

Melanie Krause

Weibliche Nutzer von Computerspielen

Melanie Krause

Weibliche Nutzer von Computerspielen

Differenzierte Betrachtung
und Erklärung der Motive
und Verhaltensweisen weiblicher
Nutzer von Computerspielen



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

Zugl. Dissertation an der Hochschule für Musik und Theater Hannover, 2010

1. Auflage 2010

Alle Rechte vorbehalten

© VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2010

Lektorat: Dorothee Koch / Tanja Köhler

VS Verlag für Sozialwissenschaften ist eine Marke von Springer Fachmedien.

Springer Fachmedien ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media.

www.vs-verlag.de



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Umschlaggestaltung: KünkelLopka Medienentwicklung, Heidelberg

Druck und buchbinderische Verarbeitung: STRAUSS GMBH, Mörlenbach

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Printed in Germany

ISBN 978-3-531-17403-7

Danksagung

„Die Ewigkeit dauert lange, besonders gegen Ende.“
Woody Allen

Diese Arbeit hätte nicht entstehen können ohne die Mitwirkung und Unterstützung einer Reihe von Personen, denen ich an dieser Stelle ganz herzlich danken möchte. Allen voran gilt dies für Frau Professor Dr. Beate Schneider, die mich in meinem Forschungsvorhaben jederzeit äußerst konstruktiv unterstützte und für jedweden Abstimmungs- und Diskussionsbedarf stets auch kurzfristig ansprechbar war. Dafür meinen großen Dank. Daneben möchte ich Herrn Professor Dr. Helmut Scherer für die engagierte Übernahme der Zweitbegutachtung sowie hilfreichen Rat und Anregungen herzlich danken.

Für die Ermöglichung einer flexiblen Arbeitszeitgestaltung danke ich meiner Arbeitgeberin, der Strategieagentur different, namentlich Alexander Kiock und Jan Pechmann. Meinen ehemaligen Kollegen vom Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung in Hannover möchte ich für ein ausgesprochen kollegiales Miteinander, meinen Kollegen bei different für das „Rückenfreihalten“ nicht nur während des Abgabeendspurts meinen Dank aussprechen. Den Teilnehmern des Werkstattseminars „Zockerweibchen und Gamegirls“ schulde ich zudem Dank für das Gelingen des empirischen Studienteils, meiner Schwester Bettina für die Durchsicht und formale Korrektur der Arbeit.

Mein besonderer Dank gilt schließlich meinen Eltern dafür, dass sie niemals müde wurden, mich zur Vollendung dieser Arbeit anzuspornen sowie Oliver Beck für seine große Geduld, Ermutigung und Liebe.

Inhalte

1	Hintergrund der Arbeit	11
1.1	Relevanz.....	14
1.2	Erkenntnisinteresse und theoretischer Zugang	15
1.3	Lesehilfe.....	17
2	Forschungsgegenstand	19
2.1	Begriffsdefinition „Computerspiel“	19
2.1	Kategorisierung von Intensitäten der Computerspielnutzung	20
2.2	Computerspieleangebot: Ein Systematisierungsversuch	21
2.2.1	Spielgenres- oder die „Landschaft“ der Computerspiele.....	22
2.2.2	Multi-User-Fähigkeit.....	25
3	Stand der Forschung.....	27
3.1	Strukturdaten weiblicher Computerspieler.....	27
3.2	Inhaltspräferenzen	29
3.2.1	Spielgenres	29
3.2.2	Spielcharaktere	30
3.3	Spielmotive weiblicher Gamer	32
3.3.1	Herausforderung.....	32
3.3.2	Wettbewerb	33
3.3.3	Spannung.....	34
3.3.4	Erleben von Selbstbestimmtheit und Selbstwirksamkeit.....	35
3.3.5	Eskapismus und Zeitvertreib	36
3.3.6	Soziale Interaktion.....	37
3.4	Zugang zur Computerspielnutzung	39
3.5	Persönlichkeitsmerkmale.....	40
3.5.1	Multidimensionale Persönlichkeitsanalysen.....	41
3.5.2	Leistungsorientierung	42

3.5.3	Gewaltaffinität und Selbstwert	43
3.5.4	Introvertiertheit / Extrovertiertheit	44
3.6	Implikationen für die vorliegende Studie	45
4	Theoriegerüst und Modellierung	47
4.1	Computerspielnutzung als Gegenstand von Uses-and-Gratifications.....	47
4.1.1	Kritik an Uses-and-Gratifications.....	50
4.1.2	Multiperspektivische Ansätze als Vorbilder dieser Arbeit	51
4.2	Ein Uses-and-Gratifications-Forschungsmodell zur Untersuchung weiblicher Nutzer von Computerspielen.....	55
4.2.1	Abhängige Modellparameter: Nutzungsverhalten und Nutzungsmotive.....	56
4.2.2	Determinierende Modellparameter: Gesellschaftliche Einflüsse, grundlegende Bedürfnisse und individuelle Unterschiede.....	57
4.2.3	Alternative Handlungsoptionen.....	59
4.3	Motive der Computerspielnutzung in Anlehnung an Lucas und Sherry (2004)	62
4.3.1	Autonomie anstelle von Selbstbestimmtheit und Selbstwirksamkeit	62
4.3.2	Moodmanagement anstelle von Spannung	62
4.3.3	In Ergänzung: Anerkennung der Spieler-Community	64
4.4	Prädiktor 1: Gesellschaftliche Einflüsse.....	65
4.5	Prädiktor 2: Grundlegende Bedürfnisse	68
4.5.1	Die Theorie der sozialen Identität (SIT).....	69
4.5.2	Die Theorie der sozialen Identität in der Medienforschung	71
4.5.3	Soziale Identität und Zugang zu Computerspielen	72
4.5.4	Soziale Identität und Selektion von Computerspielinhalten.....	74
4.6	Prädiktor 3: Individuelle Unterschiede.....	80
4.6.1	Sozialisation und soziales Umfeld als Determinanten der Computerspielnutzung.....	81
4.6.2	Persönlichkeitsmerkmale als Determinanten der Computerspielnutzung.....	83
4.7	Konkretisierung der Forschungsfragen	91

5	Methodisches Vorgehen	93
5.1	Onlinebefragung als Erhebungsmethode.....	93
5.1.1	Alternative Erhebungsmethoden	93
5.1.2	Vor- und Nachteile der standardisierten Onlinebefragung	94
5.2	Der Fragebogen	98
5.2.1	Computerspielnutzung.....	98
5.2.2	Motive der Computerspielnutzung	100
5.2.3	Prädiktor 2: Grundlegende Bedürfnisse	100
5.2.4	Prädiktor 3: Individuelle Eigenschaften	101
5.2.5	Alternative Handlungsoptionen.....	102
5.2.6	Skalierung.....	103
5.2.7	Umfang und Pretest.....	104
5.3	Umsetzung der Online-Befragung.....	104
5.4	Auswertungsstrategie	107
6	Ergebnisdarstellung	109
6.1	Stichprobenbeschreibung	109
6.2	Die Nutzung von Computerspielen	111
6.2.1	Nutzungsintensität.....	112
6.2.2	Spielgerät und Spielmodi	113
6.2.3	Inhalts- und Genrepräferenzen	115
6.2.4	Nutzungsmotive	123
6.2.5	Zusammenfassung	126
6.3	Eine Spielerinnentypologie	127
6.3.1	Verdichtung der Nutzungscharakteristika und Nutzungsmotive	127
6.3.2	Entwicklung der Spielerinnen-Typologie.....	130
6.3.3	Zusammenfassung	145
6.4	Determinanten der Spielerinnen-Typologie	146
6.4.1	Individuelle Unterschiede.....	147
6.4.2	Grundlegende Bedürfnisse	162
6.4.3	Alternative Handlungsoptionen.....	168
6.5	Zusammenfassung der Ergebnisse	177
6.5.1	Nutzungsverhalten und Nutzungsmotive.....	177
6.5.2	Spielerinnen-Typologie	178

6.5.3	Modellparameter ohne Trennkraft.....	182
7	Diskussion und Ausblick.....	185
7.1	Beantwortung der Forschungsfragen und Diskussion der Ergebnisse	185
7.1.1	Erkenntnisse zu Forschungsfrage 1: Nutzungsverhalten.....	185
7.1.2	Erkenntnisse zu Forschungsfrage 2: Nutzungsmotive.....	188
7.1.3	Erkenntnisse zu Forschungsfrage 3: Spielerinnentypologie.....	189
7.1.4	Erkenntnisse zu Forschungsfrage 4: Grundlegende Bedürfnisse und individuelle Eigenschaften	192
7.1.5	Erkenntnisse zu Forschungsfrage 5: Alternative Handlungsoptionen.....	200
7.2	Beschränkungen der Untersuchung.....	200
7.2.1	Die selbstselektive Stichprobe.....	201
7.2.2	Explorativer Studiencharakter und Schwächen des Forschungsmodells	201
7.2.3	Methodische Schwächen	202
7.2.4	Alter der Daten	203
7.3	Erkenntnisgewinn für die Wissenschaft	203
7.3.1	Erste Spielerinnen-Typologie in Deutschland	204
7.3.2	Erfolgreicher Einsatz des Uses-and-Gratifications- Forschungsmodells	204
7.3.3	Weibliche Vielspieler differenziert betrachtet.....	205
7.4	Ausblick	206
7.4.1	Erweiterung des Uses-and-Gratifications- Forschungsmodells.....	206
7.4.2	Berücksichtigung von Vergleichsstichproben	207
7.4.3	Die Rolle weiblicher Spieler im männlichen Spieler-Kosmos	208
7.4.4	Berücksichtigung neuer Computerspielformen	209
7.4.5	Abschließende Bemerkung.....	209
	Literatur.....	211
	Anhang	229