
BestMasters

Mit „BestMasters“ zeichnet Springer die besten Masterarbeiten aus, die an renommierten Hochschulen in Deutschland, Österreich und der Schweiz entstanden sind. Die mit Höchstnote ausgezeichneten Arbeiten wurden durch Gutachter zur Veröffentlichung empfohlen und behandeln aktuelle Themen aus unterschiedlichen Fachgebieten der Naturwissenschaften, Psychologie, Technik und Wirtschaftswissenschaften.

Die Reihe wendet sich an Praktiker und Wissenschaftler gleichermaßen und soll insbesondere auch Nachwuchswissenschaftlern Orientierung geben.

Tim Wulf

Kooperation und Konkurrenz im Videospiel

Der Einfluss sozialer
Interdependenz auf Stimmung
und prosoziales Verhalten

 Springer

Tim Wulf
Köln, Deutschland

Masterarbeit Universität zu Köln, 2016

u.d.T.: Tim Wulf: „United we spend – divided we brawl!? Eine empirische Untersuchung zum Einfluss von Kooperation in Videospielen auf Emotionsregulation und prosoziales Verhalten“

BestMasters

ISBN 978-3-658-16681-6

ISBN 978-3-658-16682-3 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-658-16682-3

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

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2017

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, 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.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer ist Teil von Springer Nature

Die eingetragene Gesellschaft ist Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Danksagung

Zum Ende meines Masterstudiums möchte ich mich bei einigen Menschen bedanken, die meine nun fünfeinhalb jährige Studienzeit ermöglicht, bereichert und zu etwas Besonderem gemacht haben:

An erster Stelle möchte ich meiner Betreuerin Frau Dr. Diana Rieger danken. Mein Dank gilt hierbei nicht allein der äußerst engagierten und inspirierenden Betreuung meiner Abschlussarbeit, sondern darüber hinaus vor allem dem Umstand, dass Frau Dr. Rieger mich noch zu Zeit meines Bachelors mit der Begeisterung für ihr Fach angesteckt und meine Leidenschaft für die wissenschaftliche Arbeit immer wieder aufs Neue entfacht hat.

Mein besonderer Dank gilt zudem meinem Zweitbetreuer, Herrn Dr. Johannes Breuer, welcher die Planung meiner Studie mitgestaltet hat und mich in Krisenzeiten der Arbeit durch seinen Enthusiasmus und Optimismus immer wieder neu motivierte.

Mein Dank gilt weiterhin meiner Familie, insbesondere meinen Eltern, welche mich während der Studienzeit in jeder Hinsicht unterstützt haben. Ich bedanke mich von Herzen für eure bedingungslose Liebe und Fürsorge zu jeder Zeit, und für die beste Unterstützung, die sich ein Kind von seinen Eltern nur wünschen kann!

Darüber hinaus danke ich meinem Onkel und meiner Tante, welche die Umsetzung dieser Arbeit durch die großzügige finanzielle Unterstützung der Studie erst ermöglicht haben.

Zuletzt möchte ich mich bei meinen Freunden sowie Kollegen bedanken, welche ich aufgrund der starken Bande in unserem Team zur erstgenannten Kategorie hinzuzähle. Ich danke euch, dass ihr mir durch euren

Zuspruch immer und immer wieder gezeigt habt, dass ihr an mich und meine Ziele glaubt. Ich danke euch dafür, dass ihr mein Leben auf die Weise bereichert, wie ihr es tut, und mir in allen Lagen des Lebens verbunden seid. Ich bin von Herzen glücklich, euch in meinem Leben zu haben.

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung.....	1
1 Kooperation und Kompetition als alltägliche Begleiter	3
2 Kooperation als Teil der menschlichen Kultur und Psyche....	9
2.1 Kooperation als evolutionärer menschlicher Urtrieb	10
2.2 Kooperation und Kompetition als soziale Interdependenzen	14
2.3 Kooperation und prosoziales Verhalten	22
2.4 Kooperation und Kompetition als Elemente von Computer und Videospielen.....	27
3 Psychologische Bedürfnisse und die Erfüllung durch Videospieldnutzung.....	33
3.1 Unerfüllte psychologische Bedürfnisse als Ausgangspunkt für negative Zustände.....	34
3.1.1 Das Bedürfnis nach sozialer Bindung.....	39
3.1.2 Ostrazismus - Mangel an menschlicher Verbundenheit .	42
3.2 Bedürfnisbefriedigung durch Videospiele	45
3.3 Determinanten und Effekte der Bedürfnisbefriedigung durch Videospieldnutzung	48
3.4 Gemeinsames Spielen als Mittel gegen den sozialen Ausschluss?.....	51
4 Kooperation in Videospielen als Determinante für Stimmungsregulation und prosoziales Verhalten	54
4.1 Methode	55

4.2 Forschungshypothesen.....	56
4.3 Stichprobe	61
4.4 Durchführung und Ablauf der Studie	62
4.5 Messmethoden	67
5 Auswertung und Ergebnisse	77
6 Diskussion	87
6.1 Diskussion der Ergebnisse und theoretische Einordnung..	87
6.2 Einschränkungen.....	99
7 Teamplay pays off!.....	103
Literatur.....	105
Computer- und Videospiele.....	123

Zusammenfassung

Diese Arbeit behandelt die Rolle von Kooperation und Kooperation als Ausprägungen der Interdependenz beim Spielen von interaktiven Unterhaltungsmedien und ihre Auswirkungen auf die Emotionsregulation, die motivationale Bedürfnisbefriedigung, das Spielvergnügen und an das Spiel anschließendes prosoziales Verhalten. In einem Experiment zur Überprüfung dieser Auswirkungen wurden Versuchspersonen ($N = 121$) zunächst durch eine Manipulation in eine einsame Stimmung versetzt. Anschließend spielten sie mit einer weiteren Versuchsperson entweder kooperativ oder kompetitiv ein interaktives Videospiele. Die Ergebnisse zeigen, dass Kooperation zu prosozialem Verhalten gegenüber anderen Menschen sowie zu erhöhter Verbundenheit mit dem Mitspieler führte. Die Erfüllung des Bedürfnisses nach Verbundenheit wiederum wirkte sich positiv auf die Emotionsregulation der Einsamkeit und das wahrgenommene Spielvergnügen aus. Die Ergebnisse werden hinsichtlich ihrer Implikationen zum gemeinsamen Spielen von Videospiele sowie Theorien im Kontext kooperativen Verhaltens von Menschen diskutiert.