

**Merz Akademie**

Hochschule für Gestaltung,  
Kunst und Medien, Stuttgart  
Teckstraße 58  
70190 Stuttgart

## **Internet Gaming Disorder, Spielmechaniken und Gratifikation im Onlinespiel.**

Bachelor-Thesis

Vorgelegt von

Paul Mignot

Matrikelnummer 1920

New Media

Gutachter: Wilhelm Beermann

Eingereicht im Wintersemester 2022/23

## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung .....	1
2. Internet Gaming Disorder.....	2
2.1 Verhaltenssucht .....	3
2.2 Gründe für die IGD .....	4
2.3 Erkennungsmerkmale und Folgen der IGD.....	10
3. Spielmechaniken .....	12
3.1 Was sind Spielmechaniken? .....	13
3.2 Das Lernen und Verstehen von Spielmechaniken am Beispiel von <i>World of Warcraft</i> .....	15
3.3 Belohnungszyklen und damit verbundene Gratifikation.....	18
4. Wie Gratifikation in Onlinespielen das Suchtverhalten der Spielenden beeinflussen kann.....	19
4.1 Medien und Gratifikation .....	20
4.2 Gratifikationsarten der neuen Medien.....	21
4.3 Soziale Gratifikation.....	22
5. Fazit.....	23
Literaturverzeichnis.....	24

## 1. Einleitung

Die Menschheit spielt seit Jahrhunderten Gesellschaftsspiele, Strategie- oder Glücksspiele. Egal, welche Form von Spiel gewählt wird, gibt es immer Menschen, die sich die Spiele aussuchen, die ihnen gefallen und Spaß machen, und mit dem Ziel spielen immer besser zu werden. Heutzutage werden neben traditionellen Karten- und Brettspielen auch viele digitale Spiele gespielt. Neben Vorteilen wie der persönlichen kognitiven, sozialen oder kommunikativen Entwicklung, bringen die digitalen Spiele auch Nachteile mit sich. Die konstante Verfügbarkeit sich online mit Anderen messen und spielen zu können, kann dazu führen, dass Spielende zu viel Zeit in der digitalen Spielwelt verbringen und in der Folge im echten Leben darunter leiden können. Wenn Familie, Hobbies, Arbeit und das soziale Leben vernachlässigt werden, kann man behaupten, dass das Spielen keine Vorteile und keinen Spaß mehr bringt und die Spielenden ihren Drang zu Spielen eventuell sogar nicht mehr unter Kontrolle haben. Von Personen, die problematische Spielgewohnheiten entwickeln, vor allem aber die, die ihre Spielzeit nicht mehr selbst regulieren können, wird heutzutage angenommen, dass sie an der *Internet Gaming Disorder* (IGD) leiden.

Im folgenden Text wird die Erkrankung *Internet Gaming Disorder* genauer erläutert und die möglichen Ursachen von Spielsucht hinterfragt. Dabei wird auf die Gründe eingegangen, die zu der Störung führen können, welche als Attraktions- und Motivationsfaktoren zusammengefasst werden können. Daraus werden die Folgen und Erkennungsmerkmale der Störung abgeleitet. Im weiteren Verlauf werden verschiedene Spielmechaniken und Arten der Gratifikation am Beispiel des Onlinespiels *World of Warcraft* erklärt. Zuletzt wird erörtert, ob Gratifikation als Spielmechanik gilt und inwiefern diese das Suchtverhalten von Spielenden beeinflusst.

## 2. Internet Gaming Disorder

Obwohl Spiele im Großen und Ganzen als positive, gar nützliche Aktivität angesehen werden können, führt die Popularität von digitalen Spielen – vor allem aber Onlinespielen – dazu, dass manche Personen zu viel spielen. „Zu viel“ ist es dann, wenn ihr soziales Umfeld, ihre Schlafgewohnheiten, Hobbies und Jobs darunter leiden. Für diese Personen ist das Spielen keine nützliche Aktivität mehr, sondern eine Verhaltenssucht, die sie nicht kontrollieren können. Hat jemand also ein derart problematisches Spielverhalten, vor allem diejenigen, die nicht mehr selbst bestimmen können, wie oft und lange sie spielen, kann man von der *Internet Gaming Disorder* sprechen.<sup>1</sup>

Seit der elften Überarbeitung der *International Classification of Diseases* (ICD-11) der *World Health Organization* (WHO) wird die *Internet Gaming Disorder* als Erkrankung gelistet. Da die IGD im Vergleich zu anderen Erkrankungen noch nicht lange existiert, wird sie allerdings noch nicht überall als Nomenklatur akzeptiert.<sup>2</sup> Die *American Psychiatric Association* (APA) zum Beispiel möchte weitere Forschungen anstellen, bevor IGD als „offizielle“ Erkrankung in der fünften Version des *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) aufgenommen wird. Nach weiterer Forschung ist es also möglich, dass auch in zukünftigen Versionen des DSM die Erkrankung mitaufgelistet sein wird.<sup>3</sup>

Personen, die an der IGD leiden, können durch die negativen Konsequenzen der Erkrankung andere psychische Störungen entwickeln. Diese können Depressionen oder Angstzustände, körperliche und gesundheitliche Probleme, oder sogar ein erhöhtes Risiko zum Selbstmord umfassen, was die Erforschung der Störung umso wichtiger macht.<sup>4</sup> Die Störung ist vergleichbar mit anderen substanzbezogenen Arten der Sucht, wie beispielweise der Glücksspielsucht, in der ähnliche, sich wiederholende Verhalten zu erkennen sind.<sup>5</sup> Das Konzept des Spielens als Suchtstörung entstand aus dem Versuch andere Störungen nachzubilden, wie krankhaftes Glücksspiel oder Substanzmissbrauch bzw. Drogenkonsum.<sup>6</sup> Daraus wurde abgeleitet, dass es sich bei der IGD ebenfalls um eine Verhaltensstörung oder -sucht handelt.

---

<sup>1</sup> Vgl. King / Delfabbro (2019) 2.

<sup>2</sup> <https://www.who.int/>

<sup>3</sup> Sarkis (18.07.2014) 6. Absatz.

<sup>4</sup> Vgl. King / Delfabbro (2019) 15.

<sup>5</sup> Vgl. King / Delfabbro (2019) 31.

<sup>6</sup> Vgl. King / Delfabbro (2019) 45.

## 2.1 Verhaltenssucht

Das krankhafte Spielen von Videospiele kann als Verhaltenssucht („*behavioral addiction*“) angesehen werden.<sup>7</sup> Bei dem Begriff der Sucht besteht jedoch immer eine Tendenz, dass dieser inflationär gebraucht wird. Dadurch kann die inhaltliche Verankerung und die Bedeutung verwaschen werden, wodurch der Begriff letztlich auf alles oder nichts mehr angewendet werden kann.<sup>8</sup> Man muss bei dem Begriff deshalb definieren, ab wann ein Verhalten als „nicht mehr normal“ bezeichnet werden kann. Darum werden „grundlegende diagnostische Kriterien, die für die klassischen Suchterkrankungen, wie beispielsweise Alkohol- oder Cannabisabhängigkeit, Gültigkeit besitzen, auf das Gebiet der substanzungebundenen Suchterkrankungen“<sup>9</sup> angewendet. Dadurch ergeben sich fünf Kriterien, an denen eine Verhaltenssucht eingegrenzt werden kann.

Das erste Kriterium ist das der Zeit, die die betroffene Person in ihr Verhalten investiert und ob sie dieses „übermäßig lange ausführt“<sup>10</sup>. Darauf folgt ein zweites Kriterium: „Der Betroffene *will* nicht nur bewusst viel Zeit für das Verhalten aufwenden, er *muss* dies auch tun, und das in immer größerem Umfang“<sup>11</sup>, sodass „die lustvolle Komponente des Konsums einer Art Zwang“<sup>12</sup> weicht. Es kann also damit beginnen, dass das Verhalten der Person keinen Spaß mehr bereitet. Die Person gibt sich weiter dem Verhalten hin, kann aber keinen Nutzen mehr daraus ziehen, wodurch das Verhalten das Leben der betroffenen Person nach und nach zu dominieren scheint.<sup>13</sup> Ein drittes Kriterium der Verhaltenssucht ist also, „dass das Verhalten von einem konkreten Zweck losgelöst erscheint“<sup>14</sup>. Die beiden letzten Kriterien, die das „nicht normale“ Verhalten definieren, sind einerseits „das Festhalten an diesem Verhalten [...], obgleich es für den Betroffenen schädliche Auswirkungen hat“<sup>15</sup> und „dem Kontrollverlust, also der Unfähigkeit des Betroffenen, das Verhalten bewusst steuern und flexibel ausführen zu können.“<sup>16</sup> Sind alle oben genannten Kriterien erfüllt, kann man also von einer Verhaltenssucht sprechen. Die *Internet Gaming Disorder* ist daher vergleichbar mit einer Verhaltenssucht, da

---

<sup>7</sup> Vgl. King / Delfabbro (2019) 44.

<sup>8</sup> Vgl. Müller (2013) 1 f.

<sup>9</sup> Müller (2013) 2.

<sup>10</sup> Müller (2013) 2.

<sup>11</sup> Müller (2013) 2.

<sup>12</sup> Müller (2013) 2.

<sup>13</sup> Vgl. Müller (2013) 2.

<sup>14</sup> Müller (2013) 2.

<sup>15</sup> Müller (2013) 2.

<sup>16</sup> Müller (2013) 2.

Spielende durch „persistent and recurrent use of the Internet to engage in games, often with other players“<sup>17</sup> sich selbst gesundheitliche Beeinträchtigungen zufügen.

## 2.2 Gründe für die IGD

Ein Videospiele kann als interaktive Form von digitaler Unterhaltung gesehen werden, in welcher der/die Spielende mit einem Computer oder einer Spielkonsole interagiert, um vom Entwickler vorgegebene Ziele zu erreichen und währenddessen Erfolge oder Misserfolge zu erzielen. Der/die Spielende kann also Fortschritte erzielen, gewinnen, aber auch verlieren.<sup>18</sup>

In Onlinespielen, oder auch *massively multiplayer online games* (MMO) bzw. *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPGs) gelten dieselben Regeln, wie bei jedem anderen Videospiele, allerdings gibt es hier kein definiertes Ende, nachdem das Spiel vorbei und durchgespielt ist. Das liegt daran, dass moderne Onlinespiele so gestaltet sind, dass beinahe unbegrenzte Erlebnisse in der Spielwelt verteilt sind. Darunter kann die Story des Videospiele, die (offene) Spielwelt, die erkundet werden kann, oder die Möglichkeit mit anderen Spielenden zu interagieren, fallen. In MMORPGs kreieren die Spielenden einen Charakter oder Avatar, mit dem sie Aufgaben abschließen, Instanzen (Dungeons) betreten und andere Spielende bekämpfen, um ihren Charakter zu verbessern. Dabei wird der vorerst „lineare“ Spielverlauf nach einiger Zeit zu einem „horizontalen“ Spielverlauf, der fast kein Ende hat. Das bedeutet, dass der/die Spielende, auch wenn das wichtigste Ziel – zum Beispiel die maximale Entwicklung des Charakters – bereits erreicht ist, alternative Aktivitäten verfolgen kann, welche noch zeitintensiver als das Hauptziel sein können.<sup>19</sup> In MMORPGs ist die Spielwelt so gestaltet, dass Spielende entweder allein, mit oder gegen andere Spielende antreten können. Jeder Kampf und jede Aufgabe sind mit Belohnungen verknüpft, was den Charakter des Spielenden, zum Beispiel durch neue Ausrüstungsgegenstände, verbessert und diesen somit von den tausenden anderen Avataren der anderen Spielenden abhebt.

Nach einigen Jahren der Forschung wurde erkannt, dass insbesondere Online-Rollenspiele, bzw. MMORPGs, mit einer Online-Spielsucht im Zusammenhang stehen.<sup>20</sup> Forschungen haben ergeben, dass etwa 9% der Spielenden übermäßig viel MMORPGs spielen, weshalb die Forschenden auch von Online-Spielsucht sprechen.<sup>21</sup> Die Faktoren, die von Natur aus fesselnd

---

<sup>17</sup> King / Delfabbro (2019) 31.

<sup>18</sup> Vgl. Esposito (2005) 2 f.

<sup>19</sup> Vgl. King / Delfabbro (2019) 3.

<sup>20</sup> Vgl. Müller (2013) 149.

<sup>21</sup> Vgl. Hsu / Wen / Wu (2009) 990.

sind und die Spielende dazu bringen, viel Zeit in ein Spiel zu investieren, sind „underlying frustrations or motivations that push you, and objects or activities with the matching profile that pull you in.“<sup>22</sup> Dabei sind externe und interne Einwirkungen des Spiels und inwiefern diese die spielende Person beeinflussen, bzw. in das Spiel drängen, wichtig. Man kann diese Faktoren als *attraction factors* (Anziehungsfaktoren) und *motivational factors* (Motivationsfaktoren) bezeichnen.<sup>23</sup>

## **Anziehungsfaktoren**

Es kann unter drei wesentlichen Anziehungsfaktoren unterschieden werden, die im Zusammenhang mit Motivationsfaktoren dazu führen können, dass die persönliche Verbindung zum Spiel gefördert wird und daraus eine erhöhte Zeitinvestition in das Spiel hervorgeht.<sup>24</sup>

Der erste Anziehungsfaktor ist der ausgefeilte Belohnungszyklus der Onlinespiele.<sup>25</sup> Anfangs erfahren die Spielenden viele, beinahe sofortige Befriedigungen (*instant gratification*), da die ersten Gebiete der meisten MMORPGs so gestaltet sind, dass schnell Fortschritte mit dem Charakter erzielt werden, um schnell ein Gefühl für seinen Charakter und die Möglichkeiten, die das Spiel bietet, zu bekommen. Mit der Zeit aber folgen die Befriedigungen unregelmäßiger und in immer größeren Abständen.<sup>26</sup> Grundsätzlich gilt: Je mehr man spielt, desto mehr wird man dafür belohnt.

Der zweite Anziehungsfaktor sind die Beziehungen, die die Spielenden im Laufe der Zeit im Onlinespiel aufbauen. Durch die Anonymität, die in der Online-Spielwelt geboten wird, ist es für manche Menschen leichter sich dort selbst zu offenbaren und Beziehungen aufzubauen, die vergleichbar mit Beziehungen im echten Leben sind.<sup>27</sup> Von 1.235 Befragten sagen knapp die Hälfte (46,9%), dass ihre Online-Freunde vergleichbar mit ihren „echten“ Freunden sind.<sup>28</sup> Außerdem müssen viele Aktivitäten in MMORPGs als Gruppe unternommen werden, um diese erfolgreich abzuschließen. Durch solche, vom Spiel ausgehenden und gemeinsam gemeisterten Stresssituationen wird schnell Vertrauen zwischen den Spielenden aufgebaut.<sup>29</sup> Finden Spielende also online Freunde, werden diese wie im echten Leben behandelt, was gewisse

---

<sup>22</sup> Yee (2002) 8.

<sup>23</sup> Vgl. Yee (2002) 8.

<sup>24</sup> Vgl. Yee (2002) 8.

<sup>25</sup> Vgl. Yee (2002) 8.

<sup>26</sup> Vgl. Yee (2002) 8.

<sup>27</sup> Vgl. Yee (2002) 9.

<sup>28</sup> Yee (ohne Datum) 2. Absatz.

<sup>29</sup> Vgl. Yee (2002) 9.

„Verpflichtungen“ mit sich bringt, die man von Freunden erwartet. Es kann also vorkommen, dass ein Spieler einem Online-Freund bei einer Aktivität im Spiel helfen soll. Es kann auch passieren, dass ein Spieler seinen Charakter mit dem seiner Freund\*innen vergleicht, welche eventuell besser ausgerüstet sind. Daraus folgt, dass mehr Zeit investiert wird, um mit den anderen Charakteren mithalten. Treten die Spielenden einer Gilde bei, die oft aus vielen Mitgliedern besteht, kommen die Verpflichtungen im Rahmen von Gruppenaktivitäten und der Verbesserung des Charakters sogar regelmäßig vor.<sup>30</sup>

Das Netzwerk aus Beziehungen steht in direkter Verbindung mit dem letzten Anziehungsfaktor, der Immersion in die digitale Spielwelt. Diese lässt die Spielenden die virtuelle Umgebung als real empfinden. Die immersive Gestaltung der Onlinespielwelt führt dazu, dass Spielende eine Bindung mit ihrem erstellten Charakter und den – im Spiel wertvollen – Items (Gegenständen), die dieser über die Zeit gesammelt hat, aufbaut. Die Spielenden fühlen sich also, als wären sie Teil der Spielwelt und fangen an, Empathie für ihren Charakter zu entwickeln.<sup>31</sup>

### **Motivationsfaktoren**

Motivationsfaktoren können die Spielenden im Zusammenhang mit den Anziehungsfaktoren so beeinflussen, dass ein obsessives Spielverhalten ausgelöst wird. Man kann die Motivationsfaktoren mit den Problemen oder dem Druck aus dem echten Leben der Spielenden gleichsetzen und die Anziehungsfaktoren wiederum als Ventil zum Ausgleich dieser Probleme, was besonders in MMORPGs vorkommt.<sup>32</sup>

Als ersten Motivationsfaktor beschreibt Nicholas Yee ein geringes Selbstwertgefühl im echten Leben, das Betroffene im Onlinespiel temporär ausblenden oder kompensieren können, da sie in der virtuellen Welt womöglich Stärken aufweisen, die nicht auf die echte Welt übertragbar sind. Ein MMORPG stärkt also in diesem Sinne die Spielenden und reduziert damit deren Gefühl für Schwäche und Verwundbarkeit, welches sie im echten Leben aufweisen.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Vgl. Yee (2002) 9.

<sup>31</sup> Vgl. Yee (2002) 9.

<sup>32</sup> Vgl. Yee (2002) 10.

<sup>33</sup> Vgl. Yee (2002) 10.

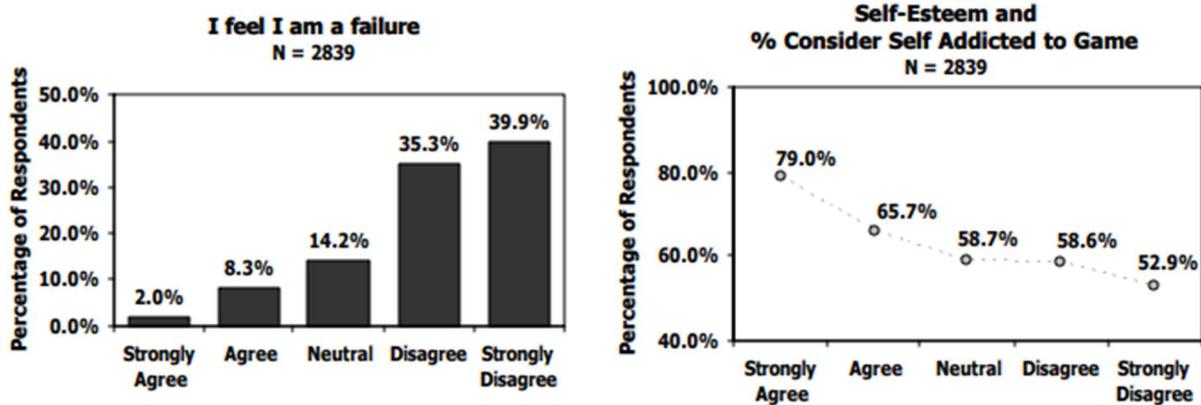


Abbildung 1: Nicholas Yee - Self-esteem in correlation to MMORPG addiction

Abbildung 1 zeigt auf, dass das geringe Selbstwertgefühl in direkter Verbindung zur Spielsucht der befragten Personen steht. Allerdings kann nicht genau begründet werden, ob die befragten Personen erst durch das Spielen, oder bereits schon davor unter geringem Selbstwertgefühl litten. Es wird aber ebenfalls aufgezeigt, dass auch Spielende, die der Phrase „I feel I am a failure“ widersprechen, sich selbst aber dennoch als süchtig nach einem Spiel bezeichnen. Es kann also nicht generell von einem geringen Selbstwertgefühl auf die Anfälligkeit für eine Online-Spielsucht geschlossen werden. Auch Yee geht davon aus, dass es mehr Sinn mache, davon auszugehen, dass ein Unterschied zwischen den Spielenden selbst und nicht die Einschätzung des Selbstwertgefühls der Grund für die unterschiedlichen Grade der Sucht sind.<sup>34</sup>

Eine enge Variante von geringem Selbstwertgefühl ist das schlechte Bild von einem selbst, was auch als Motivationsfaktor gilt. Um ihr Selbstwertgefühl zu steigern, können Spielende ihren Charakter nach Belieben gestalten und somit ein „idealtypisches virtuelles Ich [...] erschaffen, das all die Problemzonen des realweltlichen Ichs kompensiert“<sup>35</sup> und das von dem Selbstbild der Spielenden losgelöst ist. Spielende entfliehen somit ihrem echten Selbstbild in das optimierte, virtuelle Selbstbild, das in Form ihres erstellten Charakters besteht.<sup>36</sup>

Der nächste Motivationsfaktor ist das Gefühl von Kontrolle, die den Spielenden im Onlinespiel geboten wird. Dieser Faktor ist besonders für Personen, die das Gefühl haben über ihre echten Leben keine Kontrolle zu haben, ein Risiko für Spielsucht. Durch den erstellten Charakter kann

<sup>34</sup> Vgl. Yee (2002) 10.

<sup>35</sup> Müller (2013) 151.

<sup>36</sup> Vgl. Yee (2002) 11.

ein Spieler wichtige Rollen im Onlinespiel einnehmen, die andere Spielende unterstützen und entscheidend für den Ausgang von in-game Aktivitäten sind.<sup>37</sup>

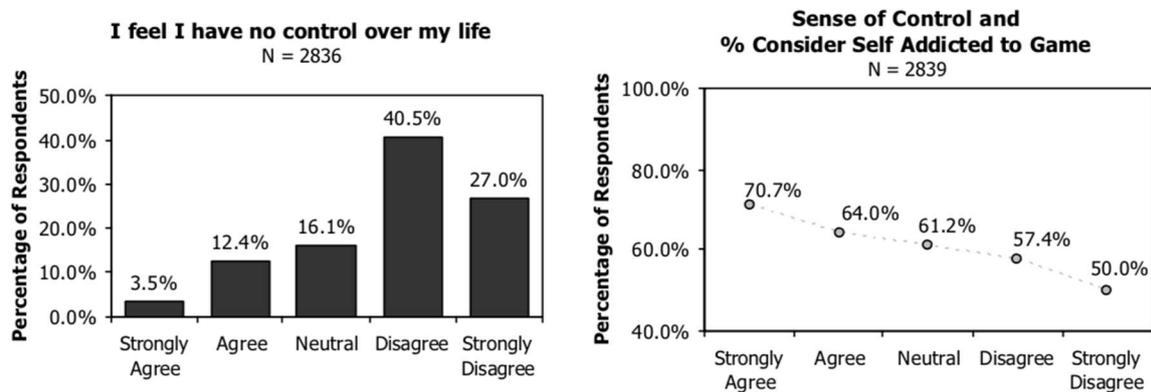


Abbildung 2: Nicholas Yee - Control of life in correlation to self-control and addiction

Hier zeigt die Umfrage, deren Ergebnis in Abbildung 2 dargestellt ist, dass die fehlende Kontrolle über das eigene Leben der Spielenden mit der Kontrolle, die sie im Spiel erfahren, zusammenhängt.

Fühlen sich Spielende im echten Leben nutzlos und sozial unsicher, bieten MMORPGs ihnen die Möglichkeit mithilfe ihres Avatars eine Hilfe für andere Menschen zu sein und diese im Spiel zu unterstützen.<sup>38</sup> Dadurch wird es den Spielenden auch erleichtert eine Online-Gemeinschaft und Beziehungen zu anderen Spielenden zu knüpfen, was ihnen in der Realität – wegen wenig Selbstvertrauen und Schüchternheit – eventuell schwerfällt. Im Spiel ist jedoch keine persönliche Begegnung und Konversation von Nöten und alles findet in einer gewissen Anonymität statt.<sup>39</sup> Es kann dabei allerdings dazu kommen, dass Spielende einen Gruppendruck erfahren und Absagen von gemeinschaftlichen Aktivitäten im Spiel vermeiden wollen, um nicht als unzuverlässig eingestuft zu werden. Sie verpflichten sich dementsprechend dazu zu spielen.<sup>40</sup>

Der letzte Motivationsfaktor ist das Entfliehen aus Stress- und Frustrationssituationen des täglichen Lebens, oder von einer Reihe aus belastenden Ereignissen. Onlinespiele bieten eine einfache Flucht vor solchen Problemen, und lenken durch Immersion in die virtuelle Welt von

<sup>37</sup> Vgl. Yee (2002) 11.

<sup>38</sup> Vgl. Yee (2002) 12.

<sup>39</sup> Vgl. Yee (2002) 13.

<sup>40</sup> Vgl. Müller (2013) 153.

der Realität ab.<sup>41</sup> Auch dieses Phänomen wird in der Umfrage von Yee deutlich gemacht, zu sehen in Abbildung 3.

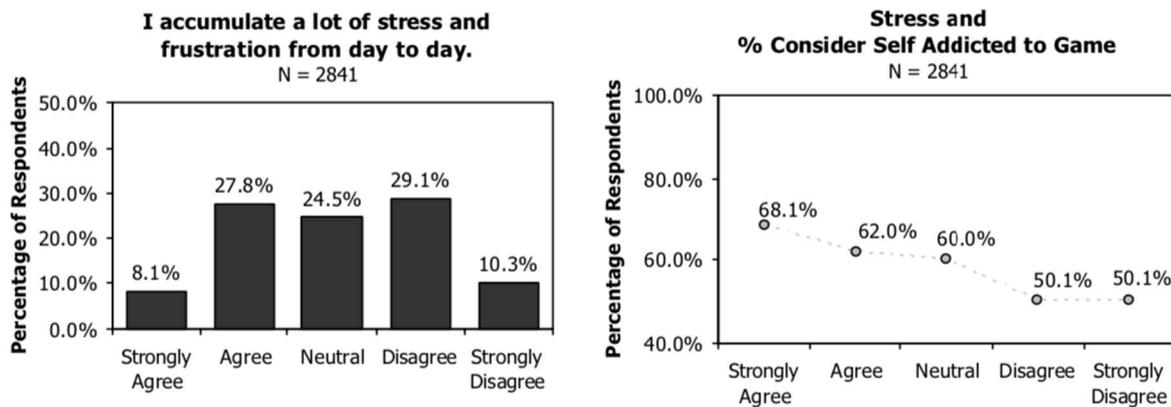


Abbildung 3: Nicholas Yee - stress and frustration in correlation to stress related addiction

Zusammenfassend kann man davon ausgehen, dass die Problematik der Online-Spielsucht darin besteht, dass die verschiedenen Anziehungs- und Motivationsfaktoren jede/n Spieler\*in anders beeinflussen. Das Spiel zieht die Spielenden einerseits durch interne Anziehungsfaktoren an, andererseits werden sie durch die externen Motivationsfaktoren in das Spiel getrieben.<sup>42</sup> Anziehungsfaktoren können ausreichen, um eine Spielsucht auszulösen, was man als Anziehungssucht (*attraction addiction*) bezeichnen kann. Dabei spielen Personen nur, um Ziele und Erfolge durch den Belohnungszyklus im Spiel zu erreichen. Andererseits leiden manche unter Motivationssucht (*motivation addiction*), mit der Absicht ihre Probleme zu kompensieren und dem echten Leben zu entfliehen, was fast immer mit einem der oben beschriebenen Motivationsfaktoren zusammenhängt.<sup>43</sup> Dabei ist es wichtig, dass das MMORPG einen Ausweg aus dem Leben der Spielenden (*MMORPG Outlet*) bietet.

Anziehungsfaktoren können also auch ohne dazu passenden Motivationsfaktor existieren, für die Motivationssucht muss aber ein zu dem Motivationsfaktor passender Anziehungsfaktor und *MMORPG Outlet* existieren. Abbildung 4 zeigt einige Motivationsfaktoren und wie diese durch *MMORPG Outlets* kompensiert werden können. Außerdem wird auf die entsprechenden Anziehungsfaktoren geschlossen. Beispielsweise zählt das geringe Selbstvertrauen als

<sup>41</sup> Vgl. Yee (2002) 13.

<sup>42</sup> Vgl. Yee (2002) 15.

<sup>43</sup> Vgl. Yee (2002) 14 f.

Motivationsfaktor, das Gefühl der Spielenden im Spiel mächtig und stark zu sein als *MMORPG Outlet* und der im Spiel erreichbare Erfolg als Anziehungsfaktor.<sup>44</sup>

Motivational Factor	MMORPG Outlet	Attraction Factor
Low Self-Esteem	Being Competent and Powerful	Achievement
Poor Self-Image	Being Beautiful and Attractive	Immersion
Lack of control over their own lives	Being In Control	Achievement
Trapped by Circumstances	Making a Difference	Relationship + Achievement
Undervalued	Valued and Needed	Relationship
Making and Sustaining Relationships	Simplifies Communication	Relationship
Stress and RL Problems	Evasion and Avoidance	Immersion

Abbildung 4: Nicholas Yee - summary of motivation factors and MMORPG outlets with associated attraction factors

### 2.3 Erkennungsmerkmale und Folgen der IGD

Zuerst ist wichtig zu erkennen, ab wann eine Person tatsächlich an der Störung leidet und „Anzeichen eines kritischen oder gar suchtartigen Konsums zu erkennen sind“<sup>45</sup>. Bei einem psychischen Problem muss zunächst eine Diagnostik erstellt werden, um suchtartige Verhaltensmuster zu identifizieren und die psychische Störung konkret einordnen zu können. Da die Störung (IGD) noch eine relativ neue Problematik ist, und noch nicht einheitlich als Erkrankung definiert ist (siehe Kapitel 2), gibt es noch keine klaren Regeln für die professionelle Diagnostik.<sup>46</sup> King/Delfabbro zeigen jedoch eine Möglichkeit auf, um anhand mehrerer Punkte festzustellen, ob eine Person an IGD leidet. Wenn fünf der folgenden neun Punkte, in einer Zeitspanne von zwölf Monaten erfüllt werden, ist davon auszugehen, dass die untersuchte Person tatsächlich an der IGD leidet:

- „1. *Preoccupation*. Thinking about previous gaming activity or anticipation of playing the next game; Internet gaming becomes the dominant activity in daily life.
2. *Withdrawal*. Symptoms typically including irritability, anxiety, or sadness when Internet gaming is taken away, but there are no physical signs of pharmacological withdrawal.
3. *Tolerance*. The need to spend increasing amounts of time engaged in Internet games.
4. *Loss of control*. Unsuccessful attempts to control the participation in Internet games.

<sup>44</sup> Vgl. Yee (2002) 14 f.

<sup>45</sup> Müller (2013) 87.

<sup>46</sup> Vgl. Müller (2013) 88.

5. *Loss of nongaming interests.* Loss of interest in previous hobbies and entertainment as a result of, and with the exception of, Internet games.
6. *Gaming despite harms.* Continued excessive use of Internet games despite knowledge of psychosocial problems.
7. *Deception of others about gaming.* Deception of family members, therapists, or others regarding the amount of Internet gaming.
8. *Gaming for escape or mood relief.* Use of Internet games to escape or relieve a negative mood (e.g., feelings of helplessness, guilt, anxiety).
9. *Conflict/interference due to gaming.* Has jeopardized or lost a significant relationship, job, or educational or career opportunity because of participation in Internet games.<sup>47</sup>

Aus diesen Punkten können auch Folgen der Störung herausgelesen werden, die entstehen können, wenn es keine Möglichkeit für die betroffene Person gibt zu spielen. Diese Folgen können verschiedene Probleme umfassen, wie den Verlust von Interesse an bisherigen Hobbies, Probleme in Beziehungen, dem Job oder der Schule aufgrund von übermäßigem Spielen, oder psychische Probleme wie Angstzustände, Traurigkeit und Depressionen. Auch der Verlust der Kontrolle über das Spielverhalten ist ein wichtiger Punkt. Der Vergleich zu anderen Störungen, wie Drogenmissbrauch, wird deutlich durch die Tatsache, dass viele der oben genannten Punkte auf z.B. Alkoholmissbrauch, vor allem aber dessen Entzugserscheinungen, übertragen werden können. Der Missbrauch von Alkohol kann ebenfalls Angst, Panikattacken und Depressionen bei Personen auslösen (Punkt 2) und gleichzeitig dafür sorgen, dass die Personen deshalb temporär entfliehen wollen, um ihre Laune zu heben (Punkt 8).<sup>48</sup> Dadurch kann es dazu kommen, dass eine Toleranz gegenüber der Wirkung des Alkohols aufgebaut wird, weshalb die Personen immer mehr konsumieren müssen, um die gewohnte Wirkung zu erreichen (Punkt 3). Betroffene Personen nehmen weiterhin ihr Suchtmittel zu sich, egal ob Videospiele oder Alkohol, vielleicht auch aus Angst vor den Entzugserscheinungen und bauen damit eine körperliche Abhängigkeit auf.<sup>49</sup> Die Folgen sind also ernstzunehmende psychische Probleme, die das Leben der betroffenen Personen schwerwiegend verändern können. Deshalb ist eine Aufnahme der IGD in die Liste der offiziell anerkannten Krankheiten, wie die ICD-11 oder APA, wichtig für die Zukunft.

---

<sup>47</sup> King / Delfabbro (2019) 31.

<sup>48</sup> Vgl. Merkle (04.08.2020) 2. Absatz.

<sup>49</sup> Vgl. Merkle (04.08.2020) 4. Absatz.

### 3. Spielmechaniken

Man kann behaupten, dass die Essenz eines Spiels darin besteht, wie das Spiel funktioniert und wie die Spielenden im Spiel interagieren und miteinbezogen werden können. Der Fokus der meisten Spiele liegt somit auf gutem *Gameplay*, was ein verwandter Begriff der Spielmechanik ist. Für den Begriff *Gameplay* gibt es zwar (noch) keine universelle Definition, allerdings wird es als zentrales Element für die Entscheidung der Qualität eines Spiels gesehen. Darunter zählt aber vor allem, was ein/e Spielende/r im Spiel und was andere Einheiten, die nicht durch sie oder ihn kontrolliert werden, tun können und wie sie auf die Aktionen oder Entscheidungen der Spielenden reagieren.<sup>50</sup> Spielmechaniken sind also ein grundlegender Faktor, um dieses Ziel der Interaktivität zu erreichen. Das Erreichen von Zielen, die den Spielenden in Onlinespielen präsentiert werden, ist ein wichtiger Bestandteil von Spielmechaniken, da die Mechaniken immer mit einem Ziel in Verbindung stehen.<sup>51</sup> Das Ergattern von wertvollen Gegenständen ist daher nicht nur eine Spielmechanik, sondern auch ein Ziel, das die Spielenden verfolgen.

Die Ziele können in sieben unterschiedlichen Arten definiert werden. Diese wurden bereits in einer Studie über Strukturen des menschlichen Wissens von Roger Schank und Robert Abelson vorgestellt, die auch auf Videospiele angewandt werden kann.<sup>52</sup> Die sieben Arten von Zielen sind: *satisfaction goals*, *enjoyment goals*, *achievement goals*, *preservation goals*, *crisis goals*, *instrumental goals* und *delta goals*.<sup>53</sup>

In Videospiele verfolgen die Spielenden meist das Ziel des Vergnügens (*enjoyment goals*), was das optionale Verfolgen einer Aktivität aus Zwecken der Entspannung, Unterhaltung, aber auch des Wettkampfs bedeutet.<sup>54</sup> Im Videospiele selbst werden den Spielenden oft weitere Ziele präsentiert, wie Erfolgsziele (*achievement goals*) und instrumentelle Ziele (*instrumental goals*).<sup>55</sup> In MMORPGs kommt es oft vor, dass ein Erfolgsziel präsentiert wird, wie zum Beispiel das Ergattern eines wertvollen oder seltenen Gegenstands, was die Spielenden dazu motiviert dieses Ziel – das Ergattern des Gegenstands – zu erreichen, um ihre Charaktere zu verbessern. Das Erfolgsziel kann aber nur erreicht werden, wenn zuerst mehrere instrumentelle Ziele verfolgt werden, die den Spielenden weniger das Gefühl der Befriedigung geben, aber essenziell für das Erreichen des Erfolgsziels sind.<sup>56</sup> Die Gratifikation, die durch den Fortschritt

---

<sup>50</sup> Vgl. Fabricatore (2007) 2 f.

<sup>51</sup> Vgl. Järvinen (2009) 97.

<sup>52</sup> Järvinen (2009) 67.

<sup>53</sup> Järvinen (2009) 67.

<sup>54</sup> Vgl. Järvinen (2009) 67.

<sup>55</sup> Vgl. Järvinen (2009) 67.

<sup>56</sup> Vgl. Järvinen (2009) 67.

und das Abschließen der Ziele erreicht wird, ist – wie die Spielmechaniken – ein Entscheidungsfaktor, für wie gut die Spielenden das *Gameplay* empfinden. Erfolgen keine Belohnungen und damit positive Emotionen, kann es sein, dass die Spielenden das Spiel langweilig finden und nicht weiter Zeit darin investieren. Das Gleiche kann vermutlich auch dann gelten, wenn den Spielenden keine Ziele präsentiert werden, die sie erreichen können, da positive Emotionen und das Erreichen von Zielen in direkter Verbindung stehen.<sup>57</sup>

### 3.1 Was sind Spielmechaniken?

Um Gratifikation als mögliche Spielmechanik einzuordnen ist es zunächst wichtig zu beschreiben, was eine Spielmechanik ausmacht. Einerseits kann man viele triviale Aspekte eines Spiels als Spielmechanik bezeichnen, die wichtig für das *Gameplay* und den Spielspaß sind, wie zum Beispiel die Fortbewegung eines Charakters oder das Zielen auf Gegner mit dem Mauszeiger. Diese Mechaniken gehen nur von den Spielenden selbst aus, vergleichbar mit reinen Eingabedaten. Andererseits zählen aber auch die spielinternen Mechaniken, die die Abläufe des Spiels definieren, wie das Freischalten von neuen Aktivitäten im Spiel, oder die Regeln, nach denen die Computergegner mit den Spielenden interagieren, als Spielmechanik.<sup>58</sup> Ob ein/e Spieler\*in das *Gameplay* für gut oder schlecht befindet, hängt oft auch damit zusammen, ob die Spielmechaniken für sie oder ihn ansprechend sind.<sup>59</sup>

Spielmechaniken sind essenzielle Elemente eines Videospieles, da durch sie oft etwas Wichtiges oder Bedeutungsvolles im Spiel passiert, was letztendlich zum Erreichen eines Ziels im Videospiele führen kann. Das Durchführen von Spielmechaniken bringt das mit sich, was ein Spiel ausmacht: Aktion und Leistung der Spielenden.<sup>60</sup> Bewegt ein/e Spieler\*in mithilfe eines Eingabegeräts einen Charakter in einer Spielwelt, zählt das bereits als das Durchführen einer Spielmechanik, die ihn oder sie näher an das eigene – oder das vom Spiel vorgegebene Ziel bringt.<sup>61</sup> Alte Videospiele, wie *Tetris*, *Space Invaders* oder *Pac-Man* zählen beispielsweise zu den Spielen mit wenigen Spielmechaniken, die trotz repetitivem *Gameplay* sehr fesselnd sind.<sup>62</sup> Da die heutige Technologie mehr Spielmechaniken erlaubt, bestehen aktuelle Videospiele nicht nur aus dem Bewegen eines Charakters, sondern aus einer Kombination aus vielen

---

<sup>57</sup> Vgl. Järvinen (2009) 117.

<sup>58</sup> <https://de.wikipedia.org/>

<sup>59</sup> Vgl. Fabricatore (2007) 7.

<sup>60</sup> Vgl. Järvinen (2009) 70 f.

<sup>61</sup> Vgl. Järvinen (2009) 70.

<sup>62</sup> Vgl. Järvinen (2009) 257.

Spielmechaniken, die teilweise herausforderndes *Gameplay* ermöglichen, das ansprechend für die Spielenden ist.

Die Wünsche und Bedürfnisse der Spielenden liegen allerdings nicht in der Spielmechanik selbst, sondern darin, durch die Mechaniken das Spiel so zu beeinflussen, dass Ziele erreicht werden können. Hat ein/e Spieler\*in beispielweise das Ziel einen Gegner schnellstmöglich zu besiegen, um seine Beute zu ergattern, muss er oder sie die vom Spiel definierten Mechaniken dazu benutzen dieses Ziel zu erreichen, da die Beute erst dann verfügbar ist, wenn der Gegner besiegt ist. Wenn das Spiel allerdings einen Handel zwischen Spielenden erlaubt, können sie die begehrte Beute auch von anderen Spielenden abkaufen oder tauschen, was man ebenfalls als eine Spielmechanik bezeichnen kann.<sup>63</sup>

Järvinen unterscheidet hier zwischen „*primary mechanic*“, „*submechnic(s)*“ und „*modifier mechanics*“, die alle in Verbindung mit globalen und lokalen Zielen stehen.<sup>64</sup> Eine globale Spielmechanik ist in diesem Fall eine Mechanik, die immer verfügbar ist und nicht an eine bestimmte Zeit oder Position im Spiel gebunden ist. Ist das jedoch der Fall, wäre die Rede von einer lokalen Spielmechanik.<sup>65</sup> Eine „*core mechanic*“ (zentrale Spielmechanik) besteht meist aus mehreren Spielmechaniken, die alle wichtig für das Erreichen des obersten Ziels sind, das den Spielenden präsentiert wird. Deshalb kann man hier auch von primären Spielmechaniken (*primary mechanic*) sprechen.<sup>66</sup> Die primären Mechaniken werden oft von Submechanikem (*submechanics*) unterstützt, die durch das Benutzen von primären Spielmechaniken verfügbar werden. Die *submechanics* sind somit ebenfalls maßgeblich für das Erreichen des obersten Ziels. Führt ein/e Spieler\*in erfolgreich eine Submechanik durch, ändert sich dementsprechend die individuelle Erwartung und Emotion dem globalen Ziel gegenüber.<sup>67</sup> Primäre Mechanik und Submechanik sind globale Mechaniken. *Modifier mechanics* hingegen sind lokale und zu einer vorgegebenen Zeit verfügbare Spielmechaniken, die die Spielenden dabei unterstützen können, das Ziel zu erreichen. Diese sind entscheidend dafür, was ein/e Spieler\*in in bestimmten Situationen tut.<sup>68</sup>

Als zentrale Spielmechanik im Onlinespiel *World of Warcraft* (WoW) könnte man also das Bewegen des Charakters bezeichnen, da es jederzeit verfügbar ist und nicht an bestimmte Zeiten oder Orte gebunden ist und aus mehreren primären Mechaniken besteht, wie zum Beispiel dem

---

<sup>63</sup> Järvinen (2009) 260.

<sup>64</sup> Vgl. Järvinen (2009) 261.

<sup>65</sup> Vgl. Järvinen (2009) 261.

<sup>66</sup> Vgl. Järvinen (2009) 261.

<sup>67</sup> Vgl. Järvinen (2009) 261.

<sup>68</sup> Vgl. Järvinen (2009) 267.

Springen und Manövrieren der Perspektive per Maus. Gleichzeitig könnte man aber behaupten, dass während des Kampfs das Bewegen zu einer Submechanik wird, da die primäre Mechanik jetzt das Auslösen von Fähigkeiten ist. Am Beispiel von *World of Warcraft* ist es also schwieriger primäre und sekundäre Spielmechaniken zu definieren, da es so viele Aktivitäten gibt, die jeweils eigene Spielmechaniken mit sich bringen, wodurch die Ziele und Mechaniken vertauscht und verändert werden. Vielleicht ist das Spiel genau deshalb so beliebt, da ein komplexes Netz aus Spielmechaniken entsteht, das die Erwartung und das Engagement der Spielenden, sowie den Lernerfolg und die damit verbundenen positiven Emotionen beeinflusst.

Generell können Spielmechaniken aber als einfacher Imperativ beschrieben werden, wie zum Beispiel: „bewegen“, „zielen“, „einsammeln“, „springen“, „schießen“, und viele mehr. Das Ausführen und Lernen von Spielmechaniken ist das, worum es in einem Videospiel geht und was den Spielspaß und das Engagement ausmacht.<sup>69</sup>

### **3.2 Das Lernen und Verstehen von Spielmechaniken am Beispiel von *World of Warcraft***

*World of Warcraft* ist ein MMORPG der Spieleentwickler *Blizzard Entertainment*. Es wurde in Europa erstmals 2005 veröffentlicht und alle zwei bis drei Jahre durch neue Erweiterungen und ständige Updates aktualisiert. Seit dem Jahr 2022 ist die achte Erweiterung und die dritte Wiederveröffentlichung alter Erweiterungen, die erstmals zwischen 2005 und 2008 erschienen sind, erreicht. Um *World of Warcraft* spielen zu können, muss man ein Abonnement abschließen, das monatlich Geld kostet. Die Abonnementzahlen, die bis 2015 noch veröffentlicht wurden, haben bis dahin ihren Höchststand bei 12 Millionen Abonnements erreicht.<sup>70</sup> Es zählt also nicht ohne Grund zu den bekanntesten und erfolgreichsten Onlinespielen der Welt.

Menschen wollen beim Spielen eines Videospieles herausgefordert werden, die Spielwelt und ihre Umgebung beeinflussen und währenddessen ein Gefühl von Meisterschaft und Leistung entwickeln, um folglich belohnt zu werden.<sup>71</sup> Manche wollen, wie bereits angesprochen, als nützlich für andere Mitspielende gelten und ein Gefühl von Erfolg erzielen. Dafür investieren Spielende teilweise viel Zeit, um sämtliche Mechaniken des Spiels zu erlernen und zu verstehen. Daraus ergeben sich Herausforderung und Belohnung aus drei Mechanik-bezogenen Aktivitäten: Dem Lernen der Mechanik, der Nutzung der Mechanik als Werkzeug für das Spiel

---

<sup>69</sup> Vgl. Järvinen (2009) 247 f.

<sup>70</sup> Vgl. <https://de.wikipedia.org/>

<sup>71</sup> Vgl. Fabricatore (2007) 7.

in gewöhnlichen Situationen und der Nutzung der Mechanik als Werkzeug für das Spiel in außergewöhnlichen Situationen, wenn externe Faktoren, die das normale Funktionieren der Mechanik verändern können, hinzukommen.<sup>72</sup>

Ein Teil des Kampfsystems in *World of Warcraft* kann hier als Beispiel benutzt werden. Grundsätzlich besteht ein Kampf in WoW darin, dass ein/e Spieler\*in zunächst eine/n Gegner\*in anvisiert. Das kann entweder per Klick mit der Maus oder dem Drücken der dazu vorgesehenen Taste auf der Tastatur passieren. Ist der gegnerische Charakter anvisiert, werden Fähigkeiten per Knopfdruck ausgelöst, um dem Gegenüber Schaden zuzufügen. Manche Fähigkeiten werden sofort und manche erst nach einer bestimmten Zeit (*cast time*) ausgelöst. Bewegt sich ein/e Spieler\*in während der *cast time*, werden manche Fähigkeiten abgebrochen, was dazu führt, dass Zeit verschwendet wird, in der dem Gegner Schaden zugefügt werden könnte. Hinzu kommt, dass manche Fähigkeiten zusätzlich Zeit benötigen, um sich „aufzuladen“ (*cooldown*), bevor sie ein weiteres Mal benutzt werden können. Das Ziel im Kampf mit Computergegnern ist erstens diese zu besiegen, und zweitens so schnell und so viel Schaden am Gegner wie möglich anzurichten.

Das Auslösen von Fähigkeiten ist also ein gutes Beispiel für die oben genannte Herausforderung und Belohnung, die aus den drei Mechanik-bezogenen Aktivitäten entsteht. Die Belohnung ist in diesem Fall den Gegner zu besiegen, während die Herausforderung darin besteht, dem Gegner so schnell wie möglich viel Schaden zuzufügen, bevor dieser den Charakter besiegt.

Die erste Aktivität ist die Mechanik selbst zu lernen. Die Spielenden sollten also die Fähigkeiten zunächst erforschen, ausprobieren und diese letztendlich verstehen, um später die Funktionen der Fähigkeiten nach Belieben zu steuern.<sup>73</sup> In *World of Warcraft* gibt es beispielsweise Unterschiede in den Wirkungen der Fähigkeiten, da manche Fähigkeiten Schaden anrichten, andere den Charakter unterstützen oder verstärken, wiederum andere geschwächte Gruppenmitglieder heilen oder wiederbeleben oder solche, die die Fähigkeiten der Gegner unterbrechen. Dazu kommen die Abklingzeiten (*cooldowns*) der Fähigkeiten, die teilweise mehrere Minuten zum Aufladen brauchen. Hat ein/e Spieler\*in die Art der Fähigkeit und wie häufig sie diese benutzen können verstanden, kommt es zur nächsten Mechanik-bezogenen Aktivität.

---

<sup>72</sup> Vgl. Fabricatore (2007) 7.

<sup>73</sup> Vgl. Fabricatore (2007) 7.

Die Mechanik sollte nun von den Spielenden als Werkzeug in gewöhnlichen Situationen benutzt werden können. Hier entsteht die Herausforderung die Spielwelt miteinzubeziehen und zu entscheiden, wann und wie die Mechanik eingesetzt werden soll, um zum Beispiel eine/n Gegner\*in zu besiegen.<sup>74</sup> Benutzen Gegner\*innen eine Fähigkeit können die Spielenden sie mithilfe einiger ihrer eigenen Fähigkeiten unterbrechen und die Gegner\*innen somit dazu bringen weniger Schaden anzurichten. Auch das Kombinieren von Fähigkeiten kann hierzu gezählt werden, da manche Fähigkeiten so funktionieren, dass sie andere verstärken oder die *cast time* aufheben, sie also sofort benutzt werden können, ohne dass ein Charakter stillstehen muss.

Die dritte Aktivität stellt die Spielenden vor eine etwas komplexere – von äußeren Einflüssen bestimmte – Herausforderung. Um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, müssen sie die Mechanik in einem Kontext nutzen, in dem äußere Faktoren miteinbezogen werden. In diesem Fall muss nicht nur entschieden werden, welche Funktionen wann und wie zu nutzen sind, sondern man muss auch verstehen, wie die äußeren Bedingungen die Mechanik beeinflussen können.<sup>75</sup> Vor allem bei sogenannten Boss-Kämpfen ist das Benutzen von Fähigkeiten wichtig zu verstehen, da Boss-Kämpfe zusätzliche Mechaniken hervorbringen, die von den Spielenden gelernt werden müssen. Boss-Kämpfe sind meist in Instanzen (*dungeons* oder *raids*) zu finden, wo Spielende in einer Gruppe besonders starke Gegner\*innen (Bosse) bezwingen, was allein kaum möglich ist. Die spielende Person muss nun nicht nur seine eigenen Fähigkeiten gezielt benutzen, sondern auch darauf achten, was im Kampf passiert. Steht der Charakter beispielsweise den ganzen Kampf lang an einer Stelle, kann das dazu führen, dass nicht nur er, sondern die ganze Gruppe darunter leidet. Die meisten gefährlichen Fähigkeiten der Boss-Gegner werden durch Indikatoren auf dem Boden angezeigt, aus denen die Spielenden schnellstmöglich verschwinden sollten. Das wiederum führt dazu, dass sie Fähigkeiten, die nur im Stillstand ausgelöst werden können, abbrechen und keinen Schaden anrichten können.

Um also hilfreich für die Gruppe zu sein, müssen Spielende nicht nur ihre Fähigkeiten, sondern auch die des Boss-Gegners kennen, im besten Fall sogar auch noch die der Mitspielenden. Das erfolgreiche Lernen von Mechaniken ist später wichtig dafür, dass die spielende Person Arten der Gratifikation erfährt und sind auch ein Grund für anhaltendes Engagement zu spielen. Allerdings zeigt es auch, dass Gratifikation nicht als eine typische Spielmechanik bezeichnet werden kann, da sie nicht unbedingt erlernt oder genutzt werden kann.

---

<sup>74</sup> Vgl. Fabricatore (2007) 7.

<sup>75</sup> Vgl. Fabricatore (2007) 7.

### 3.3 Belohnungszyklen und damit verbundene Gratifikation

Eine der am meisten verwendeten Spielmechaniken in *World of Warcraft* ist das Belohnungssystem, das durch verschiedenste Aktivitäten im Spiel präsentiert wird. Die Spielenden werden dementsprechend oft und regelmäßig belohnt, da jeder gegnerische Charakter Beute zum Aufsammeln hinterlässt und in allen Gebieten der Spielwelt Aufgaben verteilt sind.

Die Aktivität, die am häufigsten vorkommt, sind Aufgaben (*Quests*). Schließen Spielende eine *Quest* ab, die von einem *non-player* oder *non-playable character* (NPC) erhalten wurde, werden sie mit virtueller Währung – meist Gold-, Silber- und Kupfermünzen, Erfahrungspunkten und auch Ausrüstungsgegenständen (*Items* oder *Gear*) belohnt. Die Währung ist wichtig, um mit NPCs oder anderen Spielenden zu handeln und somit bessere Ausrüstung oder Verbrauchsgegenstände, wie Tränke, die im Kampf mit Gegner\*innen helfen, zu erhalten. Die Erfahrungspunkte erhöhen die Stufe (*Level*) des Charakters, was zum Beispiel neue Fähigkeiten (*Skills*), Talente und Gruppenaktivitäten freischaltet aber auch den Charakter so skaliert, dass dieser stärker wird. Ist man auf dem höchsten Level angekommen, ist es möglich den kompletten Inhalt des Spiels freizuschalten. Um allerdings alles freizuschalten, braucht jeder gespielte Charakter gute Ausrüstung. Diese kann, wie oben genannt, durch *Quests* erhalten werden, oder durch das Aufsammeln von Beute besiegter Gegner\*innen. Da allerdings nicht jede *Quest* die Spielenden mit Ausrüstung belohnt, setzen viele auf Gruppenaktivitäten, wie *Dungeons* oder *Raids*. Darunter versteht man Instanzen, in denen fünf bis 25 Spielende in einer Gruppe gemeinsam Computergegner und Bosse (Endgegner) bekämpfen. Jede/r Spielende hat nach erfolgreichem Besiegen eine Chance auf Beute, welche oftmals, allerdings nicht immer, Ausrüstung für den Charakter beinhaltet. In diesem Fall besteht eine vorgegebene, prozentuale Chance auf die Beute, also ist die Belohnung nicht für jeden garantiert. Dazu kommt, dass manche Instanzen nur einmal pro Woche betreten werden können, was die Chance auf die Beute weiter verringert und die Spielenden eventuell mehrere Wochen an das Spiel fesselt.

Beinahe jedes MMORPG ist so gestaltet, dass die Spielenden anfangs regelmäßig und oft mit einem Gefühl von Befriedigung belohnt werden. In den ersten Gebieten sind alle Ziele und Aufgaben (*Quests*) in der Nähe der/des Spielenden verteilt und die Gegner sind schwach und so skaliert, dass die Spielenden sie ohne Probleme und in kurzer Zeit besiegen können. Daraus folgt, dass die ersten Stufen (*Level*) des Charakters ebenfalls schnell erreicht werden. Eine Stufe kann in fünf bis zehn Minuten erreicht werden, was sich aber im späteren Spielverlauf so

verändert, dass es mehrere Stunden dauern kann, bis der Charakter eine neue Stufe erreicht.<sup>76</sup> Die Belohnungen kommen dann weniger oft vor und sind unregelmäßiger in der Spielwelt verteilt, weshalb sich Spielende oft eigene Ziele setzen, um öfter Belohnungen zu erreichen. Dabei kann es sich um verschiedene Ziele handeln, wie etwa seltene Gegenstände zu ergattern, Gold zu verdienen oder in „Spieler\*in gegen Spieler\*in“-Aktivitäten teilzunehmen. Hier wird der „horizontale“ Spielverlauf deutlich, der typisch für MMORPGs ist.<sup>77</sup>

In der Psychologie wird davon ausgegangen, dass Emotionen Übergänge zwischen solchen Zielen schaffen. Die Übergänge haben etwas mit der Zufriedenheit oder Unzufriedenheit der Spielenden gegenüber dem Ziel und dessen Erfüllung zu tun.<sup>78</sup> Dieser Vorgang kann mit grundlegenden Emotionen, wie Freude und Wut, beschrieben werden. Dabei wird gezeigt, wann die Emotion ausgelöst wird, welche Übergänge dabei geschaffen werden und ein Zusammenhang zu Spielen hergestellt. Am Beispiel der Freude kann davon ausgegangen werden, dass diese ausgelöst wird, wenn ein von der Person geplantes Teilziel erreicht wird. Daraus folgt, dass die Person aus dieser positiven Emotion heraus einen Übergang zum nächsten Ziel schafft, also zum Beispiel ein weiteres Teilziel plant, in der Hoffnung auch dieses zu erreichen und somit Freude zu empfinden.<sup>79</sup> Ein ähnlicher Effekt entsteht am Beispiel der Wut, wenn ein Teilziel nicht erreicht wird. Die Person ist frustriert und entscheidet sich dazu, sich noch mehr Mühe zu geben das Ziel zu erreichen, oder aber bricht das Ziel komplett ab.<sup>80</sup>

#### **4. Wie Gratifikation in Onlinespielen das Suchtverhalten der Spielenden beeinflussen kann**

Gratifikation in MMORPGs kann durch viele Dinge ausgelöst werden, wie etwa das erfolgreiche Ausführen von Spielmechaniken oder auch durch soziale Faktoren. Auch wenn Gratifikation als Belohnung gesehen werden kann, geht es hier vielmehr um die Befriedigung, die Spielende durch Spielmechaniken erfahren können. Die Gratifikation sollte deshalb von der Belohnung oder dem Belohnungszyklus unterschieden werden.

Die Art der Gratifikation, die Personen in Videospiele erwarten, ist eine „*entertainment gratification*“<sup>81</sup>, die durch ähnliche Aktivitäten, wie Fernsehen und dem Surfen im Internet,

---

<sup>76</sup> Vgl. Yee (2002) 8.

<sup>77</sup> Vgl. King / Delfabbro (2019) 4.

<sup>78</sup> Vgl. Järvinen (2009) 135.

<sup>79</sup> Vgl. Järvinen (2009) 135.

<sup>80</sup> Vgl. Järvinen (2009) 135.

<sup>81</sup> Ruggiero (2000) 508.

aber auch auf sozialen Plattformen, wie YouTube, Twitter und Facebook, erreicht wird. Bei Videospielen können mehrere Arten der Gratifikationen verfolgt werden. Sie sind aus einigen bereits beschriebenen Motivations- und Attraktionsfaktoren abzuleiten. Diese Arten der Gratifikation umfassen zum Beispiel das Gelingen der Flucht aus dem echten Leben, Ablenkung, und der Immersion in die Fantasie des Videospiele sowie Ziele, die einem im Videospiele geboten werden, wie das Ziel des Vergnügens, was aus Zwecken der Entspannung, Unterhaltung, aber auch des Wettkampfs verfolgt wird.<sup>82</sup> Aus diesen Zielen folgt die Art der Gratifikation, die durch die Herausforderung und den Wettbewerb entsteht, die den Spielenden geboten wird, sowie die damit verbundene soziale Interaktion mit Anderen.<sup>83</sup>

#### 4.1 Medien und Gratifikation

In frühen Studien über Arten der Gratifikation, die vor 60 Jahren durchgeführt wurden (ca. 1940), wurden ähnliche Arten der Gratifikation noch auf Radio Talkshows zurückgeführt. Die Gratifikation, die vom Radio ausging, wurde als „*competition and challenge*“<sup>84</sup> bewertet. Später überlappen die Arten der Gratifikation erneut, wenn das Medium Fernsehen untersucht wird, welches als „*entertainment, social interaction, and information seeking*“<sup>85</sup> beschrieben wird, was wiederum später die Gratifikation neuer Medien, wie Blogs, YouTube und sozialen Netzwerken definiert.<sup>86</sup> Die Überlappungen zeigen, dass es durchaus sein kann, dass neue Medien zu streng mit den alten Medien verglichen werden, obwohl die neuen Medien präzisere Nuancen der Gratifikationsarten benötigen würden, welche jedoch noch nicht ausreichend genau definiert sind. Ein Beispiel für neue Arten der Gratifikation ist die Mobilität, die heutzutage von mobilen Geräten, wie Smartphones und Tablets, erfüllt wird.<sup>87</sup> Auch „*personal identity enhancement and photo sharing*“<sup>88</sup> wurde erst nur auf Facebook angewendet, wird inzwischen aber auch von vielen anderen Webanwendungen ermöglicht. Es wird behauptet, dass einige Medien zwar bestimmte Bedürfnisse erfüllen, während ähnliche, aber andere Medien, eine etwas andere Nuance von Bedürfnissen erfüllen.<sup>89</sup>

---

<sup>82</sup> Vgl. Ruggiero (2000) 508.

<sup>83</sup> Vgl. Ruggiero (2000) 508.

<sup>84</sup> Ruggiero (2000) 509.

<sup>85</sup> Ruggiero (2000) 509.

<sup>86</sup> Vgl. Ruggiero (2000) 509.

<sup>87</sup> Vgl. Ruggiero (2000) 509.

<sup>88</sup> Ruggiero (2000) 509.

<sup>89</sup> Vgl. Ruggiero (2000) 509 f.

## 4.2 Gratifikationsarten der neuen Medien

Für die neuen Medien erstellt Ruggiero eine Liste aus möglichen neuen Gratifikationen, die auch auf Videospiele übertragen werden können. Die vier Hauptbegriffe sind Modalität, Agentur – im Sinne von Aufbau einer Gemeinschaft –, Interaktivität und Navigierbarkeit. Aus diesen Begriffen der technologischen Errungenschaften gehen die neuen Arten der Gratifikation hervor. Am Beispiel der Interaktivität ergeben sich „*Interaction, Activity, Responsiveness, [und] Dynamic control*“<sup>90</sup>, aus der Modalität „*Realism, Coolness, Novelty, [und] Being there*“<sup>91</sup>. Den Benutzern von Videospiele ist es wichtig Interaktivität geboten zu bekommen, die in Echtzeit eine Veränderung des Inhalts des Mediums ermöglicht.<sup>92</sup> In Videospiele werden Nutzende also nicht nur durch im Spiel bereitgestellte Belohnungen und den dazugehörigen Belohnungszyklus befriedigt, sondern auch durch viele nebensächlichere Reize, wie dem Dasein, der Kontrolle über den Charakter oder die Interaktion mit anderen Spielenden.

Trotzdem ist der in Kapitel 3.2. beschriebene Belohnungszyklus ein wichtiger Teil der Gratifikation und des Spieldesigns, da die Spielenden auf psychischer Ebene an die Reize, die von den Belohnungen ausgehen, gewöhnt werden. Das Gehirn der Spielenden schüttet Dopamin als Vermittler für den positiven Effekt aus, hier ausgelöst durch die Belohnung im Spiel, und leitet somit ein Lernprozess ein. Die Folge von vielen kleinen Belohnungen ist letztendlich, dass die Spielenden mit der Zeit eine gewisse Toleranz für die positiven Effekte im Hirn entwickeln.<sup>93</sup> Dadurch kann es dazu kommen, dass Spielende die Dosis an Belohnungen steigern wollen. Die vielen kleinen Befriedigungen sind nicht mehr so wirksam wie anfangs, weshalb bedeutsamere Belohnungen verfolgt werden, die entweder viel Zeit oder Können erfordern, was das Gefühl der Befriedigung und des Erfolgs noch weiter verstärkt. Die verfolgten Ziele sind für die Spielenden also ein Streben danach, mehr positive Emotionen zu erfahren.<sup>94</sup> Diese Emotionen zeigen sich, wenn Spielende belohnt werden und dadurch ein Gefühl von Erfolg und Zufriedenheit entsteht, was das Verlangen danach weiterzuspielen und mehr Belohnungen zu bekommen noch weiter fördert. Hier kann erneut der Vergleich zu anderen substanzbezogenen Störungen und den betroffenen Personen gezogen werden. Studien belegen, dass süchtige Spielende während einer „computer game cue presentation [...] similar

---

<sup>90</sup> Ruggiero (2000) 513.

<sup>91</sup> Ruggiero (2000) 513.

<sup>92</sup> Vgl. Ruggiero (2000) 515.

<sup>93</sup> Vgl. Müller (2013) 89.

<sup>94</sup> Vgl. Müller (2013) 89.

neural processes and increased activity in brain areas associated with substance-related addictions and other behavioral addictions“<sup>95</sup> gezeigt haben.

### 4.3 Soziale Gratifikation

Ein weiterer Punkt, der das Suchtverhalten der Spielenden beeinflussen kann, entsteht durch die sozialen Beziehungen mit anderen Spieler\*innen. Da MMORPGs Interaktionen mit anderen Spielenden ermöglichen, kommt es vor, dass manche Personen sich als Teil einer Gruppe und Gemeinschaft fühlen, was für sie befriedigend wirkt. Durch diese Beziehungen und Interaktionen mit anderen Spielenden ist es wahrscheinlicher, dass eine Person mehr Zeit im Spiel verbringt, um diese Beziehungen in der Gemeinschaft zu pflegen, oder aber neue Beziehungen zu knüpfen.<sup>96</sup>

Die Konkurrenz, die zum Beispiel in „Spieler\*in gegen Spieler\*in“ (*Player vs. Player/PvP*) Aktivitäten auftaucht, kann auch für erhöhtes Suchtpotential sorgen. Das *PvP*-System ist so gestaltet, dass ein Rang anzeigt, wie gut jemand in Kämpfen gegen andere Spielende Leistung erbringt. Dadurch entsteht eine kompetitive Rangliste, die Spielernamen, die Stufe oder Wertung, die Siege und Niederlagen, sowie den Rang anzeigt.<sup>97</sup> Diese Liste ist für jeden im Internet zugänglich. Personen, die ihren Rang beibehalten wollen, müssen aktiv darum kämpfen, da sonst andere Spielende sie in der Liste überholen. Auch freundliche Konkurrenz kann ein Grund für gestörtes Spielverhalten sein. Manche Personen werden dadurch motiviert, mit ihren Freunden und Mitspielenden mitzuhalten. Sie wollen ähnlich weit fortgeschritten und ausgerüstet sein, oder ähnlich viele seltene Gegenstände besitzen. Da das Erlangen mancher Gegenstände mehrere Monate in Anspruch nehmen kann, ist es logisch, dass viel Spielzeit investiert werden muss.

Die Gratifikation kann also durch viele Aktivitäten in Onlinespielen ermöglicht werden. Doch kommt es immer auf das Individuum selbst an, und welche Arten der Gratifikation für sie oder ihn ausschlaggebend für ein Suchtverhalten sind. Der Wettbewerb mit anderen Spielenden, das Gemeinschaftsgefühl und das Belohnungssystem in MMORPGs sind Punkte, die definitiv zum Gefühl der Erfüllung und Befriedigung der Spielenden beitragen, jedoch nicht unbedingt eine Sucht auslösen, da die individuellen Attraktions- und Motivationsfaktoren hierbei eine Rolle

---

<sup>95</sup> Kuss / Griffiths (2012) 284.

<sup>96</sup> Vgl. Müller (2013) 153.

<sup>97</sup> <https://worldofwarcraft.com/>

spielen.<sup>98</sup> Die Gratifikation sollte somit eher als wichtiger Teil einer Spielmechanik gesehen werden, da jede Spielmechanik mit einer Art der Gratifikation verbunden ist.

## 5. Fazit

Das Ziel dieser Bachelorthesis war es, die *Internet Gaming Disorder* (IGD) zu beleuchten und einen möglichen Zusammenhang mit der Gratifikation in Onlinespielen zu untersuchen. Es wurde erörtert, inwiefern Gratifikation als Spielmechanik bezeichnet werden kann und ob das Suchtverhalten durch Gratifikation beeinflusst werden kann. Um diese Fragen zu beantworten, wurden mehrere Studien zum Thema Online-Spielsucht, sowie Methoden des Spieldesigns analysiert.

Es wurde festgestellt, dass die IGD mit einer Art der Verhaltenssucht verglichen werden kann, da Kriterien einer Verhaltenssucht auch auf die IGD angewendet werden können. Die Gründe der IGD wurden auf Anziehungs- und Motivationsfaktoren zurückgeführt, die manche Spielende so beeinflussen können, dass diese ein Suchtverhalten entwickeln. Dieses Suchtverhalten kann geistige und gesundheitliche Probleme auslösen, die vergleichbar mit anderen substanzbezogenen Arten der Sucht sind.

Es stellte sich heraus, dass die Gründe für das Suchtverhalten die Gestaltung der Onlinespiele und deren Belohnungszyklus in Verbindung mit den Anziehungs- und Motivationsfaktoren sind. Außerdem wurde aufgezeigt, dass nicht nur durch vom Spiel vorgesehen Belohnungen eine Gratifikation erreicht wird, sondern auch durch viele nebensächlichere Spieldesign-Entscheidungen, wie der Interaktion mit dem Medium, oder durch eigene Ziele, die Spielende sich setzen. Daraus folgt, dass jede Spielmechanik mit einer Art der Gratifikation in Verbindung steht, was die Gratifikation zu einem „Nebenprodukt“ macht.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Gratifikation nicht als typische eigene Spielmechanik bezeichnet werden kann und fast immer im Zusammenhang mit Spielmechaniken auftaucht. Außerdem kann sie durch viele Faktoren ausgelöst werden, die je nach Individuum dazu führen können, dass eine gesundheitliche Störung, wie die IGD, hervorgerufen und das Suchtverhalten der Spielenden beeinflusst wird.

---

<sup>98</sup> Vgl. Yee (2002) 15.

## Literaturverzeichnis

### 1. Monografie / Sammelband / Zeitschrift

- Esposito, Nicolas (2005): A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. In: DiGRA - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play Vol. 3, S. 1-6.
- Hsu, Shang Hwa / Wen, Ming-Hui / Wu, Muh-Cherng (2009): Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. In: Computers & Education Vol. 53 (3), S. 990-999.
- Järvinen, Aki (2009): Games without Frontiers. Methods for Game Studies and Design. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- King, Daniel L. / Delfabbro, Paul H. (2019): Internet Gaming Disorder. Theory, Assessment, Treatment and Prevention. London: Elsevier.
- Kuss, Daria J. / Griffiths, Mark D (2011): Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. In: International Journal of Mental Health and Addiction Vol. 10 (2), S. 278-296.
- Müller, Kai (2013): Spielwiese Internet. Sucht ohne Suchtmittel. Berlin Heidelberg: Springer.
- Ruggiero, Thomas E. (2000): Uses and gratifications theory in the 21<sup>st</sup> century. In: Mass Communication & Society Vol. 3 (1), S. 504-525.

### 2. Websites

#### Onlinetext mit Autor/Autorin

- Merkle, Rolf (2020): Entzugserscheinungen, Online: <https://www.palverlag.de/lebenshilfe-abc/entzugserscheinungen.html> (Zugriff am 26.12.2022).
- Sarkis, Stephanie A. (18.06.2014): Internet Gaming Disorder in DSM-5. Psychology today. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/here-there-and-everywhere/201407/internet-gaming-disorder-in-dsm-5> (Zugriff am 26.12.2022).
- Yee, Nicholas (2002): Ariadne – Understanding MMORPG Addiction. Online: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf> (Zugriff am 26.12.2022).
- Yee, Nicholas (ohne Datum): Relationships. <http://www.nickyee.com/eqt/relate.html#2> (Zugriff am 26.12.2022).

## **Onlinetext ohne Autor/Autorin**

- Addictive behaviours: Gaming disorder. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder> (Zugriff am 26.12.2022).
- Rangliste: Spieler gegen Spieler. <https://worldofwarcraft.com/de-de/game/pvp/leaderboards/3v3> (Zugriff am 26.12.2022).
- World of Warcraft. [https://de.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](https://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft) (Zugriff am 27.12.2022).

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln verfasst habe.

Ich erkläre ausdrücklich, dass ich *sämtliche* in der Arbeit verwendeten fremden Quellen, auch aus dem Internet, als solche kenntlich gemacht habe. Insbesondere bestätige ich, dass ich ausnahmslos sowohl bei wörtlich übernommenen Aussagen bzw. unverändert übernommenen Tabellen, Grafiken u. Ä. (Zitaten) als auch bei in eigenen Worten wiedergegebenen Aussagen bzw. von mir abgewandelten Tabellen, Grafiken u. Ä. anderer Autorinnen und Autoren (indirektes Zitieren) die Quelle angegeben habe.

Mir ist bewusst, dass Verstöße gegen die Grundsätze der Selbstständigkeit als Täuschung betrachtet und entsprechend der Studienprüfungsordnung der Merz Akademie, Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien geahndet werden.

Die Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form bisher bei keiner anderen Institution eingereicht.

Stuttgart, ..... 11.01.2023

  
(Unterschrift)