

---

# Inhalt

|   |    |
|---|----|
| Tabellenverzeichnis   | 11 |
| Abbildungsverzeichnis   | 13 |
| 1. Einführung   | 15 |
| 2. Computerspiele: Technologie, Klassifikation, Genres                              | 19 |
| 2.1 Geschichtlich-technologische Perspektive  | 20 |
| 2.2 Klassifikationsansätze  | 22 |
| 2.3 Das Genre der Ego-Shooter   | 28 |
| 2.4 Das Genre der Rollenspiele  | 29 |
| 3. Erfolg von Computerspielen als Selektionsprozess                                 | 32 |
| 3.1 Erfolgsbegriff und Erfolgsmaße  | 32 |
| 3.2 Publikumserfolg: Selektionsprozesse bei Computerspielen                         | 34 |
| 3.2.1 Definition von Medienselektion  | 35 |
| 3.2.2 Phasen der Selektionsentscheidungen bei Computerspielen                       | 36 |
| 3.2.3 Zusammenfassung: Ablaufmodell<br>computerspielspezifischer Selektionsprozesse | 45 |
| 3.2.4 Auswahl der relevanten Dimensionen (I)  | 51 |
| 3.2.5 Elaboriert oder heuristisch?  | 52 |
| 4. Die Erklärung von Selektionsprozessen bei Computerspielen:<br>Forschungsstand    | 56 |
| 4.1 Präkommunikative Phase  | 57 |
| 4.1.1 Erwerb  | 57 |
| 4.1.2 Nutzungsentscheidungsphase  | 59 |
| 4.2 Kommunikative Phase   | 62 |
| 4.2.1 Nicht-manifeste Dimensionen: Spielerleben                                     | 63 |

---

|       |   |     |
|-------|---|-----|
| 4.2.2 | Manifeste Dimensionen: Nutzungsintensität, -frequenz und -persistenz      | 68  |
| 4.3   | Zusammenfassung, Kritik und Implikationen für die vorliegende Studie      | 69  |
| 4.3.1 | Kritik auf methodischer Ebene   | 70  |
| 4.3.2 | Kritik auf praktischer Ebene  | 72  |
| 4.3.3 | Kritik auf theoretischer Ebene  | 73  |
| 4.3.4 | Fazit zur Kritik am bestehenden Forschungsstand                           | 75  |
| 5.    | Die Theorie der subjektiven Qualitätsauswahl                              | 78  |
| 5.1   | Zum Qualitätsbegriff  | 78  |
| 5.2   | Qualitätserwartung, Qualitätswahrnehmung und Qualitätsurteil              | 79  |
| 5.3   | Zur Eignung der Theorie   | 82  |
| 5.4   | Computerspiele als Gegenstand der Qualitätsforschung                      | 83  |
| 6.    | Untersuchungsmodell   | 86  |
| 6.1   | Auswahl der relevanten Dimensionen (II)                                   | 86  |
| 6.2   | Forschungsfragen  | 87  |
| 7.    | Qualitative Studie: Qualitätskriterien von Ego-Shootern und Rollenspielen | 93  |
| 7.1   | Untersuchungsdesign   | 93  |
| 7.2   | Untersuchungsinstrument   | 97  |
| 7.3   | Datenerhebung   | 104 |
| 7.4   | Auswertungsstrategie und Analysemodell                                    | 109 |
| 7.4.1 | Empirischer Zugang zum Analysemodell                                      | 113 |
| 7.4.2 | Theoretischer Zugang zum Analysemodell                                    | 117 |
| 7.5   | Forschungsfrage 1: Qualitätskriterien von Ego-Shootern und Rollenspielen  | 125 |
| 7.5.1 | Simulation einer Welt   | 130 |
| 7.5.2 | Handlungen in der Welt  | 131 |
| 7.5.3 | Begegnungen in der Welt   | 140 |
| 7.5.4 | Anmutung der Welt   | 144 |
| 7.5.5 | Vorbereitung der Welt   | 146 |

---

|       |  |     |
|-------|--|-----|
| 7.5.6 | Zusammenführung der Ergebnisse: Ein Modell subjektiver Qualitätskriterien                    | 148 |
| 7.5.7 | Kritische Reflexion  | 150 |
| 8.    | Quantitative Studie: Methodisches Vorgehen   | 153 |
| 8.1   | Entwicklung des Instruments  | 153 |
| 8.1.1 | Länge und Struktur des Fragebogens   | 154 |
| 8.1.2 | Operationalisierung der Selektionsvariablen  | 156 |
| 8.1.3 | Items: Qualitätserwartungen und -wahrnehmungen – Quantifizierung der qualitativen Ergebnisse | 164 |
| 8.1.4 | Skalen der Qualitätserwartungen  | 171 |
| 8.1.5 | Kontrollvariablen und Fertigstellung des Fragebogens   | 175 |
| 8.2   | Datenerhebung und Stichprobenziehung   | 175 |
| 8.2.1 | Grundgesamtheit und Quotenplan   | 176 |
| 8.2.2 | Feldphase  | 178 |
| 8.3   | Stichprobe, Gewichtung und Stichprobenmerkmale   | 181 |
| 9.    | Ergebnisse   | 187 |
| 9.1   | Deskriptive Befunde und Faktorenanalysen   | 187 |
| 9.1.1 | Qualitätswahrnehmungen: Faktorenanalysen   | 187 |
| 9.1.2 | Die untersuchten Spiele auf den Selektionsstufen: deskriptive Befunde                        | 195 |
| 9.1.3 | Fazit zu den deskriptiven Ergebnissen: Auswahl der näher zu untersuchenden Spiele            | 207 |
| 9.1.4 | Qualitätserwartungen und Qualitätswahrnehmungen: deskriptive Befunde                         | 211 |
| 9.2   | Analysevorbereitung für die Forschungsfragen 2 und 3   | 213 |
| 9.2.1 | Berechnung der Qualitätsurteile  | 213 |
| 9.2.2 | Multikollinearität und Indexbildung  | 218 |
| 9.2.3 | Analyseüberblick   | 223 |
| 9.3   | Forschungsfrage 2: Erklärung der Dimensionen des Publikums-<br>erfolgs                       | 226 |
| 9.3.1 | Gesamteindruck: Benotung   | 227 |
| 9.3.2 | Kommunikative Phase, manifest: Nutzungspersistenz  | 236 |
| 9.3.3 | Kommunikative Phase, manifest: Spiel durchgespielt   | 237 |

---

|        |   |     |
|--------|---|-----|
| 9.3.4  | Kommunikative Phase, nicht manifest: Flow                                       | 241 |
| 9.3.5  | Kommunikative Phase, nicht manifest: Präsenzerleben                             | 246 |
| 9.3.6  | Postkommunikative Phase, manifest: Anschluss-<br>kommunikation                  | 252 |
| 9.3.7  | Zusammenfassung der Ergebnisse  | 254 |
| 9.4    | Forschungsfrage 3: Erklärung intramedialer Selektion                            | 256 |
| 9.4.1  | Gesamteindruck: Intramediale Benotung   | 260 |
| 9.4.2  | Kommunikative Phase, manifest: Intramediale<br>Nutzungspersistenz               | 264 |
| 9.4.3  | Kommunikative Phase, nicht manifest: Intramediales<br>Flowerleben               | 266 |
| 9.4.4  | Kommunikative Phase, nicht manifest: Intramediales<br>Präsenzerleben            | 269 |
| 9.4.5  | Zusammenfassung der Ergebnisse  | 271 |
| 10.    | Diskussion und Reflexion  | 273 |
| 10.1   | Theoretische Ebene  | 273 |
| 10.1.1 | Die Theorie der subjektiven Qualitätsauswahl                                    | 273 |
| 10.1.2 | Publikumserfolg unter der Perspektive von<br>Medienselektionsprozessen          | 278 |
| 10.1.3 | Das Modell subjektiver Qualitätskriterien von<br>Ego-Shootern und Rollenspielen | 280 |
| 10.2   | Methodische Ebene   | 281 |
| 10.3   | Praktische Ebene  | 284 |
| 11.    | Schlussbetrachtungen  | 294 |
| 12.    | Literatur   | 299 |