

Untersuchung von Social Presence in Multiplayer Battle Arena Games - Ein Vergleich zwischen Dota2 und LoL

Thema:

Untersuchung von Social Presence in Multiplayer Battle Arena Games - Ein Vergleich zwischen Dota2 und LoL

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

Barbara Bachl

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Games, Dota2, Lol, Multiplayer, Online, Kommunikation, Kooperation, Social Presence

angelegt:

2016-02-11

Beginn:

2016-02-04

Antrittsvortrag:

2016-03-14

Abgabe:

2016-03-31

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Die modernen Multiplayer Online Spiele bieten ihren Nutzern eine neue Art der Interaktion mit anderen und damit ein breites Spektrum der Erforschung. MOBAs insbesondere League of Legends, ist das meist gespielten online Games der Welt (<http://www.playmassive.de/mmo-news/id59298/games-topliste-2015-20-beliebtsten-spieletitel-neue-n-jahr.html>).

Gerade bei Multiplayer Online Battle Arena Games(MOBA) ist ein hohes Maß an Kooperation und Koordination der unterschiedlichen Mitspieler erforderlich. Eine Gruppe von Spielern(fest zusammengehörend oder nur zeitweilig zusammengestellt) spielt gegen ein anderes Team. Bei dieser

Interaktion ist die Social Presence der einzelnen Spieler besonders interessant.

Zielsetzung der Arbeit

Ich möchte gerne untersuchen welche Designentscheidungen und Spielmechaniken zwei verschiedener Spiele die Social Presence beeinflussen. Der Vergleich wird zwischen den MOBAs "Defense of the Ancients 2"[Dota2] und "League of Legends"[LoL] erfolgen. Ich werde dabei die Unterschiede beim Spielen selbst herausarbeiten, ab dem Zeitpunkt in dem sich ein Team bildet und ein Match sucht. In meinem Fragebogen wird es daher außerdem nötig sein, die Spieler zu fragen, ob sie in einem festen Team spielen, da Herr Yu und ich in unserer Forschungsarbeit bereits feststellen konnten, dass Spieler, die jede Runde aufs Neue mit fremden Personen in einem Team zusammengewürfelt werden, niedrigere Werte in der Social Presence aufzeigen als Spieler, die gemeinsam mit ihnen bekannten Personen Spiele starten.

Zur Vollständigkeit würde ich gerne die Spieler fragen, wie sie ihre Expertise einschätzen um zu sehen, ob mit zunehmender Erfahrung eine Veränderung im Umgang mit anderen Spielern entsteht. (vgl. Negativbeispiel:

<http://www.giga.de/spiele/guardians-of-middle-earth-debut-trailer-zum-herr-der-ringe-dota-klon-ist-da/specials/dota-2-noob-bericht-von-einem-behinderten-russen-und-dem-mut-zur-lucke/>) Mein Plan ist es, wie bereits in der Forschungsarbeit, die Fragen des SPGQ so zu ändern, dass sie sich eindeutig auf die Spieler im eigenen Team beziehen und das gegnerische Team nicht miteinbezogen ist, um keine Verwirrung z.B. bezüglich der Empathie zu stiften. Ich hoffe mit den Ergebnissen Aussagen darüber treffen zu können ob und welche Spielmechaniken und Designentscheidungen einen Einfluss auf die soziale Eingebundenheit haben. Dazu wird es nötig sein, die Unterschiede nicht nur zu benennen, sondern auch Thesen und Untersuchungen heranzuziehen, wie diese Social Presence beeinflussen.

Konkrete Aufgaben

Der Social Presence in Gaming Questionnaire von de Kort, Poels und IJsselsteijn bietet eine Möglichkeit soziale Eingebundenheit zu untersuchen (→ <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.483.4786&rep=rep1&type=pdf>). Der Fragebogen ist für Onlineumfragen geeignet und wurde ursprünglich dabei getestet. Er erfordert also keine Einzelbefragung oder das Testen im Labor. Untersucht werden drei Bereiche: die Empathie(z.B. I felt connected to the other(s)), negative Gefühle(z.B. I tended to ignore the other(s)) und die Auswirkung der Einbezogenheit auf das Verhalten(Behavioural Engagement)(z.B. My actions depended on the other's actions).

Erwartete Vorkenntnisse

Keine

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/untersuchung_von_social_presece_in_multiplayer_battle_arena_games

Last update: **01.10.2019 12:22**

