

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	17
1.1 Forschungsrelevanz: Internet und digitale Spiele.....	17
1.2 Struktur und Inhalt der Arbeit.....	22
2 Untersuchungsgegenstand aus Nutzungsperspektive.....	23
2.1 Internet.....	23
2.2 Digitale Spiele.....	27
2.3 Internetbasierte digitale Spiele.....	38
2.4 Fazit.....	46
3 Zentrale Begriffe und Theoriearbeit zum Spielgebrauch.....	50
3.1 Motiv.....	51
3.2 Motiviertes Verhalten / Motivation.....	56
3.3 Intrinsische und extrinsische Motivation.....	60
3.4 Volition / Rubikonmodell.....	63
3.5 Nutzungserleben und Flow-Ansatz.....	70
3.5.1 Nutzungserleben.....	70
3.5.2 Flow-Ansatz.....	71
3.5.3 Intrinsische Motivationen im Alltag.....	72
3.5.4 Autotelische Aktivitäten.....	74
3.5.5 Modell.....	77
3.5.6 Eignung.....	79
3.6 Zusammenfassung und Anwendungsmöglichkeiten des Modells.....	82
4 Konzeption und Methodik der Untersuchung.....	84
4.1 MNB-Modell.....	84
4.2 Design.....	87
4.2.1 Instrument.....	88
4.2.2 Untersuchungsobjekte & Teilnehmergenerierung.....	96
4.2.3 Praktische Umsetzung der Datenerhebung.....	97
4.2.4 Datenaufbereitung.....	98
4.2.4.1 Bereinigung.....	98

4.2.4.2	Unzureichende Stichprobe für bestimmte Spieltypen.....	100
4.2.5	Operationalisierung.....	101
4.2.5.1	Person.....	102
4.2.5.2	Nutzungsmotivationen.....	105
4.2.5.3	Nutzung.....	110
4.2.5.4	Ergebnis und Folgen.....	115
4.2.5.5	Zusammenfassung.....	116
4.2.6	Pretest.....	116
4.3	Stichprobenbeschreibung.....	117
5	Deskriptive Ergebnisse der Untersuchung (FF1).....	121
5.1	Person (Grundmotive).....	122
5.2	Nutzungsmotivationen.....	126
5.2.1	Motivationen in Langzeit-Browergames.....	126
5.2.2	Motivationen in Langzeit-Clientgames.....	131
5.2.3	Motivationen in Casual-Browergames (multiplayer).....	135
5.2.4	Vergleich und Zusammenfassung.....	137
5.3	Nutzung.....	139
5.3.1	Nutzung von Langzeit-Browergames.....	140
5.3.2	Nutzung von Langzeit-Clientgames.....	145
5.3.3	Nutzung von Casual-Browergames (multiplayer).....	148
5.3.4	Vergleich und Zusammenfassung.....	151
5.4	Ergebnis und Folgen.....	154
5.4.1	Ergebnis und Folgen bei Langzeit-Browergames.....	154
5.4.2	Ergebnis und Folgen bei Langzeit-Clientgames.....	156
5.4.3	Ergebnis und Folgen bei Casual-Browergames (multiplayer).....	157
5.4.4	Vergleich und Zusammenfassung.....	157
6	Explikative Ergebnisse der Untersuchung (FF2).....	159
6.1	Person und Nutzungsmotivationen.....	159
6.1.1	Langzeit-Browergames.....	160
6.1.2	Langzeit-Clientgames.....	165
6.1.3	Casual-Browergames (multiplayer).....	168

6.1.4	Vergleich und Zusammenfassung.....	171
6.2	Nutzungsmotivationen ₁ und Nutzung ₁	172
6.2.1	Langzeit-Browergames.....	172
6.2.2	Langzeit-Clientgames.....	174
6.2.3	Casual-Browergames (multiplayer).....	175
6.2.4	Zusammenfassung und Vergleich.....	177
6.3	Nutzung ₁ und Ergebnis / Folgen ₁	178
6.3.1	Langzeit-Browergames.....	178
6.3.2	Langzeit-Clientgames.....	180
6.3.3	Casual-Browergames (multiplayer).....	181
6.3.4	Zusammenfassung und Vergleich.....	181
6.4	Ergebnis / Folgen ₁ und Nutzungsmotivationen ₂	182
6.4.1	Langzeit-Browergames.....	182
6.4.2	Langzeit-Clientgames.....	183
6.4.3	Casual-Browergames (multiplayer).....	185
6.4.4	Zusammenfassung und Vergleich.....	185
6.5	Nutzungsmotivationen ₂ und Nutzung ₂	186
6.5.1	Langzeit-Browergames.....	186
6.5.2	Langzeit-Clientgames.....	188
6.5.3	Casual-Browergames (multiplayer).....	189
6.5.4	Zusammenfassung und Vergleich.....	191
6.6	Nutzung ₂ und Ergebnis / Folgen ₂	191
6.6.1	Langzeit-Browergames.....	192
6.6.2	Langzeit-Clientgames.....	193
6.6.3	Casual-Browergames (multiplayer).....	194
6.6.4	Zusammenfassung und Vergleich.....	195
7	Zusammenfassung und Relevanz der Ergebnisse.....	197
8	Kritisches Fazit & Ausblick.....	209
8.1	Abschließende Erkenntnisse.....	209
8.2	Probleme und Einschränkungen.....	211
8.3	Weitere Forschung.....	213

9	Literatur- und Quellenverzeichnis.....	215
10	Anhang 1: Tabellen, Texte und Bilder.....	238
11	Anhang 2: Interpretationshinweise für Praxis und Game-Design.....	284