

Abstract

Games haben einen starken Einfluss auf unser Wohlbefinden. Erfahrene Spielentwickler kreieren bewusst Erfahrungen, welche bestimmte Wirkungen bei den Spielern auslösen.

Ziel dieser Forschung ist es, die entspannende Wirkung von Games auf die Spieler zu analysieren. Aus diesem Grund wird hier die folgende Forschungsfrage gestellt: Wie können Spielentwickler durch ihre Games eine entspannende Spielerfahrung und/oder entspannende Wirkung für die Spieler erreichen?

In der vorliegenden Thesis befasste ich mich mit dieser wissenschaftlichen Frage, indem ich verschiedene Games qualitativ analysierte, selbst erstellte Umfragen an Videospieler durchführte, verschiedene Entspannungsmethoden ausprobierte und meine Erfahrungen als Spielentwickler einfließen liess. Durch das Lesen von Fachliteratur konnte ich mir ein fundiertes Wissen aneignen, mit dem es mir möglich war, eine ausführliche Antwort auf die vorliegende Frage zu finden.

Das Resultat der Umfrage zeigte, dass verschiedene Spiele in unterschiedlichen Genres eine entspannende Wirkung bei den Spielern erzeugen konnten.

Durch die Analyse von diversen Games und der Umfrage konnte ich erkennen, dass die Strukturen einer Game Mechanik eine wesentliche Rolle spielen. Diese Strukturen habe ich in einem Koordinatensystem mittels Kurven visualisiert. Durch diesen Vorgang kristallisierten sich zwei Kurventypen heraus, welche ich als <Meditative-Kurve> und <Intervall-Kurve> bezeichnet habe. Sie repräsentieren die Interaktion zwischen den Spielern und dem Spiel. Somit kann ein Game, welches sich über eine regelmässige Intervall-Kurve oder über eine durchgehenden Meditative-Kurve auszeichnet, Entspannung bei den Spielern auslösen.

In den Ergebnissen dieser Arbeit präsentierte ich in Games enthaltene Stressoren und Entspannungsmöglichkeiten, die auf die Spieler einwirken. Eine selbstentworfene Toolbox, welche Regeln und Methoden enthält, hilft den Spielentwicklern im Produktionsprozess, Videospiele mit entspannender Wirkung und/oder entspannender Spielerfahrung zu kreieren. Zusätzlich zeige ich bei meinem selbstentwickelten Videospiel auf, wie Entspannung bei den Spieler erzeugt werden kann.