

Katharina-Maria Behr

Kreativer Umgang mit Computerspielen

**Die Entwicklung von Spielmodifikationen
aus aneignungstheoretischer Sicht**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

K.-M. Behr: Kreativer Umgang mit Computerspielen

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2010

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autorin möglich.

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.

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

Printed in Germany

Zugleich: Diss., Univ. Zürich, 2009

– Als Manuskript gedruckt –

ISBN: 978-3-940317-75-9

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung und Forschungsinteresse	9
1.1	Relevanz	13
1.2	Inhalt und Aufbau der Arbeit	16
2	Die Entwicklung von Modifikationen für Computerspiele als Forschungsgegenstand	19
2.1	Einführung: Entstehungsgeschichte und aktuelle Verbreitung	20
2.2	Analyse struktureller Merkmale: Technologie, Nutzer, Kommunikationsform	31
2.2.1	Technische Grundlagen	32
2.2.2	Entwickler von Mods	37
2.2.3	Modding als Produktion massenmedialer Inhalte	40
2.3	Forschungsstand	44
2.3.1	Medien- und Kulturwissenschaften: Diskussionen um Macht und Modding	45
2.3.2	Ökonomische Aspekte: Vor- und Nachteile für die Spielindustrie	53
2.3.3	Anwendungen in der Lehre	59
2.3.4	Kommunikationswissenschaftliche Befunde: Motivationen für Modding	63
2.3.4.1	Tätigkeitsbezogene Motivationen	66
2.3.4.2	Community-bezogene Motivationen	70
2.3.4.3	Langfristige Ziele	73
2.4	Zusammenfassung: Modding als Forschungsgegenstand	76
3	Theoretischer Hintergrund: Die Aneignung neuer Kommunikationstechnologien	81
3.1	Das Mobile Phone Appropriation-Modell: Theoretische Grundlagen und Modellannahmen	83
3.1.1	Theoretische Grundlagen der Adoptions- und Aneignungsforschung	83
3.1.1.1	Adoptionsforschung	84
3.1.1.2	Aneignungsforschung	93
3.1.1.3	Zusammenfassung: Adoptions- und Aneignungsforschung	99
3.1.2	Das Mobile Phone Appropriation-Modell: Ein integrativer Ansatz	101
3.1.2.1	Ausdifferenzierung der abhängigen Variable	102
3.1.2.2	Ausdifferenzierung der das Verhalten beeinflussenden Variablen	103
3.1.2.3	Einbeziehung von Metakommunikation	105

3.1.2.4	Zirkuläre Struktur des Modells	105
3.1.2.5	Ausblendung der Intention	105
3.1.3	Erste Befunde und Kritik zum MPA-Modell	106
3.2	Die Aneignung von Modding	113
3.2.1	Strukturelle Merkmale des Forschungsgegenstandes Computerspiel- Modding und ihre Konsequenzen für die Aneignung von Modding	113
3.2.1.1	Technologie	114
3.2.1.2	Nutzerschaft	116
3.2.1.3	Kommunikationsform	117
3.2.1.4	Zusammenfassung: Modding und Mobilkommunikation im Vergleich	120
3.2.2	Theoretischer Aufbau eines Aneignungsmodells für Computerspiel-Modding	122
3.2.2.1	Nutzung von Modding	122
3.2.2.2	Relevanzbewertungen, Normen, Restriktionen	124
3.2.2.3	Metakommunikation	126
3.2.2.4	Prozessbezogene Überlegungen zur Aneignung von Modding	128
3.3	Forschungsprogramm	133
4	Studie 1: Eine quantitative Exploration der Nutzung von Modding	139
4.1	Untersuchungsanlage	140
4.1.1	Methode und Durchführung	140
4.1.2	Fragebogengestaltung und Messung	151
4.1.2.1	Funktionale Nutzung	153
4.1.2.2	Relevanzbewertungen	160
4.1.2.3	Normen	164
4.1.2.4	Restriktionen	166
4.1.2.5	Intention	166
4.1.2.6	Metakommunikation	168
4.1.2.7	Nutzungsbiografie, Soziodemografie, Computerspielnutzung	169
4.1.3	Beschreibung der Stichprobe	170
4.2	Ergebnisse	174
4.2.1	Bedeutung der Dimensionen der funktionalen Nutzung	174
4.2.2	Zusammenhang zwischen funktionaler Nutzung und den weiteren Bestandteilen eines Aneignungsmodells für Modding	177
4.3	Zusammenfassung und Diskussion	183
4.3.1	Zusammenfassung der Ergebnisse	183
4.3.2	Ein Modell zur Aneignung von Modding	187

5	Studie 2: Eine empirische Untersuchung zur Nutzung und Aneignung von Computerspiel-Modding	193
5.1	Untersuchungsanlage	198
5.1.1	Methode und Durchführung	198
5.1.2	Fragebogengestaltung und Messung	200
5.1.2.1	Funktionale Nutzung	201
5.1.2.2	Relevanzbewertungen	208
5.1.2.3	Restriktionen	210
5.1.2.4	Intention	210
5.1.2.5	Metakommunikation	211
5.1.2.6	Explorationsverhalten	212
5.1.2.7	Informationsstrategien	213
5.1.2.8	Tätigkeitsorientierte Nutzung	215
5.1.2.9	Nutzungsbiografie, Soziodemografie, Computerspielnutzung	219
5.1.3	Beschreibung der Stichprobe	220
5.2	Ergebnisse	223
5.2.1	Typische Nutzungsmuster von Modding	223
5.2.2	Vergleichende Beschreibung der identifizierten Nutzungsmuster	233
5.2.2.1	Soziodemografische Merkmale	233
5.2.2.2	Relevanzbewertungen, Restriktionen, Metakommunikation	235
5.2.2.3	Nutzungsbiografie	239
5.2.3	Prozessbezogene Annahmen zur Aneignung von Modding	245
5.3	Zusammenfassung und Diskussion	255
5.3.1	Die Nutzung von Modding	256
5.3.2	Die Aneignung von Modding	262
6	Fazit und Perspektiven	269
6.1	Zusammenfassung der Ergebnisse	270
6.2	Industrielle Perspektiven	277
6.3	Schlussfolgerungen für die Computerspielforschung	282
6.4	Schlussfolgerungen zum Konzept der Aneignung neuer Kommunikationsdienste	285
6.5	Ausblick	290
	Literatur	293
	Abbildungsverzeichnis	325
	Tabellenverzeichnis	327