

**Monica Alice Mayer**

# **Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann?**

**Kognition, Motivation und Emotion  
am Beispiel digitaler Spiele**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

M. A. Mayer: Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann?

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

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

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2009

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Umschlag: design of media, Lüchow  
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Zugleich: Diss., Otto-Friedrich-Universität Bamberg, 2009

Printed in Germany

– Als Typoskript gedruckt –

ISBN: 978-3-940317-54-4

Warum leben, wenn man stattdessen  
spielen kann? –  
Motivation, Emotion und Kognition  
am Beispiel digitaler Spiele

Inaugural-Dissertation

am Lehrstuhl für Allgemeine Psychologie und Methodenlehre /

Institut für Theoretische Psychologie

an der Fakultät Humanwissenschaften

der Otto-Friedrich-Universität Bamberg

vorgelegt von Monica Alice Mayer aus Nürnberg

Bamberg, den 17. Juni 2009

Tag der mündlichen Prüfung:	16. Juli 2009
Dekan:	Universitätsprofessor Dr. Heinrich Bedford-Strohm
Erstgutachter:	Universitätsprofessor Dr. Dietrich Dörner
Zweitgutachter:	Universitätsprofessor Dr. Lothar Laux



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Einführung in die Forschungsfrage</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Das Spielen</b>	<b>11</b>
3.1	Der Spaß . . . . .	12
3.1.1	Bedürfnisse . . . . .	12
3.1.2	„Brincar“ versus „Jogar“ . . . . .	17
3.2	Merkmale des Spiels . . . . .	24
3.2.1	Freiheit . . . . .	26
3.2.2	Zweckfreiheit . . . . .	27
3.2.3	Zeitliche Abgeschlossenheit und räumliche Begrenzung . . . . .	30
3.2.4	Gegensatzpaare . . . . .	32
3.2.5	Die Wiederholung, das Ritual . . . . .	37
3.2.6	Scheinhaftigkeit und Quasi-Realität . . . . .	38
3.2.7	Gemeinschaftsbildung . . . . .	41
3.2.8	Stimmung . . . . .	42
3.3	Ursache des Spiels . . . . .	43
3.3.1	Kultur und Komplexität . . . . .	45
3.3.2	Anpassung an die Gesellschaft . . . . .	48
3.4	Voraussetzungen für das Spiel . . . . .	49
3.5	Zweck des Spiels . . . . .	51
3.6	Inhalt des Spiels . . . . .	53
3.7	Geschichte des Spiels . . . . .	55
3.7.1	Entwicklung des Spiels . . . . .	55
3.7.2	Das Spielelement in der heutigen Kultur . . . . .	57
3.8	Zusammenfassung und Diskussion . . . . .	61

<b>4</b>	<b>Digitale Spiele</b>	<b>65</b>
4.1	Begriffsklärung . . . . .	67
4.2	Verkaufszahlen und Entwicklung . . . . .	68
4.3	Spielkategorien . . . . .	71
4.3.1	Kategorisierungsversuche . . . . .	71
4.3.2	Einzelspieler X Multiplayer . . . . .	74
4.4	Merkmale des digitalen Spiels . . . . .	75
4.4.1	Freiheit . . . . .	79
4.4.2	Zweckfreiheit . . . . .	80
4.4.3	Zeitliche Abgeschlossenheit und räumliche Be- grenzung . . . . .	81
4.4.4	Gegensatzpaare . . . . .	82
4.4.5	Die Wiederholung, das Ritual . . . . .	83
4.4.6	Scheinhaftigkeit und Quasi-Realität . . . . .	83
4.5	Abgrenzung zu anderen Hobbys / Aufgaben . . . . .	88
4.5.1	Lesen . . . . .	88
4.5.2	Fernsehen . . . . .	90
4.5.3	Explorieren und Programmieren . . . . .	90
4.5.4	Hausaufgaben, Arbeit und Lernen . . . . .	92
4.5.5	Zusammenfassung . . . . .	94
4.6	Zusammenfassung und Diskussion . . . . .	96
<b>5</b>	<b>Methodische Vorgehensweise</b>	<b>99</b>
5.1	Die qualitative Methode . . . . .	99
5.1.1	Charakterisierung der quantitativen Methode . . . . .	99
5.1.2	Charakterisierung der qualitativen Methode . . . . .	101
5.1.3	Begründung der qualitativen Methode . . . . .	104
5.1.4	Gütekriterien der qualitativen Methode . . . . .	106
5.2	Beschreibung des Untersuchungsablaufs . . . . .	113
5.2.1	Voruntersuchung . . . . .	113
5.2.2	Interviewpartner . . . . .	114
5.2.3	Erhebungsschritte . . . . .	124
5.2.4	Untersuchungsbedingungen . . . . .	131
5.2.5	Erhebungstechnik . . . . .	132
5.2.6	Einzelfallanalyse . . . . .	133
5.3	Persönlicher Bezug und Forschungsfrage . . . . .	138

---

5.4	Ziel der Untersuchung . . . . .	141
5.4.1	Detailgetreue Kartierung . . . . .	141
5.4.2	Tiefes Verständnis . . . . .	142
5.4.3	Generalisierung vom Einzelnen . . . . .	142
5.4.4	Abstraktion . . . . .	143
<b>6</b>	<b>Motivation</b>	<b>145</b>
6.1	Psychologische Grundlage von digitalen Spielen . . . . .	145
6.1.1	Allgemeine psychologische Grundlage . . . . .	145
6.1.2	Motivation nach der PSI-Theorie von Dörner (1998)	147
6.1.3	Flow . . . . .	153
6.1.4	Selbstwirksamkeitserfahrung (SWE) . . . . .	165
6.1.5	Funktionskreise nach Fritz (1995a) . . . . .	168
6.1.6	Dynamik . . . . .	176
6.1.7	Zusammenfassung . . . . .	179
6.2	Spielertypen nach Bartle (1996) . . . . .	181
6.2.1	Explorer . . . . .	185
6.2.2	Achiever . . . . .	204
6.2.3	Socializer . . . . .	219
6.2.4	Killer . . . . .	245
6.2.5	Diskussion der Spielertypen . . . . .	262
6.3	Motive . . . . .	281
6.3.1	Kompetenzregulation . . . . .	287
6.3.2	Stimmung . . . . .	316
6.3.3	Sozialität . . . . .	327
6.3.4	Gemeinschaftsbildung . . . . .	343
6.3.5	Kognition . . . . .	369
6.4	Korrumpion der Motive: Abhängigkeit . . . . .	380
6.4.1	Einführung . . . . .	381
6.4.2	Begriffsklärung . . . . .	383
6.4.3	Krankheiten . . . . .	390
6.4.4	Symptome . . . . .	391
6.4.5	Ursachen der Abhängigkeit . . . . .	395
6.4.6	Mechanismen der Abhängigkeit . . . . .	414
6.4.7	Wege aus der Abhängigkeit . . . . .	421
6.4.8	Erfahrung der Interviewpartner . . . . .	425

6.4.9	Diskussion . . . . .	436
6.4.10	Zusammenfassung . . . . .	440
<b>7</b>	<b>Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann?</b>	<b>443</b>
<b>8</b>	<b>Glossar</b>	<b>449</b>
<b>9</b>	<b>Spielliste</b>	<b>467</b>
<b>10</b>	<b>Danksagung</b>	<b>471</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>475</b>

# 1 Einleitung

**Karsten** (26) hat in den letzten Jahren viel durchgemacht.

Er musste von der Schule gehen, noch bevor er den Hauptschulabschluss machen konnte. Er fing eine Ausbildung an, die er nicht beendete. Viele Jahre war er arbeitslos und lebte bei seinen Eltern. Als mit 25 Jahren sich die Chance anbot, zog er für einen Job 350 km weit, in eine Stadt, in der er praktisch niemanden kannte. Seine Freundin ließ er in seiner Heimatstadt zurück, wenige Zeit später verließ sie ihn. Sein Alltag lässt sich leicht beschreiben: „aufstehen, arbeiten, nach Hause kommen, vor den Rechner setzen, schlafen gehen, aufstehen, arbeiten, nach Hause kommen, vor den Rechner setzen. Das war im Prinzip mein Leben“.

Auch der 68-jährige **Friedrich** hatte ein hartes letztes Jahr. Ihm wurde Darmkrebs diagnostiziert. Er wurde mehrfach operiert und musste sich vielen Chemotherapiesitzungen unterziehen. Gerade als er körperlich geschwächt war, nach den Operationen, spielte er. Stundenlang. Und wenn er gerade nicht spielte, so dachte er über das Spiel nach.

Die 21-jährige **Yasmin** spielte praktisch rund um die Uhr, nachdem ihr Freund sie verließ. Sie hatte gerade das Abitur hinter sich und Zeit, viel zu viel Zeit für jemand, der nicht nachdenken will. Sie spielte ihren ersten World of Warcraft-Charakter innerhalb eines Monats auf Level 60. Der Aufwand dafür liegt bei ca. 300 Stunden – also im Durchschnitt zehn Stunden am Tag, jeden Tag.

Anders war es bei **Gunnar**. Der 18-jährige Gymnasiast lernte als 15-jähriger das Computerspielen auf einer LAN-Party kennen. Obwohl ihn Counterstrike nicht sonderlich interessierte, spielte er – des Spaßes mit Freunden wegen. Und als er einen Clan gründete, musste er seine fehlenden Counterstrike-Kenntnisse kaschieren, um als Leader auftreten zu können. Anders als **Cedric** (23), der ein gleiches Spiel tage- und wochenlang üben konnte, bis er es bis ins kleinste Detail beherrschte, mo-

gelte **Gunnar** (18). Das Spielen war schließlich nicht wichtig – lediglich die Freunde und die gemeinsame Zeit mit ihnen war es.

**Dirk** (22), der Helfer. Selbst wenn er eigentlich keine Lust mehr hatte, zu spielen, konnte er seine Freunde nicht in Stich lassen. Sein Spielcharakter war ausgerüstet zum Helfen und hatte die nötigen Fertigkeiten dafür. Immer wenn ihn jemand brauchte – im Spiel wie im richtigen Leben auch –, **Dirk** war dabei.

Oder **Vicky** (26). Sie ließ ihren Charakter größtenteils von ihrem Freund „hochziehen“. Unter ihren unzähligen Hobbys konnte sie nie viel Zeit für das Spielen aufbringen. Und die wenige Zeit, die sie hatte, war für das reserviert, was wirklich Spaß machte. Keine Wiederholungen oder komplizierte Erklärungen. Anmachen, spielen, Spaß haben. Gelegentlich, wenn sie keine Lust auf Spielen hatte, hing sie trotzdem in der virtuellen Welt herum, schaute, was passierte, chattete und unterhielt sich mit den anderen.

Egal, ob jemand über zehn Stunden am Tag oder nur wenige Stunden die Woche spielt, egal, ob für Gold, Ruhm, Ehre oder Belohnungsgegenstände oder einfach, um dabei zu sein und mit den Leuten zu reden. Alles das kann unter „Spielen“ zusammengefasst werden. Doch was genau ist spielen? Was bringt Menschen dazu, ihre Zeit damit zu verbringen? Und wer könnte diese Fragen besser beantworten als die Spieler selbst?

Digitale Spiele können in der Psychologie einen Angelpunkt darstellen, an dem das komplexe Zusammenwirken von Emotion, Kognition und Motivation sehr gut beobachtet werden kann. Sämtliche psychische Instanzen werden aktiviert, wenn jemand sich entschließt, zu spielen. Doch was geschieht genau? Was geht im Kopf eines Menschen vor, wenn er sich entscheidet, sich hinzusetzen, andere Dinge liegen zu lassen, den Computer anzumachen und ein Spiel zu starten? Welche Gründe hat er?

Eine Schwierigkeit stellt es dar, dass der Spieler oft nicht in Worte fassen kann, welche seine Gründe sind. Die Antwort danach könnte z. B. lauten „aus Langeweile“, „um mich abzulenken“, „um mich zu entspannen“ (Fritz, 1995b), doch sind dahinter tiefliegende Motive verborgen, die mit durch soziale Erwünschtheit und Selbstbildkonformität

verzerrten Antworten nicht zu greifen sind. Das, was dahinter liegt, will verstanden werden.

Bei fast zwanghaftem Spielverhalten ist davon auszugehen, dass beim Spielen eine lustvolle Bedürfnisbefriedigung stattfindet, wobei die Emotionen, die dabei entstehen, von der Herangehensweise abhängen.

Doch bei digitalen Spielen ist auf dem ersten Blick keine Bedürfnisbefriedigung zu sehen – man nährt sich dabei nicht, löscht nicht seinen Durst, trägt weder zur Selbst- noch zur Arterhaltung bei. Eher im Gegenteil; es wird von zahlreichen negativen Folgen ausgegangen – von Haltungsschäden, Gewichtszunahme, „Verdummung“ und Aggressivitätssteigerung ist die Rede.

Trotzdem spielen immer mehr Menschen immer mehr digitale Spiele – oft gegen den Widerstand des eigenen Körpers (Müdigkeit, Augenbrennen...), unter Verzicht auf andere Freizeitaktivitäten, Gesellschaft von Freunden und Familie. Dies wirft die Frage nach dem Warum auf, der sich diese Arbeit widmet.

Um die Spieler zu verstehen, war es notwendig, in ihre Welt einzutreten, Sog und Faszination zu spüren, ihre Erfahrung zu teilen und ihre Sprache zu sprechen. Manche Dinge, für die es keine Äquivalenz im wirklichen Leben gibt, lassen sich auch nur in dieser Sprache ausdrücken. Am Ende dieser Arbeit befindet sich deshalb ein Glossar, um auch anderen außer Hardcorespielern das Verstehen zu ermöglichen.