

Transfereffekte bei Computerspielen

Explorative Online-Studie über Formen der Übertragung aus Shootern, Simulationen, Sport- und Rollenspielen in die Alltagswelt.

Benjamin Bigl, M.A.

Unipark-Anwendertag Köln, 12.12.2008

Gliederung

1. Einführung und Erkenntnisinteresse
2. Theoretische Verortung: Was sind Transfereffekte?
3. Studiendesign
4. Newsgroupanalyse
5. Onlinebefragung
6. Ergebnisse
7. Zusammenfassung und Ausblick

Computerspiele als Kulturgut

- „Computerspiele sind ein Kulturgut“ (Olaf Zimmermann 2008, Präsident des Deutschen Kulturrates)
- Interaktives Massenphänomen
- Genrevielfalt
- Entwicklungsmotor (z.B. Nintendo Wii)
- Zunehmend akademische Auseinandersetzung
- Forschungsthemen zwischen Kompetenzvermittlung und Spielspaß
- Aber: Öffentliche Diskurse um violente Inhalte im Vordergrund



Erkenntnisinteresse

Bemerken Computerspieler nach dem Spielen etwas, was sie in einen Zusammenhang mit dem Spielen von Computerspielen bringen?

Was sind Transfereffekte?

- Wahrnehmungs-Phänomene, Erlebnisse, Erinnerungen an Spielsituationen
- Assoziationen
- Gedankliche Verknüpfungen
- Effekte der Übertragung (Transfer) aus der virtuellen Spielwelt in die Alltagswelt

Transfereffekte werden verstanden als eine reiz- und kontextbedingte Übertragung von Elementen in Form von Assoziationen eines reizabhängigen, abstrahierenden Denkprozesses von einem Spiel oder einer Spielsituation heraus in einen Bereich oder eine Situation des alltäglichen Lebens.

Zwischen Transfer und Transformation I

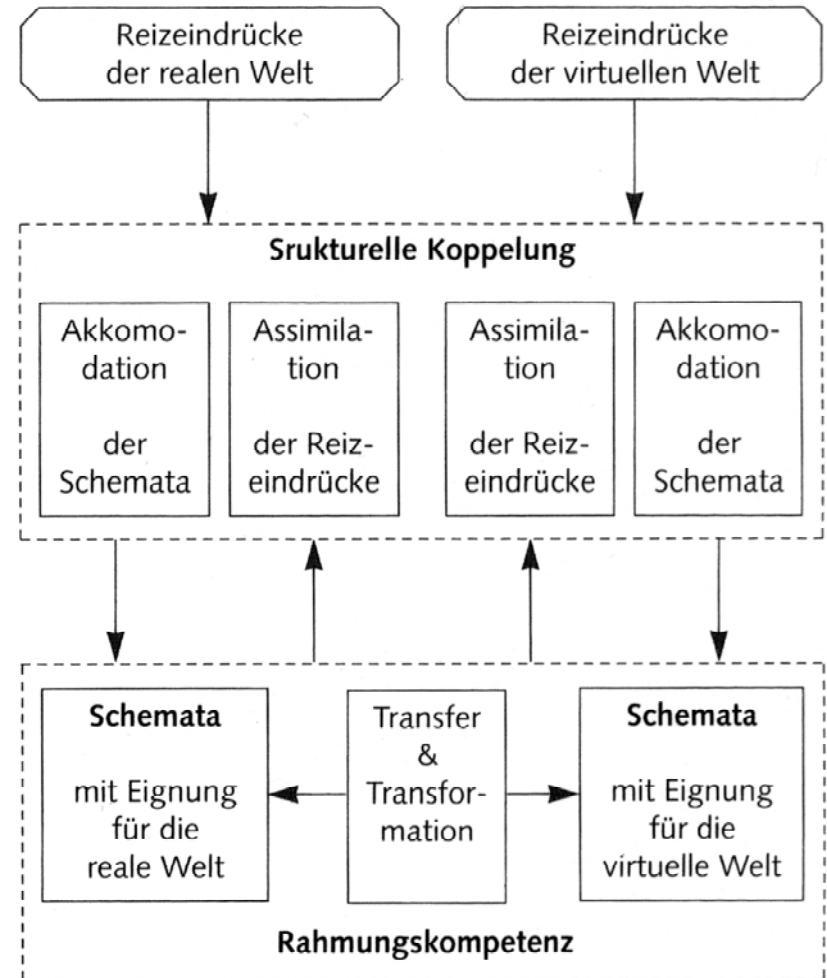
- Einheitliche Theorie der Computerspiele fehlt, Auseinandersetzung nötig da:

„The primary reason [...] is that computer games are simulations. [...] The omni-potential for simulations means that computer games can portray, in principle, any phenomenon we could care to think about, and so, also in principle, no research area is excluded. [...] So what do we do when games become our most important culture?“ (Aarseth 2003, S. 1)

- Theoretische Verortung: Transfermodell (Prof. Jürgen Fritz, Köln)
- Qualitativer Ansatz soll quantitativ überprüft werden

Transfermodell

Strukturelle Koppelung und Transfer



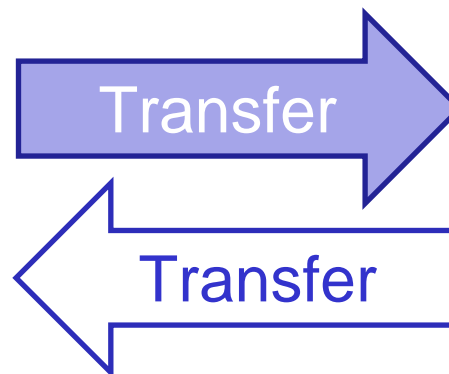
FRITZ, Jürgen; FEHR, Wolfgang: Virtuelle Gewalt – Modell oder Spiegel? In: Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hrsg.) (2003): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Zwischen Transfer und Transformation II

- Bedeutung der Objekte erst durch Zuordnung und Transformation
- Transferprozesse durch brüchige Rahmungskompetenz:
- Gründe (u.a.): Intensives Spielen, Identifikation, Einstellungsänderung
- **Modellkritik:** Kategorien der Transfers nicht trennscharf



Spiel



Realität

Untersuchungsgegenstand

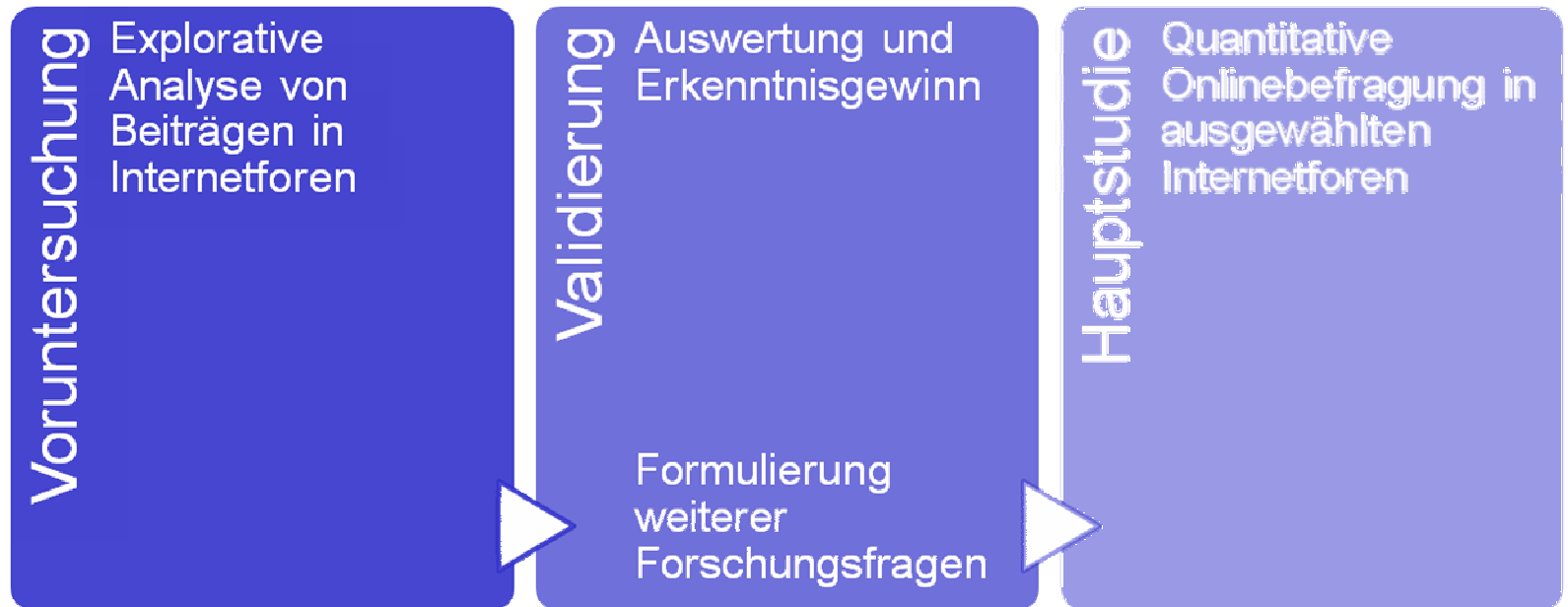
- Spieler = Experten in eigener Sache
- Selbstwahrnehmung und –
beobachtung erfahrener Spieler
- Befragung nach Wahrnehmung von
Erlebnissen und Situationen, die mit
Spielen assoziiert werden



Computerspieler sind technik- und internetaffin


	Tns-Infratest (2006)		Studie Massenkommunikation (2005)
	Spieler	Nichtspieler	Deutschland gesamt
Mobiltelefon	95	85	-
Videorekorder	92	79	-
DVD-Player	85	54	66
Internetzugang (analog/ISDN)	68	49	43
Satellitenfernsehen	60	44	-
Dolby-Surround Anlage	48	27	19
MP3 – Player	45	15	26
DVD – Rekorder	44	33	15
Internetzugang (Breitband)	38	19	24
16:9 Fernseher	21	11	-
Digitaldecoder	20	15	-
Handheld/PDA	12	6	4

Studiendesign im Überblick





Newsgroupanalyse I

Gestern, 23:01 #5

Ryan 
Private


Registrierungsdatum: 05-2001
von: CH
Beiträge: 4.606



Bei mir ist das nur so, wenn ich sehr intensiv gespielt habe. Z.B spiele ich zur Zeit viel Rome und als ich dann WM geschaut hab, wie da so viele Menschen aufm Feld waren (Mannschaften+FIFA Leute+Schiris+Assistent usw.), wollte ich instinktiv die Flanken angreifen. ^33

BF2 Nick: [G|J0E](#)

[BF 2 STATS](#)



Newsgroupanalyse II

Gestern, 23:13
#13

Sirponkel

Waleran

Registrierungsdatum: 04-2002
 von: due
 Beiträge: 3.931


Ich wollt in der Schulzeit während einer Prüfung tatsächlich mal nen Quickload machen und hab mich dann ein paar Sekunden lang gewundert, warum das nicht geht, bis ich realisiert habe, dass dieses Feature ins RL noch implementiert wurde.

[↩!@pc\[\]k9L'](#)

SATOR
AREPO
TENET
OPERA
ROTAS

[Meine IMDb-Votehistory](#)

Newsgroupanalyse III

Avenga	AW: Auswirkungen von Computerspielen
Rang: ▲ Mitglied seit: 01.06.06 Datum: 13.06.06 00:18	<p>Zitat: (Original von der-echte-jogger am 12.06.2006 23:55) Also seit dem ich häufig HL2 spiele habe ich bei mir folgendes beobachtet: immer wenn ich im echten Leben um eine Straßenecke gehe, checke ich sofort, fast unbewusst, wie viele Leute auf der Straße sind und was die machen. Das geht in Sekundenbruchteilen, irgendwie hat sich da die Wahrnehmung total verändert. Habt Ihr auch schon mal sowas erlebt?</p>
	<p>muss sagen dass ist mir auch schon passiert, z.B. bei herumstehenden Fässern will ich sie schon automatisch in die Luft jagen, und als ich mir GTA-San Andreas gekauft hab(und natürlich fanatisch gezockt), musste ich mich danach beim realen Autofahren am Anfang zusammenreißen, um nicht einfach über die Wiese zu rauschen! 😞</p>
	<p>>>Ich liebe den Geruch von Napalm am Morgen<<</p>

Ergebnis der Vorstudie: Assoziative Transfereffekte

Transferarten (nach Fritz)	Transferarten (Vorstudie)	Assoziative Transfereffekte	Ebenen
Informationell-realiitätsstrukturierender Transfer	Orientierungssinn Situationsanalyse Wissen	Analytischer Transfer	Strukturebene Funktionsebene Kognitionsebene
Instrumentell- handlungsorientierter Transfer	Funktionen Handlungsmuster	Funktionaler Transfer	
Emotionaler Transfer	Emotionen	Affektiv-kognitiver Transfer	
Assoziativer Transfer Auf Fantasietätigkeiten bezogener Transfer Auf das Gedächtnis bezogener Transfer	Träume		
Ethisch-moralischer Transfer	Keine Entsprechung in der Vorstudie		
Zeit erlebender Transfer Problemlösender Transfer	Keine Entsprechung in der Vorstudie		

Onlinebefragung - Startseite

Umfrage - Mozilla Firefox

http://ww3.unipark.de/uc/l_uni_leipzig_kommwiss_ls_14/2ab9/ospe.php?SE5=b2722b072520f04a196ba911ec04a318

StuRa Uni Leipzig News

UNIVERSITÄT LEIPZIG

1%

Vielen Dank, dass Du an der Umfrage teilnehmen möchtest!

Als kleines Dankeschön kannst Du Folgendes gewinnen, wenn Du den Fragebogen komplett ausfüllst:

„Rush of Berlin – Collectors Edition“, „Spellforce II“ (2x), „Lara Croft – The Action Adventure“ (5x), die Soundtracks von „Gothic“ und „Spellforce“ (je 5x), Final Fantasy T-Shirts (3x), Basecaps (10) und attraktive Trostpreise.

Alle Daten sind selbstverständlich vollkommen anonym und lassen keine Rückschlüsse auf Dich zu.

Wenn Du Fragen oder Anregungen hast, stehe ich Dir jederzeit zur Verfügung.

Universität Leipzig
Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft
Benjamin Bigl
Burgstraße 21
04109 Leipzig
post@computerspielforschung.de
www.computerspielforschung.de

Weiter

Fertig

Start Projekt-Info - Mozilla Fire... Umfrage - Mozilla Fire... anhang b - Microsoft Word Adobe Photoshop 800 MHz 40 623 17:21

Abfrage der Transfers

Ich habe schon einmal Denkanstöße oder nützliche Informationen durch ein Spiel bekommen. **(Wissen)**

Ich habe schon von Spielen geträumt oder die Story eines Spiels weitergedacht. **(Träume)**

Ich habe nach einem Spiel sehr mit den Spielpersonen mitgeföhlt. **(Emotionen)**

Im richtigen Leben habe ich in Gedanken schon versucht, wie in einem Spiel Handlungen auszuführen. **(Handlungsmuster)**

Ich merke, dass ich nach dem Spielen Situationen sehr viel schneller und oft unbewusst analysiere. **(Analyse)**

Ich habe mich im richtigen Leben schon dabei ertappt, wie ich bestimmte Funktionen aus Computerspielen verwenden wollte. **(Funktionen)**

Ich glaube ich habe jetzt eine bessere räumliche Vorstellung als andere. Unbewusst suche ich die Umgebung nach markanten Objekten ab. **(Orientierung)**

Onlinebefragung – Statistische Kennzahlen

14 allgemeine Foren zum Thema Computerspiele

23 Spielforen der Genre Shooter, Simulation, Sportspiel, Rollenspiel/Adventure und Casual

Gesamtsample (brutto max.):	1884	(100%)
Stichprobenrelevante Ausfälle :	149	(7,91%)
Gesamtsample (netto max):	1735	(92,09%)
Umfrage beendet:	1226	(65,07%)

Bereinigter Datensatz: **1146**

Mittlere Bearbeitungszeit (arithmetisches Mittel): 0h 9m 34s

Mittlere Bearbeitungszeit (Median): 0h 8m 12s

Onlinebefragung – Soziodemografische Merkmale

Variable „**Gender**“ (männlich/weiblich): 1029 (89,8 %) / 117 (10,2 %)

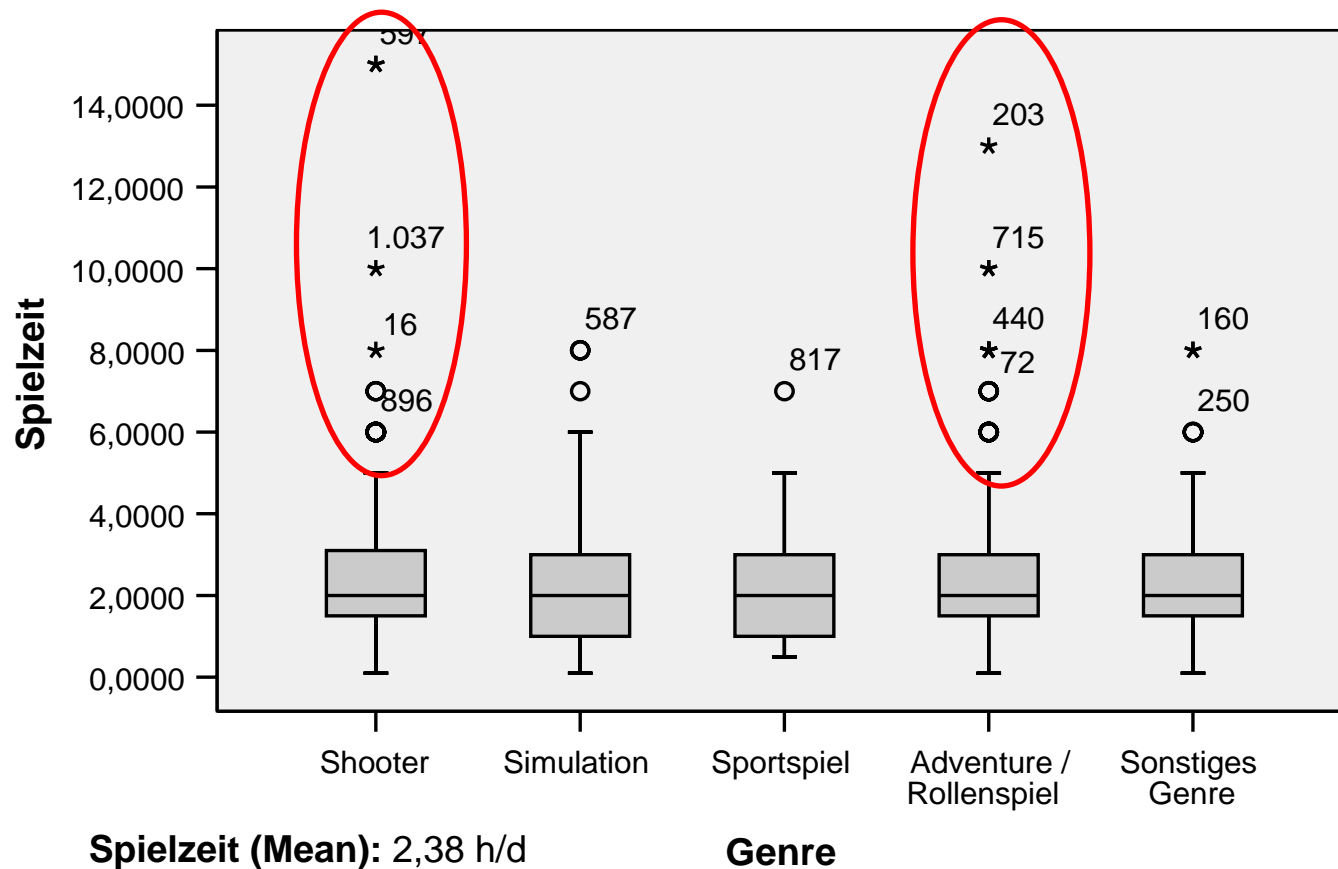
Variable „**Alter**“:

- Arithmetisches Mittel. 22,06
- Median 19,00
- Std. Abweichung 8,23
- Spannweite 11 (min) – 65 (max)
- Altersklasse 15 bis 19: 44,24 %
- Altersklasse 20 bis 24 19,72 %

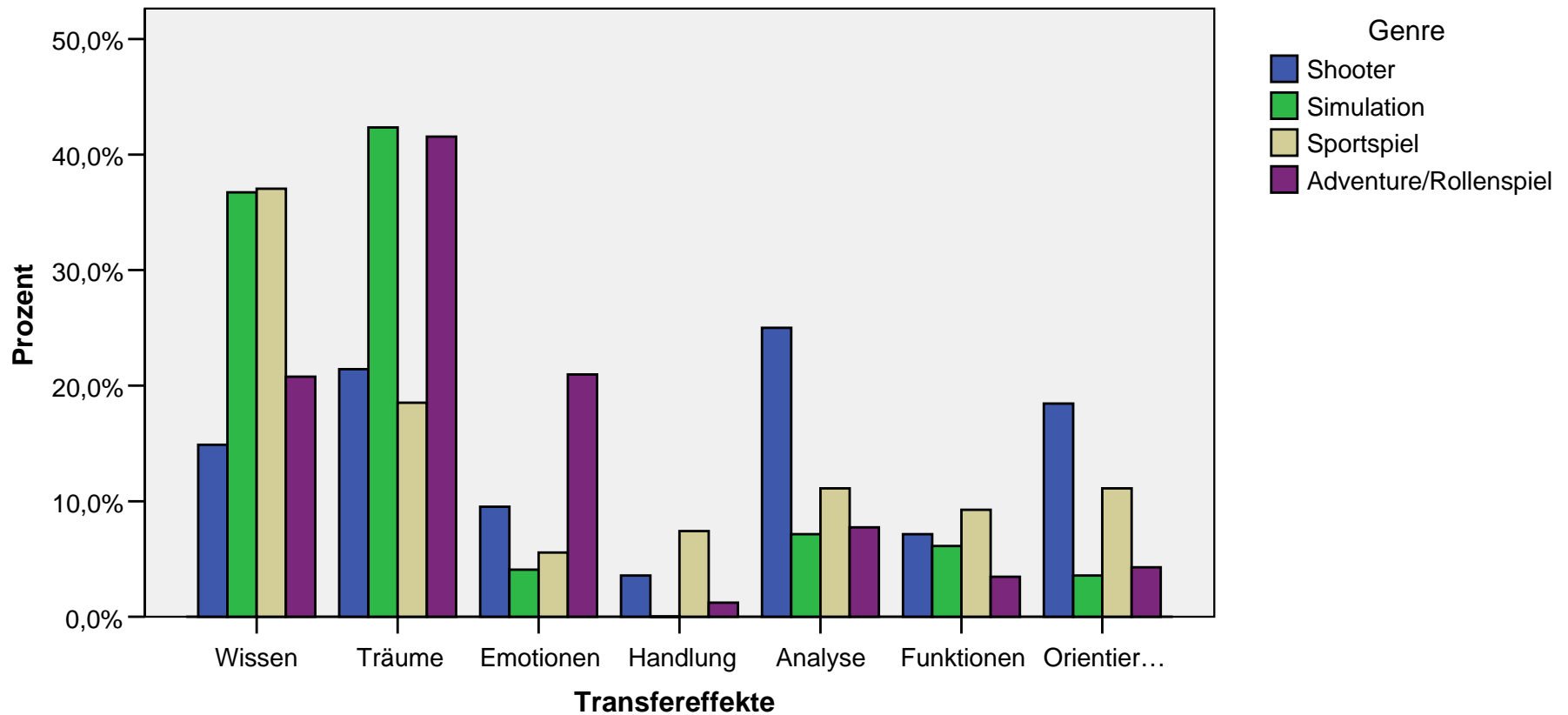
Variable „**Höchster Bildungsabschluss**“:

- noch Schüler 36,4 %
- Hauptschulabschluss 4,3 %
- Realschulabschluss 19 %
- Fachoberschule/Fachabitur 7,8 %
- Abitur 29,3 %
- ganz anderer Abschluss 2,9 %
- gar kein Abschluss 0,3 %

Boxplot der Variable „Spielzeit“



Wahrgenommene Transfereffekte (in %)



Wahrgenommene Transfers - Beispiele

„Das ich von einem Spiel geträumt habe, dass ich real da war. Und dann habe ich mir später, als ich wach war, überlegt wie es weitergehen könnte.“ **(Träume)**

„Schusstechnik und Freistoßart beim Fussball abgeschaut und übernommen.“ **(Wissen)**

„Fröhlichkeit, Lust auf mehr, emotionale Schwankungen, Mitgefühl mit Spielfiguren.“ **(Emotionen)**

„Ich konnte in vielen Situationen schneller reagieren - habe gemerkt, dass meine Reflexe besser geworden sind. Außerdem bleibe ich in hektischen Situationen gelassener und bin schneller Herr der Lage.“ **(Analyse)**

„Sich verstecken, möglichst unbemerkt sein, schleichen.“ **(Orientierung)**

Quicksave und Quickload, sowie der Satz 'Ihr müsst eure Gruppe erst sammeln, bevor ihr das Gebiet verlassen könnt', denn ich in Gedanken gehört habe. **(Funktionen)**

„Nach extrem exzessiven Spielen (36 Stunden in drei Tagen) kam es dazu, dass ich im Fernsehen einen Film sah und mich kurz fragte, warum der Hauptdarsteller nicht die große Holzkiste im Hintergrund zertrümmert, weil darin doch eine goldene Münze sein muss.“ **(Handlung)**

Überprüfung der Transferkategorien I

Transfers	Prozent der Varianz	Prozent (kumuliert)
Analytisch	19,314	19,314
Funktional	16,951	36,264
Affektiv-Kognitiv	15,043	51,308
Analyse	20,031	20,031
Kontrolle	16,922	36,953
Informationserwerb	14,354	51,308
Informationsverarbeitung	13,362	64,670
Handlungsmuster	12,910	77,579

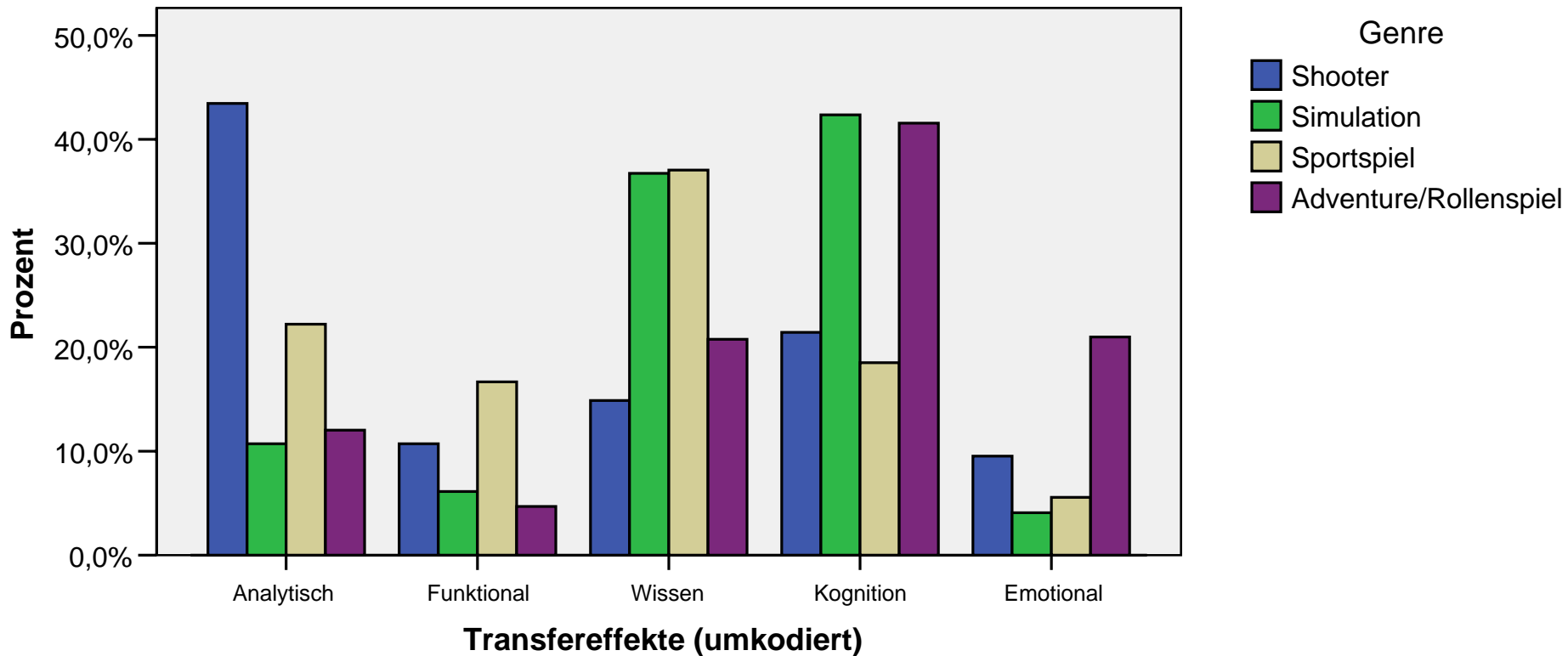
* Faktoranalyse: Hauptkomponentenanalyse , Varimax-Rotation und Kaiser-Normalisierung

Überprüfung der Transferkategorien II

	Faktoranalyse 1*			Faktoranalyse 2*				
	1	2	3	1	2	3	4	5
Wissen			,664			,951		
Träume.			,664				,991	
Emotionen	-,525	-,539			-,731			
Handlungen		,524						,997
Analyse	,754			,730				
Funktionen		,725			,736			
Orientierung	,544			,731				

* Faktoranalyse: Hauptkomponentenanalyse, Varimax-Rotation und Kaiser-Normalisierung

Transfereffekte (umkodiert) nach Genre



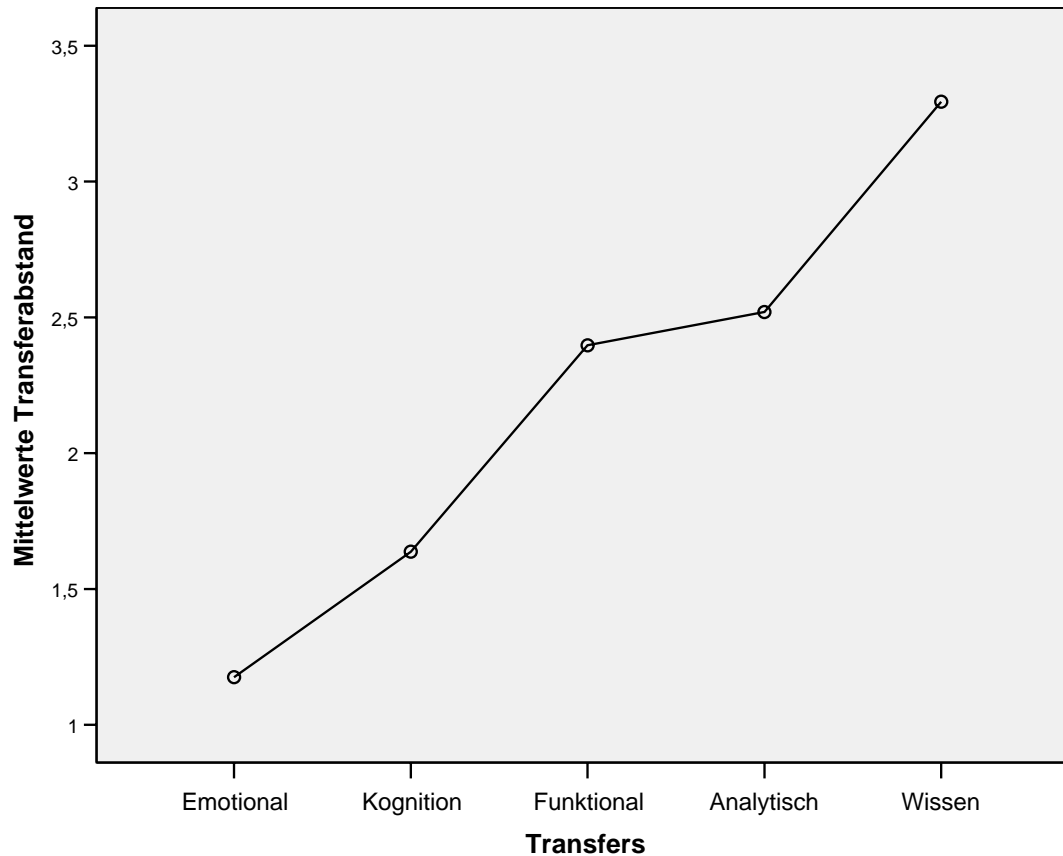
Zusammenfassung

- Onlinebefragung als Königsweg für spezielle Zielgruppen (z.B. Spieler)
- (Qualitative) Newsgroup- /Forenanalyse jedoch ausbaufähig

- Transfers sind eher die Regel als eine Ausnahme
- Transfers werden überwiegend positiv wahrgenommen
- Spieler können über sie reflektieren

- Kategorien der Assoziativen Transfereffekte hinreichend trennscharf
- Offen für weitere Transferarten
- Modell offen für Integration in die klassische Rezeptionsforschung
 - » Stimmung während des Spielens?
 - » Wann treten Transfers auf?

Ausblick: Transferabstand zum Spiel (Mittelwerte, nach Transferart)



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Universität Leipzig
Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft
Benjamin Bigl, M.A.
Burgstraße 21
04109 Leipzig

0341- 97 35 740
bigl@uni-leipzig.de

kmw.uni-leipzig.de

www.computerspielforschung.de