

BACHELORARBEIT

Von Mona Brandt

Der Reiz virtueller Tretmühlen

Eine Untersuchung der Spielermotivation zum Grinding in virtuellen Welten

Berlin, den 5. März 2016

Studiengang: Digitale Medienkultur

Matrikelnr.: 5218

Filmuniversität „Konrad Wolf“ Potsdam-Babelsberg

Erstbetreuerin: Prof. Dr. Martina Schuegraf

Zweitbetreuerin: Laura Niebling

ABSTRACT

Unter *Grinding* verstehen viele Computerspieler sich ständig wiederholende Spielabläufe in virtuellen Welten, welche bestimmte Belohnungen bereithalten. Besonders in *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* wie *World of Warcraft* töten Spieler mit ihren Charakteren teils stundenlang die immer gleichen Monster, um Erfahrungspunkte, spielinterne Währung oder sinnvolle Gegenstände zu erhalten. Doch was genau motiviert Spieler zu einer solchen Spielhandlung? Fördert Grinding das Unterhaltungserleben von Spielen oder steht es diesem vielmehr im Weg? In der vorliegenden Studie wurden verschiedene Motivationsfaktoren zum Grinding identifiziert und Zusammenhänge zur generellen Spielmotivation hergestellt. Gleichzeitig wird ein umfangreicher wissenschaftlicher Überblick über das Phänomen aus Nutzersicht präsentiert, der im Forschungsfeld der Game Studies bis dato nicht geliefert wurde.

ANMERKUNG

Zur Vereinfachung und besseren Lesbarkeit wird in der vorliegenden Arbeit auf geschlechtsspezifische Differenzierungen wie SpielerIn oder NutzerIn verzichtet, sondern im Allgemeinen die männliche Form verwendet. Personen weiblichen wie männlichen Geschlechts sind darin gleichermaßen eingeschlossen und es soll keinerlei Wertung beinhalten.

Ebenso sollen das Substantiv *Grinding*, sowie das Verb *grinden* als Begriffe des Computerspiel-Jargons festgelegt werden und aufgrund des Leseflusses nicht als fremdsprachliche Ausdrücke gekennzeichnet werden.

EINLEITUNG	5
KAPITEL I: THEORETISCHE EINORDNUNG	7
I.1 Terminologische Einordnung	8
I.1.1 (Computer)-Spiele, Interaktivität und virtuelle Welten	8
I.1.2 Grinding als Spielelement	11
I.1.3 Involvierung, Immersion und Presence	13
I.2 Konzepte zur Spielermotivation	15
I.2.1 Modell zur Spielermotivation nach Bartle (vgl. 1996)	16
I.2.2 Modell zur Spielermotivation nach Yee (vgl. 2005)	19
I.2.3 Modell zur Spielermotivation durch Wettbewerb nach Hartmann (vgl. 2008)	23
I.2.4 Anwendung der Motivationskonzepte	24
KAPITEL II: METHODE UND HERANGEHENSWEISE DER EMPIRISCHEN ERHEBUNG	25
II.1 Erhebungsmethode	26
II.1.1 Merkmale qualitativer Sozialforschung	26
II.1.2 Das problemzentrierte, Leitfaden-gestützte Interview	27
II.2 Der Interviewleitfaden als Erhebungsinstrument	28
II.3 Die Qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring	30
2.3.1 Festlegung des Materials	31
2.3.2 Analyse der Entstehungssituation	32
2.3.3 Formale Charakteristika des Materials	32
2.3.4 Richtung der Analyse	33
2.3.5 Theoretische Differenzierung der Fragestellung	33
2.3.6 Bestimmung der Analysetechnik und -einheit	34
KAPITEL III: DARSTELLUNG UND INTERPRETATION DER ERGEBNISSE	35
III.1 Ergebnisse der Befragung von Mann M	36
III.2 Ergebnisse der Befragung von Frau M	45
III.3 Ergebnisse der Befragung von Frau S	51
III.4 Schlussbemerkung zur Ergebnisauswertung	58
KAPITEL IV: SCHLUSSBETRACHTUNG	59
LITERATURVERZEICHNIS	63
ANHANG	67
Anhang I: Interviewleitfaden	67
Anhang II: Interviewtranskription Mann M	69
Anhang III: Interviewtranskription Frau M	75
Anhang IV: Interviewtranskription Frau S	81
Anhang V: Interviewtranskription Mann S	87
EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG	92

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Satirische Abbildung, wie Grinding aus Designersicht umgangen werden könnte	6
Abbildung 2: Bartles "Interest graph" der verschiedenen Spielertypen (1996)	17
Abbildung 3: Tabelle der Motivationsfaktoren nach Yee (2005)	19
Abbildung 4: Allgemeines inhaltsanalytisches Ablaufmodell nach Mayring (2007, S. 54)	31
Abbildung 5: Transkriptionssystem nach Christa Hoffmann-Riem (1984, S. 331)	33

EINLEITUNG

„Ob Diablo 3, World of Warcraft oder Destiny, tagtäglich verfallen Millionen Spieler einem Rausch. Sie metzeln sich durch die immer gleichen Kerker, hacken wahnhaft auf Erzvorkommen ein und führen die ewig gleichen Tätigkeiten aus, um ihren Recken aufzubauen und nach besseren Waffen und Rüstungen zu fahnden. Aber wieso? Was steckt dahinter?“ (Förtsch/Graf/Plass-Fleßenkämper 2015, S. 107)

Mit dieser Einleitung veröffentlichte das Computerspielmagazin *Game Star* im Januar 2015 einen Artikel über eben jenes Phänomen, welches unter Spielern verbreitet als Grinding bezeichnet wird. Die Autoren erklärten „das stumpfsinnige Dauerklicken“ oder „stupide Monsterprügeln“ (ebd., S. 108) im Wesentlichen als psychologische Tricks, mit denen Game Designer versuchten, ein breites Publikum an ihre Spiele zu binden. Der Beitrag zielte letztlich darauf ab, dass Grinding geschickt ausbalanciert werden müsse, um als Spielelement akzeptiert zu werden. Fast beiläufig wird dabei erwähnt, dass manche Spieler Grinding als meditative Entspannungsübung verstünden, andere hingegen als stilllose Beschäftigungsmaßnahme, welche die Faulheit der Entwickler übertünchen solle, sich packende Inhalte und intelligente Aufgaben auszudenken (vgl. ebd., S. 111).

Eine etwas positivere Sicht auf das Phänomen bietet der Journalist Clive Thompson, der eigenen Angaben zufolge selbst Online-Rollenspiele wie *World of Warcraft* spielt. In einem Kommentar für das Onlinemagazin *Wired* schreibt er auf die Frage, warum Spieler grinden würden: „It’s because we love it. We love grinding. We cannot get enough of it. Why? Because there’s something enormously comforting about grinding. It offers a completely straightforward relationship between work and reward.“ (Thompson 2008).

In den beiden vorgestellten Beispielen lassen sich deutlich unterschiedliche Herangehensweisen an das Phänomen nachzeichnen. Während der Artikel der *Game Star* verstärkt im Hinblick auf die Aufgaben des Game Design argumentiert, formuliert Thompson seine persönliche Einstellung und Motivation zum Grinding aus Nutzersicht. In den geläufigen Werken zu erfolgreichem Game Design beschrieben verschiedene Autoren bereits die Möglichkeiten, repetitive Spielmechaniken zu umgehen (s. Abb.1), sollten diese dem künstlerischen Anspruch nicht genügen, oder aber wie diese maskiert werden könnten, um dem Spieler nicht als solches aufzufallen (Näheres dazu in Kapitel 1.1). Letzteres kommt besonders oft dort zum Ausdruck, wo Erfolg mit Umsatzstärke gleichgesetzt wird. Versucht man hingegen das Phänomen als solches zu betrachten und zu verstehen, welche Motivationsfaktoren Spieler zum Grinden bewegen, liefern die Game Studies bisher nahezu keine Antwort. Beiden Beispielen bleibt also gemeinsam, dass sie letztlich Annahmen über die Spielermotivation formulieren, die auf keine wissenschaftliche Grundlage zurück-

greifen können. Gleichzeitig deuten sie darauf hin, dass auch aus Sicht der Spieler ein Forschungsinteresse am eigenen Handeln besteht. An dieser Stelle knüpft die vorliegende Arbeit an.

Die richtungsweisende Fragestellung, welche die nachfolgende Untersuchung bestimmt, lautet demnach: Welche Motivationsfaktoren lassen sich beobachten, die Spieler veranlassen in virtuellen Welten zu grinden? Und noch einen Schritt weiter gedacht: Was wird überhaupt als Grinding wahrgenommen und wie wird dies subjektiv empfunden? Da solche Fragestellungen darauf abzielen, Zugang zu einem tieferen Informationsgehalt zu bekommen und neue, bisher nicht bekannte Aspekte aufzudecken, wurde eine qualitative Forschungsmethode, die Leitfaden-gestützte Befragung, gewählt. Entstanden sind drei Interviews, deren inhaltliche Analyse die Grundlage der Untersuchung darstellen.

Für eine solche Analyse bedarf es an erster Stelle einer terminologischen Klärung und theoretischen Einordnung, um den Rahmen der Untersuchung abzustecken. Demnach sollen zunächst die relevanten Begrifflichkeiten wie virtuelle Welten, Computerspiele und das damit eng verbundene Konzept der Interaktivität beleuchtet und präzisiert, sowie eine nähere Beschreibung des Phänomens Grinding geliefert werden. Für ein Konzept zur Spielermotivation soll vorerst auf Richard Bartles (1996) Einteilung in Spielertypen zurückgegriffen werden, um dieses dann mit den Erweiterungen Nick Yees (2005) und Tilo Hartmanns (2008) zu ergänzen. Besonders Yees Entwurf zeigt sich dabei eng verknüpft mit dem Konzept der Immersion im Kontext der *Presence*-Theorie, welches im Vorfeld kurz skizziert werden soll. Nach der Darstellung der methodischen Vorgehensweise bei der empirischen Erhebung soll schließlich die qualitative Inhaltsanalyse der Befragungen erfolgen und untersucht werden, wie sich diese mit den aus der Theorie gewonnenen Erkenntnissen verknüpfen lassen.



Abbildung 1: Satirische Abbildung, wie Grinding aus Designersicht umgangen werden könnte

(Scott Rogers 2010, S. 387)

KAPITEL I
THEORETISCHE EINORDNUNG

I.1 Terminologische Einordnung

I.1.1 (Computer)-Spiele, Interaktivität und virtuelle Welten

Ob auf der Konsole, auf dem PC oder Mobiltelefon, ob online oder offline, ob kostenlos in sozialen Netzwerken oder in kostenpflichtigen Online-Rollenspielen – der kulturelle Aufstieg digitaler Spiele ist trotz seines aus medienhistorischer Sicht noch recht jungen Alters ein wichtiger Bestandteil unserer modernen Gesellschaft geworden. Massiv steigende Nutzerzahlen sind längst auch abseits einer jugendlichen Zielgruppe zu verzeichnen und der Einfluss von Videospiele ist immer wieder Gegenstand öffentlicher Diskussion. Videospiele als Forschungsgegenstand brachten die Computer Game Studies hervor, welche sich in den letzten Jahren verstärkt als eigenständige Forschungsdisziplin etablieren konnten (vgl. Pietschmann 2009, S. 9). Doch was genau ist ein Computerspiel?

Problematisch wird es bereits bei der Bestimmung des Begriffes „Spiel“. Katie Salen und Eric Zimmermann (2004) vergleichen die Definitionen acht verschiedener Autoren. Eine davon, welche besonders häufig zitiert wird und sich allgemein bewährt hat, stammt von dem niederländischen Spielforscher Johan Huizinga:

„[Ein] Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“ (Huizinga 1938/2006, S. 37)

Obwohl Huizingas Definition vieles fasst, greift es dennoch nicht alles. So heben Salen und Zimmermann 15 verschiedene Merkmale hervor, welche in den verschiedenen Definitionen genannt werden und stellen dabei fest, dass keines der Merkmale in allen acht Definitionen vertreten sei. Am Häufigsten, in sieben der acht Definitionen, werde als Merkmal genannt, dass Spiele nach Regeln verlaufen würden, welche den Spieler einschränken. In fünf Definitionen sei zudem davon die Rede, dass Spiele ziel- und ergebnisorientiert seien. Danach wären allerdings kaum noch Übereinstimmungen zu finden (vgl. Salen/Zimmermann 2004, S. 72 ff.). Die Autoren versuchen deswegen, alle genannten Merkmale zu bündeln und auf das Wesentliche zu kürzen und schlagen vor: „A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.“ (Salen/Zimmermann 2004, S. 80). Systeme verstehen die Autoren dabei als Gruppen interaktiver, in Beziehung zueinander stehender oder unabhängiger Elemente, die einen komplexen Raum bildeten. Sie lieferten Kontexte für Interaktion, welche in Räumen, mit Objekten oder durch die Handlung mit anderen Spielern entstehen könnten (vgl. ebd., S. 48 ff.). Wichtig sind u.a. auch die ergänzenden Definitionen. So präzisieren sie u.a. die

Rolle des Spielers: „A game is something that one or more participants actively play. Players interact with the system of a game in order to experience the play of the game.“ (ebd., S. 80).

Während aus Huizingas Definition nicht eindeutig wird, welche freiwilligen Handlungen oder Beschäftigungen als Spiel zählen und welche nicht, grenzen Salen und Zimmermann Spiele als Systeme ab, mit welchen Spieler interagierten. Diese Definition soll auch Grundlage der nachfolgenden Untersuchung bilden.

Die Interaktivität ist für Salen und Zimmerman (2005) dabei eines der wichtigsten Elemente des Spielens. Erst die Möglichkeit einer Interaktion, also die Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen, mache das Spiel überhaupt zu einem Spiel. Diese Entscheidungen, also die Handlungen des Spielers, müssten dabei Auswirkungen auf das Spielsystem haben und gleichzeitig dem Spieler kommuniziert werden (vgl. Salen/Zimmermann 2005, S. 70).

Der Begriff der Interaktivität wird in der Literatur je nach Kontext völlig unterschiedlich verwendet und hat eine Reihe interdisziplinärer Ansätze hervorgebracht. Oft wird als technisches Merkmal eines interaktiven Mediums die Rückkanalfähigkeit (u.a. bei Bieber/Leggewie 2004) herausgestellt, an anderer Stelle wird die Anpassungsfähigkeit eines Mediums als wichtigstes Kriterium für Interaktivität genannt, wobei die höchste Form der Interaktivität in der Kommunikation unter Anwesenden liege (z.B. bei Goertz 1995). Der Einfachheit wegen – und weil es sich ausdrücklich auf Spiele bezieht – soll an dieser Stelle ebenfalls auf Salen und Zimmermann und ihre Definition der expliziten Interaktivität mit einem Medium zurückgegriffen werden:

„This [explicit interactivity] is ‚interaction‘ in the obvious sense of the word: overt participation like clicking the non-linear links of a hypertext novel, following the rules of a board game, rearranging the clothing on a set of paper dolls, using the joystick to maneuver Ms. Pac-Man. Included here: choices, random events, dynamic simulations, and other procedures programmed into the interactive experience.“ (Salen/Zimmerman 2005, S. 70)

Dass ein Spiel die Interaktion von Spielern benötigt, wird besonders dann deutlich, wenn man dies auf Computerspiele und virtuelle Welten überträgt.

Eine in der Fachliteratur geläufige Definition von Computerspielen liefert Christoph Klimmt: „Computerspiele sind interaktive Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden.“ (Klimmt 2006, S. 16). Für die Nutzung solcher Spiele benötige man zunächst Hardware, also ein Computersystem, einen Bildschirm, eine Audiowiedergabeeinheit, sowie mindestens ein Eingabeinstrument. Das eigentliche Spiel sei dabei im Grunde nur das Programm bzw. die Software (vgl. ebd.).

Jürgen Fritz konstatiert, dass mit technischen Geräten zwar die konkreten Gegenstände der realen Welt benannt seien, die Voraussetzungen dafür sind, um ins Spiel zu kommen. Viel wichtiger

sei aber, dass mithilfe von Hardware und Software ein virtueller Raum erzeugt werde, den Spieler als virtuelle Spielwelt wahrnehmen würden. Dieser Raum scheine dabei nicht den Regeln und Notwendigkeiten der realen Welt unterworfen, sondern werde als Bereich dem Spiel zugerechnet. Der virtuelle Raum biete demnach Spielraum für Spielprozesse (vgl. Fritz 2011, S. 15). „Es sind ‚Spielprozesse‘, weil die aktive Teilnahme der Spieler an diese Prozessen unabdingbar notwendig ist: Ohne aktiv handelnde Spieler kein Spielprozess!“ (ebd.).

Chris Bateman und Richard Boon bringen auf den Punkt: „In a single player game, each part of the world is like Schrödinger’s cat – it exists and does not exist until the player actually goes there and it is presented to the player.“ (Bateman/Boon 2006, S. 178). Oder aber auch: Wenn in einer virtuellen Welt ein virtueller Baum umfalle und kein Spieler anwesend sei, um dies zu hören, würde der Baum definitiv kein Geräusch machen (vgl. ebd.).

Eine Definition im engeren Sinne für Computerspiele, welche auch nachfolgend gelten soll, liefert Gonzalo Frasca:

„[...] I will use the term videogame in the broadest possible sense, including any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment.“ (Frasca 2001:4)

An dieser Stelle muss festgehalten werden, dass bei der vorliegenden Untersuchung keine Unterscheidung zwischen den Begriffen Computerspiel und Videospiel getroffen wurde, sondern diese synonym verwendet werden. Zwar kann eine Unterscheidung technisch begründet werden, bei welcher sich der Begriff Videospiel auf Konsolenspiele beschränkt (vgl. Pietschmann 2009, S. 9). Dies erschien für die Erforschung des Nutzerverhaltens gegenüber einem speziellen Spielelement aber nicht relevant.

Der Begriff virtuelle Spielwelt kann im Grunde zusammengefasst werden mit: „In game terms, it [die virtuelle Welt] is the environment in which players have their experiences.“ (DeMaria/Perry 2009, S. 409). Richard Bartle formuliert dies ähnlich: „Virtual worlds are implemented by a computer (or network of computers) that simulates an environment.“ (Bartle 2003, S. 1). Allerdings spricht Bartle gleichzeitig von der Persistenz der Spielwelten, also deren Fortbestehen und Weiterentwicklung, auch wenn kein Spieler mit ihnen interagiere (vgl. ebd.). Vielen Online-Rollenspielen liegt zwar eine persistente Spielwelt zugrunde, dies war aber kein Kriterium bei der Auswahl der Probanden, weshalb dies unberücksichtigt bleiben soll. Ebenso waren die Genre der gespielten Spiele nicht ausschlaggebend für die Auswahl, weshalb auf diese an dieser Stelle nicht weiter eingegangen wird. Es soll vielmehr in der Analyse selbst auf die genannten Spiele kurz eingegangen werden, um ein besseres Verständnis zu gewährleisten.

Wichtig bleibt aber festzuhalten, dass die Schnittstelle zwischen dem Spieler in der physischen Welt und einem digitalen Spiel bzw. einer virtuellen Welt mit einem Avatar überbrückt wird. Der Avatar erst ermöglicht es Menschen, mit den Computersystemen zu interagieren. Dieser könne zum einen als Spielfigur verstanden werden, welche einer bestimmten durch das Spiel vorgegebenen Narration folgt und entsprechende Interaktionsmöglichkeiten bereithält, aber auch als digitale Repräsentation des physischen Menschen (vgl. Ackermann 2015, S. 52 f.). Die virtuelle Spielfigur soll dabei nachfolgend als Charakter bezeichnet werden. Dies wird damit begründet, dass besonders Spieler von Rollenspielen ihre Spielfiguren als *Chars*, also Charaktere beschreiben. Andere Bezeichnungen in den Fragestellungen des Interviews hätten u.U. missverstanden werden können.

1.1.2 Grinding als Spielelement

In der Einleitung konnte zumindest ein erster Eindruck davon vermittelt werden, was von Spielern als Grinding verstanden wird. Schlägt man den Begriff im Wörterbuch nach, so meint das englische Verb „to grind“ übersetzt „(zer)mahlen“ im Sinne von Mühle mahlen oder umgangssprachlich auch „sich abschinden, schuften“ (Langenscheidt 2013). Besonders verbreitet ist der Begriff im Poker, wo Grinding „[ü]ber einen längeren Zeitraum mit minimalem Risiko und kleinen Gewinnen spielen“ (Online Poker Info 2016) meint. Eine der wenigen Definitionen in der Literatur, welche sich speziell auf Computerspiele bezieht, bietet Keith Burgun: „Grinding [...] is any activity that a player can do repeatedly with minimal or no risk and that results in an in-game reward.“ (Burgun 2012, S. 48 f.). Es beschreibt also wie auch im Poker eine repetitive Spielhandlung mit geringem oder keinem Risiko, hält aber gleichzeitig fest, dass sich Gewinne entsprechend auf die spielinterne Belohnung beziehen. Game Designer Raph Koster (2007) unterteilt auf seiner Internetseite Spiele u.a. in „games with treadmills“ und meint damit Spiele, in denen jeder aufgrund repetitiver Spielelemente die Spitze erreichen könne. Ruft man sich in Erinnerung, was „to grind“ wörtlich übersetzt meint, spiegelt dies wieder, was manche Spieler mit Grinding assoziieren: mit Tretmühlen mahlen.

Sucht man den Begriff Grinding in diversen Spielerforen, wird abhängig von Spiel, Spielerfahrung und persönlichem Vokabular des Beitragenden das *Farming* mit Grinding gleichgesetzt, teilweise aber auch wieder von diesem unterschieden. So meint Grinding bei manchen explizit das Töten einfacher Monster, um Erfahrungspunkte zu erhalten, während *Farming* das Zusammensuchen bestimmter Ressourcen beschreibt. Diese Unterscheidung ist für die durchgeführte Untersuchung erst einmal nicht weiter relevant, da sich Burguns weiter gefasste Definition des Grindings besser anbietet, um die Befragten möglichst wenig in ihren Ausführungen einzuschränken. Im Anschluss an die Analyse kann dann geschaut werden, inwiefern Burguns Definition einer Erweiterung bedarf.

Verfolgt man Burguns Ausführungen weiter, wird eine äußerst negative Einstellung zum Grinding deutlich. So schreibt er:

„Grinding is bad for two reasons: First, it presents a false choice because you *should* grind your *Pokémon* up to level 99. There’s no in-game reason for you to do that: it only benefits you. This leads to the second reason, which is that you’re *motivating players to bore themselves*. In fact, you’re using the player’s boredom to counterbalance the tedium of grinding. [...] No one finds grinding interesting; it is compulsive behaviour.“ (Burgun 2012:49)

Burgun, selbst Game Designer, ist mit dieser negativen Einstellung gegenüber Grinding unter seinen Kollegen nicht allein. Auch Steve Rogers benennt Grinding als Grund dafür, dass Spieler aufhören würden Spiele zu spielen, weshalb das Phänomen zumindest eingegrenzt werden müsse (vgl. Rogers 2010, S. 387 f.). Perry und DeMaria hingegen sind der Meinung, dass Grinding als langweiliges Spielelement gewissermaßen versteckt werden müsse, indem man beispielsweise die Herausforderungen erhöhe (vgl. DeMaria/Perry 2009, S. 648).

Besonders Burguns (sehr pauschalisierte) Äußerung, niemand fände Grinding interessant, passt überhaupt nicht mit Angaben wie der von Clive Thompson zusammen, der behauptet, Grinding zu lieben (siehe Einleitung). An dieser Stelle entsteht also ein Spannungsfeld, in welchem sich die vorliegende Untersuchung verorten lässt. Einerseits sollte Grinding von Entwicklerseite im besten Fall vermieden, zumindest aber maskiert werden, andererseits findet das Spielelement auf Nutzerseite durchaus Anwendung. Zudem kann davon ausgegangen werden, dass beide Positionen existieren: dass es Spieler gibt, denen Grinding Spaß macht und die diesem positiv gegenüber eingestellt sind, und dass es solche gibt, die sich durch das repetitive Spielelement nicht unterhalten fühlen. Besonders die unterschiedliche Bewertung des Grindings seitens der Spieler wirft die Frage auf, warum das Spielelement trotzdem als solches angenommen wird.

Darüber hinaus soll in der Analyse ein besonderes Augenmerk darauf gerichtet werden, dass sich Burguns Definition nicht gegen ähnliche Spielelemente abgrenzt. Man ziehe das Beispiel *Tetris* heran: Der Spieler ordnet immer wieder von Null beginnend verschiedene Formen nebeneinander an. Das Spielverhalten ist demnach repetitiv. Je mehr Formen er dabei lückenlos ineinander fügen kann, desto mehr Punkte erhält er. Er erhält also eine spielinterne Belohnung. Trotzdem würde dies wohl kaum ein Spieler als Grinding bezeichnen. Warum? Einer der wesentlichen Unterschiede zwischen einem Spiel wie *Tetris* und dem von Burgun angeführten *Pokémon* kann wohl darin festgestellt werden, dass in Ersterem kein Fortschritt, bzw. keine Entwicklung speicherbar ist. Der Spieler beginnt immer wieder unter den gleichen Bedingungen von vorne und kann nichts dafür tun, damit sich seine Anfangsbedingungen verbessern (abgesehen davon, dass sich aller Wahrscheinlichkeit nach seine Geschicklichkeit stetig verbessert, was aber nicht im Spielkontext kommuniziert wird). Es soll also außerdem untersucht werden, welche Rolle der speicherbare Fortschritt beim Grinden spielt und inwiefern die Ergebnisse dazu beitragen, Grinding von ähnlichen repetitiven Spielelementen abgrenzen zu können.

I.1.3 Involvierung, Immersion und Presence

Versucht man zu beschreiben, wie Menschen ein bestimmtes Medienangebot erleben, stellt das *Konzept der Involvierung* bzw. *Immersion* einen breit genutzten Ansatz dar und macht gewisse Zustände während der Mediennutzung, im Besonderen bei Computerspielen beschreibbar. Da Immersion als Bezeichnung besonders bei dem Motivationskonzept von Nick Yee (2005) Verwendung findet, sollen die relevanten Begrifflichkeiten nachfolgend kurz erläutert und präzisiert werden.

Im vorangegangenen Abschnitt wurde herausgestellt, dass die Interaktion der Spieler mit der Spielwelt wesentlich für das Verständnis ihres Nutzerverhaltens bei Computerspielen ist. Pietschmann hält fest, dass das Ergebnis dieser Interaktion in erster Linie eine Form kognitiver Beschäftigung sei, eine innere Aktivierung des Spielers. Zwar sei er auch physisch an den Geschehnissen der Spielwelt beteiligt, z.B. durch Klicken der Maus, jedoch würden den Eingabehandlungen des Spielers erst durch kognitive Prozesse Sinn und Zusammenhang gegeben. Diese kognitive Aktivierung könne allgemein als Involvierung bezeichnet werden (vgl. Pietschmann 2009, S. 12).

Pietschmann stellt heraus, dass es sich bei Betrachtung der englischen Bedeutungen des Begriffs *Involvement* um eine intensive Form des Einschließens in etwas bzw. das Beschäftigen mit etwas handelt oder aber auch „Verwickeln“, „Umfassen“ und „Hineinziehen lassen“ meint. In verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen werde der Begriff als eine Form der inneren Aktivierung gegenüber einem spezifischen Objekt definiert, es werde also als der Aktivierungsgrad eines Nutzers gegenüber einem bestimmten Sachverhalts angesehen (vgl. Pietschmann 2009, S. 67).

Das Konzept der Immersion stelle dabei oftmals eine spezielle Form der Involvierung dar. Zurückgeführt auf das lateinische Wort *immergere*, welches mit verschmelzen oder eintauchen übersetzt werden könne, verstehe man unter Immersion im Allgemeinen einen „Vorgang oder Zustand des Ein- oder Untertauchens“ (vgl. ebd).

Murray definiert Immersion als einen psychologischen Zustand, der vergleichbar sei mit dem Empfinden, in Wasser unterzutauchen. Dies gilt als eine der am weitesten verbreiteten Bestimmungen des Begriffs. Man habe das Gefühl, von einer anderen Realität umgeben zu sein, welche die gesamte Aufmerksamkeit auf sich ziehe (vgl. Murray 1997, S. 98). Auch McMahan stützt sich auf Murays Begriffsbestimmung und definiert im Bezug auf Computerspiele: „[I]mmersion means the player is caught up in the world of the game’s story (the diegetic level), but it also refers to the player’s love of the game and the strategy that goes into it (the nondiegetic level).“ (McMahan 2003, S. 68). Das Eintauchen geht für sie also über die narrative Ebene hinaus und umfasst somit speziell das immanente Interaktivitätspotential von digitalen Spielen. Sie bestimmt drei Bedingungen für Computerspiele, damit diese ein Empfinden von Immersion hervorrufen würden: (1) Die Erwartungen des Nutzers, die er an ein Computerspiel oder die Spielwelt habe, wür-

den von dem Medienangebot nahezu vollständig gedeckt werden; (2) die Handlungen des Nutzers müssten einen wahrnehmbaren Effekt auf die Spielwelt haben und (3) die Konventionen der Spielwelt müssten konsistent sein, auch wenn sie sich nicht mit denen der realen Welt decken würden (vgl. ebd.).

Je nach Herangehensweise an das Immersionskonzept wird der Begriff der *Presence* synonym mit diesem verwendet, an anderer Stelle aber auch stark von diesem abgegrenzt.

Präsenzerleben finde seine ersten Forschungsansätze im Zusammenhang mit virtuellen Realitäten (VR) und beschreibe allgemein gesprochen das Gefühl, sich in dieser anwesend zu fühlen bzw. ein medial vermitteltes Erlebnis als non-medial zu empfinden (vgl. Ditton/Lombard 1997)¹. Dabei konzentrierten sich Immersionskonzepte der frühen *Presence*-Forschung in der Regel weniger auf die Auswirkungen auf menschliche Erfahrungen, als vielmehr auf die Technik, die solche Erfahrungen auslösen würden (vgl. Pietschmann 2009, S. 41). Slater und Wilbur beispielsweise beschreiben Immersion als eine auf technischer Basis erzeugte Medienqualität, während für sie der Begriff *Presence* das psychische Erleben fasst, welches mittels Realisierung der technisch erreichbaren Immersion auftreten könne². Ein Medium könne demnach immersiv sein, was in verschiedenen Abstufungen messbar gemacht werde (vgl. Slater/Wilbur 1997, S. 604 f.).

Ein solches Stufenmodell zur Messung des Immersionsgrades liefern Brown und Cairns, wobei sie Immersion mit der oben angeführten Auffassung von Involvierung in Beziehung setzen. Die niedrigste Stufe bezeichnen die Autoren als *Engagement*, welche voraussetzt, dass ein Spieler grundsätzlich Interesse an einem Spiel aufweist und einen persönlichen Zugang zu diesem habe. In der zweiten Stufe, hier als *Engrossment* bezeichnet, investiere der Spieler Emotionen in ein Spiel und gleichzeitig habe das Spiel auch direkte Auswirkungen auf die Emotionen des Spielers. Der Spieler sei hier stärker auf das Spiel konzentriert und nehme seine reale Umgebung kaum noch wahr. Die dritte und letzte Stufe wird von den Autoren als *Total Immersion* beschrieben und mit dem Empfinden von medialer Präsenz gleichgesetzt. Der Spieler sei von seinem realen Umfeld abgeschnitten, da das Spiel seine gesamte Aufmerksamkeit auf sich ziehe, und Gedanken und Gefühle vollkommen auf das Spiel fokussiert seien (vgl. Brown/Cairns 2004, 1297 ff.).

¹ Ditton und Lombard identifizieren sechs verschiedene Herangehensweisen an *Presence*, welche sich allerdings zusammengefasst mit der Wahrnehmungssillusion beschreiben lassen können, sich in einem non-medialen Raum zu befinden (vgl. Pietschmann 2009, S. 43).

² Andere Ansätze unterscheiden in Teilbereiche von *Presence* (z.B. Lee 2004; Skalski/Tamborini 2006). Dabei beschreibe die *Spatial Presence* die Illusion, sich in einem virtuellen Raum zu befinden, während sich *Social Presence* das Empfinden umfasse, sich mit einer oder mehreren medial vermittelten Personen zusammen zu sein. Mit *Self-Presence* hingegen werde der Zustand beschrieben, in dem der Nutzer seine Repräsentation in der virtuellen Welt als sein reales Selbst wahrnimmt (vgl. Pietschmann 2009, S. 44 ff.). Für die Untersuchung soll diese Unterscheidung aber nicht getroffen werden, sondern der Begriff *Presence* übergreifend verwendet werden.

Der dargelegte Überblick zeigt deutlich, dass die Ansätze an die Begrifflichkeiten Immersion, Presence und Involvierung vielfältig und nicht klar voneinander zu trennen sind. Im Rahmen dieser Untersuchung soll weder das Immersionspotential von Medienangeboten genau geprüft, noch der Immersionsgrad bei der Erfahrung der Spieler gemessen werden. Vielmehr soll allgemein untersucht werden, ob Grinding als immersives Spielelement wahrgenommen wird oder vielleicht sogar das genaue Gegenteil der Fall ist. Daher scheint es sinnvoll, die Konzepte vereinfachend zusammenzufassen. Demnach soll Involvierung die Beschäftigung mit der Spielwelt beschreiben, während Immersion als Unterform dessen das Eintauchen in die virtuelle Welt definiert, bei welcher die Grenzen zwischen Realität und Medialität nach und nach verschwimmen. Das Ein- oder Untertauchen umfasst dabei, wie bei McMahan angeführt, sowohl die diegetische Welt, als auch die non-diegetischen Elemente eines Spiels. *Presence* hingegen kann wie bei Brown und Cairns als höchste Form der Immersion verstanden werden, bei welcher die medialen Grenzen vollständig verschwunden sind, und sich der Spieler in der Spielwelt selbst anwesend fühlt.

An dieser Stelle muss festgehalten werden, dass es sich dabei immer um den Moment des Spielerlebens handelt, der demnach vergänglich ist. Andere Ansätze beispielsweise setzen Immersion mit einer *suspension of disbelief* (übersetzt: „Aussetzen der Ungläubigkeit“) gleich, wie etwa Adams and Rollings: „Suspension of disbelief is a mental state in which you choose [...] to believe that this pack of lies, this fiction, is reality.“ (Adams/Rollings 2003, S. 58). An dieser Stelle wird also nicht mehr davon gesprochen, dass man in eine andere Welt eintauche und seine Aufmerksamkeit auf diese lenke, sondern vielmehr die virtuelle Welt als eigene Realität annehme oder gar mit dieser verwechsle. Verfolgt man solche Ansätze weiter, ist es demnach nicht verwunderlich, wenn in der öffentlichen Diskussion immer wieder die Frage nach Verboten sogenannter Killerspiele aufkommt³. Das Gefühl des Eintauchens in eine fiktionale Welt oder auch das (zeitweise) Vergessen der Medialität eines Computerspiels mit einem Verlust des eigenen Realitätsverständnisses gleichzusetzen, konnte nach Schreier allerdings bisher nicht hinreichend begründet werden. Vielmehr sei dem Spieler das „Tun als ob“ stets bewusst, auch wenn dies in Momenten der vollen Aufmerksamkeit und Konzentration auf das Medienangebot zweitweise vergessen werden könne (vgl. Schreier 2002, S. 52 ff.).

1.2 Konzepte zur Spielermotivation

Möchte man verstehen, was Spieler zu einem Spielelement wie Grinding motiviert, scheint es zunächst sinnvoll zu sein zu schauen, was Nutzer generell zum Spielen motiviert.

³ Einen vertiefenden theoretischen Diskurs über die Gefährlichkeit von Immersion bietet Furtwängler (vgl. 2006).

Warum der Mensch spielt gehört wohl zu einer der ältesten Grundfragen unserer Kultur und beschäftigt Forscher verschiedener Wissenschaftsdisziplinen schon lange. Die verbreitetste Antwort ist dabei genauso banal wie logisch: Der Mensch spielt, um Spaß zu haben. Doch Spaß ist relativ und wird subjektiv verschieden wahrgenommen. Daher muss differenzierter betrachtet werden, was Personen zum Spielen motiviert.

Im Bereich der Game Studies gilt als eines der grundlegenden Modelle zur Spielermotivation das Konzept Bartles (vgl. 1996) und seiner Einteilung in sogenannte *player types*. Dieses soll nachfolgend erläutert und anschließend mit den Konzepten Yees (2005) und Hartmanns (2008) erweitert werden.

I.2.1 Modell zur Spielermotivation nach Bartle (vgl. 1996)⁴

Bartles Konzept ist Ergebnis einer langen Diskussion unter erfahrenen *MUD*-Spielern (*Multi-User Dungeons*), welche er als Administrator strukturierte und zusammenfasste. *MUDs* fanden Ende der 1970er Jahre ihren Anfang und gelten als die ersten Vertreter von Online-Rollenspielen.

Bartle geht zu Anfang ebenfalls davon aus, dass der Mensch spiele, um unterhalten zu werden, jedem aber unterschiedliche Faktoren in einem Spiel Spaß machen würden. Er stellt fest, dass vier Komponenten besonders häufig als Spaßfaktor in der Diskussion genannt wurden und somit ausschlaggebend für die Motivation von Spielern seien: Leistung (*Achievement*), Erkundung (*Exploration*), soziale Kontakte (*Socializing*) und sich anderen aufzudrängen bzw. sie zu dominieren (*Imposition upon others*). Er nutzt diese Komponenten zur Benennung der Spielertypen und ordnet diese auf einem Graphen an, hier in Abbildung 2 dargestellt.

⁴ Falls nicht anders angegeben, beziehen sich die folgenden Ausführungen auf Bartles Veröffentlichung „Hearts, Clubs, Diamonds, Spades. Players Who Suit MUDs“ (vgl. 1996). Da es sich um eine Online-Veröffentlichung handelt, können keinen genauen Seitenzahlen angegeben werden.

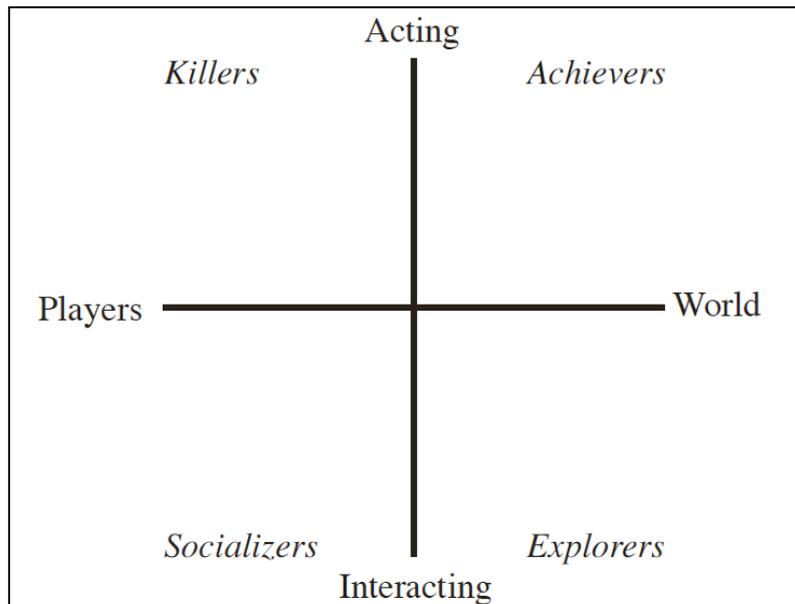


Abbildung 2: Bartles "Interest graph" der verschiedenen Spielertypen (1996)

Die Achsen des Graphen repräsentierten den Ursprung der jeweiligen Spielermotivation. Die X-Achse geht von dem Schwerpunkt auf dem Spieler zum Schwerpunkt auf die Spielwelt; die Y-Achse von der Interaktion zur Aktion bzw. Handlung. Laut Bartle gebe es dabei keine festen Grenzen zwischen den Spielertypen. Die meisten Spieler bewegten sich demnach zwischen allen vier Typen, abhängig von ihrer Laune und ihrem Spielstil. Trotzdem könne man aber bei fast allen Spielern eine Hauptmotivation identifizieren, die einem der vier Spielertypen zuzuschreiben sei. Zwar würden Spieler zwischen bestimmten Spielstilen wechseln, dies diene in der Regel aber immer ihrem primären Interesse. Dies wird in den Beschreibungen der einzelnen Spielertypen deutlich.

Das Hauptziel für *Achiever* liege im Gewinnen, welches durch die meisten Punkte oder den höchsten Level definiert sei. Sie handelten *in der Spielwelt* und seien bestrebt, das Spiel zu meistern. Erkundung sei notwendig, um neue Schätze zu finden oder auf anderem Weg Punkte zu erzielen, die Kommunikation mit anderen wiederum, um die Methoden der Mitspieler zu erlernen, Reichtum anzuhäufen. Andere umzubringen sei nur dann notwendig, wenn Rivalen eliminiert werden müssten oder Spieler zwischen ihnen und der Belohnung stünden. *Achiever* seien stolz auf ihren spielinternen Status und darauf, wie schnell sie diesen erreichten.

Explorer versuchten möglichst viel über die Spielwelt zu erfahren und darüber, welche Möglichkeiten diese bietet. Sie würden viel abseits des vorgesehenen Weges laufen, suchten nach interessanten Features oder auch Bugs (Funktionen oder Programmierungsfehlern) und testeten die Mechanik der virtuellen Welt. Sie würden *mit der Welt* interagieren. Die Punktejagd könne notwendig sein, um neue Bereiche zu erkunden, andere zu töten gehe allerdings schneller. Die

Kommunikation mit Mitspielern könne dagegen informativ sein, um neue Ideen zum Ausprobieren zu bekommen. *Explorer* seien stolz auf ihr Wissen über die Welt und darauf, dass sie die vollständigste Weltkarte unter ihren Mitspielern besitzen würden.

Socializer seien interessiert an anderen Menschen und was diese zu sagen hätten. Das Spiel sei mehr oder weniger nebensächlich, es sei vielmehr ein gemeinsamer Ort, wo den Spielern Dinge widerfahren würden. Für *Socializer* seien die Beziehungen zu anderen Spielern interessant, mit ihnen zu lachen, ihnen zuzuhören, sich mit ihnen zu unterhalten – kurz: sie *interagierten mit anderen Spielern*. Erkundung könne hilfreich sein um zu wissen, worüber andere reden und Punkte zu sammeln, um einen bestimmten Status zu erlangen. Andere zu töten hingegen werde nur entschuldigt, wenn es ein impulsiver Akt ist, um einen engen Freund zu rächen. *Socializer* seien stolz auf ihre Freundschaften, ihre Kontakte und ihren Einfluss.

Killer existierten, um sich anderen aufzudrängen. Dies könne in seltenen Fällen auch nett gemeint sein, z.B. um anderen Ratschläge zu erteilen, i.d.R. aber attackierten sie andere Spieler, um ihre Charaktere zu töten. Je größer die heraufbeschworene Not ist, desto größer sei die Freude des *Killers*, diese verursacht zu haben. Sie würden *mit anderen Spielern handeln* bzw. gegen sie vorgehen. Punkte sammeln sei notwendig, um stärker als andere zu werden, und Erkundung könne neue Methoden aufdecken, andere zu töten. Selbst die Kommunikation mit anderen könne hilfreich sein, z.B. um die Spielgewohnheiten anderer kennenzulernen oder sich über Tötungstaktiken mit anderen *Killern* zu beraten. *Killer* seien stolz auf ihren gefürchteten Ruf und fänden die größte Unterhaltung im Wettbewerb mit anderen.

Man darf nicht außer Acht lassen, dass Bartles Definitionen der einzelnen Spielertypen zum Teil ausschließlich auf die Spielmechanik von *MUDs* zurückzuführen sind. Trotzdem könnten die Grundeigenschaften der einzelnen Typen durchaus auch auf andere Spiele übertragen werden (vgl. Quandt/Wimmer 2008, S.170 f.).

Gleichzeitig stößt das Modell an gewisse Grenzen. Bartle geht in seinem später veröffentlichten Buch teilweise selbst darauf ein. So sei u.a. nicht festgehalten, dass Spieler ihren Stil mit den Jahren verändern könnten und auch nicht, dass manche Spieler einen Spielstil nutzten, der eigentlich einem anderen diene, z.B. wenn *Achiever* das Töten anderer Mitspieler zur eigenen Herausforderung machen (vgl. Bartle 2003, S. 140).

I.2.2 Modell zur Spielermotivation nach Yee (vgl. 2005)⁵

Auch Yee stellt die Grenzen von Bartles Modell heraus. Yee befragte insgesamt mehr als 40.000 MMORPG-Spieler (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) über einen Zeitraum von sieben Jahren zu ihrem Spielverhalten (vgl. Yee 2007). Bartles Modell würde zwar wichtige Grundlagen liefern, so Yee, sei aber nicht empirisch belegt und müsse unter bestimmten Gesichtspunkten sehr kritisch betrachtet werden. Erstens schreibe Bartle den einzelnen Typen Merkmale zu, die vielleicht gar nicht korrelieren würden, so z.B. Rollenspiel und Sozialisierung als Merkmale der *Socializer*. Zweitens müsse auf die Möglichkeit verwiesen werden, dass sich Typen stark überschneiden könnten, betrachte man z.B. Mitglieder von Gilden, welche sich das Erreichen bestimmter Ziele zur Aufgabe gemacht hätten. Diese wären nach Bartle sowohl den *Socializern* als auch den *Achievern* zuzuordnen, befänden sich auf seinem Graphen aber an grundsätzlich gegensätzlichen Enden. Drittens liefere das durchweg theoretische Modell noch keinen Ansatz, wie der Typus eines einzelnen Spielers evaluiert werden könne.

Darauf und auf den Erkenntnissen vorangegangener Studien aufbauend, erstellt Yee eine Liste mit möglichen Motivationen und formuliert 40 Fragen für die Erhebung. Erfragt wurde z.B. „Wie sehr genießt du es, Ressourcen, Items oder Geld anzuhäufen?“ oder „Wie oft sprichst du mit deinen Onlinefreunden über persönliche Angelegenheiten?“. 3.200 vollständig ausgefüllte Fragebögen bildeten letztlich den Datensatz. Aus den Ergebnissen erarbeitet Yee zehn Motivationsfaktoren, die nicht mehr trennscharf im Sinne von Nutzertypen zu verstehen seien, sondern bestimmte Grundbedürfnisse reflektierten. Alle zehn Faktoren könnten dabei den drei übergreifenden Grundmotivationen Leistung, Soziales und Immersion zugeordnet werden (s. Abb. 3). Es folgt eine Erläuterung der einzelnen Faktoren.

Achievement	Social	Immersion
Advancement Progress, Power, Accumulation, Status	Socializing Casual Chat, Helping Others, Making Friends	Discovery Exploration, Lore, Finding Hidden Things
Mechanics Numbers, Optimization, Templating, Analysis	Relationship Personal, Self-Disclosure, Find and Give Support	Role-Playing Story Line, Character History, Roles, Fantasy
Competition Challenging Others, Provocation, Domination	Teamwork Collaboration, Groups, Group Achievements	Customization Appearances, Accessories, Style, Color Schemes
		Escapism Relax, Escape from RL, Avoid RL Problems

Abbildung 3: Tabelle der Motivationsfaktoren nach Yee (2005)

⁵ Falls nicht anders angegeben, beziehen sich die folgenden Ausführungen auf Yees Veröffentlichung „A Model of Player Motivations“ (vgl. 2005). Da es sich um eine Online-Veröffentlichung handelt, können keine genauen Seitenzahlen angegeben werden.

Achievement

Advancement: Spieler, die eine hohe Zustimmung in dieser Komponente haben, würden Befriedigung durch das (schnelle) Erreichen von Stufen und das Ansammeln von spielinternen Ressourcen wie etwa Gold erlangen. Konstante Fortschritte und ein hoher, vom Spiel implementierter Machtstatus (z.B. die besten Kampftechniken zu beherrschen, soziale Anerkennung zu erfahren oder finanziell unabhängig zu sein) seien die wesentlichen Antriebsfedern.

Mechanics: Für diese Spieler sei das Analysieren und Verstehen der numerischen Spielmechanik von großem Interesse. Das bedeutet, sie kalkulierten beispielsweise den genauen Unterschied, welchen Schaden bestimmte Ausrüstungsgegenstände verursachten. Ihr Ziel sei es, das System zu verstehen, welches dem Spiel zugrunde liegt, um ihren Charakter in bestimmten Bereichen zu optimieren.

Competition: Die Komponente des Wettbewerbs beschreibe das Interesse von Spielern, sich mit anderen Spielern zu messen. Dies umfasse sowohl, mit anderen Spielern in Wettkämpfen wie Duellen zu treten, aber auch anderen Spielern aufzulauern, um diese zu töten. Sie würden die Macht genießen, gegen andere Spieler zu gewinnen oder sie zu dominieren.

Social

Socializing: Andere Spieler zu treffen und kennenzulernen, stehe bei diesen Spielern im Vordergrund. Sie fänden es interessant, sich mit anderen zu unterhalten und ihnen zu helfen – sei es einem unerfahrenen Spieler oder Freunden.

Relationship: Diese Spieler versuchten ausdauernde, bedeutsame Freundschaften zu knüpfen. Sie hätten kein Problem damit, sich über persönliche Belange auszutauschen, welche außerhalb der Spielwelt von Bedeutung sind. Sie würden sich typischerweise mit engen Freunden innerhalb der virtuellen Welt umgeben.

Teamwork: Bei einer hohen Zustimmung zu dieser Komponente stünden das gemeinsame Bewältigen von Herausforderungen und Kollaboration an erster Stelle. Diese Spieler würden eher in einer Gruppe als allein spielen und hätten ein größeres Interesse an der Gruppen- als an der individuellen Leistung. Befragte, die eine niedrige Zustimmung in diesem Fragenkomplex angaben, bevorzugten es, allein zu spielen, und empfänden Unabhängigkeit von anderen Spielern als besonders wichtig. Diese Spieler fänden sich nur in Gruppen zusammen, wenn es absolut notwendig erscheine.

Immersion

Discovery: Die Motivation entstehe bei diesen Spielern aus der Erforschung der Welt und dem Aufdecken von Orten, *Quests* (Aufgaben) oder Artefakten, von denen die meisten anderen Spie-

ler nichts wüssten. Sie würden sowohl das Reisen genießen, um neue Teile der Welt zu erkund-schaften, als auch das Ansammeln von Informationen über die Spielwelt.

Role-Playing: Diese Spieler hätten Interesse am Abtauchen in die Geschichte, welche sie durch die Augen des eigens erstellten Charakters erleben würden. Sie würden viel Zeit investieren, um die Hintergrundgeschichte der Welt zu verstehen und um sich selbst eine Geschichte für ihren Charakter auszudenken. Zusätzlich sei das Rollenspiel ihres Charakters faszinierend, in dem Sinne, dass sie ihren Charakter in die übergreifende Geschichte der Welt integrieren wollen.

Customization: Eine hohe Zustimmung bei dieser Subkomponente spräche für einen Spieler, der viel Zeit für die Erstellung seines Charakters aufwende. Das individuelle Erscheinungsbild sei für diese Spieler besonders wichtig. Sie würden es mögen, wenn das Spiel ihnen eine breite Auswahl an Möglichkeiten zur Charaktererstellung bereitstellt.

Escapism: Die Motivation für diese Spieler liege im Entspannen und Abschalten von realen Alltagsproblemen (die in der Tabelle verwendete Abkürzung RL steht in diesem Zusammenhang für *Real Life*). Sie würden das Spiel möglicherweise spielen, um sich von den eigenen Problemen abzulenken oder der realen Welt generell zu entfliehen.

Der Schwerpunkt in dieser Darstellung liegt darauf, was es bedeutet, wenn eine hohe Zustimmung zu den einzelnen Komponenten gemessen wurde. Eine geringe Zustimmung kann dabei selbstverständlich genauso aussagekräftig sein. So hält Yee fest, dass beispielsweise Spieler, die wenig oder gar keinen Wert auf die sozialen Komponenten eines Spiels legten, gleichzeitig solche Spiele bevorzugten, in denen die Spielmechanik keine Interaktion mit anderen Spielern erfordere.

Des Weiteren zeigen die Ergebnisse der Studie teilweise große Unterschiede zu Bartles Modell auf. So geht Bartle beispielsweise davon aus, dass Sozialisierung und Rollenspiel ein und demselben Spieltyp zugeordnet werden können. Yees Studie zeigt, dass dies voneinander unabhängige Faktoren seien. Das gleiche gilt für die Faktoren *Discovery* und *Mechanics*, die sich bei Bartle in dem Typus *Explorer* bündeln, hier aber voneinander unabhängige Motivationsfaktoren bilden. Zudem stellte Yee fest, dass die Faktoren *Advancement* und *Competition* stark korrelieren würden. Bei Bartle sind dies Motivationen zweier unterschiedlicher Typen, denen der *Achiever* und der *Killer*. Zusätzlich existiert der Faktor Immersion in Bartles Modell gerademal ansatzweise. Die darunter fallenden Komponenten wie *Role-Playing*, *Customization* und *Escapism* hätten aber starken Einfluss auf die Motivation mancher Spieler, so Yee.

Yees Modell bietet gegenüber Bartles Konzept einige Vorteile. So scheint es plausibel, dass sich Spieler nicht starr einem speziellen Nutzertyp zuschreiben lassen, sondern jeder Nutzer unterschiedliche Faktoren, die zu seiner Spielermotivation beitragen, in sich vereinen kann.

Trotzdem müssen auch bei Yees Motivationsmodell einige Aspekte kritisch betrachtet werden, beispielsweise wenn man dieses mit dem theoretischen Modell der Immersion verknüpft. So fasst Yee die vier Komponenten *Discovery*, *Role-Playing*, *Customization* und *Escapism* als immersive Faktoren. Hierbei wird nicht berücksichtigt, dass ein Spiel durchaus immersiv auf Spieler wirken kann, die keine Präferenz für einen der genannten Aspekte aufweisen. Stattdessen ist durchaus denkbar, dass jeder Faktor für sich genommen eine Immersion auf den Spieler haben kann, z.B. wenn ein Spieler viel Zeit mit Freunden online verbringt und die Gespräche mit anderen in der virtuellen Welt das Gefühl einer medialen Präsenz auslösen. Oder aber auch, dass erst der Wettbewerb mit anderen dafür sorgt, dass ein Spieler in die virtuelle Welt eintaucht. Fairerweise muss aber auch angemerkt werden, dass *immersion* oder *to immerse* im englischsprachigen Raum verschiedene alltagsbezogene Bedeutungen hat, die nicht wie im Deutschen primär in spezifischen Kontexten und als Fachbegriffe für die Eigenschaften bestimmter Medienangebote gebraucht werden. So ist im Englischen die Bedeutung von *immersion* auch, sich vertiefend mit einer Sache zu beschäftigen (vgl. Pietschmann 2009, S. 69). In diesem Sinn scheint der Begriff Immersion als übergeordnete Kategorie der angeführten Motivationsfaktoren durchaus plausibel und deutet eher auf eine terminologische Ungenauigkeit als eine grundsätzliche Fehlannahme hin.

Des Weiteren muss, wie auch bei Bartle, berücksichtigt werden, dass es sich bei Yees Studie um eine Befragung von Onlinespielern handelt. So kann man davon ausgehen, dass die soziale Komponente bei Spielen, welche keinen Mehrspielermodus bieten, wenig bis gar keinen Einfluss auf die Motivation hat. Da es sich bei der nachfolgenden Befragung aber nicht um ein festgelegtes Spiel, sondern vielmehr um die generelle Herangehensweise an Computerspiele handelt, kann vielmehr geschaut werden, ob solche Faktoren ausschlaggebend für die Wahl der gespielten Spiele sind.

Abgesehen von den sozialen Komponenten gibt es bei Yee aber noch einen weiteren Faktor, der so, wie er ihn beschreibt, nur im Zusammenhang mit Onlinespielen relevant erscheint: die Motivation durch Wettbewerb. Auch bei Bartle wird dieser Aspekt nur im Zusammenhang des Spielertyps *Killer* genannt. Yee stellte zudem fest, wie oben bereits festgehalten, dass *Competition* stark mit der Motivation durch *Advancement* korreliert. Nun ist es aber durchaus vorstellbar, dass auch Spieler, die vermehrt alleine spielen, von diesen beiden Faktoren – auch im Zusammenhang – motiviert werden, selbst wenn es bei Wettbewerb weniger darum geht, sich mit anderen zu messen als vielmehr gegen die Spielmechanik zu gewinnen. Im Hinblick dessen soll die Komponente *Competition* mit dem Konzept Tilo Hartmanns zum intrinsischen und extrinsischen Wettbewerb erweitert werden.

1.2.3 Modell zur Spielermotivation durch Wettbewerb nach Hartmann (vgl. 2008)

Da Hartmann stark in Anlehnung an Deci und Ryan (1993) argumentiert, soll dieses Konzept kurz angerissen werden.

Deci und Ryan stellen in ihrer Theorie unter pädagogischen Gesichtspunkten den Zusammenhang zwischen Motivation und Selbstbestimmung heraus. Dabei gelten Menschen dann für sie motiviert, wenn sie etwas erreichen wollen bzw. wenn sie mit ihrem Verhalten einen bestimmten Zweck verfolgten. Diese Intention ziele dabei auf einen zukünftigen Zustand ab, gleichgültig ob dieser wenige Sekunden oder mehrere Jahre entfernt liege. Dazu gehöre auch die Bereitschaft, ein Mittel einzusetzen, das den gewünschten Zustand herbeiführe. Intentionale und insofern motivierte Handlungen gingen dabei von der Person aus und richteten sich entweder auf eine unmittelbar befriedigende Erfahrung oder auf ein längerfristiges Handlungserlebnis. Dabei unterscheiden sie in *intrinsisch* und *extrinsisch motivierte* Verhaltensweisen. Intrinsische Motivation könne als eine interessenbestimmte Handlung definiert werden, deren Aufrechterhaltung keine vom Handlungsgeschehen zu trennende Konsequenzen erfordert, d.h. keine externen Anstöße, Versprechungen oder Drohungen. Extrinsische Motivation werde hingegen in Verhaltensweisen sichtbar, die mit einer instrumentellen Absicht verfolgt werde, um eine von den Handlungen separierbare Konsequenz zu erlangen. Dies würde meist durch Aufforderung in Gang gesetzt werden, deren Befolgung eine Belohnung erwarten lässt oder die auf andere Weise instrumentelle Funktion besitzt. Dies sei z.B. dann der Fall, wenn einer Person für eine Aktivität Geld oder eine Auszeichnung angeboten werde. Zur extrinsischen Motivation zähle demnach vor allem eine soziale Komponente, also der Einfluss durch andere Personen oder auch ein in gesellschaftlichen Werten fixierter Anstoß, der für die Selbstachtung relevant sei (vgl. Deci/Ryan 1993, S. 226 ff.).

Hartmann stellt zu Beginn heraus, dass Wettbewerb in Computerspielen eine der zentralsten Rollen spiele. In Anlehnung an Deci und Ryan könne dabei unter Wettbewerb zweierlei verstanden werden: (1) Wettbewerb meint das Ringen mit inneren, selbst gesetzten Leistungsstandards, z.B. wenn eine Person eine Vorgabe überbieten will, die sie freiwillig und eigenständig formuliert hat (vgl. Hartmann 2008, S. 211). Dies kann als intrinsischer Wettbewerb bezeichnet werden⁶. In diesem Sinne liege jedem Spiel ein Wettbewerb zugrunde, da stets die Erreichung eines vom Spiel vorgegebenen oder selbst kreierte Ziels im Vordergrund stehe. Dem gegenüber stehe der (2) Wettbewerb, welcher das Ringen mit externen Leistungsstandards beschreibe, die in einem sozialen Wettbewerb vorgegeben würden. Der soziale Wettbewerb komme immer dann zustande, wenn mindestens zwei Menschen aufgrund ihrer Interessen inkompatibel zueinander ste-

⁶ Hartmann verwendet nicht explizit die Begriffe intrinsisch und extrinsisch. Da er aber auf Grundlage des Modells von Deci und Ryan (1993) argumentiert und seinen zwei vorgestellten Arten des Wettbewerbs die dort beschriebenen Motivationsarten zugrunde liegen, sollen diese der Einfachheit wegen als intrinsischer und extrinsischer Wettbewerb bezeichnet werden.

hende Ziele oder Absichten verfolgt (vgl. ebd.). Ein simples Beispiel wäre also eine Situation, in der zwei Menschen die Absicht verfolgen, ein Schachspiel zu gewinnen. Da nur eine von zwei Personen das Spiel siegreich beenden kann, sind ihre Interessen inkompatibel und es entsteht ein sozialer Wettbewerb. Dies soll nachfolgend den extrinsischen bzw. sozialen Wettbewerb beschreiben.

Computerspiele würden nach Hartmann (2008) beide der skizzierten Wettbewerbsarten beinhalten. Zum einen müsse der Nutzer stets gewisse Herausforderungen bewältigen, wie etwa Aufgaben lösen, Punktzahlen erreichen oder Levels meistern. Damit gäben Computerspiele zwar externe Leistungsstandards vor, welche die Spieler aber als interne Standards übernähmen, indem sie sich auf ein Spiel einließen und das Spielziel zu ihrem eigenen machten. Nicht selten kreierte Nutzer sogar darauf aufbauend zugespitzte, härtere Leistungsstandards, die durch das Spiel gar nicht gefordert würden, z.B. die Jagd nach immer besseren Highscores. In diesem Sinne wetteiferten Nutzer gegen ihre eigenen, selbst gesetzten Leistungsstandards und würden durch die intrinsische Form des Wettbewerbs motiviert (vgl. ebd.).

„Sozialer Wettbewerb entfaltet sich beim Computerspielen hingegen immer dann, wenn die Leistungsvorgaben durch andere soziale Entitäten vorgegeben werden.“ (Hartmann 2008, S. 211). Mit sozialen Entitäten meint Hartmann sowohl die menschlichen Gegenspieler als auch virtuelle Charaktere, die durch den Computer simuliert werden und mit künstlicher Intelligenz ausgestattet sind. Wo immer sich soziale Entitäten dem Handlungsziel des Spielers in den Weg stellten, würden Computerspiele sozialen Wettbewerb hervorrufen. Alle Computerspiele, die in diesem Sinne das Leistungsstreben der Spieler stimulieren würden, könnten als kompetitiv bezeichnet werden (vgl. Hartmann 2008, S. 211 f.).

1.2.4 Anwendung der Motivationskonzepte

Die dargelegten Konzepte liefern Ansätze, die in Verbindung ein geeignetes Modell liefern, um die generelle Spielermotivation zu untersuchen. So soll betrachtet werden, welche individuellen Nutzertypen sich ergeben, die sich aus den Motivationsfaktoren Yees zusammensetzen, und ob sich Gemeinsamkeiten untereinander und in Bezug auf das Grinding identifizieren lassen. Gleichzeitig kann geschaut werden, ob sich Bartles Annahme, jedem Spieler liege eine Primärmotivation zugrunde, aus der Interpretation der Ergebnisse abzeichnet und inwiefern Grinding mit dieser in Verbindung steht. Darüber hinaus soll untersucht werden, ob eine der bei Hartmann angeführten Wettbewerbsarten ausschlaggebend für die Motivation generell, sowie für die Motivation zum Grinding im Besonderen ist.

KAPITEL II

METHODE UND HERANGEHENSWEISE DER EMPIRISCHEN ERHEBUNG

II.1 Erhebungsmethode

Das zentrale Interesse dieser Forschungsarbeit liegt in der Erhebung der Motivationsfaktoren von Spielern, sich in virtuellen Welten einem Spielelement wie Grinding zuzuwenden. Im Mittelpunkt der Forschung stehen demnach die Spieler selbst.

Für die Erhebung wurde als qualitative Forschungsmethode das Leitfadeninterview gewählt. Nachfolgend soll vorerst eine Begründung des Erhebungsinstruments geliefert werden, um anschließend die methodische Vorgehensweise der Erhebung darzulegen. Den Übergang zur Ergebnisdarstellung bildet als abschließender Punkt des Kapitels ein Überblick über die qualitative Inhaltsanalyse als gewählte Auswertungsmethode.

II.1.1 Merkmale qualitativer Sozialforschung

„Qualitative Forschung hat den Anspruch, Lebenswelten ‚von innen heraus‘ aus der Sicht der handelnden Menschen zu beschreiben.“ (Flick/von Kardorff/Steinke 2012, S. 14). Es gehe also darum, zu einem besseren Verständnis sozialer Wirklichkeiten beizutragen und auf Abläufe, Deutungsmuster und Strukturmerkmale aufmerksam zu machen (vgl. ebd.). In der sozialwissenschaftlichen Forschung werde oft die qualitative der quantitativen Forschung gegenübergestellt, wobei diese besser als einander ergänzende Methoden angesehen werden könnten. In der quantitativen Forschung würden demnach Fragen gestellt werden, deren Antworten entweder aus Zahlen bestünden oder in Zahlen transformiert und anschließend mittels statistischer Verfahren ausgewertet werden könnten. Sie orientiere sich an einem Objektivitätsanspruch, erfolge i.d.R. streng operationalisiert bzw. standardisiert und werde hauptsächlich zur Überprüfung von Hypothesen eingesetzt (vgl. Aeppli et. al. 2011, S. 107). In Anlehnung an Girtler formuliert Lamnek (vgl. 2005a) u.a. vier wesentliche Kritikpunkte an der quantitativ-standardisierten Vorgehensweise:

Erstens beruhen soziale Phänomene auf der Interpretation der Individuen einer sozialen Gruppe, die es zu erfassen gelte. Zweitens könnten soziale Tatsachen nicht vordergründig als objektiv identifiziert werden, sondern seien als soziale Handlungen je nach Situation anders zu interpretieren. Drittens könnten quantitative Erhebungen soziales Handeln nicht wirklich erfassen. Diesem werde mittels diverser Fragestellungen eine bestimmte Handlung zugeschrieben, die eher die des Forschers als die des Handelnden sei. Viertens könne das Aufstellen von zu testenden Hypothesen vor der eigentlichen Untersuchung dazu führen, dem Handelnden eine von ihm nicht geteilte Meinung oder Absicht zu suggerieren (vgl. Lamnek 2005a, S. 6 f.).

Diese und andere Kritikpunkte versuche die qualitative Forschung nach Möglichkeit zu umgehen. Dabei werde i.d.R. auf eine vorangestellte Hypothesenbildung verzichtet, die für die Erstellung eines standardisierten Erhebungsinstruments notwendig wäre. Stattdessen dienten qualitative Befragungen häufig der Hypothesengenerierung, vor allem, wenn sie in einer explorativen Studie

zum Einsatz kämen (vgl. Keuneke 2005, S. 254). Dabei folgten sie einem eigenen Forschungsparadigma, das Lamnek (vgl. 2005a, S. 20 ff.) entlang der Prinzipien (1) *Offenheit*, (2) *Forschung als Kommunikation*, (3) *Prozesscharakter von Forschung und Gegenstand*, (4) *Reflexivität von Gegenstand und Analyse*, (5) *Explikation* und (6) *Flexibilität* beschreibt.

(1) Offenheit bezieht sich dabei auf die eben genannte Explorationsfunktion qualitativer Sozialforschung. Im Untersuchungsprozess sei der Forscher angehalten, so offen wie möglich gegenüber neuen Entwicklungen und Dimensionen zu sein, die dann in die Formulierung der Hypothesen einfließen könnten. Dazu passt die Ansicht, dass (2) Forschung als Kommunikation zu sehen sei, also als Kommunikation und Interaktion zwischen Forscher und Befragtem. Der Prozess des gegenseitigen Aushandelns der Wirklichkeitsdefinition rücke in den Mittelpunkt des Interesses. Einen (3) Prozesscharakter weisen dabei der Forschungsgegenstand und der Akt des Forschens selbst auf. Die Verhaltensweisen und Aussagen der Befragten würden als prozesshafte Ausschnitte der Repräsentation und Konstruktion sozialer Realität betrachtet werden. Die (4) Reflexivität der Methode meint bei Lamnek sowohl eine reflektierte Einstellung des Forschers als auch die Anpassungsfähigkeit seines Untersuchungsinstruments. Damit ist gemeint, dass die Bedeutung einer Handlung oder eines sprachlichen Ausdrucks erst im Kontext des Ganzen verständlich sei und in diesem betrachtet werden müsse. (5) Explikation könne hingegen eher als Forderung, nicht als Vorgehen verstanden werden. Es bezieht sich auf die Erwartung an die Forschenden, die Einzelschritte des Untersuchungsprozesses so weit wie möglich offen zu legen, um die Nachvollziehbarkeit der Interpretation zu sichern. (6) Flexible Erhebungsverfahren würden es dabei möglich machen, sich an die jeweiligen Eigenheiten des Untersuchungsgegenstandes anzupassen. Die Durchführung eines narrativen Interviews etwa könne differenzierte Einsichten hervorbringen. So sei der Ausgangspunkt zwar das Verständnis eines Problems, die signifikanten Bezugslinien und relevanten Begrifflichkeiten würden aber erst im Verlauf der explorativen Untersuchung gewonnen werden. Diese müssten dann in den weiteren Gesprächsprozess immer wieder mit einbezogen werden (vgl. Lamnek 2005a, S. 20 ff.).

II.1.2 Das problemzentrierte, Leitfaden-gestützte Interview

Weit verbreitete Methoden in der qualitativen Forschung sind das teilstandardisierte und das offene Interview. Obwohl die teilnehmende Beobachtung lange als Königsdisziplin qualitativer Forschung galt, gewinne das qualitative Interview immer mehr an Bedeutung – nicht zuletzt, da der Zugang ins Feld mit der Absicht zur Beobachtung im Vergleich immer schwieriger falle. Ein weiterer Grund dafür sei, dass man sich in diesem Zusammenhang gründlich mit Auswertungsverfahren von Texten befasst habe und die daraus gewonnenen Informationen besser intersubjektiv nachvollziehbar seien, als dies bei der teilnehmenden Beobachtung möglich wäre (vgl. Lamnek 2005a, S. 329).

Als eine spezielle Form des qualitativen Interviews gilt die problemzentrierte Forschungstechnik. Anders als im narrativen Interview, bei welchem der Forscher ohne wissenschaftliches Vorwissen in die Datenerhebung gehe, stünde im problemzentrierten Interview zwar die Konzeptgenerierung durch den Befragten immer noch im Vordergrund, jedoch würde ein gewisses theoretisch-wissenschaftliches Vorverständnis beispielsweise in Form eines Leitfadens in die Gestaltung der Interviewsituation mit einfließen (Lamnek 2005b, S. 74 f.). Mit dem Leitfaden bringe der Forscher ein im Vorfeld konzipiertes Instrument zum Einsatz, um den Gesprächsverlauf um das zu untersuchende Problem herum zu strukturieren. Dabei müsse trotzdem das Prinzip der Flexibilität gewährleistet werden. Der Forscher müsse demnach in der Lage sein, sich auf den Befragten einzustellen und den Leitfaden besonders dann flexibel einzusetzen, wenn Aspekte genannt werden, die nicht in die Vorüberlegungen mit eingeflossen seien. Die Gesprächssteuerung wechsele demnach zwischen Interviewer und Interviewtem, wobei sie vornehmlich bei dem Befragten liege (vgl. Keuneke 2005, S. 258 f.). Der Leitfaden biete also ein Hilfsmittel, um einerseits bereits erschöpfte Themenbereiche von der Liste zu streichen, und diene andererseits dazu, nicht behandelte Gegenstände auszusondern und nachzufragen. Er sei vor allem als Gedächtnisstütze und Orientierungsrahmen zu verstehen, der vermeiden soll, dass sich das Gespräch in Themen verliert, die keine Relevanz für den Forschungsgegenstand haben (vgl. Lamnek 2005b, S. 65).

Da es sich bei der vorliegenden Untersuchung um ein bisher unerforschtes Gebiet der Game Studies handelt, erschien eine explorative Studie die geeignete Wahl, um Zugang zum tieferen Informationsgehalt zu gewinnen. Es werden Motivationsfaktoren im Hinblick aufs Grinding durch die Interpretation der Interviews herausgearbeitet, ohne dass diese im Vorfeld bestimmt und anschließend überprüft werden sollen. Das problemzentrierte, Leitfaden-gestützte Interview erweist sich dabei als passende Methode, um das Gespräch auf die damit verbundenen Aspekte zu lenken. Dabei wurden nach bestmöglichem Bestreben die angeführten Prinzipien qualitativer Forschung befolgt.

II.2 Der Interviewleitfaden als Erhebungsinstrument

Der Interviewleitfaden wurde aus den theoretischen Vorüberlegungen zum Grinding sowie aus der generellen Spielermotivation entwickelt und gliedert sich in Hauptfragen und entsprechende Detailierungsfragen (s. Anhang I). Dieser wurde nach einer Pilotbefragung entsprechend überarbeitet und so weit wie möglich aus offenen Fragestellungen konzipiert. Da viele Fragen davon abhängig waren, welche Spiele genannt wurden, sind diese verhältnismäßig allgemein gehalten. Es wurde stattdessen versucht, auf die speziellen Spiele genauer einzugehen, was ein gewisses Grundwissen über Computerspiele im Allgemeinen erforderte. Nachfolgend sollen die Intentionen der einzelnen Fragenkomplexe kurz benannt und erläutert werden.

- **Einstiegsfragen – Spielerfahrung**

Zum Beginn sollten die Befragten über die Spiele berichten, die sie gerne und viel spielen, um Präferenzen festzustellen. Es wurde zudem im Vorfeld angenommen, dass Grinding eine gewisse Spielerfahrung erfordert, was an dieser Stelle herausgefunden werden konnte.

- **Fragen zum Grinding**

Diese Fragen zielten darauf ab, das allgemeine, bei den Spielern vorhandene Verständnis von Grinding aufzudecken, mit welchem Ziel sie grinden und welchen Zeitaufwand sie dafür aufwenden. Gleichzeitig sollte geschaut werden, ob in allen gespielten Spielen gegrindet wird oder dies nur in bestimmten Spielen passiert. Wurde Letzteres aus dem Gesprächsverlauf deutlich, sollten entsprechende Nachfragen gestellt werden, wann und warum in bestimmten Spielen gegrindet wird und in anderen nicht. In diesen Themenkomplex wurden auch Fragen gestellt, die auf das immersive Potential des Grindings abzielten.

- **Fragen zu Charakteren in Rollenspielen**

Im Vorfeld zu diesen Fragen steht die Überlegung, ob der Fortschritt eines Spiels speicherbar sein muss, damit Spieler grinden. Der Fortschritt eines Spiels ist besonders in Rollenspielen an die Entwicklung der erstellten Charaktere geknüpft, wobei die Erstellung mehrerer Charaktere i.d.R. bedeutet, dass ein Spiel mehrfach von vorne begonnen wurde. Der Bezug zu diesen soll also herausstellen, inwiefern speicherbarer Fortschritt Grinding bedingt und ob auch bei mehreren Spieldurchläufen gegrindet wird. Besonders die Frage „Könntest du deine Charaktere jederzeit löschen?“ sollte Aufschluss darüber geben, inwiefern Spieler den Fortschritt im Spiel für wichtig erachten. Wenn andere Spiele genannt wurden, in denen der Spielfortschritt nicht an die Entwicklung eines selbst erstellten Charakters geknüpft war, sollten die Fragen entsprechend umformuliert werden.

- **Fragen zur allgemeinen Spielermotivation**

Dieser Fragenkomplex sollte die Befragten dazu anregen, über ihre allgemeine Spielermotivation zu sprechen. Anhand dessen konnte in Anlehnung an Bartle (1996) und Yee (2005) geschaut werden, ob sich diese konkret benennen und inwiefern sie sich mit den Einstellungen zu Grinding verknüpfen lassen.

- **Fragen zum Wettbewerb**

Angelehnt an Hartmann (2008) zielten diese Fragestellungen darauf ab zu erkennen, ob eine der beiden genannten Wettbewerbsarten präferiert wird. Im Verlauf der Analyse sollte auch dort geschaut werden, inwiefern dies mit den Motivationsfaktoren zum Grinding in Verbindung stehe.

- **Erzählaufforderung**

An dieser Stelle sollte den Befragten die Möglichkeit gegeben werden, Themen anzusprechen, die für sie noch von Bedeutung sind.

- **Abschlussfrage – Definition Grinding**

Mittels der letzten Fragestellung sollten die Befragten abschließend ihre eigene Auffassung von Grinding reflektieren und wiedergeben. Es wurde angenommen, dass sich die Befragten wohler mit der Frage fühlten bzw. diese eher beantworten könnten, wenn sie bereits eine Weile über das Phänomen gesprochen hatten, weswegen die Frage ans Ende des Interviews gestellt wurde.

II.3 Die Qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring⁷

Ziel der Qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2007) sei es, Material, das aus jeglicher Art von Kommunikation, bzw. auch Interaktion stammt, systematisch zu bearbeiten und zu interpretieren. Ihr großer Vorteil sei zum einen die Regelgeleitete, intersubjektiv nachvollziehbare Bearbeitung großer Materialmengen und zum zweiten, dass der Kontext von Textbestandteilen und ihre unterschwellige Sinnstruktur untersucht werden könnten. Ein weit verbreitetes Ablaufmodell der Analyse liefert Mayring (2007), welches hier in Abbildung 4 dargestellt ist. Für die Bestimmung der Analysetechniken formuliert Mayring dabei drei Grundformen des Interpretierens, wobei diese drei voneinander unabhängige Analysetechniken darstellten und in Abhängigkeit von der Forschungsfrage ausgewählt werden müssten.

„Zusammenfassung: Ziel der Analyse ist es, das Material so zu reduzieren, daß die wesentlichen Inhalte erhalten bleiben, durch Abstraktion einen überschaubaren Corpus schaffen, der immer noch Abbild des Grundmaterials ist.

Explikation: Ziel der Analyse ist es, zu einzelnen fraglichen Textteilen (Begriffen, Sätzen, ...) zusätzliches Material heranzutragen, das das Verständnis erweitert, das die Textstelle erläutert, erklärt, ausdeutet.

⁷ Falls nicht anders angegeben, bezieht sich das Kapitel 2.3 auf Philipp Mayrings Konzept der qualitativen Inhaltsanalyse (vgl. 2007).

Strukturierung: Ziel der Analyse ist es, bestimmte Aspekte aus dem Material herauszufiltern, unter vorher festgelegten Ordnungskriterien einen Querschnitt durch das Material zu legen oder das Material aufgrund bestimmter Kriterien einzuschätzen.“ (Mayring 2007:58)

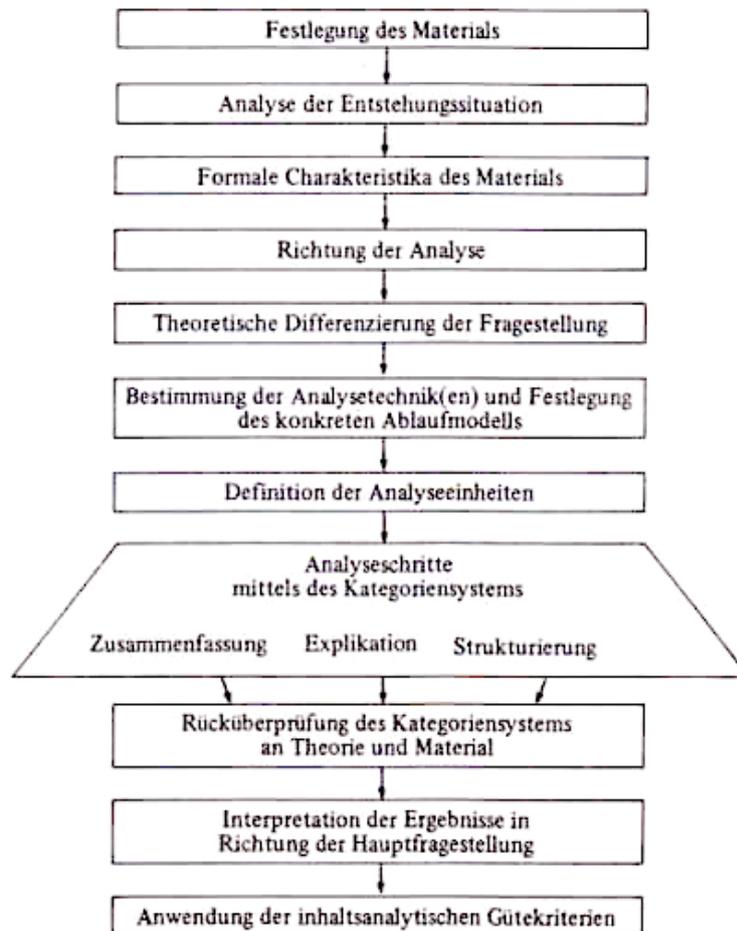


Abbildung 4: Allgemeines inhaltsanalytisches Ablaufmodell nach Mayring (2007, S. 54)

Nachfolgend sollen die einzelnen Schritte der Analyse präsentiert werden, wobei die Teilschritte *Rücküberprüfung des Kategoriensystems* und *Anwendung der inhaltsanalytischen Gütekriterien* keine Berücksichtigung fanden, da sie im Umfang der vorliegenden Arbeit zu weit führen würden.

2.3.1 Festlegung des Materials

Für die Auswahl der Befragten wurden Freundesfreunde, die nicht persönlich bekannt waren, angefragt. Die einzigen Zugangskriterien waren, dass sie Computerspiele spielten und Grinding als Spielelement nutzten. Bereits hier zeigte sich schnell, dass nur erfahrenen Spielern der Begriff geläufig war und dass weniger erfahrene Spieler auch bei der Erklärung des Phänomens dies

nicht aus ihrem eigenen Spielverhalten wiedererkannten⁸. Es wurden insgesamt vier Interviews geführt, von denen drei für die Analyse relevant waren. Dabei wurden zwei Spieler ausgewählt, die im Vorfeld angaben, Spaß am Grinding zu haben und eine Spielerin, bei der das Gegenteil der Fall war, um eine Fallkontrastierung anhand von Gegenbeispielen zu gewährleisten (vgl. Kelle/Kluge 2010, S. 43).

Die Interviewteilnehmer sind zwischen 24 und 32 Jahre alt, wobei der Bildungshintergrund nicht berücksichtigt wurde. Nach den Prinzipien qualitativer Forschung hat die Auswahl keinen Anspruch auf Repräsentativität, vielmehr steht die Anschaulichkeit des Materials im Vordergrund.

2.3.2 Analyse der Entstehungssituation

Die Teilnahme der Befragung erfolgte freiwillig und wurde im Umfeld der eigenen Häuslichkeit durchgeführt. Zwei der Befragten wurden direkt zu Hause besucht, die andere Befragung wurde videotelefonisch via *Skype* geführt. Die Gesprächssituation war bei allen Befragten sehr entspannt und sie gaben offen an, sich auf das Gespräch zu freuen, wobei das persönliche Umfeld einen positiven Einfluss gehabt haben könnte. Für die Durchführung wurde auf den zuvor konzipierten Leitfaden zurückgegriffen, wobei keine äußeren Störfaktoren die Befragung unterbrechen. Zu Beginn wurden die Probanden darauf hingewiesen, dass die Befragung anonym durchgeführt wird und um Erlaubnis gebeten, das Gespräch mittels Tonaufnahme zu erfassen. Aus zeitlichen Gründen wurden diese Absprachen nicht transkribiert.

2.3.3 Formale Charakteristika des Materials

Die inhaltlichen Teile der Interviews wurden mittels Sprachaufzeichnung erfasst und im Anschluss transkribiert. Dafür wurde auf ein vereinfachtes Transkriptionssystem zurückgegriffen, da die Priorität der anschließenden Analysen auf dem semantischen Inhalt des Gesprächs liegen sollte und eine Analyse des Sprachstils der befragten Personen zur Beantwortung der Fragestellung nicht weiterführend erschien. Dies habe u.a. den Vorteil, dass die Verschriftlichung übersichtlich und flüssig lesbar bleibt, keine zu umfangreiche Umsetzungsdauer erfordert in der späteren Auswertung gut handhabbar sei (vgl. Dresing/Pehl 2013, S. 18). Daher wurde der Text von Umgangssprache und Dialekt geglättet. Es wurde wörtlich transkribiert, d.h. nicht zusammenfassend oder lautsprachlich. Abgebrochene Wörter wurden nicht transkribiert, es sei denn, diese bildeten die einzige Antwort auf eine Frage. Verzögerungswörter wie *Ähs* und *Hms* wurden als Planungspausen zusammengefasst und als solche kenntlich gemacht. Für diese und andere Markierungen wie

⁸ Ab wann ein Spieler als erfahren gilt und wann nicht, wurde im Vorfeld nicht explizit festgelegt. Bei dieser Unterscheidung wurde nach dem subjektiven Empfinden des Angesprochenen gegangen, ob er sich selbst als solcher versteht oder nicht.

Betonungen, nicht-sprachliche Handlungen o.Ä. wurde das Regelsystem von Christa Hoffmann-Riem verwendet (s. Abb. 5).

Zeichen	Bedeutung
..	kurze Pause
...	mittlere Pause
....	lange Pause
.....	Auslassung
/eh/ /ehm/	Planungspausen
((Ereignis))	nicht-sprachliche Handlungen, z.B. ((Schweigen))((zeigt auf ein Bild))
((lachend)) ((erregt)) ((verärgert))	Begleiterscheinungen des Sprechens (die Charakterisierung steht vor den entsprechenden Stellen)
<u>sicher</u>	auffällige Betonung, auch Lautstärke
s i c h e r	gedehntes Sprechen
()	unverständlich
(so schrecklich?)	nicht mehr genau verständlich, vermuteter Wortlaut

Abbildung 5: Transkriptionssystem nach Christa Hoffmann-Riem (1984, S. 331)

2.3.4 Richtung der Analyse

Mit Hilfe der vorliegenden Texte sollen Aussagen über den emotionalen und kognitiven Handlungshintergrund der Kommunikation gemacht werden (vgl. Mayring 2007). Die im vorformulierten Leitfaden konzipierten Fragen zielten darauf ab, die Teilnehmer dazu anzuregen, ihr eigenes Spielverhalten zu reflektieren und über ihre subjektiven Erfahrungen mit dem Spielelement Grinding nachzudenken und zu berichten.

2.3.5 Theoretische Differenzierung der Fragestellung

Im theoretischen Rahmenmodell wurde besonders auf die allgemeine Spielermotivation, der Zuwendung zu einer bestimmten Wettbewerbsart und das Immersionskonzept eingegangen. Daraus ergeben sich für die vorangestellte Forschungsfrage folgende leitenden Fragestellungen:

- Wann und wie kommt Grinding zum Einsatz und wie wird dieses wahrgenommen?
- Welche Motivationsfaktoren lassen sich feststellen, die Spieler zum Grinden bewegen?
- Welche Motivationsfaktoren lassen sich feststellen, die Spieler zum Spielen generell bewegen? Lässt sich eine primäre Motivation ausmachen, und welche Zusammenhänge können zum Grinding identifiziert werden?

- Inwiefern hat der intrinsische bzw. extrinsische Wettbewerb Einfluss auf die Motivation zu grinden?
- Inwiefern wird Grinding als immersives Spielelement wahrgenommen?
- Inwiefern muss Burguns (2012) Definition von Grinding erweitert werden, um das Spielelement besser zu fassen bzw. gegen andere abzugrenzen und inwiefern spielt speicherbarer Fortschritt dafür eine Rolle?

2.3.6 Bestimmung der Analysetechnik und -einheit

Für die vorliegende Untersuchung wurde die Zusammenfassung als Form der Analyse gewählt. Die übergreifende Forschungsfrage zielt nicht auf einzelne Begrifflichkeiten ab oder setzt seinen Fokus auf einzelne spezielle Fragestellungen. Vielmehr soll ein ganzheitliches Verständnis von dem subjektiven Empfinden gegenüber Computerspielen im Allgemeinen und Grinding als Spielelement im Besonderen gewonnen werden, um eine mögliche Verknüpfung herauszustellen. Die Interviews wurden dafür vollständig für die Analyse übernommen. Das festgelegte Material wurde Zeile für Zeile durchgearbeitet und in Kategorien abstrahiert. Dabei wurden die Kategorien größtenteils induktiv, also ohne sich auf vorab formulierte Theorienkonzepte zu beziehen, hergeleitet und nur im Bezug auf die im Theorieteil dargestellten Motivationsfaktoren zum Spielen generell und den Wettbewerbsarten deduktiv bestimmt (vgl. Mayring 2007).

Der letzte Schritt in Mayrings Modell formuliert die Interpretation der Ergebnisse in Richtung der Hauptfragestellung. Der Interpretation soll sich nun im anschließenden Kapitel umfangreich durch die Darstellung der Ergebnisse gewidmet werden.

KAPITEL III
DARSTELLUNG UND INTERPRETATION DER ERGEBNISSE

Wie im methodischen Teil dargelegt, wurden im Sinne der Fallkontrastierung von Gegenbeispielen zwei Befragte ausgewählt, die im Vorfeld angaben, Spaß am Grinding zu haben, und eine Person befragt, die sich gegenteilig äußerte. Interessanterweise ergaben sich eindeutige Gemeinsamkeiten zwischen beiden Seiten. In Anbetracht dessen sollen die Ergebnisse entsprechend präsentiert werden. Dabei wurde das erste Interview, das besonders aussagekräftig erschien, detaillierter ausgeführt und anschließend die anderen beiden herangezogen, um Gemeinsamkeiten oder auch Unterschiede herauszustellen und die Ergebnisse zu ergänzen.

III.1 Ergebnisse der Befragung von Mann M⁹

Mann M kann als sehr spielerfahren beschrieben werden. So gab er an, bereits als 15-Jähriger *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) gespielt und übertrieben gesprochen „tausend Stunden die Woche gezockt“ (Z. 101) zu haben. Auch seine generellen Äußerungen über Spiele erweckten den Eindruck, dass er viel

Interviewdatum: 23.12.2015
Dauer: 32 Minuten auf Tonband
Alter: 29 Jahre
Beruf: Veranstaltungstechniker
Wohnort: Berlin

Zeit mit Computerspielen verbringt und sich gut mit diesen auskennt. Auf die Einstiegsfrage, welche Spiele er gerne spiele, nannte Mann M neben *World of Warcraft* außerdem *Heroes of Newerth* (Frostburn Studios 2010), *League of Legends* (Riot Games 2009) und *Hearthstone* (Blizzard Entertainment 2014). Dabei handelt es sich ausnahmslos um Onlinespiele, bei denen entweder mit oder gegen andere Spieler gespielt wird. Der Großteil seiner Ausführungen bezog sich aber auf das *MMORPG World of Warcraft*, welches nach wie vor als einer der beliebtesten Vertreter von Online-Rollenspielen gilt (vgl. Reimers 2015) und mit seinen Orks, Zwergen oder Blutelfen im Fantasy-Genre angesiedelt ist.

Rollenspiele zeichnen sich besonders dadurch aus, dass sich der gespielte Charakter eines Spielers im Spielverlauf entwickeln und verändern kann. Ist diese Ebene nicht gegeben, der Spieler bewegt sich also mit einem festgeschriebenen, statischen Charakter durch die Spielwelt, wird nicht von Rollenspielen, sondern vielmehr von *Adventure*-Spielen gesprochen. Das besondere an *MMORPGs* ist weiter, dass viele Spieler dieselbe persistente Spielwelt präsentiert bekommen. Zwar handelt es sich auch um Rollenspiele, es stehen jedoch verstärkt die sozialen Dynamiken zwischen den Spielern im Vordergrund (Bateman/Boon 2006, S. 277).

Im Laufe des Interviews kristallisierte sich schnell heraus, dass Mann M das gemeinsame Spielen mit Freunden als Grundlage für seinen Spielspaß in *World of Warcraft* empfindet. So gab er an:

⁹ Die folgenden Ausführungen und Zeilenangaben beziehen sich auf die Transkription in Anhang II.

„Am Meisten freue ich mich eigentlich [darauf], mit den Anderen zu spielen. Ich habe so eine Truppe ... also wir sind alles Freunde und wir spielen immer alles Mögliche zusammen, auch Brettspiele und so.“ (Z. 167-169). Zwar hätte er früher auch mit fremden Leuten gespielt, dies habe sich aber verändert und finde nur noch innerhalb des Freundeskreises statt. Dabei rücke das Spiel selbst in manchen Situationen in den Hintergrund. So werde zwar teilweise über die strategische Planung im Spiel gesprochen, gleichzeitig aber auch über persönliche Belange geredet. Die virtuelle Welt bietet für ihn also einen Ort der Gemeinschaft und eine Art Treffpunkt mit Freunden: „Ich mag das halt, dass wir da zusammen reden und lachen, das ist schon so wie Freunde treffen.“ (Z. 173-174). Dies entspricht im Wesentlichen dem, was Nick Yee (2005) unter dem Motivationsfaktor *Relationship* zusammenfasst. Das Spielerlebnis von Mann M ist demnach also vor allem von etwas geprägt, das auch außerhalb des jeweiligen Spielkontexts im realen Leben stattfindet.

Auf das Spiel bezogen verfolgt Mann M ein sehr eindeutiges Ziel: Mit Freunden möglichst schwere *Instanzen* und *Schlachtzüge* zu schaffen (vgl. Z. 72-73/197-198). Dies bedarf einer kurzen Erklärung der relevanten Begriffe. Instanzen oder auch *Dungeons* sind in *MMOs* (*Massively Multiplayer Online Games*) von der Spielwelt abgegrenzte Abenteuer für bis zu fünf Personen, in die keine anderen Spieler von außen eingreifen können. Dabei geht es i.d.R. darum, besonders starke Gegner zu bekämpfen, die im Falle eines Siegs wertvollere und vor allem mehr Belohnungen abwerfen als in der Spielwelt üblich. Schlachtzüge sind ebenfalls instanziierte Bereiche, wobei diese auf größere Gruppen ausgelegt sind und teilweise bis zu 30 Spieler benötigen, um sie zu meistern. Instanzen und Schlachtzügen ist gemeinsam, dass sie im Gegensatz zur normalen Spielwelt das Zusammenspiel mehrerer Spieler erfordern, entweder mit einer festen oder einer zufälligen Gruppe von Spielern. Zudem sind sie i.d.R. auf einen jeweiligen Mindestlevel festgelegt. Da sie von der restlichen Spielwelt abgegrenzte Bereiche darstellen, können sie als (Gruppen-)spiele innerhalb des Spiels verstanden werden.

Mann M betont mehrfach, dass diese Formen der Gruppenherausforderungen den wesentlichen Teil seines Antriebs ausmachen würden, was unter Yees (2005) Bezeichnung *Teamwork* gefasst werden kann. Dabei geht es ihm besonders darum, Herausforderungen als Gruppe zu meistern (vgl. Z. 71-73). So sei er stolz auf sich oder die Leistung der Gruppe, wenn sie besonders schwere Instanzen geschafft hätten, etwas, das andere nicht so leicht schaffen würden (vgl. Z. 107-110). Auch scheint der soziale Status sowohl innerhalb des Spiels als auch in der Gruppe relevant. So würde er einen Charakter nicht löschen, wenn er mit diesem einen gewissen Bekanntheitsgrad auf dem entsprechenden Server erreicht habe. Bekanntheit erlange man dabei dann, wenn man besonders gut im Spiel sei. Dies ist eng mit dem Bedürfnis verknüpft, sich anderen gegenüber zu profilieren: „Man will halt auch schon immer besser sein als der Andere. Dass die Anderen zu einem aufschauen, quasi.“ (Z. 85-86). Hier äußert sich zudem deutlich, dass besonders der extrinsische Wettbewerb ausschlaggebend für die Motivation von Mann M ist.

Zwar liegt auch eine Form des intrinsischen Wettbewerbs vor, da das Spiel in Form von Instanzen und Schlachtzügen Aufgaben liefert, welche als interne Leistungsstandards übernommen werden, indem sich das Spielziel zu eigen gemacht wird. Der soziale Wettbewerb steht bei ihm aber an vorderster Stelle. So betont er auf die Frage, inwiefern ihn der Wettbewerb mit anderen motiviere: „Das ist das Einzige, was mich motiviert. [...] Multiplayer Games wegen Competition.“ (Z. 89-91). Auch deutet er immer wieder darauf hin, dass die gewählten Gruppenaufgaben möglichst schwer und herausfordernd sein müssten. Da der soziale bzw. extrinsische Wettbewerb bei Hartmann (2008) unter sozialen Entitäten auch virtuelle Gegner fasst, können diese Gruppenaufgaben durchaus der Wettbewerbsform zugeordnet werden. Zudem gibt er an, dass es sehr zu seinem Spielspaß beiträgt, wenn er andere „total fertig machen“ (Z. 92) könne. Andere zu dominieren fällt bei Yee (2005) ebenfalls unter den Motivationsfaktor *Competition*.

Fasst man dies zusammen, so lässt sich interpretieren: Die Grundlage für das Unterhaltungserleben bei Mann M liegt bei *World of Warcraft* im gemeinsamen Spielen mit Freunden. Wesentlicher Motivationsfaktor ist aber der kompetitive Aspekt, sowohl den Wettbewerb mit Freunden gegen virtuelle Entitäten zu gewinnen als auch innerhalb eines Wettkampfs der Beste zu sein. Bedenkt man, dass es dabei immer darum geht, bestimmte Gegner zu besiegen, kann *der Beste sein* sich auf das spielerische und strategische Geschick des Spielers beziehen, ist aber auch an die Stärke und Fähigkeiten des gespielten Charakters geknüpft.

Bei Mann M zeigt sich deutlich, dass ein festgeschriebener Nutzertyp, wie Bartle (1996) ihn formuliert, schwer zu belegen ist. So wird der kompetitive Aspekt bei Bartle zwar dem *Killer* zugeschrieben, das Gewinnen aufgrund hoher Level und Punkte ist gleichzeitig aber wesentlicher Antrieb der *Achiever*. Außerdem wäre Mann M wohl ein klassischer *Socializer*, dem die sozialen Kontakte besonders wichtig sind und bei dem das Spiel oft auch in den Hintergrund rückt. Es lässt sich auch nicht eindeutig feststellen, dass Mann M einen der genannten Nutzungsstile deutlicher präferiert und alle anderen diesen unterstützen. Vielmehr scheinen bestimmte Aspekte gegeben sein zu müssen, damit andere überhaupt zutreffen. Es kann aber dann eine Hauptmotivation formuliert werden, wenn sich der Nutzertyp - wie bei Yee (2005) - flexibel aus verschiedenen Facetten zusammensetzt. So kann Mann M als Spielertyp beschrieben werden, für den *Relationship* die Grundlage des Spielspaßes bildet. Der maßgebliche Motivationsfaktor ist aber der kompetitive Wettbewerb, der durch das Zusammenspiel von *Competition* und *Teamwork* zustande kommt. *Advancement* kann dabei als Unterstützung der vorrangigen Spieler motivation betrachtet werden und all jene Punkte, welche das Hauptziel nicht voranbringen, scheinen auch nicht von Interesse zu sein.

Dies wird erkennbar, wenn man beachtet, welche Aspekte speziell verneint wurden. Das Aussehen, bzw. die Gestaltung seiner Charaktere (*Customization*) ist Mann M verhältnismäßig unwich-

tig, vielmehr hat er eine relativ klare Vorstellung davon, was für Charaktere er gerne spielt (vgl. Z. 35-36). Auch bei dem Entdecken der Spielwelt (*Discovery*) gibt er an, dass ihn das nicht wirklich interessiere (vgl. Z. 199). Beides scheint aber auch in einem Wettbewerb, in dem es um das gemeinsame Besiegen besonders starker Gegner geht, nicht relevant. Es lässt sich vermuten, dass für Mann M auch andere Facetten, welche nicht die Fähigkeitenentwicklung des eigenen Charakters unterstützen und somit seine Gewinnchancen in kompetitiven Spielelementen verbessern, nicht von Interesse sind, z.B. das Rollenspiel (*Role-Playing*).

Dass es Mann M besonders um die Stärke des gespielten Charakters geht, wird an anderer Stelle deutlich. So gibt er an, dass Instanzen und Schlachtzüge „[...]meistens erst später im Spiel [kommen], wenn du schon voll gelevelt oder equipped [=ausgerüstet] bist, vorher macht das keinen Sinn. Da stirbst du halt ständig.“ (Z. 198-199). Hier ist zweierlei von Bedeutung. Zum einen geht daraus hervor, dass für ihn die Stärke des Charakters mit einem hohen Level und einer guten Ausrüstung einhergeht. Daraus ergibt sich auf der anderen Seite, dass sowohl ein hoher Level als auch eine gute Ausrüstung notwendig sind, um überhaupt seiner Ursprungsmotivation folgen zu können. An dieser Stelle kommt Grinding als Spielelement ins Spiel.

Grinding wird von Mann M als eine Spielhandlung beschrieben, bei welcher über eine bestimmte Zeit wiederholt einfache Monster getötet werden, um entweder einen höheren Level zu erreichen oder etwas zu sammeln, das man gebrauchen könne (vgl. Z. 236-242).

Grinding stehe für ihn dabei vor allem am Anfang des Spiels, um seinen Charakter erst einmal auf eine bestimmte Stufe zu bringen (vgl. Z. 127-128). Zwar sei es auch möglich, den vom Spiel bereitgestellten Aufgaben zu folgen (*questen*), dies würde aber mehr Zeit beanspruchen (vgl. Z. 60). In Online-Rollenspielen werden verschiedene Möglichkeiten geliefert, die persönliche Narration des Charakters zu gestalten, eingebettet in ein fortschreitendes globales Geschehen. *Quests*, also von virtuellen Charakteren bereitgehaltene Aufgaben, liefern in dem Sinne am ehesten einen Handlungsverlauf, wie er in linear erzählten Spielen Anwendung findet. Wie oben bereits angenommen, hat er aber kein Interesse an diesen Facetten, die Yee (2005) unter *Role-Playing* fasst, da diese ihn nicht schnell genug zum eigentlichen Spielziel führen. Er entscheidet sich für eine nach seinem Empfinden monotone und langweilige Spielhandlung, die ihm aber vor allen Dingen eine schnelle und effektive, also eine effiziente Form der Charakterentwicklung bietet (vgl. Z. 121-124). So formuliert er selbst, dass er nicht grinden würde, wenn es nicht so effektiv wäre (vgl. Z. 122).

Dabei gilt die Devise: Je mehr in kurzer Zeit erreicht werden kann, desto besser. Grinding ergebe z.B. für Mann M „mehr Sinn“ (Z. 50) mit mehreren Leuten als alleine, da mit gewissen Taktiken in noch weniger Zeit noch mehr Erfahrung gesammelt werden könne (vgl. Z. 49-53). Dabei werde

sehr strategisch vorgegangen und sich im Vorfeld über das Internet hilfreiches Wissen angeeignet (vgl. Z. 133-139). Der Vorgang des Grindens sei dabei „schon relativ stressig, weil die anderen auch mithalten müssen, weil wir halt so schnell wie möglich so viel wie möglich rausholen wollen.“ (Z. 136-138). Außerdem werde so die Schwierigkeit erhöht, „sonst wird das irgendwann zu langweilig.“ (Z. 141). Dass die anderen mithalten müssten, deutet zudem darauf hin, dass er (alleine oder mit anderen zusammen) eine gewisse Führungsposition innerhalb der Gruppe annimmt und die Ziele im gemeinsamen Spiel bestimmt.

Die effiziente Charakterentwicklung meint in diesem Kontext alles, was seine Gewinnchancen im Wettbewerb verbessert, nicht die Hintergrundgeschichte des Charakters oder Ähnliches. So kommt Grinding bei Mann M dann zum Einsatz, wenn schnell Erfahrung gesammelt werden soll, aber auch um die für Instanzen und Schlachtzüge notwendige Ausrüstung zu bekommen oder einen Beruf zu erlernen (vgl. Z. 64-66). Einen Beruf zu erlernen, bringe dabei Verbesserungen bestimmter Charakterattribute, könne aber auch genutzt werden, um sich selbst nützliche Gegenstände herzustellen oder Gold als spielinterne Währung zu sammeln (vgl. ebd.). Gold wiederum könne erneut für die Verbesserung bestimmter Fähigkeiten eingesetzt werden, oder auch, um schwer zu erhaltene Gegenstände zu bekommen (vgl. Z. 188-190). All dies zielt letztlich darauf ab, seinen Charakter zu stärken. An mehreren Stellen gibt Mann M an, dass er Grinding als eine Art Arbeit auffasst (z.B. Z. 102/181), welche notwendig erscheint, um seiner eigentlichen Spielmotivation folgen zu können:

„[...] [Das Meistern von Instanzen und Schlachtzügen] schaffst du halt nur mit einer bestimmten Ausrüstung. Und man grindet halt so lange, bis alle die Ausrüstungsgegenstände haben, so schnell wie möglich natürlich, damit wir halt diese Instanzen und Schlachtzüge schaffen können. Davor ist es halt fast unmöglich, das zu schaffen.“ (Z. 73-76).

Die Charakterentwicklung beschränkt sich dabei nicht auf einen festgelegten, sondern umfasst alle gespielten Charaktere. Wie oben ausgeführt, würde er zwar einen Charakter mit Bekanntheitsgrad nicht löschen, und er habe schon einen Hauptcharakter. Aber sollte in der Gruppe etwas Bestimmtes fehlen (z.B. ein Heiler, der eine unterstützende Funktion den anderen gegenüber hat), würde er auch einen entsprechenden erstellen (vgl. Z. 57-59). Es geht ihm also auch darum, die Gewinnchancen der gesamten Gruppe zu verbessern.

Sobald die Grundbedingungen seines Erachtens ausreichend optimiert sind, findet Grinding kaum noch Anwendung. So sagt er im Bezug auf das Online-Kartenspiel *Hearthstone*, in welchem Spieler mit individuell zusammengesetzten Kartendecks gegen andere Spieler antreten: „[...] da grindest du ja auch nur Staub und Gold, bis du halt dein Deck zusammen hast, mit dem du spielen kannst und dann grindest du eigentlich kaum noch.“ (Z. 130-131). Es wird also so lange interne Spielwährung (Staub und Gold) gesammelt, bis man für den Wettbewerb mit den anderen ausrei-

chend vorbereitet ist. Interessant ist an dieser Stelle, dass er das Zusammenstellen eines Decks und das damit verbundene Grinding – genauer: die vorausgehende, notwendige Arbeit – vom Spielen selbst abgrenzt. Hieraus wird noch einmal besonders deutlich, dass der extrinsische Wettbewerb nicht nur wesentlicher Motivationsfaktor ist, sondern für ihn erst die eigentliche Spielhandlung definiert.

Auf das Unterhaltungserleben bezogen wird Grinding als langweilig und monoton beschrieben. Dabei wird zum einen gegrindet, wenn Mann M selbst gelangweilt sei, um sich so die Zeit zu vertreiben, zum anderen, wenn die Mitspieler keine Lust mehr auf Instanzen hätten (vgl. Z. 143-147). Beides beschreibt Grinding also als ein Element, das die Zeit überbrückt, bis sich wieder der eigentlichen Spielhandlung zugewandt werden könne.

Die kompetitiven Aspekte des Spiels können dabei durchaus als immersiv bezeichnet werden:

„Also zum Beispiel bei WoW machst du halt Instanzen und auf einmal ist es drei Uhr morgens. Sechs Stunden sind vergangen und du weißt halt nicht wie. Ich fühle mich in die Welt schon sehr hineinversetzt. Wenn es Spaß macht natürlich, klar. Und wenn Freunde dabei sind, mit denen du noch reden kannst, dann ist es halt so, als wärst du mittendrin.“ (Z. 154-158)

An dieser Stelle kann interpretiert werden, dass der Wettbewerb – hier in Form von Instanzen – zwar stark immersiv auf Mann M wirkt, sich das Gefühl der medialen Präsenz als höchster Grad der Immersion aber erst im sozialen Miteinander einstellt.

Interessant ist, dass Grinding nicht als Teil dieser Immersion aufgefasst wird: „Beim Grinden [...] stellst du eher schon so Zeiten ein. Denkst so: Ok, du grindest zwei Stunden, drei Stunden. Also wenn es richtig Spaß macht, vergisst man schon die Zeit. Aber Grinden macht meistens keinen Spaß.“ (Z. 160-162). Bedenkt man, dass Grinding als notwendige Arbeit empfunden wird, welche nicht als Teil der eigentlichen Spielhandlung aufgefasst wird, erscheint diese Abgrenzung nur logisch.

Betrachtet man die bis hierher angeführten Beispiele noch einmal als Ganzes, lassen sich gewisse Merkmale festhalten. So wird Grinding generell als eine Spielhandlung beschrieben, die von Mann M oder der Gruppe selbst bestimmt und gestaltet ist. Zudem wurde neben der Effizienz an mehreren Stellen auch betont, dass immer im Hinblick auf ein bestimmtes Ergebnis gegrindet werde, seien es Erfahrungspunkte, Gegenstände oder Gold. Daraus lässt sich schließen, dass Grinding zum einen eine garantierte, zum anderen aber auch eine absehbare Belohnung bieten muss, damit dieses von Mann M angenommen wird.

In Anbetracht von Burguns (2012) Definition kann außerdem festgehalten werden: Wenn die durch Belohnungen erzielte Charakterentwicklung wesentliches Ziel des Grindings ist, ist ein

speicherbarer Fortschritt unabdingbar. Entwicklung beschreibt immer einen Prozess der Entstehung oder der Veränderung und zielt i.d.R. auf einen gewissen Endzustand ab. Wenn die einzelnen Stufen einer Entwicklung keinen Bestand hätten, sondern immer wieder zum Ursprungszustand zurückgekehrt werden würde, kann wohl nicht von einer Entwicklung gesprochen werden. Auf das Spiel bezogen kann angenommen werden, dass bei Mann M Grinding nicht nur nicht stattfinden würde, wenn immer wieder von vorne begonnen werden müsste. Da das kompetitive Spiel nie erreicht und die eigenen Grundbedingungen nicht verbessert werden könnten, würden somit wahrscheinlich Spiele wie *World of Warcraft*, in denen der extrinsische Wettbewerb erst im späteren Verlauf das Spielgeschehen bestimmt, gar nicht erst gespielt werden.

Daraus ergibt sich zusammengefasst, dass Grinding für Mann M eine selbst gewählte, strategische Spieltaktik im Sinne der Charakterentwicklung bedeutet, deren Belohnung absehbar und garantiert sein muss. Die Charakterentwicklung geht dabei dem eigentlichen Spielerlebnis voraus, bedingt es aber auch. Ein solcher Prozess muss dabei immer speicherbar sein. Zudem wird Grinding von der eigentlichen Spielhandlung abgegrenzt und dadurch nicht als immersives Element wahrgenommen.

Bis zu diesem Punkt konnte herausgearbeitet werden, dass Grinding nicht nur eng mit der eigentlichen Spielermotivation verknüpft ist, sondern dass ein gegenseitiges Abhängigkeitsverhältnis besteht. Denn im Umkehrschluss findet Grinding keine Anwendung, wenn kein sozialer Wettbewerb gegeben ist. Dies geht aus den Äußerungen Mann Ms bezüglich Spielen hervor, die vornehmlich im Einzelspielermodus gespielt werden. Diese spiele er kaum noch, es sei denn, um die Grafik zu testen, oder weil sie gut erzählt seien (vgl. Z. 89-91). Dabei „macht das gar keinen Sinn, so viel zu grinden, finde ich, um was schnell zu erreichen.“ (Z. 203-204), denn: „Wenn ich die Haupthandlung durch habe, dann habe ich es [das Spiel] durchgespielt.“ (Z. 214). Die effiziente Charakterentwicklung scheint ihm also nicht notwendig und vor allem nicht sinnvoll, wenn er sich nach ausreichender Optimierung nicht mit anderen messen könne.

Mann M kommt mit *Hearthstone* das einzige Mal auf eines der anderen anfangs benannten Onlinespiele als *World of Warcraft* zu sprechen. Da im Vorfeld des Interviews eindeutig war, dass sich die Studie um das Thema Grinding dreht, kann angenommen werden, dass er dies in *World of Warcraft* entweder als sehr relevant oder auch als sehr anschaulich empfindet. Schaut man sich aber das benannte Beispiel *Hearthstone* genauer an, fällt auf, dass dort das gemeinsame Spiel mit Freunden nicht gegeben ist. Zwar kann gegen ausgesuchte Personen gespielt werden, das gesamte Spielprinzip baut aber auf einem Wettkampf eins gegen eins auf. Das bedeutet vor allem, dass

spielübergreifend betrachtet das soziale Miteinander zwar das Immersions- und Unterhaltungserlebnis fördert, aber nicht *notwendig* ist, damit Mann M grindet.

Hearthstone bietet bereits von Anfang an die Möglichkeit, sich mit anderen zu messen und bedient somit das Hauptspielinteresse von Mann M per se. Warum also spricht er hauptsächlich über *World of Warcraft*, wenn es um Grinding geht?

Zwei Interpretationsansätze sind denkbar. Zum einen kann angenommen werden, dass er gerne über das konkrete Spielbeispiel spricht, weil Grinding dort häufig Anwendung findet und weil ihm *World of Warcraft* besonders viel Spaß bereitet, welcher, wie oben ausgeführt, durch das soziale Miteinander begünstigt wird.

Eine andere Möglichkeit wird deutlich, wenn man sich ins Gedächtnis ruft, dass Mann M Grinding als Spielhandlung beschreibt, bei der wiederholt einfache Monster besiegt werden, sich dies also auf das Töten virtueller Entitäten beschränkt. In *Hearthstone* hingegen tritt der Spieler überwiegend gegen reale Personen an und fördert somit vermutlich den kompetitiven Spielspaß von Mann M allein durch die Spieldynamik. Die realen Personen sind dabei allerdings zufällig zugeloste Gegner, sodass im Vorfeld nicht absehbar ist, ob diese einfach zu besiegen sind. Das führt dazu, dass Belohnung nicht garantiert ist. Es kann also auch angenommen werden, dass Mann M die repetitiven Spielelemente in *Hearthstone* nicht wirklich als Grinding empfindet - und zwar entweder, weil es sich nicht um virtuelle Monster handelt, bei denen ein Sieg garantiert ist, oder aber, weil er Grinding mit Langeweile gleichsetzt, welche bei ihm im Wettbewerb mit realen Personen vermutlich viel seltener eintritt.

Abschließend soll noch ein Gesichtspunkt festgehalten werden, den Mann M bezüglich des Game Designs äußert.

Seit geraumer Zeit setzen immer mehr Spieleentwickler auf ein Konzept, welches unter der Bezeichnung *Pay2Win* („Bezahle, um zu gewinnen“) bekannt wurde. Gemeint ist, dass Spieler für reales Geld bestimmte Gegenstände, spielinterne Währung, Erfahrungspunkte o.Ä. kaufen können, um sich anderen Spielern gegenüber einen Vorteil zu verschaffen. Nach dem dies vor allem in kostenlosen Spielen genutzt wurde, um generell Gewinne zu erzielen, findet es auch in Spielen immer mehr Verbreitung, für die Anschaffungspreise und/oder monatliche Kosten anfallen (z.B. bei *World of Warcraft* oder *Guild Wars 2*).

Das *Pay2Win*-Modell ist insofern relevant, als dass damit Grinding gewissermaßen umgangen werden kann. So ist es beispielsweise in *World of Warcraft* nicht mehr notwendig, seinen Charakter erst einmal auf den höchsten Level zu bringen, um Instanzen oder Schlachtzüge zu spielen. Für 50 Euro (Stand: Februar 2016) kann im spielinternen Shop die Charakteraufwertung auf Ma-

ximalstufe erworben werden. Das warf die Frage auf, inwiefern dies die Motivation zu Grinden beeinflussen würde.

Mann Ms Motivation zu grinden habe sich eigenen Angaben nach kaum verändert, seitdem man Vieles auch für reales Geld kaufen kann. Aber er verhandelt gewissermaßen die eigene Spielmoral, wenn er angibt: „[D]ie, die es kaufen können, sollen es von mir aus machen. Ich finde es halt blöd, den anderen gegenüber, aber die kaufen quasi ihre Zeit.“ (Z. 177-179). Auch gesteht er ein, dass Spieleentwickler ja irgendwie Gewinne erzielen müssten. Essenziell ist aber der letzte Teil des Abschnitts, wo er betont: „Solange man es nicht übertreibt. Und wenn man durch eigene Arbeit auch fast dasselbe erreichen kann.“ (Z. 180-181).

Auch wenn Grinding für Mann M Zeitaufwand und Arbeit bedeutet, so lässt sich festhalten, dass er dies für sich als eine Leistung empfindet, die nun einmal erbracht werden müsse, wenn man im fortgeschrittenen Wettbewerb mithalten wolle. Gleichzeitig müsse aber ein ausbalanciertes Spielverhältnis bestehen, in welchem Spieler, die bereit seien, Geld zu investieren, dem „arbeitenden“ Spieler gegenüber nicht bevorzugt würden. Ist das gegeben, nimmt er Grinding durchaus als Spielelement an und heißt es als effiziente Methode der Charakterentwicklung willkommen.

III.2 Ergebnisse der Befragung von Frau M¹⁰

Frau M berichtete zu Beginn des Interviews ebenfalls von ihrer langjährigen Spielerfahrung. Dabei führte sie selbst das Gespräch schnell auf das Thema Grinding und gab an, dass sie diesbezüglich hauptsächlich *World of Warcraft* gespielt habe (vgl. Z. 2-13).

Interviewdatum: 21.12.2015
Dauer: 26 Minuten auf Tonband
Alter: 27 Jahre
Beruf: Fachinformatikerin
Wohnort: Hanau (Hessen)

Anders als bei Mann M scheint das gemeinsame Spielen mit Freunden (*Relationship*) nicht nur den Spielspaß zu fördern, sondern maßgeblicher Motivationsfaktor im Bezug auf *World of Warcraft* zu sein. So fällt ihr als erstes auf die Frage, was sie am meisten an dem konkreten Spielbeispiel reizt, ein: „Also, ich spiele halt mit Freunden. Und das ergibt sich dann halt so.“ (Z. 64). Hier steht an erster Stelle das gemeinsame Spielen, die Spielwahl scheint vielmehr eine Folge dessen zu sein.

Dabei würden als Herausforderung *Schlachtfelder*, hauptsächlich aber *Arena* gespielt werden, was einer erneuten Erläuterung bedarf.

Während Instanzen (bis zu fünf Spielern) und Schlachtzüge (bis zu 25 Spieler) - wie bei Mann M erläutert - das Besiegen von virtuell konzipierten, besonders schweren Gegnern zum Ziel haben, bilden die *Arena* (bis zu fünf Spielern) und *Schlachtfelder* (bis zu 120 Spielern)¹¹ die entsprechenden Pendanten, bei denen Spielergruppen gegeneinander antreten. Es handelt sich also auch um Gruppenherausforderungen, die von der eigentlichen Spielwelt abgegrenzt sind. Dabei wird durch ein spezielles Punktesystem sichergestellt, dass immer ähnlich starke Gruppen gegeneinander antreten.

Die Arena und Schlachtfelder sind also auch besonders stark durch einen sozialen Wettbewerb geprägt. Bei Frau M scheint es aber so, als ob dies schlicht das von der Gruppe präferierte Spielelement sei und nicht unbedingt ihr eigenes. Das wird weniger deutlich aus dem, was sie sagt, sondern vielmehr aus dem, was sie *nicht* sagt: Kein einziges Mal im gesamten Gesprächsverlauf bekundet sie ein Interesse am Gewinnen oder an ihrer eigenen guten Leistung. Der kompetitive Aspekt eines Spiels ist demnach nicht ausschlaggebend für ihre Motivation, sowohl intrinsisch, als auch extrinsisch betrachtet.

Auch scheint sie im Vergleich zu Mann M generell eine viel passivere Rolle in der Gruppe einzunehmen und nicht so sehr an der Zielsetzung der Gruppe Anteil zu nehmen. So antwortet Frau M

¹⁰ Die folgenden Ausführungen und Zeilenangaben beziehen sich auf die Transkription in Anhang III.

¹¹ Die Angaben in den Klammern beziehen sich auf den Stand von Februar 2016. Besonders die maximale Spielerzahl wurde von Entwicklerseite immer wieder geändert.

auf die Frage, warum sie gerne in der Arena spiele, eher mit einer Erklärung der Begrifflichkeiten als mit einem Motiv, nämlich dass Schlachtzüge eher für größere Gruppen geeignet seien, in der Arena die Einzelleistung aber entscheidender sei (vgl. Z. 92-101). Ihr ist es also wichtig, in der Gruppe, welche vornehmlich aus Freunden besteht (vgl. Z. 74-76), ihren Beitrag zu leisten. Anders als Mann M spricht sie aber nicht an, als Gruppe besonders starke Gegner besiegen oder dies in außerordentlich kurzer Zeit schaffen zu wollen. Ein solches Ziel scheint eher von anderen Gruppenmitgliedern bestimmt zu werden. Für eine passivere Rolle spricht außerdem ihre Wahl des Hauptcharakters: Heiler (vgl. Z. 33-34) nehmen in einer Gruppe den anderen Spielern gegenüber eine unterstützende Funktion ein und sind somit eher indirekt ins Kampfgeschehen verwickelt.

Frau M scheint vielmehr das Verlieren vermeiden zu wollen, um in ihrer Gruppe weiter mitspielen zu können. So gibt sie an, dass sie sich genau angucke, warum sie in der Arena gestorben sei und wie sie das in Zukunft vermeiden könne (vgl. Z. 141-147). Hier wird erneut Grinding als Spielelement relevant.

Frau M scheint Grinding weniger anzunehmen als Mann M. So gibt sie zwar auch an, dass es langweilig und monoton sei, da man immer dasselbe mache, sagt aber außerdem, dass sie es als nervig und anstrengend empfinde (vgl. Z. 138). Auch formuliert sie auf Spiele generell bezogen: „Also ich finde es [Spiele] generell besser ohne [Grinding]. Weil du dann direkt starten kannst, ohne einen Aufwand zu haben. Und bei WoW musst du halt. Du kommst halt nicht darum herum, wenn du irgendwas haben möchtest.“ (Z. 185-187). Sie sieht darin also weniger als eine effiziente Möglichkeit, als vielmehr eine anstrengende Notwendigkeit der Charakterentwicklung. Interessant ist an dieser Äußerung, dass sie, obwohl sie andere Spiele eigentlich besser findet, trotzdem *World of Warcraft* spielt. Dies kann erneut mit der Annahme begründet werden, dass die Wahl des zu spielenden Spiels eher die Entscheidung der Gruppe ist, mit welcher sie gerne zusammenspielt. Für sie sind die Mitspieler ausschlaggebend, dem gewählten Spiel passt sie sich gewissermaßen an.

An mehreren Stellen im Gespräch betont Frau M den Aufwand des Grindings und gibt gegen Ende des Interviews an: „Na theoretisch ist es [Grinding] wie Arbeit. Also arbeiten, Geld bekommen, um sich sein Hobby zu finanzieren. Um das machen zu können, was man eigentlich machen möchte.“ (Z. 227-229). Auch sie grenzt somit Grinding von der eigentlich unterhaltsamen Spielhandlung ab. Ebenso verhält es sich mit dem Gefühl der Immersion. Dies scheint besonders dann aufzutreten, wenn dem eigentlichen Spielinteresse gefolgt werden kann, in ihrem Fall also im gemeinschaftlichen Spielen. So müsse das Spiel zwar auch fesseln und beschäftigen, wenn sie aber mit einem Freund zusammen *Mortal Combat (Midway Games 1992)* spiele, vergesse sie

vollkommen die Zeit (vgl. Z. 196-199). Anders verhält es sich aber beim Grinding: „ Da schaue ich eher auf die Uhr, weil es so nervt.“ (Z. 201).

Dass sie das Spiel von dem eigentlichen Spielerlebnis abgrenzt, wird an anderer Stelle noch deutlicher. Als sie gefragt wird, wann sie sich entscheide zu grinden, sagt sie: „Das ist eher so: Ok, ich will jetzt spielen und merke dann halt: Oh, mein Equipment [Ausrüstung] reicht gar nicht, ich muss grinden.“ (Z. 149-150).

Auch Frau M geht es beim Grinden also um die Stärke und Entwicklung des gespielten Charakters. Diese Charakterentwicklung scheint allerdings nicht darauf abzuzielen, sich anderen gegenüber zu profilieren oder besser sein zu wollen als andere, sondern um die von der Gruppe gewählten Herausforderungen bestehen zu können. So gab sie an, dass es ihr nicht wichtig sei, bestimmte Gegenstände zu besitzen, die andere nicht hätten. Stattdessen erzählte sie von einer Situation, bei der sie durch Zufall etwas bekommen habe, was ein Freund nach vielen Versuchen nicht hatte erreichen können. Die Geschichte ermögliche ihr, ihn seitdem ein wenig aufzuziehen, was sehr lustig sei. Es handelt sich im beschriebenen Beispiel nicht um eine besondere Leistung, die sie erbracht hat, sondern um ein zufälliges Ereignis, welches sie verwendet, um im sozialen Miteinander andere zu necken. Das spricht wenig für ein Bedürfnis, sich mit anderen messen zu wollen, sondern vielmehr dafür, dass sie ein Interesse an Unterhaltung durch Gemeinschaft hat.

Wie bereits angeführt, scheint Frau M die Charakterentwicklung generell als sehr lästig zu empfinden. So antwortet sie auf die Frage, ob sie ihre Charaktere löschen würde: „Nein. Also es ist ja so, dass ich schon häufig mal aussetze, und dann wieder Lust habe zu spielen. Und wenn ich mir dann einen neuen Charakter hochleveln müsste .. Also da hätte ich einfach keine Lust darauf. Ich glaube, dann würde ich gar nicht mehr spielen.“ (Z. 55-57). Bei ihr steht ebenso wie bei Mann M anfangs der schnelle Levelaufstieg im Mittelpunkt, später dann das Sammeln spezieller Ausrüstungsgegenstände bzw. Gold oder der Ausbau von beruflichen Fähigkeiten (Z. 17-25).

Beim Grinding geht Frau M, wie Mann M auch, sehr strategisch vor. Vor allem bedient sie sich gewisser Zusatzfunktionen, z.B. externer Erweiterungen, die besonders gute Sammelgebiete im Spiel markieren oder der Verwendung von sog. *Twink Gear* für den schnellen Stufenanstieg (vgl. Z. 124-129/171-174). In *MMORPGs* kann ein Spieler Gegenstände, die er mit einem Charakter gesammelt hat, auf einen seiner anderen Charaktere übertragen. Wenn einem niedrigstufigen Charakter beispielsweise Ausrüstungsgegenstände von höherstufigen Charakteren übertragen werden, benutzt der niedrigstufige Charakter Gegenstände, die ursprünglich nicht für seine Stufe vorgesehen sind und ihm so einen großen Vorteil verschaffen. Dieses Verhalten wird unter Spielern als *Twinking* bezeichnet. *Twink Gear* beschreibt dabei die übertragenen Ausrüstungsgegen-

stände, welche aufgrund ihrer Eigenschaften z.B. dafür sorgen, dass ein Charakter in Kämpfen mehr Erfahrungspunkte als vorgesehen erhält und somit schneller in seinem Level aufsteigt.

Interessant ist, dass sie zwar teilweise für den Stufenanstieg mit Freunden zusammen spielt, da es dann schneller gehe, größtenteils aber allein gründe (vgl. Z. 127-129/176-177). An dieser Stelle kann interpretiert werden, dass die Gruppe einen gewissen Standard in der Charakterstärke voraussetzt, welcher allein erbracht werden muss.

Twink Gear setzt gewissermaßen voraus, dass man sich mit den Mechaniken des Spiels gut auskennt und die Eigenschaften bestimmter Gegenstände numerisch vergleicht. Dies bezeichnet Yee (2005) als Motivationsfaktor *Mechanics*. Frau M scheint generell ein großes Interesse an der verwendeten Technik der Spiele zu haben. So spiele sie u.a. auch deswegen *World of Warcraft*, weil es weniger Programmfehler als andere Onlinespiele aufweise (Z. 67-71). Auch bei gewählten Spielen, die im Einzelspielermodus gespielt werden, gibt sie als Grund die originelle Steuerung an (Z. 212-215). Als Fachinformatikerin ist ihr Interesse diesbezüglich vermutlich auch beruflich bedingt. Auf das Grinding bezogen lässt sich interpretieren, dass ihr Interesse an komplexen oder innovativen Programmstrukturen verstärkt dazu beiträgt, dass sie monotone Spielelemente als besonders langweilig und anstrengend empfindet.

Bei Mann M wurde darauf hingewiesen, dass er auch Zweitcharaktere spiele, wenn dies die Gewinnchancen der Gruppe verbessere. Frau M sagt zwar auch, dass sie Zweitcharakteren nutze, der entscheidende Unterschied ist aber, dass sie gesammelte Gegenstände, die ihr sinnvoll erscheinen, immer wieder ihrem eigentlichen Hauptcharakter zukommen lasse (vgl. Z. 23-29). Die Zweitcharaktere sind also gewissermaßen Werkzeuge, welche die eigentliche Charakterentwicklung unterstützen. Die Gruppenleistung scheint aber nicht so motivierend, als dass sie dafür den anstrengenden Aufstieg auf die Maximalstufe mittels Grinding auf sich nehmen würde, um fehlende Charaktere zu ersetzen. Vielmehr erhöht sie durch Zweitcharaktere die Chancen ihres Hauptcharakters, in den gemeinschaftlichen Herausforderungen zu bestehen.

Wie auch bei Mann M lässt sich feststellen, dass Frau M kein Interesse an solchen Spielelementen hat, die ihr wesentliches Interesse nicht unterstützen. So ist ihr die Gestaltung der einzelnen Charaktere, die *Customization*, „eigentlich nicht so wichtig“ (Z. 45). Auch habe sie mal einen Charakter gespielt, mit dem sie hauptsächlich die Spielwelt erkundet habe (*Discovery*), aber: „Dadurch, dass man mit den Instanzen mittlerweile auch am schnellsten hochlevelt, lohnt sich das überhaupt nicht, die Gebiete dann abzulaufen. Und dann ist das viel zu aufwendig, da den Entdecker zu machen. In der Folge hat mich das auch eigentlich nicht so richtig interessiert.“ (Z. 109-112). Hier spricht sie erstmals eine alternative Möglichkeit zum Grinding an, die sich aber

genauso wie das von Mann M angeführte *Questen* als nicht annähernd so effizient bewährt hat. Der Grund, warum sie meint in *World of Warcraft* grinden zu *müssen*, kann darin gesehen werden, dass sich das Entdecken der Spielwelt auf den Stufenaufstieg, nicht aber auf die benötigte Ausrüstung bezieht.

Betrachtet man die Herangehensweise ans Grinding noch einmal übergreifend, lassen sich einige Gemeinsamkeiten zu den Äußerungen von Mann M herausstellen. So wird die Spielhandlung ebenfalls selbst bestimmt und gestaltet im Hinblick darauf, dass sie entscheidet, was und wie gegrindet wird. Das Wann hingegen ist abhängig davon, ob es auf das Spielen generell oder auf den Spielverlauf eines einzelnen Charakters bezogen wird. So fühlt sie sich, wie oben angeführt, zum Grinding verpflichtet, wenn ihr Charakter nicht ausreichend entwickelt ist. Sie beginne aber spontan mit Zweitcharakteren, wenn sie in dem bestimmten Moment keine Zeit ins Grinding investieren möchte (vgl. Z. 47-49). Interessant ist angesichts ihrer Einstellung zum Grinding, dass sie in *World of Warcraft* über die Hälfte der Zeit mit Grinding verbringe (vgl. Z. 15).

Da Grinding für Frau M ebenfalls eng mit der effizienten Charakterentwicklung verknüpft ist, kann angenommen werden, dass die garantierte und absehbare Belohnung eine Grundvoraussetzung dessen darstellt. Aus den gleichen Gründen wie bei Mann M muss eine solche Entwicklung natürlich immer speicherbar sein und wird von der eigentlich unterhaltsamen wie auch der immersiven Spielhandlung abgegrenzt.

Vor allem konnte ein eindeutiger Zusammenhang zwischen Grinding als verwendetem Spielelement und der wesentlichen Spielmotivation identifiziert werden: Für das gemeinsame Spielen mit ihren Freunden ist eine gewisse Charakterentwicklung notwendig, welche über Grinding erzielt wird. Allerdings entscheidet sie anders als Mann M nicht selbst, wie weit sie ihren Charakter stärken muss. Dies ist vielmehr davon abhängig, ob sie in den von der Gruppe gewählten Herausforderungen bestehen kann. Da Mann M Grinding als Möglichkeit sieht, seine Wettbewerbsfähigkeit zu verbessern, nimmt er das Spielelement vermutlich eher an als Frau M, die das Gefühl hat, eine Charakterentwicklung im Hinblick auf ihre Spielmotivation gewissermaßen auferlegt zu bekommen. Dies führt zu einer interessanten Schlussfolgerung.

Frau M formuliert ihre Äußerungen über *World of Warcraft* abwechselnd in der Gegenwarts- und Vergangenheitsform, was darauf hindeutet, dass sie dies nur noch phasenweise spielt. Auch gab sie – wie oben aufgeführt – an, dass sie Spiele bevorzuge, in denen kein Grinding notwendig sei. Daraus lässt sich die Vermutung formulieren, dass sie *World of Warcraft* in Zukunft irgendwann ganz aufgeben wird, u.a. weil ihr Grinding zu lästig ist. An dieser Stelle kann interpretiert werden, dass Grinding als *Möglichkeit* wahrgenommen werden muss, nicht als auferlegte Notwendigkeit, damit es auf lange Sicht betrachtet als Spielelement angenommen wird und sich der Spieler auf-

grund dessen nicht gegen das Spiel entscheidet. Da sich die Ausführungen bei Mann M und Frau M größtenteils auf ein und dasselbe Spiel beziehen, liegt es wohl weniger im Game Design, als vielmehr im individuellen Nutzer und seiner Spielmotivation begründet, ob er Grinding dabei als Möglichkeit oder Notwendigkeit empfindet.

III.3 Ergebnisse der Befragung von Frau S¹²

Frau S erzählte zu Beginn des Interviews, dass sie schon als Jugendliche lange und intensiv Computerspiele gespielt habe und dies auch heute noch gerne tue. Dabei kommt sie fast ausschließlich auf Spiele zu sprechen, welche vornehmlich im Einzelspielermodus gespielt werden und übergreifend dem Genre der Rollenspiele zugeordnet werden können (vgl. Z. 3-13). Im Mittelpunkt ihrer Ausführungen über das Grinding stehen speziell die Spiele *Titan Quest* (Iron Lore Entertainment 2006) und *Diablo 3* (Blizzard Entertainment 2012). Eine genauere Genrebezeichnung ist dabei von der entsprechenden Definition abhängig. Das Magazin *GameStar* (vgl. 2016a/2016b) ordnet beide dem Subgenre der Action-Rollenspiele zu, da der Spieler besonders in Kämpfen ein Action-Element handhaben muss. Bateman und Boon (vgl. 2006, S. 274) hingegen ordnen speziell *Diablo* (Blizzard Entertainment 1996) dem Genre des *Dungeon Hack* zu, welches unter Spielern auch als *Hack'n'Slay* bezeichnet wird. Spieler bewegen sich dabei mit einem einzelnen, bis zu einem gewissen Grad benutzerdefinierten Charakter durch die verschiedenen Ebenen der Spielwelt und *hacken* sich durch Monstergruppen, welche Schätze und Erfahrungspunkte bereithalten. Da *Titan Quest* demselben Spielprinzip folgt, kann dieses auch als solches bezeichnet werden.

Interviewdatum: 27.12.2015 Dauer: 29 Minuten auf Tonband Alter: 24 Jahre Beruf: Physiotherapeutin Wohnort: Hamburg
--

Aufgrund des Einzelspielermodus ist die generelle Spielermotivation bei Frau S eine grundsätzlich andere als bei Mann M und Frau M. So fallen Yeess soziale Motivationsfaktoren – *Socializing*, *Relationship* und *Teamwork* – in solchen Spielen vollständig weg¹³. Sie gibt an, lieber für sich zu spielen und nicht mit oder gegen andere Spieler (vgl. Z. 145-148). An dieser Stelle wird besonders deutlich, warum die Erweiterung von Yeess (2005) Motivationsfaktor *Competition* durch den extrinsischen und intrinsischen Wettbewerb notwendig ist. So interessiert sich Frau S generell nicht dafür, sich mit anderen zu messen (vgl. ebd.). Trotzdem weist vieles in dem Gespräch auf ein sehr kompetitives Verhalten hin. Sie sagt, dass sie in den Spielen, die sie gerne spiele, immer alles machen, sammeln und gesehen haben will (vgl. Z. 109/157) und erklärt es selbst mit einer Art Erledigungsdrang (vgl. Z. 172). Sie übernimmt einerseits die vom Computerspiel vorgegebenen Leistungsstandards, indem sie sich diese durch das Bewältigen von Herausforderungen o.Ä. zu eigen macht, kreiert aber gleichzeitig selbst zugespitzte, härtere Anforderungen, welche das Computerspiel nicht direkt fordert. Diese Form des Wettbewerbs wurde im theoretischen Teil als

Aufgrund des Einzelspielermodus ist die generelle Spielermotivation bei Frau S eine grundsätzlich andere als bei Mann M und Frau M. So fallen Yeess soziale Motivationsfaktoren – *Socializing*, *Relationship* und *Teamwork* – in solchen Spielen vollständig weg¹³. Sie gibt an, lieber für sich zu spielen und nicht mit oder gegen andere Spieler (vgl. Z. 145-148). An dieser Stelle wird besonders deutlich, warum die Erweiterung von Yeess (2005) Motivationsfaktor *Competition* durch den extrinsischen und intrinsischen Wettbewerb notwendig ist. So interessiert sich Frau S generell nicht dafür, sich mit anderen zu messen (vgl. ebd.). Trotzdem weist vieles in dem Gespräch auf ein sehr kompetitives Verhalten hin. Sie sagt, dass sie in den Spielen, die sie gerne spiele, immer alles machen, sammeln und gesehen haben will (vgl. Z. 109/157) und erklärt es selbst mit einer Art Erledigungsdrang (vgl. Z. 172). Sie übernimmt einerseits die vom Computerspiel vorgegebenen Leistungsstandards, indem sie sich diese durch das Bewältigen von Herausforderungen o.Ä. zu eigen macht, kreiert aber gleichzeitig selbst zugespitzte, härtere Anforderungen, welche das Computerspiel nicht direkt fordert. Diese Form des Wettbewerbs wurde im theoretischen Teil als

¹² Die folgenden Ausführungen und Zeilenangaben beziehen sich auf die Transkription in Anhang IV.

¹³ Viele solcher Spiele, so auch die beiden benannten, verfügen zwar über einen Mehrspielermodus, dieser muss aber bewusst ausgewählt werden. Es handelt sich also nicht grundsätzlich um eine gemeinsame virtuelle Spielwelt, in der sich alle Spieler bewegen.

intrinsischer Wettbewerb definiert. Dies ist bei Frau S gleichzeitig eng verknüpft mit Yees (2005) Motivationsaspekt *Advancement*, da das Ansammeln spielinterner Gegenstände für ihre Motivation essenziell ist. Yee allerdings verbindet dies mit dem Bedürfnis nach einem hohen sozialen Status, was bei Frau S nicht zutrifft. Sie verfolgt ihr übergeordnetes Ziel, selbst gesetzte Herausforderungen zu erfüllen, welche sich u.a. im Sammeln von Gegenständen äußern.

Dies wird anschaulicher, wenn man das von ihr benannte *Gameboy-Spiel Pokémon (Nintendo 1996)* heranzieht. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines *Pokémon-Trainers*, fängt und trainiert verschiedene Fantasiewesen, um mit ihnen gegen andere Trainer zu kämpfen. Dabei folgt das Spiel einem verhältnismäßig linearen Handlungsverlauf und formuliert das Hauptziel, erst alle Arena-Orden der Spielwelt durch Kämpfe zu gewinnen, um letztlich durch den Sieg in der *Pokémonliga* als bester Trainer aller Zeiten zu gelten. An diesem Punkt ist das vom Spiel formulierte Ziel erreicht. Frau S aber gibt an, es sich selbst zur Herausforderung gemacht zu haben, einerseits alle *Pokémon*-Wesen der Spielwelt zu besitzen, andererseits alle auf Maximalstufe zu trainieren (vgl. Z. 170-178). Weder formuliert das Spiel diese Aufgabe, noch verschafft sich der Spieler irgendeinen Vorteil für später im Spiel kommende Aufgaben, da es diese nicht gibt. Alle *Pokémon*-Wesen zu fangen und auf Höchststufe zu trainieren, hat in dem Sinne keinen weiteren Nutzen außer der Handlung selbst.

Frau S setzt sich also selbst Ziele, deren Fortschritte vom Spiel zwar kommuniziert, aber letztlich nicht belohnt werden. Es gehe dabei vielmehr um das Gefühl, etwas geschafft zu haben (vgl. Z. 175-176).

Diese selbst gesetzten Herausforderungen scheinen dabei an eine wesentliche Bedingung geknüpft zu sein: Sie müssen machbar sein. So sagt sie, dass sie zeitweise auch *MMORPGs* gespielt habe, diese aber langweilig geworden seien. Auf die Frage nach dem Warum antwortet sie: „Na in anderen Spielen will ich halt dann immer alles machen, alles gesehen haben so. Das ist in so einer Open World [wie in *MMOs*] quasi gar nicht möglich, da hast du dann gar nicht die Lust, damit anzufangen. Weil du das ja eh nie schaffen kannst.“ (Z. 157-159). Dies scheint also gleichzeitig auch die generelle Spielwahl zu beeinflussen.

Für die wesentliche Spielmotivation von Frau S kann festgehalten werden, dass diese besonders durch die intrinsische Form des Wettbewerbs geprägt ist und sich mit dem Bedürfnis zusammenfassen lässt, ein Spiel nach selbst formulierten, erreichbaren Leistungsstandards zu meistern. Vergleicht man dies nun mit ihren Einstellungen zum Grinding, lassen sich erneut deutliche Zusammenhänge identifizieren.

Frau S beschreibt Grinding ebenfalls als einfache Wiederholungen, um Belohnungen zu erhalten (vgl. Z. 262-265). Anders als Mann M und Frau M macht ihr Grinding aber grundsätzlich Spaß. Zwar gibt sie zu, dass es manchmal etwas mühselig sein könne, wenn mit der Absicht, einen bestimmten Gegenstand zu bekommen, zu oft dasselbe Monster getötet werden müsse, allerdings nutze sie das Spielelement generell gerne, um Belohnungen zu erhalten (vgl. Z. 210-217). An dieser Stelle im Gespräch wird auch deutlich, dass es sich tatsächlich um einen gewissen Erledigungsdrang handelt, was sie aber mit Humor nimmt:

„Bei Diablo kann es sein, dass du, keine Ahnung, siebzig, achtzig mal denselben Bossrun [Kampf gegen einen besonders starken Gegner] machst, bis du das bekommst, was du suchst. [...] Ich kann dann auch nicht sagen: gut, findest du jetzt nicht ((lacht)).“ (Z. 212-215)

Interessant ist, dass sie Grinding – anders als die beiden vorangegangenen Probanden – selten für den anfänglichen Stufenaufstieg ihres Charakters nutzt. So sagt sie: „Leveln sollte irgendwie automatisch passieren, finde ich.“ (Z. 49). Gemeint ist ein angemessener Stufenanstieg, wenn sie dem vorgegebenen Aufgabenverlauf des Spiels folgt:

„Also zum Beispiel bei Pokémon [...]. Wenn du da an einer Arena ankommst und nicht stark genug bist, dann bist du losgezogen und hast versucht, deine Pokémon zu trainieren. Aber das ist eigentlich nur passiert, wenn ich vorher viel ausgelassen habe. Dann war ich ja selber Schuld quasi.“ (Z. 50-53).

Auf der Gegenseite führt sie den Science-Fiction-Shooter *Destiny* (*Activision* 2014) als Beispiel an. Dort müsse der Spieler, obwohl er nichts auslasse, schon sehr früh im Spiel immer wieder bereits gemachte Aufgaben wiederholen, um überhaupt der Haupthandlung folgen zu können und nicht ständig getötet zu werden (vgl. Z. 42-47). Das hätte Frau S als sehr nervig empfunden und dadurch schnell den Spaß am Spiel verloren (vgl. Z. 47/55-56). Daraus lässt sich eine essenzielle Feststellung ableiten: Frau S nimmt Grinding nur dann gut und auch gerne an, wenn sie dies im Hinblick auf ein selbst formuliertes Ziel einsetzt, und es nicht vom Spiel erzwungen wird. Es muss also, wie bei Frau M auch, eine Möglichkeit darstellen.

Die Herausforderungen, die sich Frau S selbst setzt, lassen sich im Grunde in zwei Formen unterteilen, wobei diese nicht eindeutig voneinander abgrenzbar sind. Einerseits scheint die bestmögliche Charakterentwicklung im Hinblick auf den Ausbau bestimmter Fähigkeiten im Fokus zu liegen. Dies äußerte sich bereits im Beispiel *Pokémon* darin, dass Frau S ihre Wesen auf Höchststufe trainieren will. Andererseits will sie die Liste der *Pokémon* im Besitz vervollständigen. Dabei geht es also vor allem darum, bestimmte Sammlungen zu komplettieren. Bei beiden ließe sich auch ein Bedürfnis nach Perfektionismus interpretieren. Eine Abgrenzung ist insofern nicht eindeutig, als dass beispielsweise die Sammlung von Ausrüstungsgegenständen auch zur Charakterentwicklung beiträgt.

Beide Formen werden auch in den anderen von ihr angeführten Spielen deutlich. So äußert sie ihren Stolz im Bezug auf das Spiel *Titan Quest*:

„Bei Titan Quest zum Beispiel hatte ich eine, die hieß /eh/ Atalanta, die habe ich auch noch über jeden PC die Speicherstände mitgenommen .. Die hatte ich auch perfekt geskillt, hatte alles gesammelt, eigentlich alles, was irgendwie möglich war.“ (Z. 68-70)

In diesem Spiel scheinen also beide Formen der Herausforderung möglich zu sein.

Aus dem angeführten Beispiel wird deutlich, dass sich eine optimierte Charakterentwicklung speziell auf *einen* Speicherstand bezieht. Sie habe sogar extra Zweitcharaktere angelegt, mit denen sie alle durch Grinding erhaltenen Belohnungen ihrem Hauptcharakter übertragen habe (vgl. Z. 70-72). Dabei geht sie bereits vor der Charaktererstellung sehr strategisch vor. So habe sie sich beim ersten Spielen von *Titan Quest* erst einmal irgendeinen Charakter erstellt, um in Erfahrung zu bringen, worauf es in dem Spiel ankomme und was besonders wichtig sei. Erst dann habe sie sich „einen richtigen Charakter angelegt.“ (Z. 67-68). Dafür habe sie sich parallel im Internet Vorwissen über den bestmöglichen Fähigkeitenausbau und die dafür sinnvollen Ausrüstungsgegenstände angeeignet (vgl. Z. 94-99).

Die Punkteverteilung in die verschiedenen Fähigkeiten scheint dabei in *Titan Quest* verhältnismäßig komplex gestaltet zu sein, was sie als persönliche Herausforderung willkommen heißt. So könne man im Vergleich in *Diablo 3* „s t ä n d i g umskillen“ (Z. 79), was sie nicht so mögen würde. „Du musst halt nichts planen, sondern probierst ständig alles aus.“ (Z. 80-81). Dass bestimmte Entscheidungen bezüglich der Charakterentwicklung nicht widerrufbar sind, fordert also eine Planung im Vorfeld und birgt somit eine gewisse Herausforderung. Vermutlich hat sich Frau S deswegen im Bezug auf *Titan Quest* das Ziel gesetzt, ihren Hauptcharakter *perfekt zu skillen*.

Im Bezug auf *Diablo 3* scheint weniger die Fähigkeitenentwicklung, als vielmehr die Herausforderung des Komplettierens entscheidend zu sein:

„Wie gesagt, da [Diablo 3] geht es nicht so um das Skillen, aber dafür mehr um das Equipment und Erfolge zum Beispiel. Da kannst du echt eine Menge sammeln und es gibt viele Bereiche /ehm/ .. Also so jede Menge Geheimgänge, wo ziemlich viel Zeug droppt [von den Monstern abgeworfen wird].“ (Z. 113-115).

Auch bei *Titan Quest* habe sie die Zeit hauptsächlich damit verbracht, nach Gegenständen wie Rüstungen, Schwertern oder Amuletten zu suchen (vgl. Z. 105-111). Dabei scheint die notwendige Arbeit für den Besitz, der Prozess des Sammelns, für das Gefühl des Erledigens unabdingbar. So könnte die Komplettierung beispielsweise durch Schummeln umgangen werden. Dazu sagt sie aber: „Cheaten [Schummeln] gilt dann auch nicht, dann hast du nicht das Gefühl, das geschafft zu haben.“ (Z. 175-176).

Bei einer Charakterentwicklung geht es Frau S also weniger darum, besonders schnell außerordentlich gut zu werden, wie dies bei Frau M und Mann M der Fall war. Bei ihr steht vielmehr im Mittelpunkt, ihre eigenen Herausforderungen zu meistern, welche durch die Entwicklung eines Charakters kommuniziert werden. Wichtig ist, dass sie diesen Charakter nicht wie die vorangegangenen Befragten als Mittel benötigt, um ein anderes Spielelement erst zu ermöglichen, sondern jegliche Komplettierung und Optimierung seinen Sinn in sich selbst zu haben scheint.

Es geht also, wie auch in den vorangegangenen Interviews, um eine Entwicklung, für die der speicherbare Fortschritt unbedingt notwendig ist. Dies äußerte sich bereits darin, dass Frau S den Speicherstand eines besonders optimierten Charakters von *Titan Quest* auf mehrere PCs übertragen hat (s.o.). Im Gespräch mit ihr kommt das Thema aber auch direkt zur Sprache. Dort antwortet sie auf die Frage, ob sie auch ohne Speichermöglichkeit grinden würde:

„Nein, auf gar keinen Fall. Das macht ja gar keinen Sinn. Ich meine .. Also ich mache das ja, weil ich bestimmte Sachen besitzen will und .. Also früher ist das ja manchmal passiert, also in so Spielen, wo du immer noch selber abspeichern musstest. Da hast du irgendwas Tolles gefunden oder hast halt eine Menge gesammelt und dann ist dir der PC abgestürzt. Da habe ich mich totgeärgert darüber.“ (Z. 139-143)

Dass sie bestimmte Sachen besitzen will, deutet auch darauf hin, dass Grinding eine absehbare Belohnung zum Ziel hat, diese also garantieren muss.

Bei Frau S äußert sich zudem ein Handlungsmuster, welches Yee (2005) unter *Discovery* fasst. So gab sie an, in einem Spiel alles gesehen haben zu wollen (s.o.). Dies kann auch als eine Form der selbst gesetzten Herausforderung interpretiert werden. An anderer Stelle sagt sie jedoch:

„Zum Beispiel kann ich ganz schlecht mit dem Gedanken leben, dass ich an Schatztruhen vorbeigelaufen sein könnte, wo vielleicht was Cooles drin war ((lacht)). Deswegen laufe ich in so Spielen wie Titan Quest oder Diablo die Karte systematisch ab und kille auch alle Monster, die mir über den Weg laufen.“ (Z. 162-165)

Auch hier weist sie auf ihren Erledigungsdrang in humorvoller Weise hin. Es scheint, als sei sie sich durchaus darüber im Klaren, dass ihr Verhalten zwanghaft klingen mag, es aber gleichzeitig als nicht besonders schlimm empfindet. Vor allen Dingen weist das Zitat aber darauf hin, dass das Entdecken der Spielwelt eigentlich nur dem für sie eigentlichen Zweck dient: so viele Gegenstände wie möglich zu finden.

Zieht man an dieser Stelle noch einmal Burguns (2012) Definition vom Grinding heran, und berücksichtigt diesbezüglich auch die beiden Äußerungen aus den Interviews von Mann M und Frau M, so bestimmt ein wesentliches Merkmal all diese Auffassungen: Beim Grinding geht es immer

darum, eine Belohnung zu erhalten. Bei Mann M und Frau M dienen diese Belohnungen dazu, ihrer eigentlichen Spielmotivation überhaupt folgen zu können. Bei Frau S allerdings liegt die wesentliche Motivation im Sammeln der Belohnungen selbst. Das Komplettieren und Optimieren *ist* ihr wesentliches Spielziel, was sie mittels Grinding erzielt. Grinding ist somit zwar auch eine Strategie im Hinblick auf ihr persönliches Spielziel, anders als in den vorangegangenen Ergebnissen aber, ist es *Teil* der eigentlichen Spielhandlung.

Zudem gibt ihr das Spiel beim Grinding unmittelbares Feedback darüber, dass sie ihrem Hauptziel näher kommt. Wenn z.B. Mann M grindet, kommuniziert ihm das Spiel, dass er Belohnungen erhalten hat, die seinen Charakter in irgendeiner Form verbessert haben. Ob er damit seinem Hauptziel näher gekommen ist, im sozialen Wettbewerb besser zu sein als Andere, kann er in dem Moment nur annehmen. Das konkrete Feedback erhält er jedoch erst, wenn er sich mit Anderen misst.

Bei Frau S kommuniziert das Spiel im Grunde nichts anderes. Bei ihr ist aber die Gratifikation selbst bereits die Rückmeldung, dass sie ihrem Spielziel näher kommt.

Auf das Immersionserleben bezogen sagt Frau S zudem, dass sie manchmal alles um sich herum vergesse, wenn sie spiele (vgl. Z. 230-232). Als sie gefragt wird, ob ihr das beim Grinding auch so gehe, betont sie: „Ja, gerade da. Ich kann stundenlang in Diablo einfach Monsterherden metzeln gehen. [...] Doch, dabei können Stunden vergehen, ohne dass ich das merke.“ (Z. 234-237). Grinding ist für Frau M also gleichzeitig auch Teil des immersiven Spielerlebnisses.

Aus der Schlussfolgerung, dass Grinding für Frau S sowohl Teil der eigentlichen Spielhandlung als auch des immersiven Spielerlebnisses ist, lassen sich weitere Aspekte schlüssig erklären.

Folgt man der Annahme, dass der Mensch spielt, um Spaß zu haben, scheint es demnach offenkundig, warum Frau S im Gegensatz zu Mann M und Frau M Spaß am Grinding selbst hat. Auch scheint es dabei nicht verwunderlich, dass Frau S angibt, etwa 80 Prozent der Spielzeit mit Grinding zu verbringen (vgl. Z. 198). Gleichzeitig lässt sich daraus die Annahme formulieren, dass ein Spieler Grinding als Teil seiner eigentlich unterhaltsamen Spielhandlung empfinden muss, damit er Spaß am Spielelement selbst entwickelt.

Interessant ist auch, dass Grinding bei Mann M und Frau M besonders am Anfang des Spiels zum Tragen kommt, bei Frau S allerdings erst später. So gibt sie an, dass sie zwar auch neben der vom Spiel erzählten Handlung grinde, das Grinding hauptsächlich aber danach zum Einsatz komme, um bestimmte Bereiche zu vervollständigen oder zu optimieren (vgl. Z. 194-198). Bei allen bis zu diesem Punkt analysierten Interviews liegt das persönliche Spielziel somit im sogenannten *Late Game*, also im späteren Verlauf des Spiels und hinter der erzählten Handlung, sofern sich eine bestimmen lässt. Bei Mann M und Frau M muss für das persönliche Ziel grindet werden und

dies steht somit am Anfang. Bei Frau S hingegen ist Grinding Teil dessen und findet daher erst später statt.

Darüber hinaus lässt sich feststellen, dass Grinding bei Frau S nicht nur Teil der unterhaltsamen Spielhandlung ist, sondern auch Einfluss auf die Spielwahl ausübt. Sie bevorzugt in der Regel Rollenspiele und besonders jene, die ein interessantes Setting aufwiesen. *Titan Quest* habe sie u.a. deswegen so intensiv verfolgt, weil sich dieses in der griechischen Mythologie abspielt, welche sie sehr mögen würde (vgl. Z. 204-208). Sie äußert aber zudem: „Ich spiele halt meistens nur die Spiele wirklich viel, bei denen ich viel sammeln und ausbauen kann und so.“

Da das Sammeln von Gegenständen und das Ausbauen bestimmter Charakterfertigkeiten bei Frau S in den von ihr benannten Spielen mittels Grinding geschieht, kann dieses sogar als Auswahlkriterium für die intensive Beschäftigung mit einem Spiel gesehen werden.

Betrachtet man die bis hierher genannten Aspekte noch einmal retrospektiv, lassen sich erneut einige Gemeinsamkeiten, aber auch deutliche Unterschiede zu den vorangegangenen Interviews zusammenfassen.

So wird Grinding bei Frau S auch als Strategie der Charakterentwicklung eingesetzt, bei welcher der Fokus allerdings nicht auf Effizienz, sondern auf der Optimierung und Komplettierung des Spiels liegt. Dabei sind sowohl die Garantie auf Belohnung als auch die Speicherung des Spielstands essenziell. Es handelt sich, wie in den vorangegangenen Interviews, um eine selbst bestimmte und gestaltete Spielhandlung, welche eng verknüpft ist mit der wesentlichen Spielmotivation. Bei Frau S geht das Bedürfnis nach selbst bestimmten Aufgaben sogar soweit, dass das vom Spiel erzwungene Grinding zur Ablehnung desselben führt. Umgekehrt stellt die Möglichkeit, ihre selbst gesetzten Ziele mittels Grinding zu erreichen, ein positives Auswahlkriterium in ihrer Spielwahl dar.

Anders als bei Frau M und Mann M nimmt Frau S Grinding sowohl als Teil der eigentlichen Spielhandlung als auch als Teil des immersiven Spielerlebnisses wahr. Dieser Punkt scheint dabei den wesentlichen Unterschied auszumachen, warum Frau S, im Gegensatz zu denen anderen Probanden, Grinding selbst als unterhaltsames Spielelement wahrnimmt.

III.4 Schlussbemerkung zur Ergebnisauswertung

Ursprünglich wurden vier Interviews im Rahmen der Untersuchung geführt, wobei die Ergebnisse des Gesprächs mit Mann S (siehe Anhang V) nicht in die Analyse mit einbezogen wurden. Dies hatte mehrere Gründe.

Zum einen konnten kaum neue Sichtweisen auf das Grinding identifiziert werden, welche nicht bereits in einem der anderen Interviews herausgestellt wurden. Mann S gab an, grundsätzlich auch Spaß am Grinding zu haben, dabei aber eine Mischung der Motivationsfaktoren, bezogen auf das Spielelement, von Frau S und Mann M in sich zu vereinen. Es kann allerdings festgehalten werden, dass Mann S auch in solchen Spielen grindet, in welchen Spielfiguren nicht individuell gestaltet, sondern eher als digitale Repräsentation des physischen Menschen verstanden werden können wie z.B. in *Minecraft* (Z. 9-12).

Des Weiteren gestaltete sich die Analyse des Interviews von Mann S als äußerst schwierig, was besonders mit der identifizierten Hauptmotivation zu Spielen generell zusammenhing. So schien die Immersion, also das Ab- und Eintauchen in die Spielwelt, als Mittel der Entspannung zu dienen und wesentlich für das Spielverhalten von Mann S zu sein. Es wurde dabei der Eindruck erweckt, dass dies mit einer gewissen Flucht aus dem Alltag verknüpft ist, vielleicht vor Stress aus dem eigenen Leben oder auch vor anderen privaten Problemen. Dies äußerte sich auch in seinen Äußerungen über das Grinding, da der Einsatz des Spielelements bei ihm anscheinend von der momentanen Laune und persönlichen Tagesform abhängig ist. Um seine individuelle Motivation zum Grinding fundiert darlegen zu können, hätten zusätzlich Faktoren erhoben werden müssen, welche sein Immersionsbedürfnis genauer beleuchtet hätten. Dies hätte sich aber weit in die Psychologie der Spielforschung hinein bewegt und im Rahmen der vorliegenden Arbeit deutlich zu weit geführt.

KAPITEL IV
SCHLUSSBETRACHTUNG

In der vorliegenden Arbeit wurde untersucht, was Spieler zu einem repetitiven Spielelement wie Grinding motiviert. Die Analyse der Leitfaden-gestützten Interviews sollte ein allgemeines Verständnis des Phänomens liefern und das Thema im Hinblick auf die leitenden Fragestellungen erörtern. Obwohl die Befragung bereits im Vorfeld darauf ausgelegt war, kontrastierende Ergebnisse zu gewährleisten im Hinblick auf das Unterhaltungserleben durch Grinding, konnten einige Gemeinsamkeiten festgestellt werden, welche nachfolgend noch einmal zusammenfassend dargestellt werden.

Zunächst wurde untersucht, was die Befragten allgemein zum Spielen motiviert. Dabei kristallisierte sich schnell heraus, dass die strenge Einteilung der Spieler in Bartles (1996) Spielertypen nicht zielführend ist, versucht man der Annahme zu folgen, dass jeder eine primäre Spielmotivation aufweist, der jegliches Spielverhalten untergeordnet ist. Es konnte aber bei allen Befragten eine wesentliche Spielmotivation identifiziert werden, wenn der Nutzertyp individuell aus den Faktoren Yees (2005) unter Einbeziehung des Wettbewerbsmodells nach Hartmann (2008) formuliert wurde. Nicht nur erschien jegliches Spielverhalten auf die individuelle Hauptmotivation ausgerichtet zu sein, auch konnte kein Interesse an anderen Faktoren ausgemacht werden, welche dieser nicht in irgendeiner Form dienen.

Grinding wurde von allen Befragten als eine Spielhandlung beschrieben, bei der mittels einfacher Wiederholungen Erfahrungspunkte, Gegenstände oder eine spielinterne Währung erlangt werden. Es handelt sich also vor allem um eine Spielstrategie, welche durch den Erhalt spielinterner Belohnungen der Entwicklung des gespielten Charakters dient. Diese Strategie ist dabei eng verknüpft mit der individuellen Spielermotivation. So konnte herausgearbeitet werden, dass Grinding besonders dann eingesetzt wird, wenn dadurch das Erreichen des persönlichen Spielziels begünstigt wird bzw. die eigentliche Spielmotivation überhaupt verfolgt werden kann. Im Umkehrschluss wird Grinding nicht eingesetzt, wenn ein Spiel nicht das Potential bietet, der individuellen Hauptmotivation folgen zu können.

In den Analysen wurde wiederholt erwähnt, dass Grinding besonders für eine effektive Charakterentwicklung eingesetzt wird. In den ausführlichen Ergebnisdarstellungen wurden ausschließlich Spiele angesprochen, bei denen eine virtuelle, veränderbare Spielfigur die Schnittstelle zwischen digitaler und physischer Welt überbrückt. Für diese wurde in Kapitel I.1.1 die Bezeichnung des Charakters festgelegt, weswegen durchaus von einer Charakterentwicklung gesprochen werden konnte. Zieht man aber in Betracht, dass Mann S, wie in Kapitel III.4 erläutert, auch in solchen Spielen grindet, bei denen die Figur nicht veränderbar ist und vielmehr als digitale Repräsentation des Spielers verstanden werden kann, greift der Begriff Charakterentwicklung zu kurz.

Deswegen soll Grinding vielmehr eine Methode der *Avatarentwicklung* beschreiben, wobei Avatare, wie bei Ackermann (2015) beschrieben, beide Formen einer Spielfigur beschreiben. Für eine Entwicklung ist dabei, wie in Kapitel III.1 beschrieben, eine Speicherung des Fortschritts unabdingbar.

Grinding wird aus Nutzersicht besonders deswegen bevorzugt, weil es im Vergleich zu alternativen Spielelementen, welche ähnlich belohnt werden, als überaus effektiv und effizient wahrgenommen wird. Damit geht einher, dass Grinding eine für den Nutzer absehbare und garantierte Belohnung liefern muss, damit sich dieser für das Spielelement entscheidet. Es konnte zudem herausgestellt werden, dass Grinding selbst bestimmt und gestaltet wird und als mögliche Spielhandlung empfunden werden muss, damit es auf lange Sicht von Spielern angenommen wird.

Ob Spieler Spaß am Grinding haben, schien davon abhängig, inwiefern sie das Spielelement als Teil ihrer eigentlichen Spielhandlung verstehen. So wurde aufgezeigt, dass diejenigen Spieler, die keine Unterhaltung im stetigen Wiederholen erfahren, Grinding deutlich von ihrer eigentlichen Spielhandlung abgrenzen und eher als eine Art vorangestellte Arbeit verstehen. Auch ist für diese Spieler Grinding nicht Teil des immersiven Spielerlebnisses. Auf der Gegenseite schien Grinding das Unterhaltungs- und Immersionserleben durchaus zu verstärken, wenn es als Bestandteil der eigentlichen Spielhandlung empfunden wird.

Betrachtet man die aufgeführten Ergebnisse noch einmal vor dem Hintergrund, wie Grinding von Game Designern (s. Kapitel I.1.1) bewertet wird, zeigt sich aus Nutzersicht ein etwas anderes Bild. Demnach bedarf Grinding keiner Maskierung, wie sie DeMaria und Perry (2009) vorschlagen. Die Ergebnisse zeigen, dass das Spielelement durchaus als solches erkannt und als Möglichkeit der Avatarentwicklung angenommen wird. Dabei liegt die Betonung auf einer *möglichen* Methode. Sowohl Frau M, die sich durch ihr persönliches Spielziel zum Grinding verpflichtet fühlt, als auch Frau S, welche das vom Spiel auferlegte Grinding in *Destiny* ablehnt, zeigen deutlich, dass Grinding vom Game Design nicht gefordert werden darf.

Zudem scheint besonders Burgun (2012) außer Acht zu lassen, wie unterschiedlich Spieler in ihrem Spielverhalten sein können: „[Grinding] presents a false choice because you *should* grind your *Pokémon* up to level 99. There’s no in-game reason for you to do that: it only benefits you.“ (S. 49). Die Ergebnisse von Frau S zeigen allerdings deutlich, dass die Belohnung um ihrer selbst willen durchaus als Teil des Spielspaßes empfunden wird. Hierbei scheint es sich also eher um die Frage zu drehen, ob Game Designer Spiele eher nach den eigenen künstlerischen Ansprüchen entwickeln, die vom Grinding scheinbar nicht erfüllt werden, oder ob sie die Interessen der verschiedenen Nutzer möglichst breit gefächert bedienen möchten.

Keith Burgun (2012) definierte Grinding als „ [...] any activity that a player can do repeatedly with minimal or no risk and that results in an in-game reward.“ (S. 48 f.). Zieht man die aufgeführten Ergebnisse heran, bedarf diese Definition eindeutig einer Erweiterung, nicht zuletzt, da – wie in Kapitel I.1.2 erläutert – Grinding in Burguns Bestimmung nicht von ähnlichen Spielelementen abgegrenzt wird. Deswegen soll abschließend folgende Definition für Grinding angeboten werden:

Grinding ist ein Spielelement, welches Spieler wiederholt mit minimalem oder ohne Risiko als Strategie einsetzen, um garantiert spielinterne Belohnungen zu erhalten und somit ihren Avatar zu entwickeln. Der Begriff *Avatar* umfasst dabei sowohl virtuelle Spielfiguren, als auch die digitale Repräsentation des physischen Menschen. Gleichzeitig beschreibt eine Entwicklung immer einen Prozess, dessen Fortschritt unbedingt speicherbar sein muss.

LITERATURVERZEICHNIS

Ackermann, Judith (2015): Avatars: Identitäten und digitale (Ab)bilder im Netz. In: Stiegler, Christian/Zorbach, Thomas/Breitenbach, Patrick (Hrsg.), *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: transcript, S. 51-65.

Adams, Ernest/Rollings, Andrew (2003): *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis: New Riders Publishing.

Aeppli, Jürg/Gasser, Luciano/Gutzwiller, Eveline/Tettenborn, Annette (2011): *Empirisches wissenschaftliches Arbeiten. Ein Studienbuch für die Bildungswissenschaften. 2., durchgesehene Auflage*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Bartle, Richard (1996): *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades. Players Who Suit MUDs*. <<http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>> [06.02.2016].

Bartle, Richard (2003): *Designing Virtual Worlds*. Berkeley: New Riders.

Bateman, Chris/Boon, Richard (2006): *21st Century Game Design*. Hingham: Charles River Media.

Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (2004): Interaktivität. Soziale Emergenzen im Cyberspace? In: Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hrsg.): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt, New York: Campus Verlag. S. 7-14.

Brown, Emily/Cairns, Paul (2004): A grounded investigation of immersion in games. In: *ACM Conference on Human Factors in Computing System, CHI 2004*. Seite 1297-1300.

Burgun, Keith (2011): *Game Design Theory. A New Philosophy for Understanding Games*. Natick: CRC Press.

Deci, Edward/Ryan, Richard (1993): Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. In: *Zeitschrift für Pädagogik*. 1993, 39. Jg. Heft 2/1993. Lernmotivation – Ästhetische Bildung - Waldorfschulen in der Diskussion. Beltz. 224- 238.

DeMaria, Rusel/Perry, David (2009): *David Perry on Game Design. A Brainstorming Toolbox*. Boston: Course Technology Cengage Learning.

Ditton, Teresa/Lombard, Matthew (1997): At the Heart of It All. The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*. Vol. 3, Issue 2 (keine Seitenzahlen angegeben).

Dresing, Thorsten/Pehl, Thorsten: *Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende*. 5. Auflage. Marburg, 2013. Online verfügbar unter: <http://www.audiotranskription.de/audiotranskription/upload/Praxisbuch%206.%20Auflage_wb.pdf> [27.02.2016]

Flick, Uwe/von Kardorff, Ernst/Steinke, Ines (2012): Was ist qualitative Forschung? Einleitung und Überblick. In: Flick, Uwe/von Kardorff, Ernst/Steinke, Ines (Hrsg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. 9. Auflage. Hamburg: rowohlt. S. 13-29.

- Förtsch, Michael / Graf, Michael / Plass-Fleßenkämper, Benedikt: Der Reiz des Stumpfsinns. Grinding in Spielen. In: Game Star 01/2015, S. 106-111.
- Frasca, Gonzalo (2001): Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. Masters thesis, Georgia Institute of Technology, Atlanta.
- Fritz, Jürgen (2011): Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Schriftenreihe Medienforschung der LfM, Bd. 67. Düsseldorf: Vistas Verlag.
- Furtwängler, Frank (2006): Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs. In: Nohr, Rolf/Neitzel, Britta (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Interaktion, Immersion, Partizipation. Marburg: Schüren. S. 154-169.
- GameStar (2016a): Diablo 3. <<http://www.gamestar.de/spiele/diablo-3/wertung/44357.html>> [20.02.2016]
- Gamestar (2016b): Titan Quest. <<http://www.gamestar.de/spiele/titan-quest/34662.html>> [20.02.2016]
- Goertz, Lutz (1995): Wie interaktiv sind Medien? Auf dem Weg zu einer Definition von Interaktivität. In: Rundfunk und Fernsehen, 43. Jg., S.477-493.
- Hartmann, Tilo (2008): Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen? In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 211-224.
- Hoffmann-Riem, Christa (1984): Das adoptierte Kind. Familienleben mit doppelter Elternschaft. München: Wilhelm-Fink-Verlag.
- Huizinga, Johan (1938/2006): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt.
- Kelle, Udo/Kluge, Susann (2010): Vom Einzelfall zum Typus. Fallvergleich in der qualitativen Sozialforschung. 2., aktualisierte Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Keuneke, Susanne (2005): Qualitatives Interview. In: Mikos, Lothar/Wegener, Claudia (Hrsg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. S. 254-267.
- Klimmt, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung. Köln: Herbert von Halem.
- Koster, Raph (2007): The game without treadmills. <<http://www.raphkoster.com/2007/04/23/the-game-without-treadmills/>> [16.02.2016].
- Lamnek, Siegfried (2005a): Qualitative Sozialforschung. 4., vollständig überarbeitete Auflage. Weinheim, Basel: Beltz Verlag.
- Lamnek, Siegfried (2005b): Qualitative Sozialforschung. Band 2. Methoden und Techniken. 3., korrigierte Auflage. Weinheim: Beltz Verlag.
- Langenscheidt (2013): Langenscheidt Taschenwörterbuch. Englisch - Deutsch. Deutsch - Englisch. Berlin, München: Langenscheidt KG.

- Lee, Kwan Min (2004): Presence, Explicated. In: *Communication Theory*. Volume 14, Issue 1. S. 27-50.
- Mayring, Philipp (2007): *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. 9. Auflage. Weinheim, Basel: Beltz Verlag.
- McMahan, Alison (2003): Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games. In: Wolf, Mark/Perron, Bernard (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, London: Routledge.
- Murray, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Online Poker Info (2016): *Poker Lexikon. Die wichtigsten Poker Begriffe*. <<http://www.glpoker.net/poker-lexikon.php>> [16.02.2016].
- Pietschmann, Daniel (2009): *Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.
- Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey (2008): Online-Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 169-192.
- Reimers, Christopher (2015): *10 Jahre World of Warcraft. Evolution des Rekord-MMOs*. <http://www.gamestar.de/spiele/world-of-warcraft-mists-of-pandaria/artikel/10_jahre_world_of_warcraft,46595,3082146.html> [20.02.2016]
- Rogers, Scott (2010): *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Chichester: Wiley Publishing.
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, London: The MIT Press.
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2005): Game design and meaningful play. In: Raessens, Joost; Goldstein, Jeffry (Hrsg.): *Handbook of Computer in Games Studies*. MIT Press, S. 59-80.
- Schreier, Margrit (2002): Realität, Fiktion, Virtualität. Die Unterscheidung zwischen realen und virtuellen Welten. In: Bente, Gary/Krämer, Nicole/Petersen, Anita (Hrsg.): *Virtuelle Realitäten*. Göttingen: Hogrefe. S. 33-56.
- Skalski, Paul/ Tamborini, Ron (2006): The Role of Presence in the Experience of Electronic Games. In: Vorderer, Peter/Bryant, Jennings (Hrsg.): *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates. S. 225-241.
- Slater, Mel/Wilbur, Sylvia (1997): A Framework for Immersive Virtual Environments (Five). Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. In: *Presence. Teleoperators and Virtual Environments*. Vol. 6, Issue 6. Seite 603-616.
- Thompson, Clive (2008): Back to the Grind in WoW – and Loving Every Tedious Minute. <http://archive.wired.com/gaming/virtualworlds/commentary/games/2008/07/gamesfrontiers_0728?currentPage=all> [19.01.2016].

Yee, Nick (2005): A Model of Player Motivations.

<<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/print/001298.php>> [13.02.2016].

Yee, Nick (2007): The Daedalus Project. <<http://nickyee.com/daedalus/>> [13.02.2016].

ANHANG

Anhang I: Interviewleitfaden

Einstiegsfragen

Erzähl mir doch zu Anfang erst einmal etwas über deine Spielerfahrung.

(Welche Spiele werden gespielt? Welche Genre? Seit wann wird gespielt und wie ist man dazu gekommen?)

Fragen zum Grinding allgemein

In welchen Spielen grindest du?

(Wie bist du dazu gekommen? Wie viel Zeit wird für Grinding aufgewendet? Was wird gegrindet – Erfahrungspunkte, Gold, Ausrüstung oder etwas Anderes? In welchen Alltagssituationen wird gegrindet? Macht Grinding Spaß? Werden Strategien beim Grinding verfolgt? Warum wird gegrindet? Hat sich die Motivation über die Zeit verändert?)

Fragen zum Rollenspiel

Kannst du mir etwas über deine Charaktere erzählen? Hast du bestimmte Vorlieben?

(welches Geschlecht wird gespielt? Gibt es Haupt- und Nebencharaktere? Welche Anforderungen werden bei der Charaktererstellung gestellt? Werden Charaktere im Vorfeld geplant? Wurden bereits Spiele gespielt, bei denen das Spiel vorbei war, wenn ein Charakter gestorben ist und wie war das? Könnten Charaktere jederzeit gelöscht werden?)

Fragen zur allgemeinen Spielermotivation

Worauf freust du dich am Meisten, wenn du spielst?

(Wird eher mit anderen oder alleine gespielt? Wie gut können Nebenaufgaben unerledigt bleiben? Was muss alles erledigt werden, damit sich das Gefühl einstellt, ein Spiel durchgespielt zu haben? Wie wichtig ist die Haupthandlung des Spiels? Wie wichtig ist es, im Spiel alles gesehen, bzw. erkundet zu haben? Wird oft die Zeit beim Spielen/Grinden vergessen?)

Fragen zum Wettbewerb

Inwiefern motiviert dich der Wettbewerb mit anderen?

(Inwiefern ist es wichtig, seltene Gegenstände/mehr Gold zu besitzen/stärker zu sein als andere?
Inwiefern werden sich selbst Herausforderungen im Spiel gesetzt?)

Erzählaufforderung

Gibt es noch etwas, das dir einfällt, was wir noch nicht angesprochen haben?

Abschlussfrage

Kannst du mir abschließend noch sagen, wie du persönlich Grinding definieren würdest?

Anhang II: Interviewtranskription Mann M

Interviewdatum: 23.12.2015

Dauer: 32 Minuten auf Tonband

Einstellung zum Grinding: Gab im Vorfeld an, keinen Spaß am Grinding zu haben

Alter: 29 Jahre

Beruf: Veranstaltungstechniker

Wohnort: Berlin

1 I: Erzähl mir doch zu Anfang erst mal was über deine Spielerfahrung. Welche Spiele spielst du so,
2 welche Genre, vielleicht auch welche Plattformen?

3 Mann M: /ehm/ Also richtig zocken tue ich am Computer, nur manchmal ein bisschen Playstati-
4 on. Kommt auf das Spiel an .. U n d momentan spiele ich eher so Rollenspiele und MOBA-Games.
5 Von den Rollenspielen her eher so Online-Rollenspiele. World of Warcraft habe ich auch wieder
6 gespielt ein bisschen auf einem Privatserver. Und Heroes of Newerth spiele ich gerade und Lea-
7 gue of Legends manchmal. Und Hearthstone, zum Beispiel.

8 I: Okay.

9 Mann M: Und bei Hearthstone weiß ich nicht, wie ich das einstufen soll ... So ein Cardgaming,
10 Online Cardgaming.

11 I: Aber da hat man auch einen eigenen Charakter, oder?

12 Mann M: Genau.

13 I: Und wie lange spielst du schon?

14 Mann M: Puh. ((stößt Luft aus)) Lange. Also während der Schule habe ich eigentlich ständig WoW
15 gespielt.

16 I: Wie sehen denn Charaktere aus bei dir, wenn du die gestaltest? Spielst du irgendeine Richtung
17 am Liebsten oder hast du bestimmte Vorlieben für Charaktere?

18 Mann M: .. /eh/ M e i s t e n s männliche Fantasycharakter. Also eher nicht Menschen, sondern
19 Orks oder Blutelfen oder .. So in der Richtung.

20 I: Und stellst du hohe Anforderungen an die Charaktergestaltung?

21 Mann M: Nee, mache ich nicht. Also solange sie nicht komplett beschissen aussehen, ist okay.
22 ((lacht))

23 I: Was meinst du, wie viel Zeit verbringst du damit, einen Charakter anzulegen?

24 Mann M: Für die Gestaltung? Nicht sehr lange. Keine Ahnung, fünf Minuten? ... Die tragen dann
25 auch eigentlich immer dieselben Namen, die ich sonst immer benutze. ((lacht))

26 I: U n d planst du deinen Charakter irgendwie im Vorfeld?

27 Mann M: /ehm/ .. Also wie er aussieht nicht, aber schon so Skillung, was er später werden soll.
28 Das plane ich schon ein bisschen vor.

29 I: Und /eh/ wie sieht das dann aus? Also was überlegst du dir da dann so?

30 Mann M: Naja entweder .. Also zum Beispiel bei World of Warcraft musst du ja entscheiden, ob
31 du jetzt Tank oder Damage oder Heal sein willst und dann musst du ja gucken, also wenn du zum
32 Beispiel Damage bist, ob du Nahkampf oder Fernkampf, ob du mit Magie oder mit physischem
33 Schaden ... Joa.

34 I: Welche Vorlieben hast du dabei?

- 35 Mann M: .. I c h bin gern Damage Dealer und eher so mit physischem Schaden .. Und Nahkampf ..
36 Joa. ((lacht))
- 37 I: ((lachend)) Okay. Inwiefern sind denn deine Charaktere ersetzbar für dich? Könntest du die
38 jederzeit löschen und neue beginnen?
- 39 Mann M: /ehm/.... A l s o ich würde jetzt erst mal ja sagen. Früher hätte ich gesagt nee, weil du
40 hast schon ... Kommt drauf an, wie lange du so einen Charakter spielst. Wenn du jetzt ein Jahr
41 einen Charakter spielst und der ist halt bekannt auf dem Server quasi, dann hast du natürlich
42 einen Bezug zu dem. Du bist quasi dieser Charakter und er repräsentiert dich.
- 43 I: Was meinst du mit „bekannt auf dem Server“?
- 44 Mann M: Na es gibt z.B. Arenen oder was weiß ich was und irgendwann machst du dir halt einen
45 Namen. Jeder kennt dich quasi. Wenn du gut bist in deiner Klasse, in dem, was du machst, ist egal
46 in welchem Spiel, dann steigt dein Bekanntheitsgrad.
- 47 I: Okay ... Kommen wir doch mal zum Grinden. Grindest du eher mit anderen zusammen oder
48 alleine?
- 49 Mann M: Na Grinden kommt drauf an, also wenn Freunde online sind z.B., dann macht Grinden
50 mehr Sinn mit mehreren Leuten, weil z.B. ... Es gibt so Grinding Spots, das sind so Bereiche, wo
51 z.B. viele Monster sind und ich das nicht so allein schaffe. U n d wir machen das dann halt so,
52 dass ich die einmal anhitte und die Anderen die dann wegbomben. Und ich kriege dadurch dann
53 halt extrem viel Erfahrung. ((lachend)) Wir umgehen quasi die Spielmechanik mit der Taktik.
- 54 I: ((lachend)) Okay.
- 55 Mann M: Du kannst halt in kurzer Zeit sehr viel Erfahrung sammeln.
- 56 I: Und mit welchen Charakteren grindest du?
- 57 Mann M: Also ich hab schon immer so einen Hauptcharakter. Wenn wir jetzt in einer Gruppe
58 unterbesetzt sind, also es fehlt z.B. ein Heiler oder so etwas, dann fange ich auch einen zweiten
59 Charakter an. /eh/ U n d eigentlich grinde ich mit allen Charakteren. Das kommt ein bisschen
60 drauf an. Also man kann auch questen, aber das dauert halt länger. Und das Grinden, da kannst
61 du halt viel schneller Erfahrung sammeln und ... Oder bestimmte Sachen, die du brauchst.
- 62 I: Und was grindest du so?
- 63 Mann M: Na am Anfang grinde ich Erfahrung quasi, damit ich so schnell wie möglich leveln kann ..
64 Danach mal gucken. Es gibt ja auch Berufe. Du kannst einen Beruf skillen, dann hast du so Berei-
65 che, wo z.B. eine Ressource oft vorkommt und dann grindest du halt so lange, bis du ganz viele
66 davon gesammelt hast, die du verarbeiten kannst.
- 67 I: Und was glaubst du, w a r u m ist es dir wichtig da einen Beruf zu erlernen?
- 68 Mann M: Na es gibt ja Vorteile, wenn man einen Beruf hat. Erstens, es kommt drauf an, was für
69 einen Beruf man lernen will, es gibt ja auch Boosts auf Attribute z.B. u n d du kannst mit den
70 Berufen Geld scheffeln, was auch wichtig ist in dem Spiel und halt auch Gegenstände herstellen,
71 die dir auch später was nützen ... Und .. Joa, mein Ziel ist es eigentlich immer so, wenn wir in
72 einer Gruppe spielen, dass wir so schnell wie möglich die schwersten Instanzen oder /ehm/..
73 Schlachtzüge schaffen und das schaffst du halt nur mit einer bestimmten Ausrüstung. Und man
74 grindet halt so lange, bis alle die Ausrüstungsgegenstände haben, so schnell wie möglich natür-
75 lich, damit wir halt diese Instanzen oder Schlachtzüge machen können. Davor ist es halt fast un-
76 möglich, das zu schaffen.
- 77 I: Okay. Und /ehm/ diese Ausrüstung .. Müssen das seltene Gegenstände sein?
- 78 Mann M: Seltene Gegenstände gibt es in World of Warcraft eigentlich nur bei .. /ehm/ bestimm-
79 ten Endbossen, so Legendaries halt. Also bei anderen Games, ja klar. Also z.B. bei Diablo farmst
80 du halt auch so lange einen Bereich, bis du halt so epische oder legendäre Gegenstände gefunden
81 hast.
- 82 I: Und .. Inwiefern ist es dir wichtig, dass du diese Gegenstände besitzt und andere nicht?

- 83 Mann M: Naja es ist halt auch schon so Competition. Man will schon besser sein als die Anderen,
84 ansonsten macht es halt nicht so viel Spaß. Also wenn man sagt: so, alle sind gleich gut. Da fehlt
85 halt ein bisschen die Competition, finde ich. Man will halt auch schon immer besser sein als der
86 Andere. Dass die Anderen zu einem aufschauen, quasi. ((lacht))
- 87 I: Du hast die Competition bereits angesprochen. Inwiefern motiviert dich der Wettbewerb mit
88 anderen zu grinden?
- 89 Mann M: ((lachend)) Das ist das Einzige, was mich motiviert. Also bei Online Games. Ich zocke ja
90 kaum noch Solo Games, außer ich will die Grafik testen oder, keine Ahnung, irgendwas. Weil die
91 Story ganz gut ist. Aber Multiplayer Games wegen Competition. Das ist das Einzige, was mir gera-
92 de noch Spaß macht. Wenn du jemand total fertig machen kannst, und dann ... Joa ((lacht)).
- 93 I: Du hast ja gesagt, du könntest deine Charaktere heute jederzeit löschen. Was hat sich denn
94 verändert in deiner Motivation?
- 95 Mann M: ((stößt Luft aus)) Na wenn man einmal raus ist aus dieser Online-Rollenspiel-
96 Geschichte, dann verliert man auch ein bisschen den Bezug dazu. Ich habe jetzt auf einem Pri-
97 vatserver World of Warcraft angefangen und joa ... Es ist nicht mehr dasselbe, würde ich sagen.
98 Kann natürlich auch sein, dass im Alter ... ((lacht)). Also als 15-Jähriger hab ich ein bisschen an-
99 anders gedacht, auf jeden Fall.
- 100 I: Erinnerst du dich denn noch daran, wie du als 15-Jähriger darüber gedacht hast?
- 101 Mann M: Na da habe ich tausend Stunden die Woche gezockt ((lacht)). Damals hätte ich halt
102 meine Spielstände auf keinen Fall gelöscht, da steckte ja total viel Arbeit drin. Heute ist das halt
103 mehr so, dass mir das halt erst später im Spiel Spaß macht, also wenn du das höchste Level hast
104 und die ganzen Instanzen zocken kannst. Aber das ist mir mittlerweile eigentlich egal, welcher
105 Charakter.
- 106 I: Warst du schon einmal stolz auf einen Charakter und wenn ja, warum?
- 107 Mann M: Klar. Klar. Also wenn du zum Beispiel etwas schaffst, was die anderen nicht schaffen.
108 Irgendwelche krassen Bosse besiegen nach stundenlangem Überlegen und Zocken. Und .. klar
109 bist du danach stolz. Also ich weiß nicht, ob ich dann stolz auf den Charakter bin, also eher stolz
110 auf mich oder auf die Gruppe.
- 111 I: Hast du denn schon Spiele gespielt, in denen das Spiel vorbei war, wenn du einmal gestorben
112 bist und wenn ja, wie war das für dich?
- 113 Mann M: Naja, es gibt bei Diablo zum Beispiel so einen Hardcore-Modus. Wenn du da einmal
114 stirbst, ist dein Charakter gelöscht. Da ist es auch schon mal passiert, dass ich mit, keine Ahnung,
115 Level 50 oder 52 gestorben bin und das war es dann. Ich hab das nur einmal gespielt und danach
116 nie wieder ((lacht)).
- 117 I: ((lachtend)) Wie, warum?
- 118 Mann M: Naja wenn du da wegen so einer Dummheit stirbst und vorher so viel Zeit reingesteckt
119 hast, dann ist das natürlich s e h r ärgerlich.
- 120 I: Wie findest du denn Grinden?
- 121 Mann M: Langweilig. Also ... Joa ... Es ist halt sehr effektiv, würde ich sagen. A b e r auch sehr
122 monoton. Und /ehm/ Ich würde es sonst nicht machen, wenn es nicht so effektiv wäre. Du bist
123 halt stundenlang an einem Ort und killst dieselben Monster und kriegst meistens dasselbe raus,
124 also nichts Besonderes.
- 125 I: Kannst du abschätzen, wie viel Zeit du mit Grinden verbringst?
- 126 Mann M: /ehm/ .. Da kommt es wieder darauf an. Bei Diablo eigentlich fast hauptsächlich. Da
127 grindet man ja nur noch, quasi. Bei World of Warcraft ist es eigentlich nur am Anfang. Du grindest
128 halt am Anfang, damit du Erfahrung bekommst und .. bestimmte Gegenstände, bis dein Beruf voll
129 geskilt ist und danach machst du nur noch Instanzen und Schlachtzüge. Und zum Beispiel bei
130 Hearthstone, /eh/ da grindest du ja auch nur Staub und Gold, bis du halt ein Deck zusammen
131 hast, mit dem du spielen kannst und dann grindest du eigentlich kaum noch.

132 I: Verfolgst du Strategien beim Grinden?

133 Mann M: Klar. Bei World of Warcraft gibt es zum Beispiel Grinding Spots. Das wird auch im Inter-
 134 net gezeigt, an welchen Stellen du gut grinden kannst. Da hast du dann eine Route, killst zuerst
 135 diese Monster und dann die anderen Monster, auf dem anderen Fleck. Du läufst quasi im Kreis
 136 herum und bringst Monster um und so. Wenn ich grinde, ist es schon relativ stressig, weil die
 137 anderen auch mithalten müssen, weil wir halt so schnell wie möglich so viel wie möglich rausho-
 138 len wollen. Dann ist es schon nicht immer ganz einfach, sag ich mal. Wenn wir so riesige Mons-
 139 tergruppen zusammenpullen und dann wegbomben müssen.

140 I: Ihr macht es euch also absichtlich schwerer?

141 Mann M: Joa schon, sonst wird das irgendwann zu langweilig. ((lacht))

142 I: /ehm/ In welchen Alltagssituationen grindest du?

143 Mann M: Meistens ... Also, es kommt drauf an. Wenn mir langweilig ist, ja. Klar. Oder wenn die
 144 anderen keine Lust mehr auf Instanzen haben zum Beispiel. Dann grinde ich. Weil es dann das
 145 Einzige ist, was du machen kannst. Also wenn du nicht mit fremden Leuten spielen willst, sondern
 146 nur mit deinen eigenen Leuten. Sonst .. eigentlich .. meistens wenn ich gelangweilt bin. ((la-
 147 chend)) Als Zeitvertreib.

148 I: Spielst du denn auch mit fremden Leuten?

149 Mann M: N e e, eigentlich nicht mehr. Früher mal, ja. Aber heute nicht mehr. Nur noch mit Leu-
 150 ten, die ich kenne.

151 I: Vergisst du oft die Zeit beim Spielen?

152 Mann M: Tagsüber eher nicht, weil ich mir dann eine Zeit einstelle und nebenher noch andere
 153 Sachen machen muss. Und nachts, bzw. abends kommt es darauf an, ob Freunde on sind. Da
 154 vergesse ich schon mal die Zeit. Merkst du halt nicht, wenn du ... also zum Beispiel bei WoW
 155 machst du halt Instanzen und auf einmal ist es drei Uhr morgens. Sechs Stunden sind vergangen
 156 und du weißt halt nicht wie. Ich fühle mich in die Welt schon sehr hineinversetzt. Wenn es Spaß
 157 macht natürlich, klar. Und wenn Freunde dabei sind, mit denen du noch reden kannst, dann ist es
 158 halt so, als wärst du mittendrin.

159 I: Und beim Grinden?

160 Mann M: Beim Grinden? Nee, eher nicht. Da stellst du eher schon so Zeiten ein. Denkst so: Ok, du
 161 grindest zwei Stunden, drei Stunden. Also wenn es richtig Spaß macht, vergisst man schon die
 162 Zeit. Aber Grinden macht meistens keinen Spaß.

163 I: /eh/ Wenn du dir überlegst zu spielen und den PC anmachst, worauf freust du dich am meis-
 164 ten?

165 Mann M: Na ich kann halt schon sehr gut abtauchen in die Welt. Du kannst halt Sachen ma-
 166 chen, die du sonst in Realität halt nicht machst. Quasi gestaltest du dir deine eigene Welt, so wie
 167 du halt willst. Und naja ... Am Meisten freue ich mich eigentlich mit den Anderen zu spielen. Ich
 168 habe so eine Truppe ... also wir sind alles Freunde und wir spielen immer alles Mögliche zusam-
 169 men, auch Brettspiele und so.

170 I: Rückt dabei manchmal das Spiel selbst in den Hintergrund?

171 Mann M: Ja .. schon, doch. Also manchmal stehen wir auch eine Weile einfach nur rum, also im
 172 Spiel meine ich, und erzählen uns Sachen. Manchmal natürlich planen wir die nächsten Sachen im
 173 Spiel, manchmal reden wir aber auch über völlig anderes Zeug. Ich mag das halt, dass wir da zu-
 174 sammen reden und lachen, das ist schon so wie Freunde treffen.

175 I: Inwiefern hat sich deine Motivation zu grinden verändert, seit man viele Sachen auch für reales
 176 Geld kaufen kann?

177 Mann M: ((stößt Luft aus)) Eigentlich fast gar nicht bei mir. Weil die, die es kaufen können, sollen
 178 es von mir aus machen. Ich find es halt blöd, den anderen gegenüber, aber die kaufen quasi ihre
 179 Zeit. Und .. Manche Spielehersteller müssen auch irgendwie an ihre Kohle rankommen. Manche
 180 Spiele sind ja auch free to play und die kriegen nur dadurch Geld rein. Ich find es ok. Solange man

- 181 es halt nicht übertreibt. Und wenn man durch eigene Arbeit auch fast dasselbe erreichen kann.
182 Ist mir dann alles egal.
- 183 I: Inwiefern verwendest du ergrindete Waren weiter?
- 184 Mann M: Bei WoW zum Beispiel, die dropen ja nicht nur eine Sache, sondern mehrere Sachen.
185 Also Sachen, die du weiterverarbeiten kannst für deinen Beruf. U n d Gegenstände, die einiger-
186 maßen wertvoll sind, die verkaufe ich natürlich weiter im Auktionshaus.
- 187 I: Was machst du mit dem Gold, das du da bekommst?
- 188 Mann M: Mit dem Gold? Naja, damit kaufe ich mir dann wieder besondere Gegenstände, die ich
189 entweder so sehr schwer kriegen kann, oder kaum noch kriegen kann, weil es die nicht mehr gibt.
190 /ehm/ Oder... Joa, für Reparaturkosten, Skillung, und so weiter.
- 191 I: Inwiefern motivieren dich so etwas wie Specialevents oder Zeitbegrenzungen akut zu grinden?
- 192 Mann M: Naja, wenn man das mitbekommt, dann macht man schon mit. Aber die interessieren
193 mich eigentlich nicht s o sehr. Ich arbeite darauf hin, die stärksten Schlachtzüge zu schaffen und
194 Events sind einfach nur ... So Zeitvertreib. So kleine Gimmicks, die man einbaut. Manchmal ist es
195 lustig, aber dient halt nicht meinem Hauptziel.
- 196 I: Was ist denn dein Hauptziel?
- 197 Mann M: Na wie ich schon meinte, ich will halt mit Freunden möglichst schwere Instanzen schaf-
198 fen, meistens. Das kommt halt meistens erst später im Spiel, wenn du schon voll gelevelt und
199 equipped bist, vorher macht das keinen Sinn. Da stirbst du halt ständig.
- 200 I: Okay. WoW ist dafür vielleicht nicht das beste Beispiel, aber so in anderen Spielen mit einer
201 klaren Handlung, wie oft weichst du da denn von der Haupthandlung ab?
- 202 Mann M: Na bei Solo Games ... /eh/ gar nicht. Weil, die bestehen ja quasi aus der Haupthandlung
203 und da macht das gar keinen Sinn so viel zu grinden, finde ich, um was schnell zu erreichen. Au-
204 ßer ich will es wirklich schnell durchspielen. /ehm/ Ansonsten ... Eigentlich fast nie.
- 205 I: Und wie gut kannst du Nebenaufgaben unerledigt lassen?
- 206 Mann M: ((lacht)) Da kommt es auch drauf an. Also wenn die Nebenaufgaben gut gemacht sind,
207 dann würde ich sie natürlich nicht weglassen. Aber ansonsten, wenn die halt auch monoton und
208 immer dasselbe sind, dann lasse ich die auch mal weg.
- 209 I: Was musst du denn alles erledigt haben, um das Gefühl zu haben, du hättest das Spiel durchge-
210 spielt?
- 211 Mann M: Naja, die meisten Spiele, die ich spiele, die kann man nicht durchspielen. Und bei Solo
212 Games halt wenn ich alle Haupthandlungen, -quests, gemacht habe. Und eigentlich fast alles
213 erreicht habe, was man erreichen kann ... Also Nebenquests muss ich jetzt nicht alle machen.
214 Also wenn ich die Haupthandlung durch habe, dann habe ich es durchgespielt.
- 215 I: Musst du alles gesehen haben?
- 216 Mann M: ((lachend)) Nee, nee, nee, so bin ich nicht. Ich habe Freunde, die so sind. Die müssen
217 quasi alle Achievements kriegen und alles auf der Karte gesehen haben, aber mich interessiert
218 das nicht so.
- 219 I: Wie wichtig ist dir denn die Haupthandlung?
- 220 Mann M: Bei Single Games? Super wichtig. Wenn die schlecht ist, dann ist für mich das Spiel auch
221 schlecht. Also .. das macht da eigentlich das Meiste aus, finde ich. Die Haupthandlung. Also Spiel-
222 spaß darf natürlich nicht fehlen, aber die Handlung, das ist schon genauso wichtig.
- 223 I: Fällt dir sonst noch was zum Grinden ein, was wir noch nicht angesprochen haben?
- 224 Mann M: Manchmal ist es auch entspannend, das Grinden. Da kann man halt abschalten, weil es
225 monoton ... Du musst dich halt überhaupt nicht anstrengen und /ehm/ wenn es einigermaßen
226 Spaß macht, dann kann man auch vor sich hin grinden so. Ansonsten .. Joa, will ich halt irgendwas
227 erreichen, dann grinde ich den ganzen Tag, manchmal. ((lacht))

228 I: Inwiefern frustriert dich das manchmal?

229 Mann M: Naja frustrieren nicht. Es macht dich halt stumpf. Du wirst halt voll zum Roboter, weil
230 du immer dasselbe machst. Bei Bossruns, die man immer und immer wieder macht, sind die Er-
231 wartungen halt auch gering. Wenn da steht ein Prozent Chance, oder null-komma-irgendwas
232 Chance, dass das dropen kann, dann erwartest du es nicht. Aber umso mehr freust du dich,
233 wenn's dann kommt so.

234 I: Wunderbar. Ich glaube, wir haben eigentlich alles Wichtige angesprochen. Vielleicht eine ab-
235 schließende Frage noch: Wie würdest du selbst grinden definieren?

236 Mann M: Wie ich Grinden definieren würde? .. /ehm/ Also für mich hat es schon was mit Farmen
237 zu tun. Weil du farmst eine bestimmte Sache, die eigentlich schon sehr monoton ist. .. /eh/ Ist
238 schwer zu definieren .. Eigentlich würde ich es so erklären, dass du einfache Monster immer wie-
239 der tötest, bis du eigentlich nichts mehr von ihnen kriegen kannst was du gebrauchen kannst.
240 Dann gehst du halt zu der nächsten Stufe. Aber es ist immer einfach /ehm/ und du machst halt
241 immer dasselbe über eine bestimmte Zeit, um zu leveln oder was zu sammeln. Das ist halt für
242 mich grinden.

Anhang III: Interviewtranskription Frau M

Interviewdatum: 21.12.2015

Dauer: 26 Minuten auf Tonband

Einstellung zum Grinding: Gab im Vorfeld an, keinen Spaß am Grinding zu haben

Alter: 27 Jahre

Beruf: Fachinformatikerin

Wohnort: Hanau (Hessen)

1 I: Ja, erzähl mir doch erst mal etwas über deine Spielerfahrung. Welche Spiele spielst du?

2 Frau M: Also ich habe hauptsächlich WoW gespielt, wenn wir über das Grinden reden. Ansonsten
3 mittlerweile eigentlich nur noch Shooter. Und beim Farmen war es aber WoW, das Hauptspiel,
4 was ich gespielt habe. Ja /eh/ und da halt hochleveln und dafür braucht man Equipment und
5 irgendwann hab ich das nur noch PvP gespielt und da muss man dann eben ne Menge Gold far-
6 men und für die Berufe und Ehrenpunkte und sowas. Damit man sich dann eben gut ausstatten
7 kann.

8 I: Erinnerst du dich noch, wie du zum Spielen gekommen bist?

9 Frau M: Ja a ... ((denkt länger nach)) Also ich habe früh angefangen mit dem Commodore ((lacht))
10 und habe da schon drauf gespielt und dann irgendwann kam dann halt .. Also kamen dann diese
11 ganzen Kinderspiele am Computer. Und dann fing es irgendwann an mit Egoshootern und dann
12 fing es an mit Rollenspielen und dann kam eben WoW. Und da habe ich eben am Meisten gegrin-
13 det.

14 I: Kannst du abschätzen, wie viel Zeit du dafür aufgewendet hast?

15 Frau M: Also ich würde sagen .. Auf jeden Fall so 60% der Zeit.

16 I: Und was hast du gegrindet?

17 Frau M: Also am Anfang auf jeden Fall erst mal für das Leveln. Also XP sammeln und hochleveln
18 und dann irgendwann, also wenn man eben das Maximum erreicht hat, was dann ja für zwei
19 Jahre hält, bis ein neues Patch rauskommt ((lacht)), /eh/ hat man dann eben angefangen mit
20 Gold farmen, besseres Equipment kaufen und ggf. auch Twink Gear, um irgendwelche Second
21 Chars hochzuziehen und sowas.

22 I: Hast du mit deinem Erstcharakter auch schon viel gegrindet?

23 Frau M: Ja. Ja, also erst mal nur mit dem, um eben hochzuleveln .. /eh/ Also man hat irgendwann
24 eben angefangen für das Farmen von ... Also irgendwelche Berufe hochgeskillt hat, was ja auch
25 darunter fällt, hat man irgendwann angefangen, XP dafür zu bekommen. Das war dann eben
26 einer positiver Nebeneffekt. Dann habe ich den ersten Char hochgespielt gehabt, ich glaube 85
27 war das ... Oder nee, 80 war das da noch, und dann habe ich angefangen mit meinen Twinks dann
28 zu farmen. Weil ich mit denen dann eh die ganzen Gebiete abgegrast bin und habe das dann
29 meinem Main Char zugeschoben und der hat dann seine Berufe weitergeskillt.

30 I: Kannst du mir diesen Main Char mal beschreiben?

31 Frau M: Hm ((lacht)) Also ursprünglich war es ein Draenei Magier und der wurde dann zum Nach-
32 telfen Magier, als das dann ging. Und .. /eh/ dann hatte ich aber ... Also das war ursprünglich
33 mein Main Char und danach bin ich aber gewechselt zum Druiden als Heiler, auch als Nachtel-
34 f, weil irgendwie heilen angenehmer ist.

35 I: Welches Geschlecht haben deine Charaktere?

36 Frau M: Weiblich ((lacht)).

- 37 I: Immer?
- 38 Frau M: Ich hatte mal einen Krieger, der männlich war und ich glaube einen Schurken, aber die
39 restlichen waren weiblich. Vor allem meine Main Chars.
- 40
- 41 I: Welche Anforderungen stellst du an die Charaktergestaltung? Musst du dir individuelle Charak-
42 tere anlegen können?
- 43 Frau M: /ehm/ ... Eigentlich nicht, nein. Also ich mein am Anfang legt man ja eh nur Hautfarbe,
44 Haarfarbe und eben die Klasse fest und das Equipment sieht ja dann eh unterschiedlich aus. Das
45 ist mir eigentlich nicht so wichtig.
- 46 I: Und /ehm/ wenn du dir neue Charaktere anlegst, planst du die im Vorfeld?
- 47 Frau M: Nein. Das ist eher so spontan raus. Ich habe jetzt keine Lust mehr mit meinem Main Char
48 zu spielen oder Level 70 die ganzen Inis durchzulaufen, also mache ich mir mal einen neuen Cha-
49 rakter. ((lacht))
- 50 I: Okay ((lacht)). /ehm/ Inwiefern ist es dir wichtig, die bestmögliche Ausrüstung zu besitzen?
- 51 Frau M: Ja das ist auf jeden Fall sehr wichtig. Wir haben dann auch viel in der Arena gekämpft
52 und wenn du da nicht ausreichend equipped bist, bist du dann direkt einfach weggesmasht wor-
53 den.
- 54 I: Inwiefern sind denn deine Charaktere ersetzbar für dich? Könntest du die jederzeit löschen?
- 55 Frau M: Nein. Also es ist ja so, dass ich schon häufig mal aussetze und dann wieder Lust habe zu
56 spielen. Und wenn ich mir dann einen neuen Charakter hochleveln müsste .. Also da hätte ich
57 einfach keine Lust darauf. Ich glaube, dann würde ich gar nicht mehr spielen.
- 58 I: Warum? Macht dir das Hochleveln, also der ganze Anfang, keinen Spaß?
- 59 Frau M: Naja, wenn du keinen hohen Charakter mehr hast, dann kannst du dir keine Twink Gear
60 mehr kaufen. Das heißt generell Leveln dauert länger. Und das habe ich so oft schon gemacht, da
61 habe ich einfach keine Lust darauf.
- 62 I: Kannst du denn benennen, was dich am Meisten reizt WoW zu spielen?
- 63 Frau M: /ehm/ Ja .. Also ich spiele halt mit Freunden. Und das ergibt sich dann halt so. Und au-
64 ßerdem finde ich das am besten .. Also es gibt ja andere Spiele so wie Guild Wars oder so. Da ist
65 das halt einfach am fehlerfreisten.
- 66 I: Was meinst du mit fehlerfrei?
- 67 Frau M: /ehm/ Also es gab halt ganz viele Bugs bei Guild Wars. Bei WoW gibt es so zwei, drei
68 Stellen, wo man plötzlich unter der Stadt landet in so einem unprogrammierten Bereich ((lacht)).
- 69 I: Okay ((lacht)).
- 70 Frau M: Ja das waren da aber ganz wenige. Deshalb war das angenehm das zu spielen. Und .. da
71 sitzt halt eine ganz gute Community dahinter, wo die sich viele Gedanken machen.
- 72 I: Spielst du denn eher mit Freunden, die du auch richtig kennst, oder auch viel mit Leuten, die du
73 erst online kennengelernt hast?
- 74 Frau M: Nein, das waren tatsächlich echte Freunde ((lacht)). Also ein paar habe ich dort auch
75 kennengelernt, über Arena oder Schlachtfelder oder sowas. Oder über die Gilde, wenn ich in
76 einer war. Aber das Meiste waren wirklich so Leute, die ich so auch kenne.
- 77 I: Unterhaltet ihr euch denn viel, wenn ihr zusammen spielt?
- 78 Frau M: Ja.
- 79 I: Über Teamspeak?

- 80 Frau M: Ja, meistens über Teamspeak. Also mittlerweile gibt es auch so eine ... so eine Sprach-
81 chatbasis bei WoW selber, aber die funktioniert nicht so gut. Also Teamspeak ist da schon .. Oder
82 Skype.
- 83 I: Und über was unterhaltet ihr euch so?
- 84 Frau M: /ehm/ ... Darüber wie schlecht wir sind ((lacht)). Ja .. Also Strategien, Taktiken und ein
85 bisschen Trashtalk.
- 86 I: Unterhaltet ihr euch denn auch über Sachen, die nichts mit dem Spiel zu tun haben?
- 87 Frau M: /ehm/ ... J a .. selten. Halt so Randthemen. So: Wann sieht man sich das nächste mal
88 wieder oder so etwas. Aber eigentlich ziemlich wenig. Also es geht schon vordergründig um das
89 Spiel.
- 90 I: Du hast ja schon mehrfach Instanzen und Arenen angesprochen. Kannst du denn sagen, warum
91 du die so gerne spielst?
- 92 Frau M: Also Instanzen sind halt super sinnvoll für das Leveln. Man braucht fast gar keine Quests
93 mehr in irgendwelchen Gebieten zu machen, weil über Instanzen bekommst du halt mehr XP.
94 Dann bekommst du noch mal mehr XP, wenn du Twink Gear hast oder wenn du mit Freunden
95 dann zusammen spielst. Und wenn du irgendwelche Features freigeschaltet bekommst. Und mit
96 Instanzen geht es halt super schnell. U n d /eh/ Arena weil es .. Also Schlachtfeld ist super gut,
97 weil man da in einer großen Gruppe ist. Aber Arena ist man zwischen zwei und fünf Leuten und
98 das ist dann noch mal eine ganz andere Qualität, die man dann da spielt. Also da kommt es dann
99 wirklich auf den Einzelnen drauf an. Da sind die Leute meistens viel besser equipped. Du hast
100 keine zufälligen Leute dabei, sondern du bist in einer festen Gruppe und das ist dann schon ein
101 bisschen anspruchsvoller.
- 102 I: Und Arenen kannst du erst spielen, wenn du im Spiel schon weit fortgeschritten bist oder
103 machst du das von Anfang an?
- 104 Frau M: Mittlerweile kann man das schon ab Level 20 oder so machen. Früher war das wirklich
105 erst ab dem hohen Level.
- 106 I: Okay. /eh/ Inwiefern ist es dir denn wichtig, in einem Spiel alles gesehen, bzw. erkundet zu
107 haben?
- 108 Frau M: Mit einem Char, also mit meinem Main Char, habe ich das gemacht, da war ich dann
109 Entdecker ((lacht)). Aber das ist generell zu aufwendig. Und durch die ... Dadurch, dass man mit
110 den Instanzen mittlerweile auch am schnellsten hochlevelt, lohnt sich das überhaupt nicht, die
111 Gebiete dann abzulaufen. Und dann ist das viel zu aufwendig, da den Entdecker zu machen. In
112 der Folge hat mich das auch eigentlich nicht so richtig interessiert.
- 113 I: Okay. Und weichst du denn trotzdem öfter mal von dem Hauptverlauf des Spiels ab und machst
114 viele Nebenquests?
- 115 Frau M: Ja ... Also es gibt manchmal so Quests, wo es dann irgendwelche Rar-Mobs gibt, die ir-
116 gendwas halt abwerfen, was im Auktionshaus viel Gold bringt oder so. Das mache ich dann. Oder
117 wenn mir langweilig ist.
- 118 I: Und kannst du Nebenaufgaben gut unerledigt lassen?
- 119 Frau M: Ja. Definitiv.
- 120 I: Wie wichtig ist dir denn die Haupthandlung in Spielen?
- 121 Frau M: ... Eigentlich nicht so. Nein. Also ich schalte auch bei Trailern ganz oft einfach weiter. Das
122 ist nicht so wichtig für mich.
- 123 I: Inwiefern ist es wichtig, deinen Charakter schnell zu leveln?
- 124 Frau M: Sehr wichtig, weil ... Also das Anfangsgebiet ist immer ganz nett und dann kommen zwi-
125 schendurch diese langwierigen Phasen und am Ende ist es dann immer t o t a l langwierig. Dafür
126 gibt es dann aber mittlerweile diese Twink Gears, dass man dann plus 20% XP bekommt für ir-
127 gendwelche Quests. Dann hat man noch diese Gruppeneinladungen, wenn man mit Freunden

- 128 spielt, da hat man dann plus 10% oder so. Und dann geht das mittlerweile ganz schnell. Umso
129 schneller, desto besser.
- 130 I: Macht dir grinden denn Spaß?
- 131 Frau M: Nein ((lacht)).
- 132 I: Warum nicht?
- 133 Frau M: Weil es ziemlich monoton und langweilig ist. Du machst halt immer dasselbe.
- 134 I: Was glaubst du denn dann, was dich im Grunde motiviert zu grinden?
- 135 Frau M: /ehm/ Also hauptsächlich eben das Equipment. Weil ... Also mit ein bisschen Skill kommt
136 man zwar gut durch, aber ab gewissen Arenapunkten wirst du auch nur noch den gleichen Punk-
137 ten zugeordnet, da ist dann halt das Equipment entscheidend, sodass du anfängst zu grinden.
138 Aber es ist eher nervig. Und anstrengend.
- 139 I: Und .. Grindest du hauptsächlich, weil das Spiel es von dir fordert oder weil du dir selber be-
140 stimmte Sachen erreichen willst?
- 141 Frau M: Also ich gucke halt ein bisschen rum, wenn ich ein Schlachtfeld ... Also wenn ich mir an-
142 dere Spieler angucke und gucke, warum bin ich jetzt gestorben. In der Arena kann man ja gucken,
143 an was man gestorben ist und was die anderen benutzt haben. Und die haben dann irgendwelche
144 ... Keine Ahnung, irgendwelche Schmuckteile oder so, die dann eben wieder durch Erfahrung-
145 punkte oder Goldstücke oder so zu kaufen sind, die einen dann aus irgendeinem Stun rausholen.
146 Wenn es da neue Sachen gibt, dann lohnt es natürlich dafür zu farmen. Und da informiere ich
147 mich eben, was es für neues Equipment gibt.
- 148 I: Und in welchen Situation grindest du? Also im Alltag?
- 149 Frau M: Das ist eher so, ok, ich will jetzt spielen und merke dann halt: Oh, mein Equipment reicht
150 gar nicht, ich muss grinden. ((lacht))
- 151 I: Spielt die Garantie auf Belohnung denn eine große Rolle bei dir?
- 152 Frau M: Ja. Also ich würde jetzt nicht grinden gehen, wenn es nicht für das Equipment wäre. Also
153 einfach nur, um Spaß zu haben, das macht es nicht.
- 154 I: Inwiefern ist es dir wichtig, seltene Gegenstände zu besitzen, die andere nicht haben?
- 155 Frau M: Also es gab eine witzige Geschichte, da bin ich mit meinem ersten Charakter in eine Ini
156 gegangen und da gab es dann so einen Flugdrachen und der hatte irgendwie eine Dropprate von
157 0,2%. Und es gibt Leute, die da tausendmal reinrennen und bekommen den nicht. Und ich bin das
158 erste Mal in die Ini rein und hab den bekommen ((lacht)). Und da war es dann halt witzig, weil ich
159 andere Leute damit ärgern konnte. Also meinen besten Freund zum Beispiel, der da ewig oft
160 reingerannt ist und den immer noch nicht hatte. Aber ansonsten eigentlich eher nicht so wichtig.
161
- 162 I: Hat sich denn deine Motivation zu grinden über die Zeit verändert?
- 163 Frau M: Ja es ist lästiger. Weil man kennt ja irgendwann die ganzen Gebiete und dann ist es halt
164 nur noch langwierig und nichts Neues mehr. Du weißt halt, da muss ich hin und da muss ich ir-
165 gendwie so und so viele Mobs killen, damit ich das und das zusammen kriege. Und das ist lang-
166 weilig.
- 167 I: Und inwiefern hat Pay2Win deine Motivation zu grinden verändert?
- 168 Frau M: Nein, eigentlich nicht. Ich farme immer für alles. Also manchmal im Auktionshaus hole
169 ich was, um irgendwas schnell hochzuleveln, aber eigentlich farme ich mir das alles zusammen.
- 170 I: Verfolgst du denn Strategien beim Grinden? Und wenn ja, welche?
- 171 Frau M: /ehm/ ... Es gibt so eine Map. Also bei WoW gibt es eben diese Add-Ons und da gibt es
172 halt sowas wie AtlasLoot, was einen halt durch die Gebiete bestmöglich durchführt, wo man halt
173 die Sachen farmen kann. Da gibt man halt an, ich brauche das und das, dann kreist der diese
174 Gebiete ein, wo es das gibt und wie man das am schnellsten bekommen kann.

- 175 I: Grindest du denn mehr alleine oder mit anderen zusammen?
- 176 Frau M: Na es ist ja generell ein Onlinespiel, wo viele Leute an einem Fleck sind, aber ich mache
177 das dann für mich alleine und hoffe, dass niemand mir das wegschnappt.
- 178 I: Inwiefern motivieren dich denn Zeitbegrenzungen oder Special-Events?
- 179 Frau M: Gar nicht. /eh/ Das Meiste, das man da rausholt sind ja irgendwelche Erfolge oder ir-
180 gendwelche Haustiere oder weiß ich nicht was. Also ich bin wirklich nur für diesen P4P-Modus
181 drin.
- 182 I: Grindest du denn generell in allen Spielen, die du spielst?
- 183 Frau M: Nein.
- 184 I: Was braucht denn das Spiel, damit du darin grindest?
- 185 Frau M: /ehm/ Also ich finde es generell eigentlich besser ohne. Weil du dann direkt starten
186 kannst, ohne einen Aufwand zu haben. Und bei WoW musst du halt. Du kommst halt nicht darum
187 herum, wenn du irgendwas haben möchtest. Ob du jetzt Erfahrungspunkte oder ein Gear oder
188 Gold oder sowas farmen musst, damit du dir halt Equipment kaufen kannst. Ich finde immer
189 Spiele besser, bei denen du mit den Leveln deine Ausrüstung dazu bekommst. Es ist nicht so
190 stressig dann.
- 191 I: Vergisst du denn oft die Zeit beim Spielen?
- 192 Frau M: Ja, definitiv.
- 193 I: Bei allen Spielen?
- 194 Frau M: Also die Spiele, die gut sind, da bei allen dann.
- 195 I: Was heißt denn gut für dich in dem Zusammenhang?
- 196 Frau M: Wenn es fesselt. Oder wenn es einen beschäftigt. Also ich zocke z.B. regelmäßig mit
197 einem Freund Mortal Combat auf der Konsole und da .. spielen wir das Programm von vorne bis
198 hinten durch. Und wenn dann plötzlich vier, fünf Stunden herum sind, dann wundern wir uns ein
199 bisschen ((lacht)).
- 200 I: Und geht dir das beim Grinden genauso?
- 201 Frau M: Nein .. Da schaue ich eher auf die Uhr, weil es so nervt. ((lacht))
- 202 I: Das passt jetzt vielleicht nicht ganz zu WoW, aber du meinst ja, dass du auch andere Spiele
203 spielst: Wann hast du denn das Gefühl ein Spiel durchgespielt zu haben?
- 204 Frau M: Ja .. Also tatsächlich bei WoW auch. Also das hört ja nie auf, aber irgendwann ist man an
205 so einem Punkt, da geht es dann halt nur noch um irgendwelche Erfolge sammeln oder sowas.
206 Und wenn man alles geschafft hat, was man quasi erreichen wollte. Und in anderen Spielen klar,
207 wenn das Spiel durch ist. Also ich habe das mit Resident Evil 4 .. Das hatte ich durchgespielt aber
208 dann tatsächlich noch mal mit allen anderen Charakteren auch durchgespielt. Und das kommt
209 sehr selten vor. Also wenn ich das mit einem durch habe und auch auf der höchsten Schwierig-
210 keitsstufe, dann höre ich meistens auf damit.
- 211 I: Okay. Warum hast du das bei Resident Evil noch mal gemacht?
- 212 Frau M: Weil es so gut war. Also da habe ich das erste Mal ein Spiel auf der Wii gezockt und da
213 hattest du eine ganz andere Steuerung. Da hast du mit beiden Controllern, also mit dem Stan-
214 dardcontroller und diesem Nunchuk gespielt und das war echt cool. Das hat richtig Bock ge-
215 macht.
- 216 I: Gab es da noch andere Sachen, die dir Spaß gemacht haben?
- 217 Frau M: Also hauptsächlich war es einfach die Steuerung und dann .. Also wenn du es das erste
218 Mal durchgespielt hast .. Beim ersten Mal hast du mit .. Leon hieß der, glaube ich, konntest du
219 durchspielen, danach hattest du die Ada gehabt und hattest mit der dann so einen Endlos-
220 Raketenwerfer ((lacht)) .. Und das ist dann ganz witzig, wenn du die gleichen Stellen noch mal

- 221 absolvierst aus einer anderen Sicht und dann noch mit Endlos-Waffen. Das ist halt noch mal ganz
222 witzig.
- 223 I: Fällt dir sonst noch was ein, was wir noch nicht angesprochen haben?
- 224 Frau M: /ehm/ ... Nein, eigentlich nicht.
- 225 I: Kannst du mir dann vielleicht abschließend noch sagen, wie du selbst grinden definieren wür-
226 dest?
- 227 Frau M: ((stößt Luft aus)) Interessante Frage. ((lacht)) .. Na theoretisch ist es wie Arbeit. Also
228 arbeiten, Geld bekommen, um sich eben sein Hobby zu finanzieren. Um das machen zu können,
229 was man eigentlich machen möchte.

Anhang IV: Interviewtranskription Frau S

Interviewdatum: 27.12.2015

Dauer: 29 Minuten auf Tonband

Einstellung zum Grunding: Gab im Vorfeld an, Spaß am Grunding zu haben

Alter: 24 Jahre

Beruf: Physiotherapeutin

Wohnort: Hamburg

1 I: Erzähl mir doch zu Anfang erst einmal etwas ganz allgemein über deine Spielerfahrung. Welche
2 Spiele spielst du so?

3 Frau S: Ich habe /ehm/ von vierzehn bis achtzehn jeden Tag, gefühlt auf jeden Fall ((lacht)), ein
4 Spiel gespielt, das hieß Titan Quest. Das ist vom Spielaufbau und Prinzip sehr ähnlich zu Diablo.
5 /ehm/ Du hast halt auch .. Also du erstellst dir einen Charakter und rennst dann durch die grie-
6 chische Mythologie und /eh/ versuchst dann irgendwie .. Zeus, Hades und weiß ich nicht noch
7 wen zu verhauen. Und auf dem Weg natürlich die ganzen Monster. Das ist aber für den PC, heute
8 spiele ich eigentlich nur noch Playstation.

9 I: Was spielst du da so?

10 Frau S: /eh/ God of War .. Manchmal Assassin's Creed. Weiß gerade gar nicht, welcher Teil, sind
11 ja alle ziemlich ähnlich. Und .. Fallout 4 habe ich gerade angefangen. /eh/ Und dann natürlich
12 ganz viel Diablo. Das haben die für die Playstation ziemlich gut umgesetzt, finde ich. Das spiele
13 gerade vor allem.

14 I: Okay. Kannst du mir so ein bisschen erzählen, was du bei Diablo machst?

15 Frau S: ((lachend)) Na Monster abmurksen.

16 I: ((lachend))Okay, das war komisch gefragt, ja. Ich meine eher, ob du mir erzählen kannst, wie du
17 angefangen hast, wie weit du gerade im Spiel bist und wie so der Ablauf ist, wenn du spielst?

18 Frau S: /eh/ Also anfangs habe ich mir halt einen Charakter erstellt, mit der habe ich erstmal die
19 ganze Handlung durchgespielt und bin da halt schon lange auf höchster Stufe so. Und /eh/ da
20 spiele ich jetzt immer den Abenteuermodus, wo du so frei herumreist und Kopfgelder jagst und
21 so. Oder ich mache so Nephalemportale. Aber ich habe mal eine Zeit Pause gemacht, von Diablo
22 meine ich, und jetzt habe ich noch mal einen neuen Charakter angefangen.

23 I: /eh/ Du bist ja gerade schon bei C h a r a k t e r e n. Erzähl mir doch mal, wie so deine Charakte-
24 re aussehen. Was spielst du so am Liebsten?

25 Frau S: /eh/ Ich spiele hauptsächlich eigentlich Offensivspieler. Es kommt so ein bisschen drauf
26 an, was für ein Spiel ... Obwohl ... ((lachend)) Nein, das stimmt nicht. Ich spiele eigentlich in je-
27 dem Spiel Offensivspieler. Sowas wie Heiler, Bogenschützen, das ist mir nichts. /ehm/ Ja. Was
28 noch?

29 I: Welche Geschlechter spielst du so und wie sehen die äußerlich aus? Hast du da irgendwelche
30 Vorlieben?

31 Frau S: /ehm/ Ich spiele hauptsächlich Frauen. Ja. Eigentlich immer. Also zumindest alle Charak-
32 tere, die ich lange gespielt habe, waren Frauen. Wie sahen die aus? Ja, je nach dem was möglich
33 ist, ne? Bei Titan Quest zum Beispiel konnte man nur unterscheiden zwischen Männlein, Weiblein
34 und ich glaube einer Kleidungsfarbe. Das ist bei anderen Spielen definitiv ausgeklügelter. Bei
35 Diablo leider auch nicht. Aber ich habe zum Beispiel letztens ein Spiel begonnen, /eh/ Destiny.
36 Das Spiel selber fand ich leider nicht so geil, aber ich muss sagen, ich habe die komplette erste
37 Stunde damit verbracht, mir einen Charakter zu erstellen. Und /eh/ ja, das mag ich am Anfang
38 schon ganz gerne, wenn ich mir viele Sachen aussuchen kann, je mehr desto besser, und wenn

39 ich mir noch überlegen kann, wie ist die Gesichtsform, hat die Tattoos, ist die vernarbt oder so-
40 was. /ehm/ Ja, damit kann ich auf jeden Fall eine Menge Zeit mit verbringen, ja.

41 I: Warum hat dir Destiny nicht gefallen?

42 Frau S: Eigentlich ... Also das sollte ja so ein Open-World-Weltraum-Shooter werden .. /eh/ Zu-
43 mindest wurde das im Vorfeld so erzählt. Und das war es dann aber irgendwie nicht so, fand ich.
44 Und joa ... Was mich richtig doll genervt hat, dass du schon total früh im Spiel nicht weiterge-
45 kommen bist. Also schon auf Stufe fünf oder so bist du in der Haupthandlung s t ä n d i g gekillt
46 worden und konntest nicht weitermachen, sondern musstest schon gemachte Missionen wieder
47 spielen, um zu leveln. Das nervt dann ziemlich.

48 I: Warum genau?

49 Frau S: Na /eh/ Leveln sollte irgendwie automatisch passieren bei sowas, finde ich. Ich meine,
50 klar, ich wiederhole auch Sachen ... Also zum Beispiel Pokémon, das habe ich als Kind auf dem
51 Game Boy gespielt. Wenn du da an einer Arena ankommst und nicht stark genug bist, dann bist
52 du losgezogen und hast versucht, deine Pokémon zu trainieren. Aber das ist eigentlich nur pas-
53 siert, wenn ich vorher viel ausgelassen habe. Dann war ich ja selber Schuld quasi. Aber bei Desti-
54 ny habe ich eigentlich alles gemacht und war trotzdem zu schwach. Und dann musst du Missio-
55 nen noch mal machen, du hast eigentlich gar keine andere Wahl. Da verliert man dann schnell
56 den Spaß dran, finde ich.

57 I: Damit wären wir ja im Grunde schon direkt mitten im Thema Grinding. Erzähl doch mal, wie
58 grindest du?

59 Frau S: Hm ((denkt länger nach))

60 I: Okay, vielleicht ist die Frage etwas allgemein. Fang doch erst mal damit an, mit welchen deiner
61 Charaktere du grindest.

62 Frau S: Also /eh/ ich grinde glaube ich mit allen Charakteren so nebenher, schon. Aber so richtig
63 gezielt eigentlich nur mit meinem Hauptcharakter, also da, wo ich wirklich lange spiele.

64 I: Und ist das dann auch der erste Charakter, den du erstellt hast?

65 Frau S: Also bei Titan Quest, ich nehme jetzt mal das konkrete Beispiel, war es so, dass ich an-
66 fangs gar nicht wusste, was da auf mich zukommt. Da erstelle ich mir meist irgendeinen Charak-
67 ter und schau mich erst mal im Spiel um, was da so wichtig ist. Und dann hab ich einen richtigen
68 Charakter angelegt. Bei Titan Quest zum Beispiel hatte ich eine, die hieß /eh/ Atalanta, die habe
69 ich auch noch über jeden PC die Speicherstände mitgenommen .. Die hatte ich auch perfekt ge-
70 skillt, hatte alles gesammelt, eigentlich alles, was irgendwie möglich war. Und da habe ich natür-
71 lich viel gegründet, aber da habe ich /eh/ auch extra Zweitcharaktere angelegt, um mit denen
72 dann Sachen zu grinden, die ich ihr dann wieder zugespielt habe. Genau.

73 I: Ist das heute bei Diablo anders?

74 Frau S: /ehm/ .. Naja, vielleicht ein Bisschen. Den ersten Charakter, den ich da gespielt habe, ist
75 auch heute eigentlich noch mein Hauptcharakter. Nur dass ... Also wenn du bei Titan Quest am
76 Anfang keine Ahnung hattest, hast du wild drauf losgeskillt und irgendwann gemerkt, dass das so
77 nicht geht. Und dann fängst du halt einen neuen Char an, wo du dir dann vorher überlegst, was
78 du da sein willst. Das is bei Diablo anders. Also, ich kannte ja auch schon die anderen Teile und
79 auch ... Bei Diablo kannst du s t ä n d i g umskillen. Das mag ich nicht so, du musst dich nicht fest-
80 legen und skillst ständig um. /ehm/ Du musst halt nichts planen, sondern probierst ständig alles
81 aus.

82 I: Warum magst du das nicht so?

83 Frau S: Na das wird halt so ... /ehm/ keine Ahnung, beliebig vielleicht. Du sagst halt in Diablo: Ich
84 bin eine Kreuzritterin oder Barbarin oder weiß ich was auf Stufe 70 mit höchster Paragonstufe.
85 Und mehr kannst du halt kaum sagen, weil .. /ehm/ Also da könnte sich ja jemand anderes an
86 mein Spiel setzen und die komplett umskillen. Und bei Titan Quest war es eher so: Ich habe die
87 zwei Meisterschaften Kriegsführung und Verteidigung gewählt, das macht mich zur Eroberin und
88 ich habe die und die Attribute und die und die Skills ausgebaut, deshalb kann ich ziemlich viel

- 89 Schaden einstecken und gut große Monsterherden umhauen oder sowas. Und das kannst du
90 dann halt auch nicht umschmeißen, da musst du dann halt einen neuen Charakter anfangen,
91 wenn du was anderes spielen willst.
- 92 I: Du hast ja gesagt, dass du dir bei neuen Charakteren vorher überlegst, was du da spielen willst.
93 Kannst du mir ein bisschen erzählen, wie deine Planung da aussieht?
- 94 Frau S: Also bei Titan Quest habe ich das auf jeden Fall so gemacht, ja. Da gab es richtig so .. Also
95 im Internet gab es eine riesen Community, wo immer wieder so /ehm/ Anleitungen veröffentlicht
96 wurden für die bestmögliche Skillung und so Zeug. Da habe ich mir zum Beispiel dann angeguckt,
97 was gute Kombinationen von Meisterschaften sind und welche Skillung und Ausrüstung da dann
98 Sinn machen. Ich habe mir dann teilweise die ganzen Guides durchgelesen und mir überlegt, dass
99 ich dann das und das sein will, was halt Spaß macht.
- 100 I: Wonach hast du denn da geguckt, also was macht dir denn Spaß?
- 101 Frau S: Na wie gesagt, am Meisten Stärke. Und Angriffsgeschwindigkeit. Zusammen mit guter
102 Defense, sodass ich einfach in riesige Monstergruppen reinrennen kann und am Besten instant
103 alle auf einmal kille ((lacht)).
- 104 I: Und was ist dir dir sonst noch wichtig für einen guten Charakter?
- 105 Frau S: /ehm/ Auf jeden Fall .. Also ein gute Skillung ist mir auf jeden Fall wichtig und ... Na
106 Equipment halt. Ich habe /eh/ Also bei Titan Quest habe ich sehr, sehr viel Zeit, eigentlich haupt-
107 sächlich die Zeit damit dann verbracht, nach Rüstungen und Schwertern und allem möglichen
108 Kram zu suchen. Teilweise irgendwelche Amulette und Spruchrollen, die du zusammensetzen
109 musstest. /eh/ Da habe ich ziemlich viel Zeit mit verbracht, ja. Ich habe da alles gesammelt, alles
110 zusammengesetzt. Joa, das hat sehr viel Zeit und vor allem Platz in meinem Rucksack wegge-
111 nommen ((lacht)).
- 112 I: Und heute bei Diablo?
- 113 Frau S: Wie gesagt, da geht es nicht so um das Skillen, aber dafür viel mehr um das Equipment
114 und Erfolge zum Beispiel. Da kannst du echt eine Menge sammeln und es gibt viele Bereiche
115 /ehm/ .. Also so jede Menge Geheimgänge, wo ziemlich viel Zeug droppt. Was bei Diablo außer-
116 dem ziemlich cool ist, dass du da auf hohen Schwierigkeiten auch mehr bekommst. Dann be-
117 kommst du zum Beispiel 100% mehr Gold, die Dropchance für seltene Gegenstände steigt u n d
118 du levelst auch viel schneller. Das motiviert dich auf jeden Fall total, besser zu werden, um das
119 auf hohen Schwierigkeitsgraden spielen zu können, ohne dass du halt ständig abgemurkst wirst.
- 120 I: Warst du schon mal stolz auf einen Charakter?
- 121 Frau S: Auf jeden Fall. Also ... Wenn ich da sehr viel Zeit reingesteckt habe und ich da dann viel
122 hatte und auch erreicht habe so, dann ... Ja, auf jeden Fall.
- 123 I: Sind deine Charaktere ersetzbar für dich? Könntest du sie jederzeit löschen?
- 124 Frau S: /ehm/ .. N e e, eigentlich nicht. Also manche, ja. Aber ich habe eigentlich immer in jedem
125 Spiel so ein oder zwei Chars, in die ich viel Zeit investiert habe und ... Also die sind dann nicht
126 ersetzbar. Also, wie gesagt, die Tante, die ich da in Titan Quest gespielt habe, da habe ich die
127 Spielstände ... Ich glaube, die habe ich heute noch auf irgendwelchen alten Festplatten. ((lacht))
- 128 I: Hast du schon mal ein Spiel gespielt, bei dem dein Charakter wirklich weg war, wenn er gestor-
129 ben ist? Und wenn ja, wie war das für dich?
- 130 Frau S: Oh ja, bei Diablo gibt es den Hardcore Modus. Wenn du da stirbst, ist das Spiel halt vorbei.
131 Das habe ich mal gespielt. Das ist aber ziemlich frustrierend, wenn du so viel Zeit und Arbeit da
132 hinein steckst u n d du bist schon ziemlich weit und hast das Gefühl: bald habe ich das Spiel auch
133 auf Hardcore durch. Und dann kommt so ein b e s c h i s s e n e s Vieh und macht dich kaputt. Da
134 habe wirklich den Controller durch die Gegend geworfen ((lacht)). Aber das schaffe ich irgend-
135 wann noch mal.
- 136 I: Würdest du denn eigentlich auch gründen, wenn du danach nicht speichern könntest?
- 137 Frau S: Du meinst, dass alles, was ich gesammelt habe, dann wieder weg ist?

- 138 I: Genau.
- 139 Frau S: Nein, auf gar keinen Fall. Das macht ja gar keinen Sinn. Ich meine .. Also ich mache das ja,
140 weil ich bestimmte Sachen besitzen will und .. Also früher ist das ja manchmal passiert, also in so
141 Spielen, wo du immer noch selber abspeichern musstest. Da hast du irgendwas Tolles gefunden
142 oder hast halt eine Menge gesammelt und dann ist dir der PC abgestürzt. Da habe ich mich tot-
143 geärgert darüber.
- 144 I: Ist es dir denn wichtig, dass dein Charakter Gegenstände besitzt, die andere nicht besitzen?
- 145 Frau S: Nee ... Nee, eigentlich nicht. Ich habe ja im Grunde immer für mich gespielt. Also du
146 kannst ja Diablo auch mit anderen zusammen spielen, aber das hab ich fast nie gemacht.
- 147 I: Motiviert dich denn der Wettbewerb mit anderen?
- 148 Frau S: Nee, nicht sonderlich, nee. Wie gesagt, ich spiele eigentlich hauptsächlich für mich.
- 149 I: Hast du denn mal ein MMO gespielt und wenn ja, welches?
- 150 Frau S: Ja, ich habe mal ein bisschen WoW gespielt, aber das ist mir eigentlich zu teuer. Guild
151 Wars 2 habe ich auch mal ein bisschen gespielt. Aber auch da habe ich eigentlich nur für mich
152 gespielt und nie mit anderen. Bei WoW auch, da gibt es ja extra so PvE-Server, also wo du nicht
153 von anderen Spielern angegriffen wirst, es sei denn, du gehst in so ein extra Gebiet dafür. Und
154 bei Guild Wars hatte ich auch mal einen Charakter ziemlich weit, aber dann hab ich aufgehört,
155 weil das langweilig wurde.
- 156 I: Warum wurde das langweilig?
- 157 Frau S: Na in anderen Spielen will ich halt dann immer alles machen, alles gesehen haben so. Das
158 ist in so einer Open World quasi gar nicht möglich, da hast du dann gar nicht die Lust, damit anzu-
159 fangen. Weil du das ja dann eh nie schaffen kannst.
- 160 I: Was meinst du damit, dass du alles machen musst?
- 161 Frau S: Na alles ist jetzt auch übertrieben. Aber so Sachen, die ich machen will und die mir halt
162 was bringen. Zum Beispiel kann ich ganz schlecht mit dem Gedanken leben, dass ich an
163 Schatztruhen vorbeigelaufen sein könnte, wo vielleicht was Cooles drin war ((lacht)). Deswegen
164 laufe ich in so Spielen wie Titan Quest oder Diablo die Karte systematisch ab und kille auch alle
165 Monster, die mir über den Weg laufen. Aber bei Diablo gibt es zum Beispiel so Herausforderun-
166 gen, die kannst du im Grunde gar nicht alle schaffen. Außer vielleicht du steckst jeden Tag acht
167 Stunden in das Spiel über mehrere Jahre. Und das ist mir dann doch zu doof. Ich will es schon
168 schaffen können.
- 169 I: Also du setzt dir schon selber, was du schaffen willst und was nicht?
- 170 Frau S: Ja irgendwie schon .. Obwohl, die Karte ablaufen, das muss ich machen ((lacht)). Keine
171 Ahnung warum, mein Freund sagt immer, ich habe ein Erledigungsfimmel bei bestimmten Sa-
172 chen. Ich erinnere mich noch gut daran, dass ich schon früher bei Pokémon .. Also wenn ich da
173 ein neues Spiel angefangen habe, dann auch mit dem Vorsatz: Du lässt nichts aus, machst alles
174 ordentlich und fängst alle Pokémon. Ich habe da Stunden reingesteckt, diesen Pokédex zu ver-
175 vollständigen. Cheaten gilt dann auch nicht, dann hast du nicht das Gefühl, das geschafft zu ha-
176 ben. Und das ist auch heute noch so, mit dem erledigen wollen. Also bei dem neuen Fallout, das
177 habe ich gerade angefangen, komme ich auch überhaupt nicht voran, weil ich ständig alles ablau-
178 fe ((lacht)).
- 179 I: Weichst du denn abgesehen davon auch oft von der Haupthandlung ab?
- 180 Frau S: /ehm/ .. Joa, ständig eigentlich. Also je nachdem, was du nebenher machen kannst. Bei
181 Diablo kannst du so Nephalemportale machen, die mache ich in letzter Zeit eigentlich ständig.
182 Aber das ist eher so n a c h der Haupthandlung, da kann man nebenher eher nicht so viel ma-
183 chen. Aber sonst mache ich halt schon viel Nebenquests und so einen Kram. Kommt halt auf das
184 Spiel an.
- 185 I: Wie wichtig ist dir denn die Haupthandlung?

186 Frau S: /ehm/ .. Also das Setting muss schon stimmen. Ich mag zum Beispiel total gerne Fantasy.
 187 Aber so von der Handlung ... Kommt halt drauf an, wie der Rest des Spiels ist. Also /ehm/ .. Ich
 188 glaube, ich würde kein Spiel nur wegen der Handlung spielen. Zum Beispiel bin ich ein riesen Fan
 189 von The Walking Dead. Aber dieses .. /ehm/ Wie heißt das noch? /eh/ Ich glaube Telltale Game,
 190 was es da gab, das war gar nicht meins. Das ist halt so ein Point-and-Click-Spiel, wo du nach und
 191 nach die Story mitbestimmst. Ich brauche schon ein Rollenspiel.

192 I: Okay. /eh/ Kommen wir noch mal zum Grinden zurück. Was meinst du, wie viel Zeit verbringst
 193 du mit damit? Kannst du das so ungefähr abschätzen?

194 Frau S: Kommt drauf an, wann im Spiel, würde ich sagen. Also anfangs um ein wenig zu leveln,
 195 aber das macht man ja auch, wenn man der Handlung folgt. Also den Hauptquests, meine ich.
 196 Aber wenn man eine hohe Stufe hat und die Handlung eigentlich durch hat, dann grinde ich ei-
 197 gentlich nur noch. So dann fange ich halt an mir gutes Equipment zu besorgen und so bestimmte
 198 Sachen zu maxen. So alles zusammen Keine Ahnung, vielleicht 80 Prozent?

199 I: Grindest du denn in allen Spielen, die du spielst?

200 Frau S: /ehm/ ... Naja, ich spiele halt meistens nur die Spiele wirklich viel, bei denen ich viel sam-
 201 meln und ausbauen kann und so. Also, wie gesagt, Rollenspiele. Und wenn die gut sind, dann
 202 grinde ich da natürlich auch viel, klar.

203 I: Wann ist denn ein Rollenspiel gut für dich?

204 Frau S: Na im Grunde das, was ich gerade gesagt habe, es muss schon so das richtige Setting
 205 haben. Ich stand schon immer voll auf die griechische Mythologie zum Beispiel, deshalb habe ich
 206 Titan Quest bis zum Abwinken gespielt. Und bei Diablo mag ich das Setting auch irgendwie ... So
 207 die Monster und die Story und so. Und dann vor allem halt, dass man viel ausbauen kann und ...
 208 /eh/ viel sammeln kann und so.

209 I: Wie findest du denn eigentlich grinden? Macht es dir Spaß?

210 Frau S: Ja doch schon. /eh/ Also das dann zu erreichen, was ich mir vorgenommen habe, das
 211 motiviert einen ja auch dazu. Wenn du dann die nächste Stufe oder Schwert XY bekommst, das
 212 macht dann Spaß. Manchmal kann es auch ein bisschen anstrengend sein. Bei Diablo kann es
 213 sein, dass du, keine Ahnung, siebzig, achtzig mal denselben Bosrun machst, bis du das be-
 214 kommst, was du suchst. Das ist dann wirklich mühselig. Ich kann dann auch nicht sagen: gut,
 215 findest du jetzt nicht ((lacht)). Aber eigentlich macht es schon Spaß. U n d ... /eh/ Manchmal kann
 216 es auch ganz entspannend sein, so ein bisschen Berieselung eben. Wenn du dich dann so durch
 217 Monsterherden kämpfst und alles umnietest.

218 I: Inwiefern hat sich denn dein Grindingverhalten verändert über die Zeit?

219 Frau S: /ehm/ ... Ich erinnere mich nicht mehr so gut daran, wie ich früher genau gegrindet habe.
 220 Aber ich würde sagen, dass ich heute sehr viel /eh/ fokussierter grinde. Also dass ich früher ein-
 221 fach mal alles gesammelt habe, was es zu sammeln gab. Und heute überlege ich mir schon, was
 222 ich brauche oder haben möchte und dann gucke, wo sind die Droppchancen am Höchsten und
 223 das dann wirklich gezielt grinde.

224 I: Okay.

225 Frau S: Also zum Beispiel Pokémon. Das habe ich irgendwann vor ein paar Jahren noch mal raus-
 226 gekramt. Und da war es mir dann nicht mehr so wichtig, dass ich alle gesammelt habe, sondern
 227 wollte dann sechs so richtig Starke trainieren, die überall die besten Werte hatten und /eh/ na-
 228 türlich alle auf Höchstlevel und so.

229 I: Vergisst du denn oft die Zeit beim Spielen?

230 Frau S: Auf jeden Fall ((lacht)). Manchmal an freien Tagen, wenn ich dann so gerade aufgestan-
 231 den bin, denke ich: So, ein Stündchen spielen und dann machst du was, so Aufräumen oder Put-
 232 zen oder so einen Kram. Und dann merkst du plötzlich, dass es draußen dunkel wird ((lacht)).

233 I: Auch beim Grinden?

234 Frau S: Ja, gerade da. Ich kann stundenlang in Diablo einfach Monsterherden metzeln gehen. Ich
235 versuche dann immer auf möglichst hohe Angriffsgeschwindigkeit und viele (hits per second?) zu
236 gehen, damit ich mich da einfach richtig schnell durchhacken kann ((lacht)). Doch, dabei können
237 Stunden vergehen, ohne dass ich das merke.

238 I: Wenn du beginnst zu spielen, worauf freust du dich am meisten?

239 Frau S: /ehm/ ... K o m m t drauf an, wo ich bin. Also im Spiel, meine ich. Wenn ich ... Also
240 manchmal habe ich mir dann halt ein Ziel gesetzt und stehe kurz davor, also bin quasi fast fertig
241 damit, dann freue ich mich darauf, das dann abzuschließen. Und wenn ich an dem Punkt bin, dass
242 ich das letzte Mal das abgeschlossen habe, dann freue ich mich darauf, mir was Neues auszuden-
243 ken.

244 I: Haben wir irgendwas noch nicht angesprochen? Fällt dir noch was ein?

245 Frau S: /eh/ ... Na wenn ich so darüber nachdenke .. Also ich glaube ich spiele schon so Spiele am
246 liebsten, wo man auch grinden kann. So manchmal ist so ein Spiel, wo du eine Geschichte auf-
247 deckst, auch ganz cool. So /eh/ Last of us, hieß das, glaube ich. Oder diese Uncharted-Reihe, wo
248 du halt den Weg durch den Dschungel finden musst. Und halt ständig stirbst, wenn du irgendwo
249 runterfällst ((lacht)). Aber die würde ich halt nicht noch mal spielen. Das hat man dann halt
250 durchgespielt.

251 I: Okay. Kannst du mir abschließend vielleicht noch sagen, wie du selbst grinden definieren wür-
252 dest? Also wie würdest du es jemandem erklären, der keine Ahnung davon hat?

253 Frau S: /ehm/ ... Also ich würde sagen, es sind /eh/ einfache Wiederholungen, um was zu sam-
254 meln. Du machst halt immer dasselbe, killst dieselben Monster, um irgendwie besser zu werden.
255 Und ich glaube man macht es halt, weil es sehr effektiv ist, dich so zu verbessern und das Spiel dir
256 das nur mit Quests halt irgendwann nicht mehr bietet.

Anhang V: Interviewtranskription Mann S

Interviewdatum: 04.01.2016

Dauer: 25 Minuten auf Tonband

Einstellung zum Grinding: Gab im Vorfeld an, Spaß am Grinding zu haben

Alter: 32 Jahre

Beruf: Student Politikwissenschaften

Wohnort: Berlin

1 I: Erzähl mir doch zu erst einmal was über deine Spielerfahrung. Welche Spiele hast du viel ge-
2 spielt, welche Genre, vielleicht auch welche Plattformen?

3 Mann S: Also ich bin grundsätzlich .. Also eigentlich im Einzelplayer unterwegs, habe nicht viel
4 online gespielt, außer früher halt so dieses RuneScape, das habe ich halt nur online .. Also das
5 war ja ein Onlinespiel. /ehm/ .. Minecraft ... Ein großer Fan war ich von der Bioshock-Serie ..
6 /ehm/ Uncharted fand ich alle geil .. /ehm/ God of War fand ich auch alle geil. Aktuell spiele ich
7 Skyrim, Far Cry. Da grinde ich auch ziemlich viel.

8 I: Du sprichst das Thema ja direkt an. In welchen Spielen grindest du denn besonders viel?

9 Mann S: Also am Meisten gegrindet habe ich in Minecraft, Runescape ... Jetzt grinde ich gerade
10 so ein bisschen bei Skyrim. /eh/ Weiß nicht, kommt vielleicht ein bisschen auf die Definition von
11 Grinden an, aber bei Far Cry hab ich gerade so das Ding, dass ich alles machen muss. Also alles
12 finden, alles sammeln, alle Nebenmissionen.

13 I: Warum?

14 Mann S: ((lachend)) Na weil es Spaß macht.

15 I: ((lachend)) Logisch. Kannst du mir vielleicht trotzdem genauer beschreiben, was dir in FarCry
16 genau Spaß macht?

17 Mann S: Weiß nicht, das ist halt .. Die Story ist da halt total geil und .. Weil's da echt viel zu sehen
18 gibt. Also wenn mir die Story gut gefällt, dann mache ich schon viel nebenher so.

19 I: Kannst du dir bei FarCry einen individuellen Charakter erstellen?

20 Mann S: Nee, da nicht. Aber da bin ich auch ein Sucker. Also ich kann zwei Stunden meinen Cha-
21 rakter bauen so. Da verurteilt mich ein Freund von mir immer für. Also wenn es sowas gibt, ((la-
22 chend)) auch wenn ich den danach nie wieder sehe .. Bei Skyrim habe ich wirklich erstmal zwei
23 Stunden einen Charakter gebaut und das ist grundsätzlich was, wo ich drauf stehe ((lacht)).

24 I: Und wenn du dir einen Charaktere so lange anlegst, spielst du mit dem dann auch hauptsäch-
25 lich oder wechselst du auch mal die Charaktere und beginnst neue?

26 Mann S: Ich spiele eigentlich dann auch immer mit dem Charakter durch. Also ich mache selten
27 so einen zweiten Durchlauf oder sowas oder spiele jetzt mal eine andere Klasse oder so. Das habe
28 ich bisher ... Also bei Skyrim hast du ja auch 500 verschiedene Rassen und Klassen und hast du
29 nicht gesehen und verschiedene Arten, das zu spielen. Bei den meisten Spielen, also wo du wirk-
30 lich so zig Stunden reinsteckst, spiele ich halt auch nur einen Durchlauf so.

31 I: Also du hast im Grunde einen Erst- und gleichzeitig Hauptcharakter?

32 Mann S: Genau. Es gibt nicht viel, wo ich nochmal die Klasse oder so ... /ehm/ .. wie heißt das
33 Ding? Mass Effect habe ich auch .. Die zwei Teile durchgespielt und da habe ich dann auch immer
34 mit der einen Klasse und dann auch nicht gewechselt oder so.

35 I: Was kannst du mir über deine Charaktere erzählen? Welches Geschlecht haben die, wie sehen
36 die aus?

37 Mann S: Die sind eigentlich immer männlich, das ist die einzige Konstante, glaube ich. Und dann,
38 was halt am Coolsten aussieht so. Meist etwas dunkler so. Und Meistens ... /eh/ Also ich stehe
39 nicht so auf Distanz und Mage und Kram und ... Also meistens habe ich so einen Hybriden. Am
40 geilsten finde ich so Kampfmagier halt. Reinrennen, draufhacken und zwischendurch ein bisschen
41 Feuer spucken oder so einen Scheiß ((lacht)). Hack'n'Slay und bisschen Magie Support.

42 I: Würdest du sagen, dass ist generell dein Spielstil?

43 Mann S: Ja schon .. /eh/ Also kommt natürlich immer auf das Spiel an, aber ich mag das schon
44 viel Schaden zu machen und so viele wie möglich auf einmal zu killen.

45 I: Und planst du deine Charaktere irgendwie im Vorfeld?

46 Mann S: Also wenn ich weiß, das ist ein Spiel, wo ich jetzt auch drauf committed bin, also was ich
47 auf jeden Fall lange spielen werde, dann informiere ich mich schon mal, so was am Besten ist.
48 Dann gucke ich halt mal im Internet. Da hast du ja immer tausend Foren, wo sie dir sagen, das
49 und das macht am meisten Spaß oder ich gucke jetzt halt s c h o n so bei Skyrim, welche Rasse
50 mir welchen Vorteil gibt. Und dann .. Also ich habe jetzt, mein Skyrim Charakter ist ein .. Ich glau-
51 be, das heißt Dunkelelf und den habe ich halt hauptsächlich genommen, weil er fies aussieht und
52 weil er halt so Feuerwiderstand hat und ich weiß, dass ich halt viel gegen Drachen mit Feuer ..
53 Und selber auch viel Feuer .. So, das war so meine Planung. Aber ansonsten gucke ich, dass er fies
54 aussieht so ((lacht)).

55 I: Und versuchst du da im Spiel dann auch alles zu erreichen?

56 Mann S: Na das kommt immer auf das Spiel an. Also bei manchen, da gehe ich durch die Haupt-
57 mission und /eh/ bei manchen, da .. Da will ich dann alles mitnehmen. So wie ich gerade lustig
58 bin. Das ist dann immer so spielabhängig.

59 I: Und was muss das Spiel haben, damit du da alles mitnehmen willst?

60 Mann S: Na ich stehe halt auf Story so. Ich brauche eine gute Story. Ich bin /ehm/ ... Also im Ge-
61 gensatz zu anderen habe ich gar nicht so ein großes Problem damit, wenn sich viel wiederholt.
62 Also wenn jetzt .. Zum Beispiel Max Payne, wo Freunde von mir sagen, das ist ihnen irgendwann
63 zu wiederholt, das hat bei mir sowas Zen-artiges. Deswegen gehe ich halt auch so auf Minecraft
64 ab, wo ich dann halt so drei Stunden unter der Erde buddele. Also das ist dann einfach so ein
65 Entspannungsding. Also Minecraft spiele ich aus anderen Gründen als der Story. So manchmal
66 möchte ich eine gute Story und manchmal möchte ich einfach so abschalten, den Kopf zumachen,
67 und dann geh ich halt buddeln ((lacht)).

68 I: Was baust du denn so bei Minecraft?

69 Mann S: Ach, alles mögliche, worauf ich gerade Lust habe.

70 I: Überlegst du dir denn vorher, was du da baust und weißt, dafür brauchst du die und die Res-
71 sourcen?

72 Mann S: Ja, also ich habe so einen großen Masterplan und der sieht dann aus: So, ich habe jetzt
73 hier diese Map und da will ich jetzt zwei Städte machen, gut und böse, schwarz und weiß. Und
74 dann habe ich mir vorgenommen: Okay, bei der guten Stadt, bei der weißen Stadt, da mache ich
75 jetzt so ein bisschen auf griechisch und blabla .. Und /eh/ Säulen und weißem Marmor. Und bei
76 der anderen Stadt mache ich halt so auf /eh/ Lava, schwarz, dunkel, böse. So, das ist so der Mas-
77 terplan und dann baue ich drauf los.

78 I: Spielst du dieses konkrete Beispiel im Survival-Modus?

79 Mann S: Ja. Also bei Minecraft habe ich immer so eine Welt, die ist so Kreativmodus und eine im
80 Survival und dann ... Also im Kreativmodus spiele ich dann natürlich anders. Aber bei manchen
81 anderen will ich das aber auch haben, dass ich dafür halt ackern muss. Kreativmodus ist halt ein-
82 facher. Das ist wirklich so um dich kreativ auszutoben und bei dem anderen .. Da will ich für lei-
83 den ((lacht)).

84 I: Kannst du sagen warum?

85 Mann S: Nö, nicht so richtig .. Da ist die Herausforderung halt größer so. Wie gesagt, der Kreativ-
86 modus ist so zum Ausprobieren. Aber wenn ich was Richtiges schaffen will so, dann muss das
87 schon schwer sein. Sonst habe ich nicht das Gefühl, was geschafft zu haben.

88 I: Kommen wir noch einmal zurück zu Rollenspielen. Sind deine Charaktere, die du lange spielst,
89 ersetzbar für dich?

90 Mann S: Also ich habe jetzt irgendwie keine persönliche Bindung zu dem Charakter selbst, es
91 wäre halt schade um die Arbeit, damit hätte ich halt ein Problem. Sonst, naja. Den Typen jetzt
92 ersetzen .. Also wenn du mir sagst: hier ist ein anderer Charakter, der sieht halt anders aus, aber
93 hat genau denselben Level und die gleichen Skills und alles ... Dann könnte ich damit schon leben
94 so.

95 I: Und wann im Spielverlauf beginnst du mit dem Grinden?

96 Mann S: Schon so ein bisschen nebenher, aber nicht viel. Da nimmt man halt mit, was man so
97 nebenher bekommt. Aber sonst eher so später, wenn man schon eine hohe Stufe hat.

98 I: Und was grindest du? Eher Erfahrung, Materialien, Gold oder was völlig anderes?

99 Mann S: Meistens ist es Material. Ich will irgendwelche Sachen haben, Rüstungen tragen, Waffen
100 benutzen können, Sprüche benutzen können. Und /eh/ dafür musst du halt ... Also um bei Skyrim
101 die beste Rüstung zu haben, musst du halt irgendwie Schmiedelevel X haben, um dir da dann halt
102 die Drachenrüstung zu machen. Und dann gucke ich halt, wie ich am Schnellsten auf das Level
103 komme, was ich halt am Einfachsten machen kann, um am Einfachsten zu leveln und ... Oder bei
104 Runescape damals, da war es halt .. Also du musstest halt auch irgendwie ein Schmiedelevel
105 haben, um irgendeine Rüstung zu haben und dann habe ich halt vier Stunden da halt irgendwo
106 Kohle abgebaut oder so. Und dann halt irgendwie bei diesen Online-Dingern ist es halt auch
107 schon so bragging rights. Also da bin ich dann halt auch anfällig für, wenn ich da so diese MMOs
108 gespielt habe, wo ich dann ab und an in meiner Member-Rüstung und meiner Player Mod Krone
109 neben meinem Namen halt in die Free-to-Play-Welten gegangen bin, um mich ein bisschen be-
110 wundern zu lassen ((lacht)).

111 I: Motiviert dich denn der Wettbewerb mit anderen?

112 Mann S: Naja, gar nicht mal so der Wettbewerb. Ich gucke dann nicht in irgendwelche Ranglisten
113 oder ich habe auch ... /eh/ Also ich habe gar nicht so diesen Drang, also Bock auf dieses direkte
114 Messen. Bei World of Warcraft ist das glaube ich auch so, aber das habe ich nie gespielt. Aber bei
115 Runescape gab es halt nur so bestimmte Bereiche, wo du kämpfen konntest mit anderen Spie-
116 lern. Und wenn du halt so in der normalen Welt rumläufst, dann bist du halt sicher so. Und dann
117 gab es halt viele, die halt einfach nur Leute gejagt haben und auf deren Ausrüstung und so ... Das
118 habe ich so gut wie gar nicht gemacht. Ich messe mich eher mit dem Spiel selber, also mit den
119 NPCs, als irgendwie mit anderen Spielern. Das reizt mich irgendwie mehr. Deshalb bin ich halt
120 auch irgendwie immer auf einen guten Einzelspielermodus fixiert. Also so MMOs mache ich halt
121 auch so gar nicht mehr. Also gerade in Runescape habe ich total viel gegrindet, aber das hat mich
122 z u v i e l Lebenszeit gekostet. Und da habe ich dann auch wirklich gemerkt, wie anfällig ich dafür
123 bin und da auch richtig Zeit reingesteckt habe. Wenn ich dann sowas wie World of Warcraft ange-
124 fangen hätte, was ja im Grunde das Gleiche, nur moderner und besser ist, da hätte ich ja gar kein
125 Sozialleben mehr gehabt ((lacht)).

126 I: Kannst du abschätzen, wie viel Zeit du bei einem Spiel mit Grinden verbringst?

127 Mann S: /eh/ ... Naja, also mittlerweile ist es halt nicht mehr so viel, weil es halt ... Weil ich halt
128 auf gute Stories aus bin. Aber bei den MMOs war es eigentlich der Hauptteil, weil du dann halt
129 gelevelt hast. Und wenn du dann halt in Monsterschlachten gegangen bist .. Da ging es ja immer
130 nur darum, deinen Level hochzutreiben. Und bei Minecraft, da ist es halt so .. Also wenn ich nicht
131 im Kreativmodus bin, dann ist das ja auch der Hauptteil des Spiels. Du kannst ja auch nur bauen,
132 wenn du was hast, womit du bauen kannst oder /eh/ ... Keine Ahnung, mein aktuelles Projekt, da
133 habe ich gesagt, ich hab jetzt Bock einmal komplett den Untergrund auszubuddeln, um da einmal
134 unter der gesamten Map ein Untergrundsystem zu bauen. Dann buddele ich mich halt eine Stun-
135 de lang geradeaus, dann eine Stunde lang nach rechts, dann noch mal eine Stunde nach rechts

136 und dann noch mal eine Stunde nach rechts ((lacht)). Und dann mache ich den Tunnel aus einem
 137 breit fünf breit, dann hab ich so einen Tunnel, der ist so und so breit, aber die Wände gefallen mir
 138 nicht, jetzt ziehe ich hier Ziegel ein. Dann nehme ich alle Wände raus und dann geht das halt so
 139 voran. Da habe ich aber auch echt die Geduld und die Ausdauer für, um das durchzuziehen.

140 I: Und in welchen Alltagssituationen grindest du?

141 Mann S: Naja, in denen, in denen ich halt generell spiele ... Wie gesagt, für mich ist das halt so
 142 eine Entspannung, so ein Zen-Ding. Also wenn ich Stress hatte oder einfach nur den Kopf zuma-
 143 chen will, und mich auch nicht irgendwo groß anstrengen will. Das ist ja auch ein anderes spielen
 144 so, wenn ich einen Storymodus oder einen Egoshooter spielen will, da musst du ja dabei sein die
 145 ganze Zeit. Und bei Minecraft ... Da penne ich auch regelmäßig bei ein ((lacht)).

146 I: Macht dir grinden Spaß?

147 Mann S: Ja, auf jeden Fall. Wie gesagt, es ist halt Entspannung, wie Massage oder so.

148 I: Inwiefern grindest du unterschiedlich, wenn du Single- oder Multiplayer spielst?

149 Mann S: Gar nicht. Also ich kann mich nicht erinnern, wann ich schon mal mit anderen Leuten
 150 gerindet habe. Ich war jetzt auch nie in Clans oder so ein Kram, ich habe eigentlich immer mein
 151 Ding gemacht so. Also ich habe MMOs auch immer komplett als Singleplayer gespielt. Es ist nicht
 152 so, als hätte ich irgendwelche Onlinefreunde oder so. Gar nicht. Also grundsätzlich spiele ich
 153 weder mit anderen Leuten noch gegen andere Leute. Am liebsten gegen das Spiel.

154 I: Also bei Minecraft hast du ja erzählst, dass du dir selber die Herausforderungen stellst, für die
 155 du dann grindest. Wie ist das in anderen Spielen? Inwiefern grindest du, weil das Spiel es jetzt
 156 von dir fordert?

157 Mann S: Na das kommt halt auf die Belohnung an. Wenn mir in einer Quest eine gute Belohnung
 158 geboten wird, dann mach ich das auch, klar. Aber ich muss jetzt auch nicht überall jedes Level
 159 erreichen, sondern nur das, wovon ich dann auch was habe. Weil ich dann eine geile Rüstung
 160 oder eine geile Waffe bekomme. /eh/ Oder ich kann dann damit was bauen oder so, also mit
 161 dem, was ich da bekomme. Aber ich bin nicht so, dass ich alles hochleveln muss oder so. Nur das,
 162 was mich interessiert, also wo ich belohnt werde für.

163 I: Was ist denn bei Minecraft die Belohnung für dich?

164 Mann S: Na das dann fertig gebaut zu haben, was ich bauen will. So direkte Belohnungen gibt es
 165 da ja nicht, das setzt man sich halt selbst.

166 I: Hast du schon mal Spiele gespielt, bei denen das Spiel vorbei war, wenn dein Charakter einmal
 167 gestorben ist?

168 Mann S: Joa, ich habe mal ... Bei Minecraft gibt es auch so einen Hardcore-Modus und da ist es
 169 so, wenn du tot bist, ist alles weg. Die Welt wird gelöscht, und alles, was du gebaut hast. Das
 170 habe ich mal gespielt, so zwei Stunden oder so, und dann war ich tot und dann habe ich mich
 171 aufgeregt und dann habe ich es sein lassen. Da ist die Fallhöhe zu hoch ((lacht)).

172 I: Vergisst du oft die Zeit beim Grinden?

173 Mann S: Ja, auf jeden Fall. Die Zeit vergeht beim Daddeln am Schnellsten. Also auch nicht nur das
 174 Vergessen, sondern auch so: Eigentlich wollte ich jetzt ins Bett, aber eine Stunde geht noch so.

175 I: Wann hast du ein Spiel für dich durchgespielt?

176 Mann S: Na das kommt schon so auf das Spiel an. Also bei Minecraft setze ich mir halt ein Ziel
 177 und das baue ich dann. Und wenn das dann mal so aussieht, also wenn ich dann damit zufrieden
 178 bin, dann überlege ich mir was Neues und spiele eine neue Map. Und so bei Far Cry oder Skyrim
 179 so, da überlege ich mir ja auch, wo ich was erreichen will. Da muss natürlich die Story auch durch
 180 sein, die haste ja bei Minecraft nicht.

181 I: Fällt dir sonst noch irgendwas ein, worüber wir noch nicht gesprochen haben?

182 Mann S: ((stößt Luft aus)) N e e. Nee, so spontan nicht.

183 I: Kannst du mir abschließend noch sagen, wie du persönlich grinden definieren würdest?

184 Mann S: Na grinden ist für mich Wiederholung. Das ist halt eine Sache wiederholen, immer wie-
185 der, immer wieder, bis du halt irgendein Ziel erreicht hast. Also bis du ... Also das ist nicht unbe-
186 dingt so k l a s s i s c h e r Spaß oder Unterhaltung. Du musst dich auch ein bisschen quälen, du
187 musst halt viel wiederholen, um ein Ziel zu erreichen. Quasi die Belohnung ist dann ... Also ir-
188 gendwann, wo dann am Horizont eine Belohnung wartet und die muss dann auch gar nicht so
189 schnell greifbar sein. Da muss nur die Aussicht da sein oder... Du musst halt was davon haben
190 und ... Und es muss wehtun ((lacht)).

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit zum Thema „Der Reiz virtueller Tretmühlen – Eine Untersuchung der Spielmotivation zum Grinding in virtuellen Welten“ ohne fremde Hilfe und nur unter Verwendung der im Literaturverzeichnis angegebenen Hilfsmittel verfasst habe. Alle Ausführungen der Arbeit, die wörtlich oder sinngemäß übernommen wurden, sind als solche gekennzeichnet.

Ort, Datum

Unterschrift Mona Brandt