

Wirtschaftswissenschaftliches Forum der FOM

Psychologische Effekte auf Konsumenten von Spielen in digitalen Medien

Eine empirische Untersuchung

Christian Müller

Wirtschaftswissenschaftliches Forum der FOM

Band 83

Christian Müller

**Psychologische Effekte auf Konsumenten von
Spielen in digitalen Medien**

Eine empirische Untersuchung

Shaker Verlag
Düren 2021

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.

Herausgebende Institution ist die FOM Hochschule für Oekonomie & Management gemeinnützige Gesellschaft mbH

Copyright Shaker Verlag 2021

Alle Rechte, auch das des auszugsweisen Nachdruckes, der auszugsweisen oder vollständigen Wiedergabe, der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen und der Übersetzung, vorbehalten.

Printed in Germany.

ISBN 978-3-8440-8327-9

ISSN 2192-7855

Shaker Verlag GmbH • Am Langen Graben 15a • 52353 Düren
Telefon: 02421 / 99 0 11 - 0 • Telefax: 02421 / 99 0 11 - 9
Internet: www.shaker.de • E-Mail: info@shaker.de

VORWORT DES HERAUSGEBERS

Die private FOM Hochschule für Oekonomie & Management versteht sich mit ihrem ausbildungs- und berufsbegleitenden Studienangebot im wirtschaftswissenschaftlichen Bereich als eine Ergänzung der deutschen Hochschullandschaft. Durch die Schaffung zielgruppenadäquater, attraktiver Studienbedingungen ermöglicht sie gleichzeitig den Beschäftigten viele Chancen zur Weiterentwicklung und den Unternehmen die Anpassung an die Anforderungen, die sich aus der demografischen Entwicklung und den gestiegenen Qualifikationsbedarfen ergeben.

Die 1991 auf Initiative von Wirtschaftsverbänden gegründete FOM arbeitet seit ihrem Bestehen eng mit Unternehmen und Verbänden zusammen und unternimmt mit der vorliegenden Schriftenreihe einen weiteren Schritt zur Verzahnung von Theorie und Praxis. Studierenden mit herausragenden Studienleistungen wird hierin ein Forum gegeben, der interessierten Fachöffentlichkeit empirische Ergebnisse, innovative Konzepte und fundierte Analysen im Zuge einer breiten Veröffentlichung ihrer Abschlussarbeiten mitzuteilen. Daneben finden exzellente Dissertationen von FOM-Dozenten Eingang in die Schriftenreihe.

Unser herzlicher Dank gilt Herrn Prof. Dr. Yang Xia und Herrn Prof. h.c. Dr. habil. Dr. h.c.mult. Franz Peter Lang, die die Abschlussarbeit von Herrn Christian Müller als Erst- bzw. Zweitgutachter betreut haben.

Die Arbeit thematisiert diverse psychologische Effekte auf Konsumenten von digitalen Spielen. Die theoretische Basis der empirischen Untersuchung bilden die Selbstwirksamkeitserwartung, die Flow-Theorie, die Frustrations-Aggressions-Theorie und das pathologische Spielen. Die wissenschaftlichen Erkenntnisse beziehen sich immer auf das jeweilige Selbstbild von befragten Personen.

Wir hoffen, den vielfach regen und fruchtbaren Dialog zwischen Hochschule und Praxis mit dieser Reihe um eine weitere Facette zu bereichern. Als Herausgeber freuen wir uns, herausragende Leistungen unserer Studierenden durch eine Veröffentlichung würdig honorieren zu können.

Essen, im Oktober 2021

Prof. Dr. Burghard Hermeier

Rektor

Prof. Dr. Thomas Heupel

Prorektor für Forschung

VORWORT DER GUTACHTER

Smartphone, Computer, Tablet, Spielekonsole oder das Internet üben durch attraktive und mitreißende Angebote auf Kinder und Jugendliche, aber auch auf Erwachsene eine große Faszination aus. Wer hat noch nie vor dem Bildschirm die Zeit aus dem Blick verloren oder öfter auf das Smartphone geschaut als es notwendig gewesen wäre? Gleichzeitig hört und liest man, dass übermäßige digitale Mediennutzung zu einer „Sucht“ oder „Abhängigkeit“ führen kann. Warum und wann dies geschieht, ist schwer zu beantworten und wissenschaftlich bislang keineswegs eindeutig geklärt.

Hier setzt die Masterthesis von Christian Müller an, die Grundlage dieser Publikation ist. Vor dem Hintergrund und aufgrund seiner eigenen Erfahrungen mit der Welt digitaler Medien beschäftigt er sich mit beobachtbaren psychologischen Effekten auf die Konsumenten digitaler Spiele. Dazu gehören u. a. die Selbstwirksamkeitserwartung, das Erleben eines Flow-Zustandes, die Aggression, die durch Frustration bei Spielversagen ausgelöst wird sowie das zwangshafte Spielen wegen einer Störung der Impulskontrolle. Weiterhin geht es um das subjektive Erleben und Verhalten von Spielern in erlebten Situationen vor, während und nach einem Spiel. Durch diese Untersuchung werden weitere Erkenntnisse in Erfahrung gebracht, wie Spieler die psychologischen Effekte beim Spielen wahrnehmen und wie sie sich vor und nach dem Spiel aus ihrer eigenen Sicht verhalten.

Bemerkenswert ist sein Forschungsdesign, in dem er, nach ausführlicher Grundlegung der zu ergründenden Zusammenhänge, Hypothesen formuliert, die eine gezielte empirische Befragung ermöglichen. Diese führt er nach ausführlicher Darstellung der von ihm verwendeten statistischen Befragungsmethoden durch. Der Autor hat für die Datenerhebung klassische Fragebögen für eine schriftliche Befragung vor Ort sowie eine Onlinebefragung konzipiert. Die erhobenen Stichprobendaten wurden einem Chi-Quadrat-Test unterzogen. Die Ergebnisse wurden kritisch hinterfragt und, nach Alter und Geschlecht differenziert, hier tabellarisch präsentiert.

Der Autor stellt relevante psychologische Implikationen seiner Untersuchung heraus und gibt einen Ausblick auf die möglichen Erweiterungen für die künftige Forschung zu diesem Thema.

Die Studie von Christian Müller behandelt ein hoch aktuelles und zugleich gesellschaftlich bedeutendes Thema. Dass der Umgang mit solchen digitalen Medien, wie alle Prognostiker prophezeien, in der Zukunft des digitalen Zeitalters noch erheblich zunehmen wird, macht dies besonders deutlich. Es verweist zugleich auf die Notwendigkeit, die Erforschung dieser Phänomene noch auszuweiten. Nicht nur fachkundige Leser werden dies nach der hochinteressanten leserfreundlichen Lektüre der vorliegenden Schrift erkennen.

Essen, im Oktober 2021

Prof. Dr. Yang Xia

Prof. a. D. Dr. habil. Dr. h.c.mult. Franz Peter Lang

VORWORT DES AUTORS

Digitale Spiele nehmen eine immer bedeutendere Rolle in der Freizeitgestaltung der Bevölkerung in Deutschland und weltweit ein. Gerade bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen gehört der Konsum digitaler Spiele zum Alltag. Die psychologischen Auswirkungen wurden in einer Reihe von wissenschaftlichen Studien erforscht. Häufig gibt es positive, ambivalente oder negative Wirkungen auf die Spieler.

Die vorliegende Arbeit liefert wissenschaftliche Erkenntnisse auf verschiedene untersuchte Effekte, wie die Spieler selbst die Auswirkungen erleben und wie sich ihr Verhalten aufgrund der Spiele ändert. Die zu überprüfenden Hypothesen basieren auf vier verschiedenen Theorien, Konzepten und Definitionen. Hierzu zählt die Selbstwirksamkeitserwartung, die Flow-Theorie, die Frustrations-Aggressions-Theorie und das pathologische Spielen. Zentrale Ergebnisse der Forschungsarbeit sind, dass Spieler mit hoher Selbstwirksamkeitserwartung tendenziell eher kooperative anstatt kompetitive digitale Spiele spielen als Spieler mit niedriger Selbstwirksamkeitserwartung. Es existiert zudem ein positiver Zusammenhang bei Spielern von digitalen Spielen zwischen Erleben eines Flow-Zustandes und empfundener intrinsischer Motivation. Eine weitere Erkenntnis ist, dass die intraindividuelle Frustrationstoleranz nur einen geringen Einfluss auf ein häufigeres Erleben von Aggressionsgefühlen hat. Zudem hat die Untersuchung zu dem Ergebnis geführt, dass Spieler, die gruppenbezogene Aufgaben und Verpflichtungen in digitalen Spielen eingehen, mehr Indizien für Computerspielabhängigkeit zeigen als Spieler, die keine gruppenbezogenen Aufgaben und Verpflichtungen eingehen.

Basis dieses Bandes bildet meine Masterthesis im Fach Wirtschaftspsychologie an der FOM Hochschule für Oekonomie & Management. Die Motivation der Arbeit entstand aufgrund meines langjährigen Hobbys digitale Spiele zu spielen und während der Spielsitzungen meine ausgelösten Emotionen aktiv zu reflektieren.

Für die vielfältige Unterstützung und der wohlwollenden Ermutigung diese Arbeit interdisziplinär zwischen den Fachdisziplinen Psychologie, Informatik und

Wirtschaftswissenschaften zu verfassen, möchte ich zunächst meinen beiden Gutachtern, Prof. Dr. Yang Xia und Prof. h.c. Dr. habil. Dr. h.c.mult. Franz Peter Lang, herzlich danken. Mein Dank gilt auch meiner Lektorin, Frau Dr. Clara Petino, und den vielen Teilnehmenden meiner Umfrage. Für die kontinuierliche Unterstützung auf moralischer und finanzieller Ebene danke ich meinen Eltern, Dipl.-Ing. Karl Josef Müller und Hildegard Müller. Zudem danke ich für die persönliche Unterstützung Stefanie Seelig und für die Hilfe bei den durchgeführten Befragungen Natalie Dobrilovic M.Ed., Quoc Viet Nguyen B.A., Justine Martius B.Sc. und Laura Bujara. Gewidmet ist das vorliegende Werk den vielen kritischen Philosophen und kreativen Künstlern dieser Welt, die mich stets inspirieren.

Oberhausen, im Oktober 2021

Christian Müller, M.Sc.

Wirtschaftspsychologe

INHALTSVERZEICHNIS

Abkürzungsverzeichnis	IX
Symbolverzeichnis	X
Abbildungsverzeichnis	XI
Tabellenverzeichnis	XIII
Formelverzeichnis	XVII
1 Einführung	1
1.1 Geschichte der digitalen Spiele	2
1.1.1 Begriffsbestimmung „Digitales Spiel“	6
1.1.2 Spielgenres	8
1.1.3 Spielkultur	10
1.2 Problemstellung und Zielsetzung	11
1.2.1 Problemstellung	11
1.2.2 Ziele der Forschung und Beitrag für Wissenschaft	12
1.2.3 Gang der Arbeit	12
2 Theorie	14
2.1 Spieltrieb aus entwicklungspsychologischer Perspektive	14
2.2 Stand des Wissens	16
2.2.1 Konzept der Selbstwirksamkeitserwartung von Albert Bandura	16
2.2.2 Flow-Theorie von Mihály Csíkszentmihályi	17
2.2.3 Frustrations-Aggressions-Theorie von John Dollard et al.	19
2.2.4 Pathologisches Spielen nach ICD und DSM	21
2.3 Theoriebezogene Hypothesenentwicklung	23
3 Methode	25
3.1 Design, Durchführung und Stichprobe	25
3.2 Operationalisierung der Konstrukte, Verwendung von Skalentypen und Beschreibung der Variablen	27
3.3 Statistische Analyse und grafische Aufbereitung der Daten	31
4 Ergebnisse	33

4.1	Deskriptivstatistische Datenanalyse.....	33
4.1.1	Überblick über Befragte.....	33
4.1.2	Darstellung erhobener Variablen.....	35
4.2	Inferenzstatistische Hypothesenprüfung	39
4.2.1	Hypothesenprüfungen zur Selbstwirksamkeitserwartung SWE [1/2].....	41
4.2.2	Hypothesenprüfungen zur Selbstwirksamkeitserwartung SWE [2/2].....	44
4.2.3	Hypothesenprüfungen zum Flow-Zustand [1/2].....	47
4.2.4	Hypothesenprüfungen zum Flow-Zustand [2/2].....	52
4.2.5	Hypothesenprüfungen zum Gefühl von Aggression [1/2]	56
4.2.6	Hypothesenprüfungen zum Gefühl von Aggression [2/2]	60
4.2.7	Hypothesenprüfungen zum Abhängigkeitssyndrom [1/2]	64
4.2.8	Hypothesenprüfungen zum Abhängigkeitssyndrom [2/2]	71
5	Diskussion.....	79
5.1	Kritische Reflexion der Theorien und Konzepte.....	79
5.2	Berücksichtigung von Gütekriterien	81
5.3	Zusammenfassung und Interpretation	83
5.4	Psychologische Implikationen für Praxis.....	86
5.5	Limitationen und zukünftige Forschung	87
Anhang.....		93
A	Fragebogen.....	93
B	Variablenliste.....	97
C	Rohdaten	98
D	Code in R.....	102
Literaturverzeichnis		119