abschnitte sollen die zu behandelnde Forschungsfrage vorstellen und die wissenschaftliche Verortung des Themas darlegen.

Auf Seiten des Themenschwerpunktes Perspektive, sind bspw. die Publikationen "First Person Perspectives - Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel" (Beil 2010) oder "Die Raummaschine - Raum und Perspektive im Computerspiel" (2008) von Stephan Schwingeler zu nennen. Außerdem hat Britta Neitzel mit der Ausarbeitung einer grundlegenden Kategorisierung der Perspektiven in ihrer Arbeit "Point of View und Point of Action - eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen" (2007) nicht nur einen wichtigen Anhaltspunkt für die weitere Forschung konzeptioniert, sondern zugleich deutlich gemacht, dass die unterschiedlichen Perspektiven in Computerspielen wie Vogelperspektive⁵, Third-Person Perspektive oder First-Person Perspektive nicht nur auf visueller Ebene Unterschiede aufzeigen, sondern auch in Funktion und Wirkung über andere Charakteristika verfügen (vgl. ebd., S. 27). Kapitel 2 wird sich auf diese spezifischen Eigenschaften der First-Person und Third-Person Perspektive konzentrieren und auf diese Weise herausarbeiten, welche der beiden Perspektiven eher dazu geeignet ist, den Nutzer unmittelbarer am Spielgeschehen teilhaben zu lassen oder ihm die beste Kontrolle beim Spielen zu ermöglichen.

Die Grundlage für den zweiten Themenschwerpunkt liefert der Uses-and-Gratifications-Approach der Medienwirkungsforschung: "Die Zuwendung zu bzw. die Nutzung von Medien wird als eine Form des sozialen Handelns verstanden, die aktiv, zielgerichtet und sinnhaft ist" (Bonfadelli 2011, S. 79). Die hieraus resultierenden Nutzungsmotive wurden ursprünglich im Zusammenhang mit älteren Massenmedien wie TV, Radio oder Zeitung untersucht (ebd., S. 81). Inzwischen wurden jedoch auch entsprechende Ansätze innerhalb der Game Studies verfolgt. So existieren mehrere Untersuchungen, die sich den Motivationen von MMORPGs-⁶

⁵ Beobachungsposition von oben.

⁶ Massive Multiplayer Online Role-Playing Games.