

# TEAMWORK ODER RIVALITÄT? UNTERSCHIEDE IN DER GRUPPENKOHÄSION NACH KOMPETITIVEN UND KOOPERATIVEN SPIELEN

Marie Mokros, Yulia Moritz, Mareike Schröder, Marius Raab



## EINLEITUNG

Fast 14% der Deutschen gaben 2022 das Spielen von Computerspielen und 8,4% das Spielen von Gesellschaftsspielen als ihr häufigstes Hobby an (IfD Allensbach, 2022). Viele dieser Spiele beinhalten soziale Interaktionen. Doch was macht das Spielen eigentlich mit uns in Gruppen? Im Vergleich zu einem kompetitiven Spiel zeigen Menschen nach dem Spielen eines kooperativen Videospiele vermehrt kooperatives Verhalten (Greitemeyer und Cox, 2013). Eine Mediatoranalyse ergab dabei Gruppenkohäsion als Mediator für kooperatives Verhalten.

Anlehnend an diese Studien stellten wir uns die Frage, ob es einen Unterschied in der wahrgenommenen Gruppenkohäsion nach dem Spielen eines kooperativen im Vergleich zu einem kompetitiven Kartenspiel gibt.

## METHODIK

**Sample:** 72 Teilnehmende

**Setting:** Labor (vier Stühle, ein Tisch) und Feld (in WGs)

**UV Spielart:** Ligretto (kompetitiv) vs. 5 Minute Dungeon (kooperativ); beides schnelle Reaktionsspiele

**AV Gruppenkohäsion:** Unitary Cohesion Index (Forsythe, 2021)

**Störvariablen:** Alter, Erfolg, Bekanntheit der Leute, Bekanntheit des Spiels

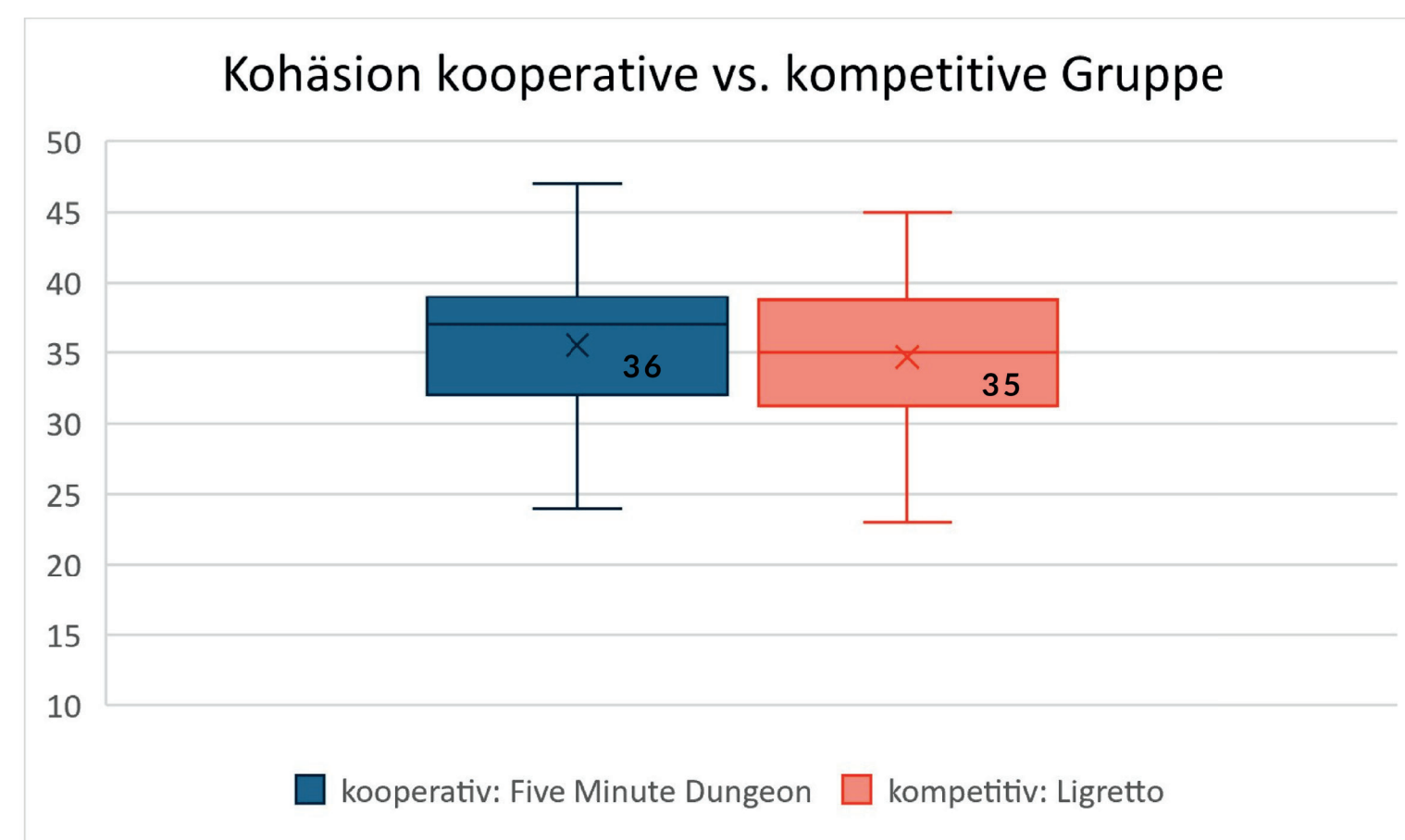
**Versuchsablauf:**

1. Spielanleitung
2. Zwei Spielrunden
3. Ausfüllen des Fragebogens

**Datenanalyse:**

**Quantitativ:** t-test und Varianzanalyse.

**Qualitativ:** Inhaltsanalyse von Aussagen über die Erfahrung als Gruppe



## ERGEBNISSE

**Quantitativ:**

- kein signifikanter Unterschied im Kohäsionswert
- vergleichbarer Wert zum Normwert des UCI

### Independent Samples T-Test

|       | t     | df | p     |
|-------|-------|----|-------|
| Summe | 0.677 | 70 | 0.501 |

Note. Student's t-test.

**Qualitativ:**

| Aussagen                        | Kompetitiv | Kooperativ |
|---------------------------------|------------|------------|
| über die Gruppe (positiv)       | 17         | 17         |
| dabei auf Sympathie bezogen     | 9          | 3          |
| dabei auf Unterstützung bezogen | 4          | 9          |
| leistungsbezogen                | 14         | 4          |
| über Zeitstress                 | 7          | 16         |

## DISKUSSION

Unsere Studie fand weder einen Unterschied in der Gruppenkohäsion zwischen den Spielgruppen, noch einen Unterschied zum Normwert des UCI. Möglicherweise war die Spielintervention zu kurz, um Einfluss zu nehmen. Außerdem ist es schwierig, mögliche Effekte des Spiels zu erfassen, da unterliegende Prozesse verborgen bleiben. Kritisieren lässt sich, dass der Fragebogen nicht professionell übersetzt wurde und es daher zu Validitätseinbußen kommen kann. Trotzdem ließen sich in der qualitativen Analyse inhaltliche Unterschiede in den Aussagen über die Wahrnehmung der Spielgruppe finden. In der kompetitiven Gruppe waren Aussagen eher auf Sympathie, in der kooperativen Gruppe eher auf Unterstützung bezogen. Mehr Studien werden benötigt, um herauszufinden, ob Brettspiele die Entstehung von Gruppenkohäsion begünstigen können und ob sie unterschiedlich nach Spielart entsteht.

Forsyth, D. R. (2021). Recent advances in the study of group cohesion. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 25(3), 213-228. <https://doi.org/10.1037/gdn0000163>

Greitemeyer, T., & Cox, C. (2013). There's no "I" in team: Effects of cooperative video games on cooperative behavior. *European Journal of Social Psychology*, 43(3), 224-228. <https://doi.org/10.1002/ejsp.1940>

IfD Allensbach. (2022). Beliebteste Hobbys, Freizeitaktivitäten und Sportarten in Deutschland nach häufiger Ausübung in den Jahren 2020 bis 2022 [Data set]. Zitiert nach de.statista.com. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/171168/umfrage/haeufig-betriebene-freizeitaktivitaeten/>