

Die Computerspiel-Revolution

Was künftige Computerspiele der Generation Z bieten sollten

Julia Griesauer-Lechner

1. Themenstellung und Relevanz der Arbeit

„Das Leben ist ein Spiel. Man macht keine größeren Gewinne, ohne Verluste zu riskieren.“
(Christina von Schweden, o.J.)

Der technologische Fortschritt der letzten Jahre beeinflusst nicht nur stark den Alltag vieler Menschen, sondern auch Computer- und Videospiele. Spiele sind heutzutage weit verbreitet und bei allen Altersschichten beliebt. Spieler:innen können dabei aus einer breiten Vielfalt an unterschiedlichen Genres, Geschichten und Umsetzungen wählen. Aber auch wenn die Auswahl für die Spielergemeinde riesig scheint, so stellt genau diese eine Schwierigkeit für Spieledesigner:innen dar. Die Ziele, Motivation und Wünsche der eigenen Zielgruppe zu entschlüsseln ist nicht einfach, jedoch essenziell für den Erfolg von Computer- und Videospiele.

Durch die weite Verbreitung von Computer- und Videospiele wird der Konsum dieser für Spieler:innen immer einfacher, auf der anderen Seite wird genau diese Beliebtheit für Spieledesigner:innen immer schwieriger. Herauszufinden, was die eigene Zielgruppe von Spielen erwartet, ist das Ziel und zugleich eine schmale Gratwanderung, die jedoch bei erfolgreichem Bestehen die Kauf- und Nutzerzahlen stark wachsen lässt. Es ist also essenziell für den künftigen Erfolg neuer Spiele herauszufinden, wofür das Herz der eigenen Zielgruppe schlägt und dies dann in den zu entwickelnden Computerspiele umzusetzen.

Ziel dieser Masterarbeit war die Erhebung von Potentialen und Erfolgsfaktoren von Computerspiele im Hinblick auf Kauf und Nutzung – untersucht am Beispiel der Generation Z im D-A-CH-Raum. Es wurden darauf aufbauend konkrete Handlungsempfehlungen für Spieledesigner:innen abgeleitet, damit diese Faktoren bei künftigen Spieleentwicklungen berücksichtigt werden können. Zudem wurde auch eine Generalisierung der Erhebung von Potentialen und Erfolgsfaktoren für andere Generationen vorgeschlagen. Diese Forschung soll demnach dazu beitragen, sowohl der Generation Z als auch anderen Generationen künftig erfolgreiche Computer- und Videospiele zu bieten. Der Grundstein zur „Computerspiel-Revolution“ ist gelegt.

2. Theoretische Herangehensweise

Zunächst wurde mittels Literaturrecherche der aktuelle Stand des Wissens erhoben. Es wurden zentrale Begriffe wie Computerspiele, Spieltypen, Streaming und Gaming-Plattformen sowie Gaming-Devices erläutert. Danach wurde der Begriff Generation genauer beschrieben sowie eine Arbeitsdefinition der Generation Z aufgestellt. Anschließend folgte ein Überblick zum Gaming, welcher die historische Entwicklung, Computerspiele im Alltag, bereits vorhandene Erfolgskonzepte für Spiele, aber auch geschlechtsspezifische Unterschiede, aggressionsfördernde Wirkung oder das Lernen durch Computerspiele umfasst. Im Anschluss dazu wurden der Reiz von Spiele sowie die Motivation und Beweggründe dazu, aber auch Funktionen und Erlebnisse bei Computerspiele genauer beschrieben. Es folgte ein Abriss über verschiedene Spielgenres mitsamt Beispielen sowie ein Ausblick auf künftige Entwicklungen. Der Literaturteil fand mit der Beschreibung eines Kommunikationsmodelles und dem zusammenfassenden Zwischenfazit sein Ende.

Die empirische Forschung fand mittels Online-Fragebogen statt, der in zwei Hauptkanälen gestreut und anschließend per Schneeballprinzip weiterverbreitet wurde. Die erhobenen Ergebnisse wurden anschließend mittels deskriptiver Statistik ausgewertet und beschrieben. Mittels

dieser Vorgehensweise konnten die Forschungsfragen beantwortet sowie Handlungsempfehlungen für Spieledesigner:innen abgeleitet werden.

3. Forschungsfragen

Aus der gewählten Thematik zu den Potentialen und Erfolgsfaktoren zu Kauf und Nutzung von Computerspielen für die Generation Z ergab sich folgende Forschungsfrage (FF):

FF1: Welche Potentiale und Erfolgsfaktoren von Computerspielen wirken sich positiv auf das Kauf- und Nutzungsverhalten der Generation Z aus?

Folgende Unterfragen (UF) können daraus abgeleitet werden:

UF1: Wie können Potentiale und Erfolgsfaktoren von Computerspielen gemessen werden?

UF2: Welche Herausforderungen ergeben sich für künftige Spieleentwicklungen im Hinblick auf die Generation Z?

4. Methodisches Vorgehen

Die Beantwortung der Forschungsfrage und der Unterfragen fand per Online-Fragebogen statt, da mittels dieser quantitativen Methode in kurzer Zeit und bei niedrigen Kosten eine große Anzahl an Personen erreicht werden kann.

Zunächst wurde mittels Eisbrecherfragen der Start der Befragung eingeleitet. Anschließend folgten Filterfragen, um die Generation Z auszulesen. Danach wurde gestützt, unter Einbezug konkreter Antwortmöglichkeiten, gefragt. Im Anschluss wurden die soziodemografischen Personendaten erhoben. Abschließend fragte der Online-Fragebogen mit ungestützten Fragen noch offen gebliebene Themen der Arbeit ab wie zum Beispiel, was Spielerinnen und Spielern an Computerspielen wichtig ist. Die zwei Hauptkanäle zur Verbreitung des Fragebogens bildeten Reddit und die Gaming-Plattform Steam. Die weitere Verbreitung fand über das Schneeballprinzip direkt durch die User:innen statt.

Einen Überblick zur empirischen Erhebung liefert folgende Tabelle: Tab. 1: Studiendesign (eigene Darstellung)

Studiendesign	
Untersuchungszweck	Erhebung von Potentialen und Erfolgsfaktoren von Computerspielen im Hinblick auf Kauf und Nutzung Untersucht am Beispiel der Generation Z im D-A-CH-Raum
Forschungs-Zeitraum	18.02.2022 bis 14.03.2022
Anzahl Teilnahmen	1.243 Personen
Finale Samplegröße (gültige Datensätze)	Gesamt: 711 Personen Generation Z im D-A-CH-Raum: 554 Personen

Das Endergebnis lag bei 711 gültigen Datensätzen, danach startete die Aufbereitung. Dieser Schritt diente dazu, schwer fassbares Datenmaterial zu sichten und übersichtlich zu gestalten; Tabellen oder grafische Darstellungen sind dafür am besten geeignet. Die ungestützten Fragen wurden mittels Wortwolken dargestellt. Hierfür wurde die Website www.voyant-tools.org verwendet. In dieser Arbeit wurde der induktive Ansatz, also das Schließen von der Stichprobe auf die dahinterliegende Allgemeinheit, angewandt.

5. Wichtigste Ergebnisse

Zusammengefasst betrachtet ergeben sich einige Potentiale und Erfolgsfaktoren, die sich positiv auf das Kauf- und Nutzungsverhalten der Generation Z auswirken. Grundsätzlich wünschen sich Spieler:innen leichte Verständlichkeit und Handhabung eines Spiels, sind jedoch gleichzeitig bereit, bei spannenden und herausfordernden Geschichten zu lernen. Fehlerfreiheit, offene Spielwelten, eine packende Atmosphäre und viel Handlungsfreiheit tragen ebenso zum Gelingen eines Computerspiels bei. Ein wichtiger Punkt ist das Vorhandensein von Multiplayer-Mechaniken, denn am liebsten wird online und gemeinsam im Freundeskreis gespielt. Eine moderierte und freundliche Spielcommunity, Spielpreise im mittleren Preissegment und die Weiterentwicklung von Inhalten auch nach Veröffentlichung eines Spiels, tragen ebenso positiv zum Kauf- und Nutzungsverhalten von Computerspielen der Generation Z bei.

Dabei können Potentiale und Erfolgsfaktoren von Computerspielen anhand von Spielgründen und Spielkriterien gemessen werden. Hier zählen Spaß, Handlungsfreiheit und das Eintauchen in andere Welten als wichtigste Gründe der Generation Z. Technische Umsetzungen wie eine hohe Grafikqualität, Fehlerfreiheit und das Vorhandensein einer Abwärtskompatibilität runden die Erfolgsfaktoren vom Spielen zusätzlich ab, sind jedoch allein nicht ausschlaggebend.

Zusätzlich ergeben sich auch einige Herausforderungen für künftige Spiele, beispielsweise die Entwicklung zusammenhängender Geschichten über gesamte Spielreihen. Zudem scheint es ein Balanceakt in Spielen zu sein, einerseits interessante Inhalte in richtiger Menge, andererseits Abwechslung zu bieten. Die Vermischung von Genres oder eine gänzliche Neuentwicklung könnten sich als Trend für die Zukunft herausstellen. Gleichzeitig haben Spielestudios jedoch mit dem sinkenden Stellenwert bei Spieler:innen zu kämpfen. Crossplay-Funktionen zum gemeinsamen Spielen über verschiedene Endgeräte, Schutz vor Cheater:innen, aber auch die Überlegung, ob unbeliebte Pay-to-Win Mechaniken oder Lootboxen in Spiele eingebaut werden, stellen sich ebenfalls als Herausforderungen für künftige Entwicklungen dar.

Insgesamt scheinen Spannung, Story und eine Mischung aus Singleplayer- und Multiplayer-Spielen inklusive Crossplay- und (lokalen) Koop-Funktionen für Spielestudios der richtige Weg zu sein, wie sich auch in den folgenden Handlungsempfehlungen zeigt:

1. Vor der Spielentwicklung – Komplexität auflösen, Lernbereitschaft nutzen:

- Komplexe Thematiken können durch ein hohes Bildungsniveau verstanden werden, jedoch bevorzugen Spieler:innen verständliche Geschichten und Spielmechaniken.
- Trotz des Wunsches nach einfachen, intuitiven Spielmechaniken wollen Spieler:innen Spielherausforderungen meistern und sind bereit zu lernen.

2. Grundvoraussetzung von Spielen – Fehlerfreiheit sicherstellen, offene Welten schaffen und Atmosphäre kreieren:

- Ziel für Spielestudios sollte ein fertiges, bugfreies Spiel mit fesselnder Story und verständlichem Gameplay sein.
- Spieler:innen wünschen sich große, offene und spannende Spielwelten, um in eine Rolle schlüpfen und diese Welten interaktiv und selbstbestimmt erkunden zu können.
- Wichtige Spielkriterien sind interessante Missionen und die Atmosphäre.
- Spielgründe sind Spaß, Handlungsfreiheit und das Eintauchen in andere Welten.

3. Umfangreiche Konzepte – Spielserien erschaffen, die tägliche Spannung aufrechterhalten:

- Spielserien mit zusammenhängender Geschichte werden gerne gespielt.
- Spiele werden gerne täglich gespielt und sollten daher interessanten Inhalt und Abwechslung bieten, wobei die Spannung und nicht die Anzahl an Aufgaben ausschlaggebend ist.

4. Geschlechterverteilung – geschlechterspezifisches Denken auflösen, auf Genres und Zielgruppe fokussieren sowie Neues entwickeln:

- Es gibt wenig Unterschiede von Lieblingsgenres nach Geschlecht, nur Nischengenres wie Simulations- oder Puzzle-Spiele sind eindeutiger in der Unterscheidung.
- Je nach Genre sollten Spielestudios ihren Fokus auf Single- oder Multiplayer legen, denn es werden nicht alle Genres gleich gerne in beiden Varianten gespielt.
- Die Entwicklung gänzlich neuer Genres oder eine Vermischung von bereits vorhandenen und unterschiedlichen Genres sollte angestrebt werden.

5. Technische Anforderungen – Grafik und Exklusivtitel nicht überschätzen, mit Multiplayerpunkten und Abwärtskompatibilität bereitstellen:

- Eine hohe Grafikqualität wird geschätzt, ist jedoch nicht allein entscheidend für ein gutes Spiel, die Spielgeschichte ist wichtiger.
- Exklusivtitel für bestimmte Endgeräte oder die Namen der Spielestudios haben nur mehr einen geringen Stellenwert bei Spieler:innen.
- Konsolen können gut mit Inhalten für den (lokalen) Multiplayer punkten, vor allem bei Jump 'n' Run oder Sportspielen.
- Abwärtskompatibilität wird vorausgesetzt, scheint aber nur für jede zweite Person wichtig zu sein.

6. Sozialer Faktor – Communities moderieren, (lokalen) Multiplayer forcieren und Crossplay ermöglichen:

- Kontakt und Spielmöglichkeiten mit fremden Personen sind nicht wichtig.
- Communities sollten moderiert und gepflegt werden, auch wenn diese auf den ersten Blick nicht ganz so wichtig scheinen.
- Online im Bekannten- und Freundeskreis wird am liebsten gespielt, gefolgt von Offline-Spielen für Einzelpersonen.
- Multiplayer-Spiele im (lokalen) Koop sowie Crossplay sollten in künftigen Spielen umgesetzt werden, da der liebste Spielort das Zuhause ist und der soziale Austausch weitgehend online stattfindet.
- Vor allem Multiplayer-Spiele sollten gegen Cheater:innen geschützt sein.

7. Spielverkauf – Downloads stärken und mittleren Preissektor anstreben:

- Aufgrund der Bevorzugung von Online-Downloads könnten sich Spielestudios CD-Produktionen künftig sparen.
- Die Investitionsbereitschaft weicht nicht stark durch das Alter der Spieler:innen ab, ein Spiel sollte zwischen 40 und 60 Euro kosten.

8. Nach Spielrelease – neue Inhalte entwickeln, auf Pay-to-Win sowie Lootboxen verzichten:

- Spieler:innen wünschen sich auch nach Spielrelease weiterhin neue Inhalte und Entwicklungen seitens Spielestudios und sind auch bereit, dabei zu unterstützen und dafür zu zahlen.
- Pay-to-Win Mechaniken und Lootboxen sind unbeliebt und werden wenig genutzt, Spiele designer:innen sollten in einem Spiel darauf verzichten.

Alles in allem zeigt sich eine Veränderung in der Spielwelt. Altbekannte Konzepte wie eine Geschlechtertrennung pro Genre funktionieren nicht mehr ausreichend und neue, frische Überlegungen sollten in künftige Spiele einfließen. Mit Generation Z beginnt ein Umbruch an Erfolgsfaktoren und Potentialen, der in einer „Computerspiel-Revolution“ schlussendlich auch Spielestudios und ihre künftigen Spielentwicklungen betrifft.