



**KULTUR- UND  
TECHNIKSOZIOLOGISCHE STUDIEN**

no 05/2012





**Working Papers**  
**kultur- und techniksoziologische Studien**

<http://www.uni-due.de/wpkts>  
no 05/2012

Herausgeber:  
Diego Compagna, Stefan Derpmann  
Layout:  
Vera Keyzers

Kontaktadresse:  
Universität Duisburg-Essen  
Institut für Soziologie  
Diego Compagna  
[diego.compagna@uni-duisburg-essen.de](mailto:diego.compagna@uni-duisburg-essen.de)

Ein Verzeichnis aller Beiträge befindet sich hier:  
<http://www.uni-due.de/wpkts>

ISSN 1866-3877  
(Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien)

**Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien - Copyright**

This online working paper may be cited or briefly quoted in line with the usual academic conventions. You may also download them for your own personal use. This paper must not be published elsewhere (e.g. to mailing lists, bulletin boards etc.) without the author's explicit permission.

Please note that if you copy this paper you must:

- include this copyright note
- not use the paper for commercial purposes or gain in any way

You should observe the conventions of academic citation in a version of the following form:

Autor (Year): Title. In: Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Jahr). Eds.: Diego Compagna / Stefan Derpmann, University Duisburg-Essen, Germany, at: <http://www.uni-due.de/wpkts>

**Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien - Copyright**

Das vorliegende Working Paper kann entsprechend der üblichen akademischen Regeln zitiert werden. Es kann für den persönlichen Gebrauch auch lokal gespeichert werden. Es darf nicht anderweitig publiziert oder verteilt werden (z.B. in Mailinglisten) ohne die ausdrückliche Erlaubnis des/der Autors/in.

Sollte dieses Paper ausgedruckt oder kopiert werden:

- Müssen diese Copyright Informationen enthalten sein
- Darf es nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden

Es sollten die allgemein üblichen Zitationsregeln befolgt werden, bspw. in dieser oder einer ähnlichen Form:

Autor/in (Jahr): Titel. Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Jahr). Hrsg.: Diego Compagna / Stefan Derpmann, Universität Duisburg-Essen, Deutschland, in: <http://www.uni-due.de/wpkts>

## **Vorwort**

In der Reihe "Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien" (WPktS) soll einerseits Nachwuchswissenschaftler\_innen, die eine sehr gute Seminar- oder Abschlussarbeit in einem vornehmlich kultur- *und* techniksoziologischen Rahmen verortet haben, die Möglichkeit gegeben werden diese in Form eines Aufsatzes einer breiteren wissenschaftlichen Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Andererseits soll die Reihe aber auch als Plattform für den inhaltlichen Austausch mit Kolleg\_innen dienen und steht insofern auch (Nachwuchs-)Wissenschaftler\_innen anderer Universitäten und Instituten für die Veröffentlichung ihrer Arbeiten offen.

Eine soziologische Betrachtung von Technik zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass das Bedingungsverhältnis zwischen den technischen Artefakten und den sozialen Kontexten, in die jene eingebettet sind, als ein interdependentes - zu beiden Seiten hin gleichermaßen konstitutives - angesehen wird. Diesem Wesenszug soziologischer Perspektiven auf Technik trägt der Titel dieser Reihe Rechnung, insofern von einer kulturellen Einfärbung von Technik sowie - vice versa - eines Abfärbens von technikhärenten Merkmalen auf das Soziale auszugehen ist. Darüber hinaus schieben sich zwischen den vielfältigen Kontexten der Forschung, Entwicklung, Herstellung, Gewährleistung und Nutzung zusätzliche Unschärfen ein, die den unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen und Orientierungen dieser Kontexte geschuldet sind: In einer hochgradig ausdifferenzierten Gesellschaft ist das Verhältnis von Sozialem und Technik von je spezifischen Ent- und Rückbettungsdynamiken gekennzeichnet. Die vorliegende Working Paper Reihe möchte mit jeder Ausgabe einen kleinen Beitrag zur Klärung dieses verschlungenen Verhältnisses leisten.

Die Reihe WPktS erscheint seit 2008; jede Ausgabe kann Online (<http://www.uni-due.de/wppts>) als PDF-Dokument abgerufen werden.

Die Herausgeber

Köln und Essen, im Januar 2012

## **Kompetenzentwicklung in teamorientierten Onlinespielen**

***Matthias Bottel***

Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie / matthias.bottel@stud.uni-due.de

### **Keywords**

eSport, League of Legends, strukturelle Koppelungen, Kompetenzentwicklung, teamorientierte Online Spiele, MOBA

### **Abstract**

Die Verbreitung von privaten Computern und schnellen Breitband-Internetanschlüssen ermöglicht den rasanten Aufschwung von internetbasierten Hobbies und dem eSport. Teamorientierte Onlinespiele erfreuen sich dabei enormer Beliebtheit. Dieses Paper widmet sich den motivierenden und kompetenzfördernden Aspekten von teamorientierten Onlinespielen. Exemplifiziert am Spiel League of Legends, und maßgeblich orientiert anhand struktureller Kopplungen, werden die Motive der Spieler auf verschiedenen Ebenen entfaltet, Bildungen von Kompetenzen aufgezeigt und in ein soziokulturelles Verhältnis gestellt.

### **1 Einleitung**

Die Forschung zu digitalen Spielen hat sich lange Zeit verstärkt mit den negativen Folgen des Computerspielens beschäftigt. Der Fokus lag dabei besonders auf Spielen mit hohem Gewaltgehalt (Trepte/ Klimmt 2003). In diesem Working Paper soll ein anderer, bisher wenig untersuchter, Ansatz im Mittelpunkt stehen: Das Ziel dieses Papers ist aufzuzeigen woraus sich die Motivation der Spieler zusammensetzt und welche Kompetenzen mit diesen spielbezogenen Handlungen entwickelt werden.

Die Verlagerung des Spiels in die virtuelle Sphäre ist eine relativ junge Entwicklung und wird erst seit einigen Jahren untersucht. Diese Verlagerung wurde erst durch die Entwicklung und Verbreitung von Computern möglich. Das Onlinespielen in seiner heutigen Form ist erst durch die Verbreitung von Breitband-Internetanschlüssen möglich geworden (Kent 2003). Eine Entwicklung die Ende des letzten Jahrhunderts begann und es mittlerweile 98,5% der deutschen Haushalte ermöglicht Breitbandinternet zu beziehen (Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie 2012).

Dieses Paper zielt darauf ab die gesellschaftlich geprägten Motive der Spieler von teamorientierten Onlinespielen aufzuzeigen. Um diesem Anspruch gerecht zu werden wird im

Folgendes der Gegenstand: ‚teamorientierte Onlinespiele‘ präzisiert und die Rahmentheorie der strukturellen Koppelung nach Fritz (2011) vorgestellt. Um die motivierenden und kompetenzfördernden Aspekte von teamorientierten Onlinespielen aufzeigen zu können wird das Spiel *League of Legends* beispielhaft für das Genre ‚teamorientierte Onlinespiele‘ analysiert und die motivierenden Faktoren auf den Ebenen Spieldynamik, Psychodynamik und Soziodynamik herausgearbeitet. Im Verlauf der Analyse werden Annahmen über generelle und gesellschaftlich beeinflusste Motive aufgestellt. Diese werden im anschließenden empirischen Teil überprüft.

## 2 Kompetenzentwicklung

Der Begriff Kompetenz ist durch die 2001 veröffentlichten Ergebnisse der ersten PISA Studie in den Fokus der Öffentlichkeit geraten und hat sich seitdem, sowohl als Referenzbegriff für die Ergebnisse von Bildungsprozessen (Hartig 2008: 15), als auch zu einem geläufigen Wort in der Alltagssprache entwickelt (Klieme/Hartig 2007: 12). Die Grundmerkmale des Kompetenzbegriffs lassen sich aus den gängigen Definitionen herausarbeiten. Demnach sind Kompetenzen individuelle, erlernbare, vielfältige Handlungsdispositionen. Man kann von einer Tiefenstruktur sprechen, welche nicht direkt zu beobachten ist. Dies ist nur möglich, wenn sie sich in Handlungen manifestiert. Da die Soziologie Handeln als motiviert betrachtet (bspw. Weber 1972: 1) muss der Kompetenzbegriff für diese soziologische Arbeit die motivationalen Aspekte beinhalten. Frei u.a. (1993) liefern eine diesem Anspruch entsprechende und häufig verwendete Definition:

„Kompetenz definiert sich als die individuelle oder kollektive Befähigung eines Individuums kognitive, soziale und auch verhaltensmäßige Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse so zu organisieren, dass individuelle oder kollektive Wünsche, Ziele oder auch gestellte Aufgaben und Anforderungen erfüllt werden können.“ (Frei u.a. 1993: 14).

Durch diese Definition ist es möglich Kompetenz kurz als „Befähigung zur Bewältigung“ (Jung 2010: 23) zu betrachten. Kompetenz ist demnach die Tiefenstruktur, welche individuelle problemlösungsorientierte Dispositionen, ebenso wie die individuelle Motivation enthält (ebd.: 19 ff.). Das Erkennen und Annehmen verbesserungswürdiger Situationen/Herausforderungen (Kompetenzentwicklungsmöglichkeiten) und die Formulierung von Zielen, sowie die Herausbildung von Handlungsansätzen, ist motivational bestimmt.

Kompetenzentwicklung wird dabei immer durch Reize der Umwelt in Form von Problemen, Ereignissen oder Aufgaben angestoßen, folglich führt jede angenommene herausfordernde Lebenssituation zu Kompetenzentwicklung (ebd.: 29f.).

### **3 Teamorientierte Onlinespiele**

Der Kontext in dem Kompetenzen und die dazu gehörigen Motivationen in diesem Paper untersucht werden sind teamorientierte Onlinespiele. Diese sind ein spezielles Genre digitaler Spiele. Der Begriff digitale Spiele wird verwendet, da eine Unterscheidung zwischen Video-, Computer-, Handy- und Konsolenspielen mittlerweile kaum noch möglich ist (Wagner 2008: 50).

#### **3.1 Eingrenzung des Untersuchungsgegenstands: teamorientierte Onlinespiele**

Um das Wesen teamorientierter Onlinespiele beschreiben zu können, ist es notwendig die besonderen Charakteristika dieser herauszuarbeiten. Hartmann stellt fest: „Wettbewerb spielt in Computerspielen generell eine zentrale Rolle“ (Hartmann 2009: 211). Wettbewerb im weiten Sinne meint „das Ringen mit inneren, selbst gesetzten Leistungsstandards“ (ebd.: 211) und lässt sich in dieser Form bei jedem digitalen Spiel finden. Im engen Sinne meint Wettbewerb sozialen Wettbewerb, das Spielen gegen andere Menschen ebenso wie das Spielen gegen virtuelle Charaktere mit künstlicher Intelligenz (ebd.: 211f.).

Um das Wesen der hier untersuchten kompetitiven teamorientierten Onlinespiele weiter einzugrenzen und eine gute Übertragbarkeit der Erkenntnisse zu gewährleisten, ist eine analytische Trennung zwischen dem Spielen gegen virtuelle Charaktere (Player versus Environment [PvE]) und Spielen gegen von Menschen gesteuerte Charaktere (Player versus Player [PvP]) notwendig. Die Unterscheidung zwischen PvP und PvE wurde im Genre der Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) geprägt und ist notwendig, da PvE-Spiele sich in ihrem Aufbau deutlich von den PvP-Spielen unterscheiden.

Der Aufbau von PvP-Spielen ist maximal auf den fairen Wettkampf mit und gegen menschliche Spieler ausgerichtet. Dies zeigt sich in einer starken zeitlichen und räumlichen Begrenztheit, wodurch die Wiederholung des Spiels ermöglicht wird. Da zudem alle

Teilnehmer eine Partie mit gleichen Startvoraussetzungen beginnen entscheiden allein die Kompetenzen über das Ergebnis. Es zeigt sich, dass diese Art von Wettkampf viele Gemeinsamkeiten mit sportlichen Wettkämpfen hat, dies spiegelt auch die Selbstbezeichnung als eSport (electronic Sport) (deutscher eSport Bund 2012) wieder.

Die nachfolgenden theoretischen Überlegungen, sowie die empirische Studie beziehen sich auf das Genre der teamorientierten PvP-Onlinespiele, weshalb an dieser Stelle auf eine genaue Erörterung der Unterschiede von PvP- und PvE-Spielen verzichtet werden kann. Festzuhalten ist, dass die Erkenntnisse und Ergebnisse nicht zweifellos auf andere Genres übertragen werden können.

Unabhängig von dem Charakteristikum des PvP/PvE-Wettkampfes haben teamorientierte Onlinespiele ein weiteres Charakteristikum. Sie sind von ihrer Struktur als Teamspiel auf soziales Miteinander ausgerichtet. Dies zeigt sich vor allem in der Herausbildung virtueller Spielgemeinschaften (s. Wimmer u.a. 2009). Diese werden je nach Genre unterschiedlich bezeichnet, im hier untersuchten Genre organisieren sie sich im Regelfall in Clans<sup>1</sup>. Da die etablierten Clans mittlerweile eine Vielzahl von Spielen bedienen<sup>2</sup>, wird in der Szene auch oft von Teams gesprochen.

Aus soziologischer Sicht sind teamorientierte PvP-Onlinespiele deswegen besonders interessant und gut für eine Analyse geeignet, da sie die aktuellen gesellschaftlichen Verhältnisse im Spiel widerspiegeln. Sie sind zeitlich und räumlich flexibel, wie es auch von immer mehr Arbeitnehmern gefordert wird, und damit zugleich mit dem modernen Lebenswandel kompatibel. Sie beinhalten den Wettkampf gegen andere Menschen und repräsentieren damit die Leistungsgesellschaft. Zudem ist in Ihnen die Globalisierung, in Form von globalen oder transnationalen Wettkämpfen und Spielservern, allgegenwärtig. Sie werden online gespielt, nutzen das mittlerweile für viele Menschen alltägliche Medium Internet und bieten die Möglichkeit sich in virtuellen Gemeinschaften zu organisieren, womit sie die sich ausbreitende technikvermittelte Kommunikation und technikvermittelten

---

<sup>1</sup> Wogegen andere Genres andere Bezeichnungen nutzen etwa Gilden in Online-Rollenspielen, Föderationen in Online-Sportspielen, Allianzen in Browsergames (Wimmer u.a. 2009: 150).

<sup>2</sup> Der Clan Fnatic unterhält beispielsweise je ein *Counter-Strike*, *Call of Duty 4*, *Heros of Newerth*, *Starcraft 2*, *League of Legends*, Halo sowie ein koreanisches *Starcraft 2* Team. (Fnatic Clan 2012)

Sozialkontakte widerspiegeln.

### **3.2 Teamorientierte PvP-Onlinespiele und klassische Spieldefinition - Eine Wesensbestimmung**

Um den Gegenstand teamorientierte PvP-Onlinespiele weiter zu präzisieren, muss der Begriff Spiel genauer betrachtet werden. In der Geschichte der Spielforschung wurden verschiedene Spieldefinitionen entwickelt<sup>3</sup>. Der Rahmen dieses Papers erlaubt keine ausführliche Darstellung der verschiedenen Positionen. Stattdessen soll auf die gerade im Zusammenhang mit digitalen Spielen häufig genutzte (bspw. Schmuck A./Schmuck P. 2009; Wunsch/Jenderek 2009) Definition von Huizinga zurückgegriffen werden. Dieser setzt sich mit dem Wesen des Spiels und seinen kulturellen Folgen auseinander und erarbeitet in seinem Werk *Homo Ludens* die kulturanthropologische Spieltheorie (Huizinga 1956). Im Folgenden soll festgestellt werden, ob teamorientierte PvP-Onlinespiele, in diesem klassischen Sinne, Spiele sind.

Das Wesen des Spiels bestimmt Huizinga durch drei formale Kennzeichen. So ist Spiel durch Freiwilligkeit gekennzeichnet und damit „vor allem ein freies Handeln“ (ebd.: 15). Die Freiwilligkeit bezieht sich dabei auf das Spielen an sich, denn gespielt wird nur aufgrund des Vergnügens (ebd.: 15). Diese Freiheit ist nur möglich, wenn die Spielregeln von allen Spielern akzeptiert werden. Freiwilligkeit im Sinne Huizingas ist bei teamorientierten PvP-Onlinespielen gegeben.

Das zweite formale Kennzeichen von Spielen ist, dass Spiel nicht das „gewöhnliche“ oder das ‚eigentliche‘ Leben“ (ebd.: 15) ist. Spiel „wird nicht durch physische Notwendigkeit auferlegt und noch viel weniger durch sittliche Pflicht. Es ist keine Aufgabe“ (ebd.: 15). Spielen ist Selbstzweck. Damit steht es „in unserem Bewusstsein dem Ernst gegenüber“ (ebd.: 13). Dies schließt jedoch nicht aus, dass es ernst durchgeführt werden kann. Gespielt werden kann mit dem „größten Ernst“ (ebd.: 16). Betrachtet man teamorientierte PvP-Onlinespiele mit Hinblick auf die Abgrenzung vom Ernst, so wirft diese Abgrenzung Probleme auf. Bei den meisten Spielern kann angenommen werden, dass das Spiel nicht Ernst im Sinne Huizingas ist. Es ist allerdings möglich teamorientierte PvP-Onlinespiele

---

<sup>3</sup> Eine ausführliche Analyse dieser findet sich in Jesper Juuls Buch *half-real* (2005)



professionell im Rahmen des eSports zu spielen. Der Begriff des „eSports bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus“ (deutscher eSport Bund 2012). Die Preisgelder haben einen Stand erreicht, bei dem es einigen Spielern möglich ist ihren Lebensunterhalt damit zu finanzieren<sup>4</sup>. Das Spiel ist damit weiterhin nicht lebensnotwendig, bei Profispielern kann das Geld, welches damit erworben wird, jedoch durchaus eine Notwendigkeit zum Lebensunterhalt sein. Huizinga folgend, verliert das Spiel dadurch seinen Spielcharakter (Huizinga 1956: 188). Dem entgegnet Jesper Juul: „Even professional players are playing a game, but [...] in this specific game session, the consequences have been negotiated to be financial and career-determining“ (Juul 2005: 42). Ob das Spiel subjektiv zu Ernst respektive Arbeit wird oder für die Spieler der Spielcharakter erhalten bleibt, wird im empirischen Teil dieser Arbeit untersucht werden.

Das dritte formale Kennzeichen von Spielen ist die räumliche und zeitliche Abgeschlossenheit und Begrenztheit (ebd.: 17f.), welche meist in den Regeln des Spiels verankert ist. Durch die festen Regeln und die zeitliche Begrenztheit wird das Spiel und einzelne Teile des Spiels wiederholbar (ebd.: 17). Dadurch wird es den Spielern ermöglicht Kompetenzen, die im Spiel entwickelt wurden, etwa spezielle Strategien, erneut anzuwenden oder zu verbessern. Die zeitliche Abgeschlossenheit und Begrenztheit findet sich im untersuchten Genre wieder. Dies geschieht, ebenso wie bei nicht digitalen Spielen, über das Regelwerk. Eine Partie *League of Legends* ist beendet, wenn das eigene oder gegnerische Hauptgebäude zerstört wurde, eine Partie *Counter-Strike* nach einer gewissen Anzahl von Runden. Die räumliche Abgeschlossenheit und Begrenztheit zeigt sich deutlich in den Begrenzungen der Spielwelt, so wird das Spiel immer wieder auf den gleichen oder ähnlichen Spielfeldern gespielt die klare Grenzen haben.

#### **4 Kompetenzentwicklung in teamorientierten Onlinespielen**

Für die empirische Untersuchung der Nutzung von und Kompetenzentwicklung in teamorientierten PvP-Onlinespielen bietet sich das Modell der strukturellen Koppelung nach Fritz an. Während es zu speziellen Spielen, Genres, und Nutzergruppen eine Vielzahl ver-

---

<sup>4</sup> So liegt das Preisgeld bei dem hier exemplarisch untersuchten Spiel *League of Legends* für die kommende Weltmeisterschaft bei zwei Millionen Dollar (leagueoflegends.com 2012).

schiedener Theorien und Studien gibt, bietet das Modell der strukturellen Koppelung einen ganzheitlichen Ansatz. Dieses wurde für die Studie *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet* (Fritz u.a. 2011) neu ausgearbeitet und kam in ihr zur Anwendung.

Durch das Modell der ‚strukturellen Koppelung‘ soll die Dynamik, die zum Spielprozess führt und ihn aufrecht erhält, erklärt werden. Die strukturelle Koppelung ist ein komplexes theoretisches Konstrukt. In dieser empirischen Arbeit erfüllt sie jedoch keine derart komplexe Funktion, sondern soll im Wesentlichen die Verbindungsmöglichkeiten zwischen Spieler und Spiel beschreiben.

Digitale Spiele stellen ein ‚Angebot‘ dar, welches die potentiellen Nutzer ansprechen soll. Diesem stehen auf der subjektiven Seite Erwartungshaltungen gegenüber. Die im gesellschaftlichen Sozialisationsprozess erworbenen Vorlieben, Neigungen, Erfahrungen, sowie die Lebenssituation des Spielers bestimmen die Ausgestaltung dieser Erwartungshaltungen. Die Auswahl eines Spiels und die Motivation es zu spielen, findet durch einen Abgleich der beiden Seiten statt (Fritz 2011: 15ff.). Soweit die Präferenzen des Spielers sich in der Angebotspalette des Spiels wiederfinden, kommt es zu strukturellen Koppelungen, die zu Spielprozessen führen (ebd.: 20 ff.)<sup>5</sup>. Die Gesamtdynamik als „energetisches Potential und Antriebsgestalt“ (ebd.: 25) des Spielprozesses kann in die drei Ebenen Spieldynamik, Psychodynamik und Soziodynamik unterteilt werden.

Durch Kompetenzentwicklung erreicht der Spieler „zunehmend bedeutsamer werdende Belohnungswerte“ (ebd.: 28). Diese steigern sich bis zu einem gewissen Punkt an dem der Spieler normalerweise keine motivierenden Herausforderungen und Belohnungswerte findet, worauf als Folge die Intensität der strukturellen Koppelung abnimmt (ebd.: 28). Digitales Spielen ist immer mindestens ein Messen mit selbstgesetzten Standards (Hartmann 2009: 211) und kann daher als Herausforderung betrachtet werden, deren Annahme motiviert ist und deren Bewältigung zur Kompetenzentwicklung oder -förderung führt.

Um die Motive die zum Spielen von, sowie zur Kompetenzentwicklung in, teamorientierten

---

<sup>5</sup> Das sich die Bindung zwischen digitalem Spiel und Spieler so beschreiben lässt, wird dabei von verschiedenen empirischen Studien belegt (s. Ladas: 2002; Lehmann u.a. 2009; Salisch u.a. 2007)

PvP-Onlinespielen führen, aufzuzeigen, soll in dieser Arbeit dargestellt werden, welche Verbindungen die Spieler mit dem Spiel eingehen können. Dabei dient das Modell der strukturellen Koppelung als Rahmenmodell. Die von Fritz nur kurz ausgearbeiteten, aber für eine soziologische Studie besonders interessanten Verbindungen zwischen der Sozialisation in der modernen Gesellschaft und der Nutzung digitaler Spiele werden durch zusätzliche Theorien genauer dargestellt.

#### 4.1 Spielanalyse: League of Legends

Um die möglichen strukturellen Koppelungen die der Spieler mit dem konkreten Spiel League of Legends eingehen kann zu identifizieren wurde in dieser Arbeit analog zur Studie *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern* (Fritz u.a. 2011) vorgegangen. Es wurde zunächst eine ausführliche Spielanalyse angefertigt um die Koppelungspotentiale festzustellen. Im folgenden werden die wesentlichen Punkte kurz vorgestellt.

Das Spiel *League of Legends* (LoL) ist 2009 vom Publisher Riot Games veröffentlicht worden und dem Genre der Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Spiele zuzuordnen. Spiele dieses Genres sind in ihrer Struktur nahezu identisch, in jedem MOBA-Spiel treten Teams aus realen Spielern mit verschiedenen Avataren, die unterschiedliche Fähigkeiten haben, auf einem gespiegelten Spielfeld gegeneinander an. Ziel ist es in jedem MOBA durch die Zerstörung des gegnerischen Hauptgebäudes zu gewinnen. Eine Übertragbarkeit der Ergebnisse ist daher auf andere MOBA Titel möglich. Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres finanziert sich LoL nicht durch den einmaligen Erwerb des Spiels. Die Finanzierung funktioniert über ein System, welches es Spielern erlaubt, Inhalte<sup>6</sup> entweder zu erspielen oder durch Geld zu erwerben, das Grundspiel ist dabei kostenlos.

Vor dem Beginn jeder Spielpartie, welche zwischen 20 und 60 Minuten dauert, wählen die Spieler der Teams abwechselnd die Avatare, aus über 90 möglichen aus, die sie spielen oder gegen die sie nicht spielen wollen. Jeder Avatar besitzt vier individuelle Fähigkeiten<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Gegen Geld zu erwerbende Inhalte sind beispielsweise: Avatare und kosmetische Veränderungen der Avatare.

<sup>7</sup> Etwa Zauber, wie ein Feuerball oder die Fähigkeit unsichtbar zu werden.

und hat dadurch unterschiedliche taktische Vorteile gegenüber anderen Avataren. Da jeder Avatar nur einmal im Spiel sein kann, ist bereits deren Auswahl und die Reihenfolge in der sie gewählt werden, je nach Professionalisierungsniveau, ein strategischer Prozess in dem versucht wird die eigene Strategie für das Spiel festzulegen und die gegnerische zu schwächen. Da das gegnerische Team dies ebenfalls versucht ist es notwendig, die gegnerische Strategie zu durchschauen und antizipierend vorzugehen.

Ziel des Spiels ist die Zerstörung des gegnerischen Hauptgebäudes. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die Spieler Gold und Erfahrung verdienen. Diese Ressourcen können durch das Töten gegnerischer Avatare und computergesteuerter Kampfeinheiten verdient werden. Die erhaltenen Ressourcen können dann in die Verbesserung des eigenen Avatars investiert werden. Strategische Überlegungen, Absprachen im Team und reaktionsschnelles Handeln sind entscheidend, um wichtige strategische Elemente des Spiels, wie Türme oder besonders wertvolle computergesteuerte Kampfeinheiten, zu okkupieren und schließlich das gegnerische Team zu besiegen. Kampfhandlungen, zwischen einzelnen Mitgliedern oder ganzen Teams, sind allgegenwärtig und werden durch den zuvor erarbeiteten Vorteil, sowie durch strategisches Vorgehen im Kampf und sekundengenaues Reagieren und Nutzen der eigenen Fähigkeiten, entschieden.

## 4.2 Die Spieldynamik

Die Spieldynamik, als erste Ebene der strukturellen Koppelungen, ist definiert als:

„Die im Regelsystem des Computerspiels eingekapselten Handlungspotentiale, die Bindungskräfte entfalten können, wenn sie sich mit den Motivpotentialen der Spieler strukturell koppeln. Zur Spieldynamik gehören auch die von der Grafik, der Animation und dem Sound ausgehenden Reize – und ihre angemessene Verschränkung mit dem Regelsystem.“ (Fritz 2011: 32)

Im Folgenden sollen einige Merkmale des Spiels aufgegriffen werden, die eine besonders intensive strukturelle Koppelung begünstigen.

Festzustellen ist, dass LoL ein komplexes Angebot mit vielfältigen Handlungsmöglichkeiten bietet. Dies ermöglicht es den Spielern in verschiedenen Bereichen Kompetenzen zu entwickeln und Belohnungswerte zu erhalten, welche zu einer Intensivierung der Verbindung führen können. Das Spiel stellt dabei nur die Rahmenbedingungen zur Verfügung.

Es ermöglicht einen Prozess, der damit beginnt, dass die Spieler zunächst die grundsätzliche Steuerung erlernen. Da die Spieler sich nicht mit verhältnismäßig leicht durchschaubaren computergesteuerten Avataren messen, sondern mit von anderen Menschen gesteuerten Avataren, deren Spieler ebenfalls fortwährend Kompetenzen entwickeln, steigen die Anforderungen kontinuierlich. Der Spieler muss nicht nur die Mechanismen immer besser beherrschen sondern muss, um erfolgreich zu sein und zu bleiben, in anderen Bereichen, beispielsweise dem Teamplay, Kompetenzen entwickeln. Dadurch, dass das Spiel gegen andere Menschen gespielt wird, sind der Kompetenzbildung kaum Grenzen gesetzt. Nur die Rahmenbedingungen des Spiels, sowie die Leistungsfähigkeit des Spielers könnten die weitere Kompetenzentwicklung begrenzen.

LoL spricht gewisse gesellschaftliche Grundmuster an, welche die Spieler durch ihre gesellschaftliche Sozialisation in sich tragen. Diese „spiegeln“ [...] gesellschaftliche Anforderungen und Erwartungen und schaffen daher auf einer meist unbewussten Ebenen den ‚Unterbau‘ für Prozesse der strukturellen Koppelung“ (Fritz 2011: 33). Für das hier untersuchte Spiel lässt sich feststellen, dass sich in ihm beispielsweise Wettkampf, Bereicherung, Wachstum (Verbesserung der eigenen Spielfigur), Kampf und Verknüpfung („verschiedene Elemente sinnvoll miteinander verbinden“ (ebd.: 33)) als gesellschaftliche Grundmuster wiederfinden (ebd.: 33). Das zentrale Grundmuster stellt dabei der Wettkampf dar. Die in Punkt 3.1 getroffene Unterscheidung, zwischen PvE- und PvP-Spielen, zeigt sich an dieser Stelle als besonders sinnvoll, denn es ist anzunehmen, dass der Wettkampf gegen reale Spieler besonders gut das Grundmuster der modernen leistungszentrierten Gesellschaft widerspiegelt und somit einen erhöhten Anreiz zur strukturellen Koppelung bietet.

Fasst man diese Überlegungen zusammen, so ergeben sich zwei Annahmen die im empirischen Teil überprüft werden sollen:

- Der Wettkampf ist eine zentrale Motivation.
- Die großen Kompetenzentwicklungsmöglichkeiten führen zu langfristiger Motivation.

### 4.3 Die Psychodynamik

Die zweite Ebene auf der strukturelle Koppelungen stattfinden, ist die Psychodynamik. Fritz führt aus:

„Der Individualisierungsaspekt der strukturellen Koppelung spielt sich auf der Ebene der Psychodynamik ab. Der Spieler findet sich im Spiel wieder, weil die ‚Angebote‘ des Spiels in Regeldynamik und Spielthematik etwas mit seinem persönlichen, individuellen Leben, der Lebensgeschichte und der ‚Computerspielsozialisation‘ zu tun haben.“ (Fritz 2011: 34)

Dies meint, dass der Spieler mit seinen Erfahrungen und seiner Lebenslage das digitale Spiel auswählt, welches seinem individuellen Anforderungsprofil entspricht und entsprechende Belohnungswerte in Aussicht stellt (ebd.: 34).

Im Mittelpunkt dieser Fallstudie steht die Frage, warum diese Koppelungen mit digitalen Spielen eingegangen werden und nicht mit anderen Freizeitbeschäftigungen. Dies lässt sich als Konsequenz der gesellschaftlichen und technischen Entwicklung begreifen und soll im Folgenden aufgezeigt werden.

#### 4.3.1 Digital Natives

Digitale Spiele werden vor allem von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen genutzt (Quandt/Festl 2011). Diese Generation ist mit den Technologien des digitalen Zeitalters aufgewachsen. Menschen dieser Generation werden von Marc Prensky als „Digital Natives“ (Prensky 2001: 1) bezeichnet. In der modernen technisierten Welt sind Computer und das Internet allgegenwärtig und für die meisten Deutschen zugänglich. So verfügen 80% der deutschen Haushalte über einen Computer und 77% über einen Internetanschluss (Czajka u.a. 2011: 344). Für Digital Natives ist diese technisierte Umwelt Teil ihrer Lebenswelt, in welcher ebenso natürlich gespielt wird, wie auf der Wiese, dem Bolzplatz oder im Kaufladen.

#### 4.3.2 Der Einfluss der Sozialisation auf die subjektive Motivation

Das *handlungstheoretische Rahmenmodell unterhaltsamen Mediengebrauchs* von Christoph Klimmt (2006) bietet sich an um die Frage, wie genau die Sozialisation in der modernen technisierten Welt Einfluss auf die Entscheidung digital zu Spielen nimmt, zu

beantworten. Durch ihre Struktur können digitale Spiele nur mit anderer medialer Unterhaltung direkt verglichen werden.

Um die Frage nach der Auswahl des Unterhaltungsmediums zu beantworten, ist die subjektive Motivation entscheidend. Diese entsteht in einem Zusammenwirken dreier Dimensionen (Klimmt 2006: 54ff.): „Vorwissen, Bewertung und Reflexionsgrad“ (ebd.: 54). Das *Vorwissen* kann durch vergangene Erfahrungen mit dem Unterhaltungsangebot oder durch Metainformationen in Form von Klappentexten, Zeitschriften oder Erfahrung mit dem Genre gebildet werden. In der *Bewertung* wird das Vorwissen mit dem Zustand des Subjekts verglichen, also seiner psycho-emotionalen Ausgangslage und seinen Präferenzen. Die Motivation hängt davon ab, ob das Subjekt eine ausreichend wahrscheinliche Unterhaltung, also ein „angestrebtes Niveau kognitiver Aktivierung sowie die Abwesenheit unerwünschter emotionaler Erlebensweisen“ (ebd.: 56), erwarten kann. Der Reflexionsgrad wiederum bestimmt wie ausführlich die Entscheidung für eine Unterhaltungsrezeption geplant werden muss (ebd.: 54 ff.).

Anzunehmen ist, dass Digital Natives das Vorwissen früher und differenzierter, durch Eltern, Freunde, Werbung, und Spielen, herausbilden. Dies kann erklären warum sie häufiger digitale Spiele nutzen und dies als weniger aufwendig als Digital Immigrants<sup>8</sup> empfinden. Durch den frühen Kontakt mit digitalen Spielen ist es ihnen möglich, leichter und präziser Bewertungen, den Abgleich zwischen Vorwissen und ihrer aktuellen subjektiven Ausgangslage, zu treffen. Der Reflexionsgrad, welcher die nötige Ausführlichkeit der Planung bestimmt, ist ebenfalls durch das ausgeprägte Vorwissen und die präzisere Bewertung beeinflusst und somit geringer als bei Digital Immigrants.

Gleichzeitig versuchen die Hersteller digitaler Spiele die Notwendigkeit einer ausführlichen Reflexion zu verringern indem sie neue Vertriebs- und Bezahlmodelle anbieten. So kann LoL umsonst gespielt und bequem von Zuhause heruntergeladen und installiert werden, wodurch die monetären sowie zeitlichen Kosten reduziert werden.

Aus den letzten beiden Punkten lassen sich nun Annahmen für den empirischen Teil

---

<sup>8</sup> Der Begriff Digital Immigrants steht den Digital Natives gegenüber und bezeichnet jene Personen, welche vor der Ausbreitung moderner Computer in Privathaushalten aufgewachsen sind.

dieses Paper formulieren:

- Für Digital Natives sind digitale Spiele Teil ihrer Lebenswelt und dienen als Freizeitbeschäftigung.
- Digital Natives sammeln in ihrer Sozialisation Erfahrungen, die die subjektive Motivation zur Nutzung digitaler Spiele durch ausgeprägtes Vorwissen, eine präzisere Bewertung und damit weniger Notwendigkeit zur Reflexion beeinflussen.

#### **4.3.3 Alleinstellungsmerkmal digitaler Spiele: Selbst etwas tun**

Die vorherigen Ausführungen haben die generelle Nutzung von digitalen Spielen hinreichend erklärt, worin ihre Besonderheit gegenüber anderer medialer Unterhaltung liegt wurde bereits durch verschiedene Studien untersucht. Das Alleinstellungsmerkmal digitaler Spiele liegt diesen Studien folgend in der Möglichkeit „eine aktive Rolle einzunehmen und Einfluss auszuüben“ (Mayer 2009: 95). Neben Mayer sieht auch Klimmt dies, wenn er vom „Selbstwirksamkeitserleben“ (Klimmt 2006: 76) spricht, sowie Adelman und Winkler wenn sie vom „Selbst etwas tun“ (Adelman/Winkler 2009) sprechen. Letztere sehen die Attraktivität eben jener aktiven Rolle vor allem im Gegensatz zum realen gesellschaftlichen Leben, in welchem sich viele Menschen „abgetrennt vom Kapitalbesitz [...] keineswegs als souverän handelnd“ (Adelman/Winkler 2009: 4 f) erfahren. Die Autoren berufen sich auf das Bürgerliche Subjekt- und Handlungsmodell von Horkheimer/Adorno (1981) wenn sie darstellen, warum das ‚Selbst etwas tun‘ ein Bedürfnis der Menschen ist und auf Elias (1976) um anhand seiner Zivilisationstheorie darzustellen, warum der Mensch sich heutzutage so selten als handelnd erlebt.

Adelman/Winkler vertreten den Standpunkt, dass digitale Spiele den gesellschaftlichen Konflikt zwischen bürgerlichem Handlungsmodell und der subjektiven Wahrnehmung der Handlungsmöglichkeiten entlasten, indem sie kurze Ursache - Wirkung Handlungsketten ermöglichen (ebd. 6 f.). Digitale Spiele sind demnach eine Freizeitbeschäftigung, die den Vorteil der zeitlichen Flexibilität hat und gleichzeitig das gesellschaftlich bedingte Bedürfnis nach dem ‚Selbst etwas tun‘ stillen kann. Dieses grundsätzliche Bedürfnis, selbst etwas zu tun, ist im Bereich der Psychodynamik zu verorten und soll bei ihrer Analyse aufgezeigt werden. Eine Überprüfung des Zusammenhangs mit den gesellschaftlichen Verhältnissen,



wie er von Adelman/Winkler angenommen wird, kann jedoch im Rahmen dieser Interviewstudie nicht geleistet werden.

#### 4.4 Die Soziodynamik

Die Soziodynamik ist die dritte Ebene auf der sich der Spieler an das digitale Spiel koppeln kann. Wenn digitale Spiele nicht alleine gespielt werden, dann hat dies Einfluss auf die Motivationskraft und Bindungswirkung der Spiele:

„Es entsteht eine Soziodynamik im Spielprozess, die für den Spieler zunehmend wichtiger wird und eine Intensivierung und Verstetigung des spielerischen Handelns bewirken kann.“  
(Fritz 2011: 34)

Die strukturellen Koppelungen auf dieser Ebene finden mit den dem Spiel inhärenten oder externen sozialen Angeboten statt. Diese können „im Spielprozess [...] eine überragende Bedeutung“ (ebd.: 27) einnehmen und dem Spieler Belohnungswerte bieten. Virtuelle Spielgemeinschaften, der Aufbau sozialer Systeme und deren Ausweitung auf spielexterne Bereiche können Anknüpfungspunkte bieten (ebd.: 35). Betrachtet man das konkrete Spiel LoL und seine spielinhärenten und externen sozialen Angebote, so können folgende Organisationsebenen von Sozialkontakten identifiziert werden, die Anknüpfungspunkte und Belohnungswerte bieten können:

- Die persönliche Freundesliste
  - reale Freunde/Bekanntschaften, die auch LoL spielen
  - virtuelle Bekanntschaften

Jeder Spieler verfügt über eine eigene Freundesliste, zu der er andere Spieler hinzufügen kann. Dort kann der Spieler sehen ob seine virtuellen und realen Kontakte gerade LoL spielen und sie zum gemeinsamen Spielen einladen.

- Das Team

Wenn virtuelle Gemeinschaften sich verfestigen, so geschieht dies im Regelfall in Form von Teams (s. 3.1).

- Spielbezogene Websites und Foren

Spielbezogene Websites und Foren bieten den Spielern die Möglichkeit sich auszutauschen und zu präsentieren.

- Die eSport Community

LoL hat sich im eSport etabliert und erreicht nicht nur beachtliche Nutzerzahlen, sondern bei großen Turnieren auch eine beachtliche Anzahl von Zuschauern. So sahen dem Season 1 Finale zeitweise 188.000 Zuschauer via Livestream (leagueoflegends.com 2011a) zu. Die besten Spieler erhalten durch solche Übertragungen eine große Öffentlichkeit und damit soziale Anerkennung, welche einen Belohnungswert darstellt.

In der empirischen Untersuchung sollen diese vier identifizierten Organisationsebenen für Sozialkontakte auf ihren Einfluss auf die Motivation zur Nutzung von und Kompetenzentwicklung in digitalen Spielen untersucht werden. Dabei sind die Ebenen nicht trennscharf zu betrachten. Die Einteilung ermöglicht es jedoch die speziellen Charakteristika der einzelnen Sozialsysteme herauszuarbeiten und auf ihren Einfluss zur Motivation und Kompetenzentwicklung zu untersuchen.

## **5 Zielsetzung und Methodik der empirischen Studie**

In der empirischen Studie werden die Merkmale von besonders erfolgreichen Spielern des teamorientierten Onlinespiels *League of Legends* untersucht. Das Erkenntnisinteresse liegt in der Kompetenzentwicklung und den ihr zugrundeliegenden Motiven und gesellschaftlichen Einflüssen. Zielsetzung der Untersuchung ist es die im theoretischen Teil aufgestellten Annahmen zu überprüfen.

Das Forschungsfeld teamorientierte-PvP Onlinespiele, das in diesem Paper untersucht werden soll ist bisher weitgehend unerforscht, weshalb sich eine qualitative Methode empfiehlt. Den Interviews liegt ein, auf das Forschungsgebiet Kompetenzentwicklung in teamorientierten PvP-Onlinespielen bezogener, Leitfaden zugrunde, der auf den Ebenen: Bedeutungen, Handlungen, Episoden, Kontakte, Rollen, Beziehungen, Gruppen und Organisationen jeweils die Ursachen, Prozesse, Konsequenzen und Strategien der Interviewten erheben sollte. Der zeitlichen Beschränkung und den Möglichkeiten dieser Fallstudie geschuldet blieben die Sättigung und die Datenerhebung in einem rein for-

schungspragmatischen Rahmen.

## 5.1 Sampling

Das Spiel *League of Legends* wurde ausgewählt, da ein Feldzugang bereits vorhanden war und es mit 11,5 Millionen monatlichen Spielern (leagueoflegends.com 2011b) ein weit verbreitetes Spiel ist. Dies weist auf ein besonders gelungenes Angebot hin, welches zudem in der bisherigen Forschung noch nicht untersucht wurde. Desweiteren war es durch das interne Ranglistensystem möglich die erfolgreichen Spieler objektiv zu identifizieren. Letztlich hat sich um dieses Spiel eine eSport Community gebildet, die es den Spielern ermöglicht Geld mit dem Spielen zu verdienen. Dies ist nur in wenigen Spielen gegeben und ermöglicht den Einfluss auf die Motivation, durch monetäre Entlohnung für das Spielen, darzustellen.

Für die Stichprobe wurden versucht mit besonders erfolgreichen Spielern in Kontakt zu treten. Dem Merkmal besonders erfolgreich liegt das spielinterne Ranglistensystem zugrunde. Das Sampling war im Rahmen dieser Studie auf sechs Spieler begrenzt. Die Interviews wurden via Voicetool Teamspeak durchgeführt. Da ein Großteil der spielbezogenen Kommunikation in diesem oder ähnlichen Voicetools stattfindet (Wimmer u.a. 2009: 162), wurden die Spieler somit nicht aus ihren Routinen gebracht und konnten das Interview in einer vertrauten Umgebung absolvieren. Neben dem Merkmal des besonderen Erfolgs wurde zur Überprüfung der Annahme, dass der monetäre Gewinn professioneller Spieler die Motive und die Wahrnehmung des Spiels beeinflusst, versucht Spieler die ein monatliches Einkommen durch das Spiel erwerben, zu interviewen.

## 5.2 Die interviewten Spieler

| Benennung   | Gruppe A<br>verdienen kein Geld mit dem digitalen Spielen |                   |                                      | Gruppe B<br>verdienen Geld mit dem digitalen Spielen |                            |                    |
|---|---|-------------------|--------------------------------------|--|----------------------------|--------------------|
|   | A1  | A2                | A3                                   | B1   | B2                         | B3                 |
| <b>Geschlecht</b>                                   | Männlich  | Männlich          | Männlich                             | Männlich   | Männlich                   | Männlich           |
| <b>Alter</b>  | 22  | 21                | 18                                   | 21   | 20                         | 18                 |
| <b>Beruf</b>  | Student   | Student           | Ausbildung                           | Student  | Freiwilliges soziales Jahr | Arbeitslos         |
| <b>Bildungsabschluss</b>                            | Abitur  | Abitur            | Fachoberschulreife mit Qualifikation | Abitur   | Abitur                     | Fachoberschulreife |
| <b>Spieleinkommen pro Monat</b>                     | X   | X                 | X                                    | ~ 150 €  | ~350-500€                  | ~100-200 €         |
| <b>Spieldauer pro Tag</b>                           | 8 Stunden   | 3-4 Stunden       | 1-2 Stunden                          | 6 Stunden  | 3-4 Stunden                | 4-6 Stunden        |
| <b>Alter beim Erstkontakt mit digitalen Spielen</b> | 3-4   | 8-10 evtl. früher | 4-5                                  | 6  | 8-9                        | 8-10               |

Die Merkmale nach denen die Interviewten ausgewählt wurden, zielten nicht darauf ab ein repräsentatives Bild vom Feld zu erhalten. Aus dem Abgleich mit repräsentativen Daten zum Feld lässt sich jedoch vermuten, dass sie die Zusammensetzung des Feldes gut widerspiegeln.

## 6 Daten und Analyse der Interviews

Die durch die beschriebene Methodik gewonnenen Daten werden in den folgenden Ausführungen mit den im theoretischen Teil erarbeiteten Annahmen abgeglichen. Dabei werden die Daten anhand der aufgezeigten Theorien zur Motivation und Kompetenzentwicklung jeweils dargestellt und anschließend theorie- und annahmenbezogen analysiert.

### 6.1 Spielcharakter: Ernst oder Spiel

Im nachfolgenden soll aufgezeigt werden ob der Erwerb von Geld durch Spielen dazu führt, dass Spiel im Sinne Huizingas zu Ernst wird.

### 6.1.1 Aufbereitung der Daten

In den Interviews zeigt sich eine Einigkeit der Spieler darüber, dass das Spielen von LoL ihr Hobby ist. Auf die Frage nach Parallelen zur Arbeit antwortet B1 beispielsweise:

„Ich hab früher halt viel Sport gemacht [...] und mit Rollhockey und Eislaufen auch deutsche Meistertitel errungen, erkämpft sag ich mal. Und da wars halt ähnlich mit der Konzentration bei Wettkämpfen oder mit den festen Trainingszeiten und so. Also ich würds dennoch als Hobby bezeichnen“ (B1: 36:33)

Die meisten Spieler (5/6) betrachten LoL nicht als Arbeit. Einige Spieler sehen jedoch Ähnlichkeiten zu Arbeit wie es in der Aussage von B2 deutlich wird:

„Ja ich sehs noch nicht als Arbeit, das ist gut, also ich hab noch sehr viel Spaß an dem was ich tue, aber es ist auch nicht mehr ganz so unbeschwert wie es früher war.,, B2 (36:00)

Alle 3 Spieler der Gruppe A und B2 sehen Ähnlichkeiten zu Arbeit. Der Spieler B3 bezeichnet LoL zudem als ‚Arbeit‘.

Untersucht man die Interviews nach Anzeichen für Ernst im Sinne Huizingas, womit explizit nicht das ernsthafte Durchführen, sondern das Wahrnehmen der Spielhandlung als ernst gemeint ist, so zeigt sich, dass aus Gruppe A und Gruppe B je ein Spieler das Spiel als Ernst respektive Arbeit betrachtet:

„Dann ist es zwischendurch reiner Ernst gewesen, also wirklich nur das Spielen man will eben besser werden.“ (A2: 16:37)

„Ja is schon fast so, wenn du halt nen Team hast is halt schon so wie wenn du arbeiten gehst. Abends ist halt Pflichttraining eigentlich immer, so gut wie jeden Abend fast, paar Ausnahmen vielleicht. Keine Ahnung, wenn man halt in nem Clan ist, ists halt so wie im Beruf. Du musst dich immer verbessern“ (B3: 7:12)

Aus den Interviews wird ersichtlich, dass das Spiel zwar ernst durchgeführt wird aber im Regelfall nicht als Arbeit betrachtet wird. Auch bei den beiden Spielern die das Spiel als Ernst/Arbeit bezeichnen findet sich an anderer Stelle die Beschreibung des Spiels als Spaß und Hobby. Da diese beiden Befragten sich auf beide Gruppen verteilen kann ein Zusammenhang mit dem monetären Gewinn nicht aufgezeigt werden.

Die Resultate zu den Motiven, die direkt mit dem aktuellen und zukünftig erwarteten

monetären Gewinn zusammenhängen zeigen, dass alle Befragten sich vorstellen können das professionelle Spielen zu ihrem Beruf zu machen oder, wie in zwei Fällen der Gruppe B, dies bereits temporär umgesetzt haben (B2, B3). Berufsspieler zu werden erscheint den Spielern erstrebenswert, da das Spiel Spaß bereitet:

„Man möchte ja prinzipiell doch auch ja seinen Lebensunterhalt damit verdienen das man Spaß an der Sache hat und da es mir noch sehr viel Spaß macht seh ich keinen Grund darin, warum ich das dann nicht auch tun wollen würde.“ (A1: 62:19)

Die beiden Spieler, die dies bereits umgesetzt haben, betrachten das professionelle monetär entlohnte Spielen als angenehm:

„Macht halt sehr viel Spaß, besonders die Offlineevents halt, andere Leute zu treffen, abends Feiern zu gehen und so weiter ist halt schon nen tolles Leben so.“ (B3: 8:10)

Aus den Interviews geht hervor, dass die meisten Spieler (5/6) erhebliche Zweifel an der langfristigen Realisierung des Berufs „professioneller Spieler“ haben. Insbesondere wird die monetäre Entlohnung im deutschsprachigen Raum als zu gering für die alleinige Lebensversorgung betrachtet.

„Als Beruf [...] denk ich schon noch, dass man damit nich lang, ja über lange Sicht gesehen auskommt und das man doch lieber noch seinen Fokus jetzt auf die Universität legt“ (A1: 44:30)

Desweiteren werden Zweifel an der Langfristigkeit der Ausübung geäußert:

„Nur wie lange kann man das machen? [...] gehen wir davon aus man muss um in nem normalen Arbeit sagen wir mal bis 60 arbeiten ich bin mir nicht sicher ob man das als e-Sportler machen kann.“ (B2: 36:50)

Bei den Spielern, die aktuell Geld mit dem Spielen verdienen, zeigt sich, dass der Spaß am Spiel weiterhin im Mittelpunkt steht und das Geld als Bonus betrachtet wird.

„Also es wird von mir noch nicht als Arbeit wahrgenommen, von daher es hat für mich immer noch diesen Spaßfaktor, also ich hab immer noch das Gefühl das ich es mache, weil ich es gern mache und ich hab auch nicht das Gefühl, dass ich es muss. Und selbst wenn ich unter Vertrag stehe ist es so, dass ich dafür zwar bezahlt werde aber ich mach das nur um den Namen zu repräsentieren, das heißt ich hab immer nen Hintertürchen, ich kann sagen ich repräsentier den Namen nicht mehr, ich kann der Zeit nicht mehr gerecht werden und das nimmt jeder Clan und jeder professionelle Clan nimmt das einfach an. Das heißt da steht immer noch kein Zwang dahinter und dementsprechend hab ich auch

Spaß dabei, wenn das mit Zwängen verbunden wär, bin ich mir nicht mehr sicher.“ (B2: 38:05)

Zusammenfassend betrachten die Spieler das professionelle monetär entlohnte Spielen als erstrebenswert, sehen jedoch nicht die Möglichkeit damit langfristig ausreichend Geld zum alleinigen Lebensunterhalt zu erwirtschaften.

### 6.1.2 Analyse

Bezieht man die Ergebnisse auf die zugrunde liegende Annahme, dass der monetäre Gewinn mit Spielen ihnen den Spielcharakter entzieht, so lässt sich dies nicht aufzeigen.

Obwohl die Spieler das Spiel sehr ernst durchführen und es dadurch strukturelle Ähnlichkeiten zu Arbeit bekommt (Trainingszeiten, Verbindlichkeiten, Konzentration) bleibt es Spiel, denn es ist nicht der Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden ausgesetzt (s. Huizinga 1956: 16), sondern wird freiwillig und jenseits von Zwängen durchgeführt. So wird die vertragliche Bindung an den Clan von beiden Seiten nicht erzwungen, sondern ist jederzeit aufkündbar. Das verdiente Geld wird als Bonus gesehen, auf den verzichtet werden kann und verzichtet werden wird, wenn das Spiel seinen Spielcharakter verliert und zu Zwang und Arbeit wird, denn es ist für die Spieler nicht lebensnotwendig. Somit kann aus den Interviews geschlossen werden, dass die Spieler das Spiel weiterhin als Spiel im Sinne Huizingas sehen, es ist ihr Hobby und nicht ihre Arbeit. Die Spieler sehen es als erstrebenswert an ihren alleinigen Lebensunterhalt mit dem Spielen zu verdienen, allerdings nicht, weil damit die Notwendigkeiten und Begierden besonders gut gestillt werden können, sondern weil es Spaß macht. Die Perspektive der Spieler auf den Beruf professioneller Spieler bezogen entspricht daher der von Juul. Dies bedeutet, dass das Spiel für sie Spiel bleiben soll, nur mit finanziellen Konsequenzen (Juul 2005: 42).

Die Aussagen der Spieler, die das Spiel als Ernst bzw. Arbeit bezeichnen, sind nicht eindeutig, da bei ihnen der Spaß an anderer Stelle in den Mittelpunkt gestellt wird. Die Ernsthaftigkeit scheint dem Spiel jedoch einen Teil seines Spielcharakters zu rauben. Für eine genaue Analyse dieser Sonderfälle reicht die Datenlage nicht aus, sie ergibt jedoch auch keinen Zusammenhang zwischen monetärem Gewinn und Ernsthaftigkeit, da die beiden Interviewten sich auf die Gruppen A und B aufteilen.

## 6.2 Spieldynamik

### 6.2.1 Aufbereitung der Daten

Ein Großteil der befragten Spieler (5/6) gibt an vorher bereits *Defense of the Ancients* (DotA) gespielt zu haben, welches ebenfalls zum Genre der MOBAs gehört und in seinem Aufbau LoL sehr ähnlich ist. Das Angebot von LoL wird insbesondere in Abgrenzung zu diesem als attraktiv bezeichnet. So finden sich bei zwei Spielern konkrete Aussagen:

„Dass das eben wie DotA ist nur viel mehr Komfort. [...] Das war wirklich mal ein Unterschied grafisch und auch spielerisch. Das hat mich dann irgendwie dazu bewegt, dass ich bei dem Spiel bleib.“ (A2: 10:00)

„Ich fands halt besser [als DotA, M.B.] weils übersichtlicher war.“ (A3: 7:26).

Diese zeigen, dass LoL ein besseres Angebot für die Spieler dargestellt hat.

Der Spezialisierungsprozess wurde individuell beschrieben. Folgende Phasen der Kompetenzentwicklung können jedoch bei jedem der Spieler festgestellt werden:

- Phase 1: Spielbeginn

Alle Spieler haben zunächst ohne ausgeprägtes Wettkampfmotiv gemeinsam mit Freunden begonnen LoL zu spielen.

„Ganz am Anfang bei nem 800 Rating, weil da hab ich mich gar nicht für Ranking interessiert, und es war mir wirklich völlig egal, da hab ich mit Freunden gespielt“ (A3: 26:10)

In dieser Phase erwerben die Spieler Kompetenzen im Umgang mit dem Spiel.

„Grundverständnisse sammeln so wissen wie alles geht und so.“ (B1: 7:52)

Wenn diese erfolgreich erworben wurden kommt es zu Phase 2

- Phase 2: Aktiver Kompetenzerwerb

Die Spieler nehmen sich als kompetent wahr und beginnen sich aktiv zu verbessern.

„Wenn man dann sieht es läuft, dann versucht man sich noch weiter zu verbessern“ (A1: 10:30)



Wird ein gewisses Niveau erreicht, kommt es entweder durch zufällige Bekanntschaften im Spiel oder durch aktive Suche zur Bindung an ein Team.

„Und so hat sich das dann immer weiter entwickelt das ich immer neue Leute kennengelernt hab die gesagt haben ‚lass mal nen Team aufmachen‘ und ‚lass uns mal zusammen spielen“ (B1: 6:29)

Damit findet der Übergang zu Phase 3 statt.

- Phase 3: Teamspiel

Die interviewten Spieler sind oder waren alle in Teams. Im Rahmen des Teams findet, auf die in Phase 1 und 2 erworbenen Kompetenzen aufbauend, eine weitere Kompetenzentwicklung statt. Spieler B2 stellt diese drei Phasen in der Beschreibung seiner Kompetenzentwicklung anschaulich dar:

„Ich sag mal der Anfang ist ganz klar erstmal Spiel erkennen. [...] Man merkt, dass das Spiel einem liegt und das man besser werden will.[...] Dieser erste Sprung man merkt man ist einfach ne Stufe höher schon wie Andere. [...] Das Nächste wäre dann sein Spiel soweit zu verbessern das vielleicht Andere darauf aufmerksam werden [...] das heißt versuchen nen Team zu finden [...] und dann die Synergien im Team [...] und ne gewisse Teamfähigkeit ausbauen.“ (B2: 8:45)

Die genauen Ergebnisse bezüglich der Prozesse, die beim Spielen im Team stattfinden, werden unter Punkt 6.4 aufgezeigt.

Für alle Spieler ist der Wettkampf zum Zeitpunkt der Befragung ein Motiv, da er ihnen besonderen Spaß bereitet. Bei A2 wird dies besonders deutlich:

„Ja also, seitdem wir angefangen haben eben Turniere mitzuspielen und wirklich Erfolg hatten, war das schon ein richtiger Spaß wenn man dann sehr starke Teams trifft und merkt man hat wirklich Chancen. Dann macht das schon wirklich viel mehr Spaß.“ (A2: 12:25)

Das Gewinnen spielt eine entscheidende Rolle. Unabhängig vom Ergebnis wird allerdings das Messen auf einem hohen Kompetenzniveau als attraktiv betrachtet (6/6).

„Das stimmt aber ist ja auch wenn man nen gutes Spiel, also nen gutes Spiel jetzt in dem Sinne von man spielt gegen gleich Starke, wenn man aber selber besser spielt auch und dementsprechend auch die Gegner besser spielen, hat man ja nen Spiel auf höherem

Niveau und dementsprechend macht es dann mehr Spaß auch selbst wenn man dann verliert.“ (A1: 46:25)

Das Spiel wird auf höherem Wettkampfniveau von den Spielern als deutlich komplexer dargestellt. So sagt der Spieler B2 auf die Frage worin er die Qualitäten von LoL sieht:

„Ja ich seh ne Komplexität in dem Ganzen was geschieht. Also das Spiel ist nicht einfach mit zwei Worten zu beschreiben was auf höherem Niveau abgeht ist weiß Gott mehr als nur nen bisschen klicken also da ist doch schon sehr viel Gedankengänge hinten dran und die bemerkt man auch beim Spielen.“ (B2: 4:45)

Die Spieler haben sich alle auf eine Rolle<sup>9</sup> spezialisiert. Diese ändert sich, vor Allem bei Teamwechseln, aber sie wird generell über längere Zeiträume beibehalten. Dies gilt nicht nur innerhalb des Spiels, denn 3/6 Spieler geben an in ihrer anfänglichen Rollenwahl von ihrer bisherigen Erfahrung mit digitalen Spielen beeinflusst gewesen zu sein.

Abschließend zeigen die Interviews, dass zwei Spieler digitale Spiele nutzen, da andere Freizeitbeschäftigungen ihre persönlichen Erwartungen nicht erfüllen bzw. aufgrund körperlicher Einschränkungen nicht nutzbar waren. B1 führt aus, dass er nachts lange wach bleibt und keine andere Beschäftigung gefunden hat. Der Spieler B3 konnte durch eine Verletzung lange Zeit nicht laufen und fing dadurch an verstärkt Kompetenzen im Spiel zu erwerben.

### 6.2.2 Analyse

Im Rahmen der Theorie der strukturellen Koppelung nach Fritz war zu erwarten, dass die Spieler sich an verschiedene Bereiche des Spiels koppeln, wenn es ihre Erwartungen erfüllt.

Ein Bereich ist die Präsentation des Spiels (Fritz 2011: 16). Eine Koppelung in diesem Bereich lässt sich anhand der Daten aufzeigen, denn die Spieler haben mehrheitlich (5/6) bereits DotA gespielt. Da MOBAs in ihrer Struktur annähernd identisch sind, lässt sich die Attraktivität von LoL in diesem Vergleich nicht an der Spielstruktur festmachen, sondern geht auf eine bessere Präsentation zurück. Diese ist für die Spieler ansprechender, da

---

<sup>9</sup> Aus den Interviews geht hervor, dass es 5 verschiedene Rollen gibt die in jedem Team zu besetzen sind: Unterstützer („Support“), Fernkämpfer, „Jungler“, „Top-Laner“, und Magier.

DotA auf der Grafik des 2002 erschienenen *Warcraft 3* basiert. Zudem bietet LoL moderne komfortable Bedienungsmöglichkeiten, die in DotA nicht vorhanden sind, wie etwa die automatische Suche nach gleichstarken Mitspielern und Gegnern.

Neben diesem Anreiz lassen sich weitere Koppelungen zwischen der Erwartungshaltung der Spieler und dem Angebot des Spiels feststellen. Die Erwartungshaltung der Spieler kann nicht nur aufgrund der Erfahrung mit dem Genre als hoch eingestuft werden, sondern auch weil sie bereits seit ihrer Kindheit digitale Spiele nutzen und somit erhebliches Vorwissen in diesem Bereich gesammelt haben. Die Spieler verknüpfen ihre Erfahrungen aus anderen Spielen mit LoL, so geht die anfängliche Rollenwahl bei der Hälfte der Spieler auf diese zurück. Die Spieler konnten somit bekannte Strukturen wiederfinden die ihnen bereits vorher Belohnungswerte erbracht haben.

Neben diesen Motiven, das spezielle Angebot von LoL zu nutzen, stellt das zentrale Spielmerkmal des PvP-Wettkampfes eine ebenso zentrale Motivation dar. Dies wurde bereits unter Punkt 4.2 angenommen und kann als bestätigt gesehen werden, denn der Wettkampf wird von allen Teilnehmern als Motivation genannt. Zudem lässt sich bei 5/6 Spielern eine starke Wettkampfneigung, die auch außerhalb des konkreten Genres oder digitaler Spiele wirkt, vermuten. Diese Annahme ist berechtigt, da drei Spieler (A2,A3,B1) Wettkampfsport, teils auf hohem Niveau, betrieben haben oder betreiben und zudem zwei Spieler (B2,B3) vor LoL andere digitale Spiele auf hohem Wettkampfniveau gespielt haben. Es kann geschlossen werden, dass das gesellschaftliche Grundmuster ‚Wettkampf‘ bei einer Mehrzahl der besonders erfolgreichen Spieler stark internalisiert ist und die Auswahl der Spiele mitbestimmt.

Letztlich kann auch der bei Unterpunkt 4.2 dargestellte Prozess, nach dem das Spiel mit zunehmender Kompetenzentwicklung komplexer wird und somit Kompetenzentwicklung in anderen Bereichen fordert, aufgezeigt werden. Die Spieler erlernen zunächst die Grundelemente des Spiels und erleben daraufhin Erfolge, die ihnen Belohnungswerte bieten. Daraus resultiert ein verstärkter Anreiz zur weiteren Kompetenzentwicklung, um die Belohnungswerte aufrecht zu erhalten. Die Spieler organisieren sich in Teams, wodurch das Spiel und die benötigten Kompetenzen noch einmal komplexer werden. Auf diesen letzten Schritt soll in Unterpunkt 6.5 noch genauer eingegangen werden. Die These, dass

die komplexen Kompetenzentwicklungsmöglichkeiten zu langfristiger Motivation führen, kann demnach bestätigt werden.

Bei der Überprüfung dieser Annahme zeigt sich auch, dass die durch die Rahmenbedingungen des Spiels limitierten Kompetenzbildungsmöglichkeiten noch nicht voll ausgeschöpft wurden und den Spielern somit weiterhin Herausforderungen und Belohnungswerte zur Verfügung stehen, die die Motivation aufrecht erhalten können. Dies zeigt sich in der Fixierung aller Spiele auf eine Rolle. Es ist anzunehmen, dass diese der Reduktion der Komplexität der benötigten Kompetenzen dient.

Die dargestellten Prozesse der permanenten kleinteiligen Kompetenzentwicklung unterscheiden das hier untersuchte Spiel/Genre von anderen Freizeitbeschäftigungen, denn es bietet eine flache Lernkurve, die bereits von Anfang an kleine Erfolge ermöglicht. Diese kleinteilige Kompetenzentwicklung resultiert aus den vielfältigen Kompetenzentwicklungsmöglichkeiten und der dynamischen Anpassung des Schwierigkeitsgrades. Diesen passt das Spiel an den Spieler an, indem es versucht dem Spieler gleichstarke Mitspieler und Gegner zuzuordnen. Dadurch werden gewisse Kompetenzen erst gefordert, wenn der Spieler bereits die grundlegenden Kompetenzen entwickelt hat. Beherrscht der Spieler die Steuerung noch nicht, so spielen taktische Überlegungen keine Rolle. Im Gegensatz dazu passen sich reale Freizeitbeschäftigungen dem Spieler nicht an und bieten ihm auch keine mitgelieferte Einführung. Dem Spieler bleibt nur die Option sich selbstständig Ziele zu setzen, die er erreichen kann und die ihn ggf. belohnen (etwa beim Erlernen eines Musikinstruments) oder sich Spielgruppen zu suchen, die auf einem ähnlichen Niveau spielen (etwa die Fußballspieler im Park statt denen im Verein). Diese Aufgaben übernimmt im Fall von LoL das Spiel selbst und vereinfacht somit den Einstieg. Grundlegend hat das Spiel den Vorteil der zeitlichen Flexibilität und der weitgehenden Unabhängigkeit vom Körper des Spielers, so waren diese Punkte für einzelne Spieler entscheidend.

### **6.3 Psychodynamik**

Für die Ebene der Psychodynamik wurden keine speziellen Annahmen formuliert, da anzunehmen ist, dass die Koppelungen auf dieser Ebene stark individuell sind.

### 6.3.1 Aufbereitung der Daten

Die Interviews bestätigen, dass die Spieler individuelle Koppelungen auf der Ebene der Psychodynamik eingehen. Dem Spielen wird die Funktion der Entspannung, des Langeweile-Vertreibens, und des Abreagierens, ebenso wie die Möglichkeit ‚Erfolg zu erleben‘ und ‚ein gutes Gefühl zu bekommen‘ zugesprochen. Es kann jedoch auch zu Frustration, bis hin zu Aggression führen. Allgemeine Aussagen können anhand der Interviews kaum getroffen werden. Die einzige Gemeinsamkeit ist, dass 4/6 Spieler angeben sich mit ihrer Familie kritisch über das Spielen auseinandergesetzt zu haben. Dies wird besonders deutlich an der Äußerung von A1 zur Haltung seiner Familie zum Spiel:

„Ganz am Anfang wars so dass [...] die sich gar keine Gedanken darüber gemacht haben, oder weiß ich nicht, aus meiner Sicht jetzt nicht. Zwischenzeitlich wars dann schon so das die versucht haben mich davon abzubringen oder das ich nicht die Zeit vorm Computer verwende sondern vielleicht lieber vielleicht Sport machen sollte oder mich mit Freunden treffen sollte. Aber dadurch das man dann erklärt hat, dass man ja auch mit den Freunden die man aus der Schule oder Ähnlichem kennt zusammen das macht und nicht nur einfach alleine, ist das würde ich sagen schon ja schon mehr Verständnis dafür dann aufgekommen“ (A1: 35:27)

### 6.3.2 Analyse

Eine Koppelung an das Spiel auf der Ebene der Psychodynamik findet statt. Wie bereits vermutet, ergeben sich aus den Interviews, keine generellen Erkenntnisse welche Koppelungen genau stattfinden, da diese individuell sind. Lediglich die von Fritz genannten Entwicklungsaufgaben in Form des Ablösens vom Elternhaus und Zuwendung zu Peers (Fritz 2011: 34) findet bei einer Mehrzahl der Spieler statt.

Das digitale Spielen auch zu Frustration und Aggression führen kann, ist darauf zurückzuführen, dass nicht jede Herausforderung direkt bewältigt werden kann und in einem Teamspiel die eigene Kompetenz nicht immer über den Sieg entscheidet.

Ob das ‚Selbst etwas tun‘ einen entscheidenden Einfluss auf die Wahl digitaler Spiele als Unterhaltung hat, wurde durch den Fragebogen nicht explizit erhoben, es werden dem Spiel jedoch Funktionen zugewiesen, die insbesondere aktive Freizeitbeschäftigungen bieten können, etwa Erfolg zu erleben. Zudem wurde bereits unter Punkt 6.2 deutlich aufgezeigt, dass die Kompetenzbildung und die daraus resultierenden direkten Beloh-

nungswerte eine wesentliche Motivation sind. Während passive Freizeitbeschäftigungen, wie das Fernsehen, ebenfalls Kompetenzbildung fördern können, etwa durch Aneignung von Wissen, bieten sie doch nicht die damit verbundenen direkten Belohnungswerte, wie dies digitale Spiele tun. Letztlich kann durch diese Studie nur indirekt auf den Einfluss des ‚Selbst etwas tun‘ geschlossen werden, da dieser jedoch bereits bei Mayer (2009) deutlich aufgezeigt wurde, kann begründet angenommen werden, dass er auch bei den hier interviewten Spielern eine Rolle spielt. Ob und wie weit dieser Einfluss gesellschaftlich geprägt ist, lässt sich jedoch im Rahmen dieser Interviewstudie nicht herausarbeiten.

## 6.4 Der Einfluss der Sozialisation auf die subjektive Motivation

### 6.4.1 Aufbereitung der Daten

Die demographischen Daten der Spieler sind in Tabelle 1 dargestellt. Zusammenfassend sind sie zwischen 18 und 22 Jahren alt und haben bereits zwischen dem dritten und zehnten Lebensjahr mit der Nutzung digitaler Spiele begonnen. Bei drei Spielern hat der Vater in ihrer Kindheit privat Computer genutzt oder selbst digital gespielt. Dies wird als Einfluss auf die eigene Nutzung digitaler Spiele genannt. Bei den anderen Spielern wurde ein Einfluss der Familie ausgeschlossen.

„Mein Vater hat sich nen Computer zugelegt und hat selber gespielt.“  
(B2: 4:15)

Die Hälfte der Spieler kam demnach, durch eine Bezugsperson ihrer primären Sozialisation, den Vater, in Kontakt mit digitalen Spielen. Die andere Hälfte der Spieler kam, da die Familie ausgeschlossen wird, erst durch Peer-Groups und Werbung mit digitalen Spielen in Kontakt.

Obwohl der konkrete Verlauf der Nutzung digitaler Spiele nicht erhoben wurde, lassen sich einige Gemeinsamkeiten bei diesem aufzeigen. Auffällig ist, dass 5/6 der Befragten angeben vorher DotA gespielt, sowie 4/6 vorher *World of Warcraft* gespielt zu haben. Einige Spieler (2/6) gaben zudem an bereits vorher kompetitiv auf hohem Niveau gespielt zu haben, beide Spieler sind der Gruppe B zuzuordnen. Außerdem geben drei Spieler an in ihrer anfänglichen Rollenwahl von der bisherigen Computerspielsozialisation beeinflusst

gewesen zu seien:

„Am Anfang, als ich hauptsächlich alleine gespielt hab, sag ich mal, hab ich den ranged AD Slot belegt, weil das war einfach aus World of Warcraft, was ich vorher auch gespielt hatte“ (A1: 14:00)

Es zeigt sich demnach, dass die Spieler in ihren Erfahrungen bereits vor LoL Gemeinsamkeiten der Spielbiographie aufweisen, bei denen anzunehmen ist, dass sie das Vorwissen über das Genre, sowie die Bewertung des individuellen Spielspaßes beeinflusst haben.

Alle sechs Spieler haben gemeinsam mit Freunden aus dem realen Leben angefangen zu spielen. Woraus zu schließen ist, dass die Auswahl der Spiele auch vom Freundeskreis mitbestimmt wird und dieser, wie es bei Punkt 6.5 noch genauer aufgezeigt werden soll, einen Einfluss auf die Motivation hat.

Abgesehen von diesen Faktoren wird das Bezahlmodell ‚Free-To-Play‘ von drei Spielern als Anreiz genannt. Ein unbekanntes Spiel testen zu können, ohne dafür zu bezahlen, ermöglicht es den Spielern den subjektiven Unterhaltungsnutzen, ohne hohe Kosten in Kauf nehmen zu müssen, zu spezifizieren.

#### **6.4.2 Analyse**

Die der Analyse zugrunde liegende erste Annahme ist, dass die Sozialisation in einer technisierten Gesellschaft dazu führt, dass für Digital Natives digitale Spiele ein Teil ihrer Lebenswelt sind und als Freizeitbeschäftigung genutzt werden. Betrachtet man die erhobenen Daten, so zeigt sich, dass alle untersuchten Spieler Digital Natives sind. Sie sind zudem früh oder sehr früh in Kontakt mit digitalen Spielen gekommen. Dies geschah entweder durch das direkte familiäre Umfeld oder durch Einflüsse aus der weiteren Umwelt, wie Werbung und Freunde. Dadurch wird deutlich, wie fortgeschritten die Integration digitaler Spiele in den Alltag schon vor etwa zehn Jahren war. Digitale Spiele können berechtigt als Teil der Lebenswelt der befragten Spieler betrachtet werden, da sie ihnen bereits früh als Freizeitbeschäftigung präsentiert wurden. Dies war maßgeblich gesellschaftlich geprägt, denn sie mussten sich nicht explizit in die Materie einarbeiten, sondern erhielten das notwendige Wissen in ihrem gesellschaftlichen Sozialisationsprozess automatisch. Eine Koppelung der psychodynamischen Prozesse an das digitale Spiel wird

dadurch genau so wahrscheinlich wie eine Koppelung an andere Freizeitbeschäftigungen. Die meisten Haushalte bietet heute die Möglichkeit digitale Spiele zu nutzen, so befindet sich in 80% der deutschen Haushalte ein Computer (Czajka u.a. 2011: 344) der damit zu Recht als Alltagsgegenstand bezeichnet werden kann. Hingegen sind die Voraussetzungen für andere Freizeitbeschäftigungen etwa Musikinstrumente keine Alltagsgegenstände, sondern werden konkret zum Zweck des Musizierens erworben. Daraus kann erklärt werden, warum die Nutzerzahlen digitaler Spiele kontinuierlich steigen (Wolling 2009).

Die zweite Annahme ist, dass Digital Natives in ihrer Sozialisation Erfahrungen sammeln, die die subjektive Motivation zur Nutzung digitaler Spiele durch ausgeprägtes Vorwissen, eine präzisere Bewertung und damit weniger Notwendigkeit zur Reflexion, beeinflussen. Diese kann ebenfalls anhand der Daten bestätigt werden. Durch die frühe Nutzung digitaler Spiele als Freizeitbeschäftigung erwerben die Spieler Erfahrungen, diese enthalten sowohl Vorwissen für zukünftige Unterhaltungsentscheidungen, als auch präzise Einschätzungen darüber, wie der Unterhaltungsnutzen bestimmter digitaler Spiele individuell zu bewerten ist und verringern dadurch die Notwendigkeit zur Reflexion. Daraus lässt sich erklären, warum die meisten Spieler bereits Gemeinsamkeiten in vorher genutzten Spielen aufweisen. Die subjektiven Erwartungen bestimmen bei welchen Spielen die individuelle Bewertung besonders positiv oder negativ ausfällt. Dies ermöglicht es den Spielern Spiele auszusuchen, in denen diese Bewertung besonders positiv ist. Da die Spieler zudem über erhebliches Vorwissen verfügen, können sie diese Spiele leichter identifizieren. Es ist anzunehmen, dass die Reflexion der Entscheidung weniger ausführlich durchgeführt werden muss, da sie auf diesem festen Fundament aus Vorwissen und individueller Bewertung beruht. Daher konnten die Spieler präzise die Spiele finden den höchsten individuellen Unterhaltungsnutzen bieten. Die Überschneidungen der Spielbiographien kann auf diesen Selektionsprozess zurückgeführt werden. Dass die Spieler letztlich alle LoL spielen wurde außerdem dadurch begünstigt, dass dieses die notwendige Reflexion durch sein Bezahlmodell noch weiter reduziert.



## 6.5 Soziodynamik

### 6.5.1 Aufbereitung der Daten

- Die persönliche Freundesliste:

Alle untersuchten Spieler haben mit Freunden aus dem realen Leben angefangen LoL zu spielen.

„LoL hat für mich ziemlich große Bedeutung. Vor allem weil sehr viel Freunde von mir das Spiel auch spielen und da haben wir echt wirklich viel Spaß.“ (A2: 4:55)

Im Verlauf der Kompetenzentwicklung geben zudem alle Spieler an virtuell Bekanntschaften geschlossen zu haben

„Die Online-Bekanntschaften die man kriegt weils, weil man mit ihnen zusammen im Spiel war, zufälligerweise auch wieder. Mit denen man sich dann gut verstanden hat, gut zusammen ausgekommen ist. Die man dann zur Freundesliste im Spiel hinzufügt und dabei dann öfter mal mit denen spielt.“(A1: 16:10)

Diese kamen, wie im Zitat deutlich wird, im Regelfall durch das Hinzufügen zur Freundesliste nach dem Spiel zustande. Ein Großteil (5/6) der Spieler berichten jedoch auch davon, dass sie zur Freundesliste von Spielern hinzugefügt wurden, um diesen Fragen zum Spiel zu beantworten. Dies führen die Spieler auf ihre gute Performanz in Spielen, die via Livestream übertragen wurden oder darauf, dass sie in der eSport Community bekannter wurden zurück.

„Dann bekommt man eben einen Namen dann adden<sup>10</sup> einen viele Leute, dann wollen Leute eben schon von mir Ratschläge und was wissen“ (A2: 23:10)

Die rein virtuellen Kontakte, die außerhalb der Organisationsform des Teams zustande kamen, sind relativ schnell vergänglich „mit denen hab ich auch kaum noch Kontakt wo ich damals sehr viel mit gespielt hab“ (A3: 25:00). Dies steht teilweise im Zusammenhang mit der Kompetenzentwicklung:

„Im Spiel ist, dass man wenn man sich durch die Spezialisierung verbessert, dass dann einige Leute dat man mit einigen Leuten wieder weniger Kontakt hat wieder weniger spielt und dadurch dann neue Leute kommen.“ (A1: 51:13)

---

<sup>10</sup> „Adden“ bedeutet „hinzufügen zur Freundesliste“.

Es bilden sich allerdings auch intensivere Kontakte aus, dies geschieht vor allem im Rahmen von Teams.

- Das Team:

Alle Spieler sind oder waren in Teams. Die Spieler sind zu ihren Teams durch spielbezogene Kontakte oder die aktive Suche nach einem Team gekommen.

„Und dann war ich in nen paar Spielen gut mit Leuten die ich nicht kannte, die haben mich dann angeschrieben und gesagt ‚hey du spielst richtig gut wollen wa vielleicht nen Team aufmachen und nen bisschen wat spielen‘“ (B1 6:16)

„Die Clans findet man dann meistens in Foren“ (A2: 31:55)

Diese Kontakte verlassen oftmals die virtuelle Sphäre des Spiels und entwickeln sich zu realen Bekanntschaften oder Freundschaften. So geben (4/6) Spielern an ihr Team auch offline zu kennen. Bei den anderen Beiden trifft dies ebenfalls auf einzelne Mitglieder der Teams oder ehemalige Teams zu. Festzustellen ist, dass alle drei Spieler der Gruppe B ihre Teams auch offline kennen, was maßgeblich auf das Teilnehmen an Offline-Turnieren zurückzuführen ist.

„Das war so, dass ich das Team wie es jetzt aufgebaut ist bis auf einen Spieler komplett offline getroffen hab, als ich auf der WCG11 Deutschland [...] vertreten hab. [...]Ich hab gemerkt, dass ich mit denen besonders warm wurde und hab mit denen halt auch regen Kontakt dann gehegt.“ (B2: 17:52)

Die Meisten (5/6) spielen dabei nur mit Spielern, die sie spielbezogen kennengelernt haben, im Team. Lediglich einer ist mit einem Freund, den er aus dem realen Leben bereits kannte, in einem Team. Dies deckt sich mit dem Ergebnis, dass das Spiel der realen Freunde im Regelfall auf niedrigerem Niveau stattfindet (4/6) und sich lediglich bei einigen Spielern (2/6) einzelne Freunde mit spezialisiert haben.

Sich in einem Team zu organisieren hat dabei mehrere Funktionen für die Spieler. Das Spielen in einem festen Team verschafft den Spielern Wettbewerbsvorteile, so geben alle sechs an, mit einem festen Team erfolgreicher zu sein als ohne. Der Spieler B3 beschreibt die Bedeutung des Teamplays:

---

<sup>11</sup> WCG steht für World Cyber Games. Dies ist eines der größten internationalen Turniere im eSport ([www.wcg.com](http://www.wcg.com))



„Premade<sup>12</sup> bevorzuge ich schon auf jeden Fall ist ein viel besseres Spiel, kann das Team viel mehr verbessern. Trainingsabhängig wie gut das Team ist, also man kann zum Beispiel fünf gute Spieler zusammen werfen und es muss trotzdem das Teamplay halt stimmen“ (B3: 11:25)

Der zweite Grund ist, dass das gemeinsame Spielen als unterhaltsamer empfunden wird.

„Da motiviert einen der Clan schon sehr, weil sich dann wirklich fünf Leute sind dann im Teamspeak und freuen sich dann eben wenn man wirklich eine harte Partie gewinnt. (A2: 34:12)

Die Auswahl der Teams findet dabei nach unterschiedlichen Kriterien statt. Bei allen Spielern ist festzustellen, dass der Erfolg des Teams ein wichtiges Kriterium ist, obwohl zwei Spieler der Gruppe A schon Teams verlassen haben, da sie sich nicht mit den strengen Regelungen und Trainingszeiten, die zur Verbesserung des Teams führen sollten, arrangieren konnten.

Drei Spieler erwähnten zudem, dass ihnen das Soziale bei der Auswahl von Teams sehr wichtig ist. Ein Zusammenhang mit dem besonderen Erfolg von Gruppe B lässt sich dabei nicht feststellen, so gab etwa der Spieler B2 an: „Wenn man mit ner Person gut klar- kommt, kann man mit ihm / mit ihr im Team spielen, wenn nicht dann nicht unbedingt.“ (B2: 15:43)

Generell stellen die Spieler fest, dass sie mit steigender Kompetenz weniger mit ihren realen Freunden, die nicht die gleichen Kompetenzen entwickelt haben, spielen. Das Spielen mit den Freunden findet jedoch weiterhin statt und wird dem ernsthaft durchgeführten kompetitivem Spielen entgegengestellt. Besonders deutlich wird dies bei B1, der auf die Frage, welche Rolle der Freundeskreis, bei seiner Spezialisierung, einnimmt antwortet:

„Freundeskreis halt ja der Einfluss ist auch nicht so groß, weil ist halt mehr das casual Spielen und das ab und zu mal Spielen aus Spaß mit Freunden. Das hat auch halt keinen Einfluss auf meine Spezialisierung und da das wichtige ist halt der Clan, die Leute mit denen ich wirklich zusammen spiel, weil sie gut sind.“ (B1: 29:42)

- Spielbezogene Websites und Foren:

---

<sup>12</sup> Premade bedeutet, dass man nicht mit zufälligen Mitspielern die das Spiel anhand des Rankings aussucht, sondern mit seinem Team spielt.

Mehrere Spieler (3/6) geben an regelmäßig in spielbezogenen Foren aktiv zu sein oder spielbezogene Websites anzusehen. Ein Spieler zeigt auf, dass dort der persönliche Status in Form von Abzeichen repräsentiert wird und mitunter dazu führt, dass Aussagen dieser Spieler ein höheres Gewicht zugesprochen wird.

„Im Forum gibt es ja die schönen Badges, die da in Stufen eingeteilt sind, dass also je nachdem wie erfolgreich man gespielt hat kriegt man da son Bildchen daneben und das dann schon die Leute dann sagen ‚ja guck mal der hat halt das blaue Bildchen‘“ (A1: 56:10)

Die Foren werden genutzt um sich über das Spiel auszutauschen und dienen der Team-suche, sowie der Kompetenzentwicklung durch Diskussionen zu Strategien und dem Erwerb von Wissen über das Spiel.

- Die eSport Community:

Die Spieler erfahren von der eSport Community soziale Anerkennung. Diese äußert sich bereits auf den drei vorher genannten Ebenen, erreicht jedoch bei einem bestimmten Status eine neue Qualität. Nicht alle der interviewten Spieler sind derart bekannt, dass die eSport Community auf sie aufmerksam wird. Die untersuchten Spieler wirken jedoch alle an der eSport Community mit, indem sie die Top-Spiele rezipieren oder Teilnehmer dieser sind. Die Spieler der Gruppe B haben alle Offline-Turniererfahrung. Spieler B2 beschreibt dies anschaulich:

„Also ich sag mal auf Offline-Events was man da hat, ist man bekommt von außen sehr viel Input, es stehen tausende Leute da, es ist Stress, es ist purer Stress.[...] Aber generell ist es immer noch annehmbar, also es ist wirklich angenehmes Gefühl wenn man sich dran gewöhnt hat.“ (B2: 39:41)

Die weniger erfolgreichen Spieler der Gruppe A geben dafür mehrheitlich (2/3) an Livestreams der Top-Spieler zu rezipieren, um sich selbst zu verbessern. Der Bekanntheitsgrad der Spieler reicht selten bis in die reale Welt. Nur ein Spieler gibt an, auch realweltlich wiedererkannt zu werden. Für 2/3 Spieler, die aktiv in Top-Teams spielen, bietet der eSport neben den bereits erörterten Motiven ein weiteres: das Reisen. Denn durch das Teilnehmen an Offlineevents reisen die Spieler viel.

„Reisen wollte ich. Ich wollte, ich wollte, auf jeden Fall nach Asien durchspielen mal und ja das ist nen großes Ziel. Es war halt so, dass die Weltmeisterschaft halt da in Asien war, so als ich angefangen hab professionell zu spielen und da hab ich gesagt ‚ja ich möchte so gut werden, dass ich das schaffe dahin zu kommen mit meinem Team‘ und das war halt nen großes Ziel“ (B1: 52:20)

### 6.5.2 Analyse

- Die persönliche Freundesliste:

Aus den gesammelten Daten geht hervor, dass die Kontakte die in der persönlichen Freundesliste organisiert werden großen Einfluss auf die Motivation haben. Dort werden die realen Freunde und Bekanntschaften die LoL spielen gesammelt, welche insbesondere die anfängliche Motivation zur Nutzung des Spiels beeinflussen, indem sie auf das Spiel aufmerksam machen. Da diese sich nur selten mit dem interviewten Spieler mitentwickelt haben und somit die Belohnungswerte durch Kompetenzentwicklung einschränken, da das Spiel bei schwächeren Mitspielern auch schwächere Gegner zuweist, spielen die Spieler vermehrt mit anderen Mitspielern. Dabei kommt es zur Ausbildung neuer virtueller Beziehungen, die außerhalb von Teams durch das gemeinsame Spielen entstehen. Diese sind oftmals nicht sehr beständig, da sie nicht die persönliche Bindung zum Spieler haben die seine realen Bekanntschaften haben, wodurch sie sich bei weiterer Kompetenzsteigerung lösen. Es kann angenommen werden, dass beide Gruppen im Kern die gleiche Funktion erfüllen, die Spieler nehmen es als unterhaltsamer wahr, wenn sie mit anderen Spielern die sie, wenn auch nur flüchtig, kennen zusammenspielen. Zudem bietet das gemeinsame Spielen, solange die real oder virtuell eingegangenen Bekanntschaften des Spielers ein ähnliches Kompetenzniveau aufweisen, die Möglichkeit erste Kompetenzen im Bereich Teamplay auszubilden, wodurch Belohnungswerte entstehen die die Motivation aufrechterhalten. Die realen Bekanntschaften bieten offenbar besonders hohe soziale Belohnungswerte. Dieser Schluss kann damit begründet werden, da die Spieler auch bei erheblichen Kompetenzunterschieden weiterhin regelmäßig mit ihren realen Bekanntschaften spielen. Sie werden als entspannender Gegenpol zum erfolgsorientierten Spielen betrachtet und bieten damit auch psychodynamische Anknüpfungspunkte.

Ein weiterer Typ virtueller Kontakte sind die virtuellen Bekanntschaften, die klar ergebnisorientiert eingegangen werden. Diese ohne vorheriges gemeinsames Spielen entstehen-

den Kontakte, resultieren aus der Performanz des Spielers in Livestreams oder aus seinem hohen Bekanntheitsgrad und dienen dem aktiven Part, also demjenigen der die Bekanntschaft sucht, zur Kompetenzentwicklung. Aus den Aussagen der Spieler geht zudem hervor, dass diese Kontakte dem passiven Part Belohnungswerte in Form sozialer Anerkennung bieten.

- Das Team:

Die Interviews zeigen, dass die Organisation in Teams für die Spieler zwei wesentliche Funktionen erfüllt. Die erste Funktion ist der Wettkampf. Um an sanktionierten Wettkämpfen teilnehmen zu können, ist ein Team die Voraussetzung. Zudem ermöglicht das Spielen im Team den Erwerb weiterer Kompetenzen, die sich unter dem Schlagwort Teamplay zusammenfassen lassen und den Spielern mit einem festen Team Wettbewerbsvorteile bieten. Diese Wettkampffunktion ermöglicht das langfristige Aufrechterhalten des unter Punkt 4.2 dargestellten Kreislaufs. In dessen Rahmen Kompetenzentwicklung zu motivierenden Belohnungswerten führt und welcher, nur durch die Möglichkeit weitere Kompetenzen entwickeln oder verbessern zu können, aufrecht erhalten werden kann. Dadurch kann erklärt werden, warum die Spieler ab einem gewissen Kompetenzniveau begonnen haben aktiv nach Teams zu suchen oder Teams, mit ähnlich kompetenten Spielern aus ihrer Freundesliste, gegründet haben.

Die zweite wesentliche Funktion des Teams liegt darin, dass das gemeinsame Spiel als unterhaltsamer empfunden wird. Daher ist für die Hälfte der befragten Spieler eine gewisse Sympathie mit den anderen Teammitgliedern ein wesentliches Auswahlkriterium. Die, bereits auf der Ebene der Freundesliste aufgezeigten, sozialen Belohnungswerte werden auch auf Teamebene angestrebt. Dies führt soweit, dass die Spieler motiviert sind diese Kontakte auch in der realen Welt auszubauen, indem sich einzelne Teammitglieder oder ganze Teams treffen. Durch solche Treffen wird die Bindung der Spieler intensiver und es ist anzunehmen, dass sich dies auf die empfangenen sozialen Belohnungswerte positiv auswirkt. Insbesondere da bereits bei den von vornherein realen Kontakten festgestellt wurde, dass diese besonders starke soziale Belohnungswerte bieten.

Zusammenfassend erfüllt das Spielen im Team für die Motivation zwei wesentliche

Funktionen. Es ermöglicht eine Aufrechterhaltung der Belohnungswerte durch Kompetenzentwicklung und Wettkampf. Außerdem bietet es den erhöhten Spielspaß gemeinsamen Spielens. Die Motive sich im Team zu organisieren können als gesättigt angesehen werden, da sie sich mit der Studie von Wimmer u.a., welche in einer qualitativen leitfadengestützten Interviewreihe mit 18 Spielern ebenfalls die Motive: Wettkampfteilnahme, Wettkampfvorteile (Teamplay), und „Spaß“ am gemeinsamen Spiel identifizieren (Wimmer u.a. 2009: 156f.) decken.

- Spielbezogene Websites und Foren:

Die Daten zu der Bedeutung von Websites und Foren sind nicht eindeutig, einige Spieler informieren sich in Foren, weshalb angenommen werden kann, dass diese die weitere Kompetenzentwicklung begünstigen. Zudem können sie soziale Belohnungswerte in Form von sozialer Anerkennung bieten. Ein einheitliches Bild ihrer Bedeutung für die Motivation kann jedoch nicht abschließend gezeichnet werden.

- Die eSport Community:

Ein Teil der sozialen Einheit ‚eSport Community‘ wurde bereits im ersten Abschnitt behandelt. Die Spieler erfahren soziale Anerkennung durch Hilfsgesuche und Anfragen für gemeinsames Spielen. Es zeigt sich, dass durch die Livestreams ein System entstanden ist, in dem die weniger erfolgreichen/kompetenten Spieler den besonders erfolgreichen Spielern zuschauen um Kompetenzen zu entwickeln, die ihnen Belohnungswerte erbringen. Dieses wiederum wird von den besonders erfolgreichen Spielern als soziale Anerkennung in Form von hohen Zuschauerzahlen wahrgenommen und bietet ihnen Belohnungswerte. Auf Offline-Turnieren bieten zudem die Zuschauer vor Ort Anerkennung.

In Unterpunkt 6.1 wurde aufgezeigt, dass das monetär entlohnte Spielen weiterhin Spiel bleibt. Das verdiente Geld ist zwar nur ein Bonus für die ohnehin vorhandene Motivation, bietet aber Belohnungswerte. Dieser Belohnungswert kommt auch bei dem, von 2/3 Spielern der Gruppe B genannten, Motiv, ‚Reisen zu Offline-Turnieren‘ zum Tragen, da deren Kosten oftmals die monatlichen Einnahmen der Spieler weit übersteigen. Zudem werden die Reisen als wertvolle Lebenserfahrungen eingeschätzt und tragen somit zur

Motivation bei.

Insgesamt kann die eSport Community als großer Faktor für die Motivation besonders erfolgreicher Spieler gesehen werden, da sie ihnen vielfältige Belohnungswerte offeriert. Aber sie ist auch für die weniger erfolgreichen Spieler relevant, da die professionellen Spieler durch ihre Performanz auf Livestreams den weniger erfolgreichen Spielern Möglichkeiten zur Kompetenzentwicklung aufzeigen, welche aus dem reinen Spielen ab einem gewissen Kompetenzniveau offenbar nicht mehr automatisch erkannt werden. Sie erfüllen damit die Funktion anderer Liveübertragungen wie etwa das eines Fußballspiel. Sie bieten rezeptive Unterhaltung und die Möglichkeit Taktiken und Spielzüge zu übernehmen und in das eigene Spiel einzubauen.

## **7 Fazit**

Ziel dieser Papers war es eine Erklärung für die Verbreitung teamorientierter Onlinespiele zu finden, sowie aufzuzeigen warum die Spieler so viel Zeit in den Kompetenzerwerb investieren. Anhand der Interviewstudie konnten verschiedene zentrale Motive für die Nutzung des Genres teamorientierte PvP-Onlinespiele identifiziert werden: Wettkampf, Kompetenzentwicklung und soziale Gemeinschaften sind die drei Felder, die das Genre definieren und die Spieler durch Belohnungswerte motivieren. Das Modell der strukturellen Koppelung erfüllte seinen Zweck als Rahmentheorie und ermöglichte es die Interviews differenziert auszuwerten. Dabei wirken die zentralen Motive auf allen Ebenen der strukturellen Koppelungen. Dies war zu erwarten, da die Ebenen nicht trennscharf sondern „miteinander verwoben“ (Fritz 2011: 32) sind.

Neben den Motiven wurde überprüft, in wie fern die Nutzung digitaler Spiele gesellschaftlich geprägt ist. Dabei zeigte sich, dass die Spieler bereits in einer Umwelt aufgewachsen sind in der digitale Technik zum Alltag gehörte. So wurde die Hälfte der untersuchten Spieler durch den Vater und dessen eigenes Spielen oder seine Technikaffinität beeinflusst. Im Rahmen steigender Nutzerzahlen und der weiteren Verbreitung von Technik im Alltag, der Prozentsatz der Haushalte mit Computern stieg von 2002 (57%) bis 2010 (80%) um 23% (Czajka u.a. 2011: 344), kann angenommen werden, dass durch einen Alterseffekt die nachfolgenden Generationen zunehmend mehr von technikaffinen Eltern, die



digitale Spiele nutzen, erzogen werden. Zudem ist durch die Verbreitung und Kapazitätssteigerung des Internets heute eher zu erwarten, dass Heranwachsende bereits früh Onlinespiele nutzen, da der Anteil der Haushalte mit Breitbandinternet alleine von 2006 (50%) bis 2010 (91%) um 41% gestiegen ist (ebd.: 344). Es konnte aufgezeigt werden, dass digitales Spielen für die untersuchten Spieler eine normale Freizeitbeschäftigung ist. Aus den Zahlen lässt sich schließen, dass dies für immer mehr Kinder und Jugendliche der Fall ist und sein wird. Daraus resultierend könnte sich digitales Spielen und der eSport zu einem Breitensport entwickeln, soweit bei den aktuellen Nutzerzahlen nicht bereits davon gesprochen werden kann. Auch der Einfluss der Technik auf unsere Beziehungen und Kontakte lässt sich anhand der Ergebnisse aufzeigen. Die Kontakte in der virtuellen und realen Welt verschmelzen. Die Spieler haben alle mit realen Kontakten begonnen zu spielen. Das Spiel ermöglichte es ihnen jedoch weitere Kontakte zu knüpfen, die teilweise auch zu realen Kontakten wurden. Das Spiel fordert und fördert solche Kontakte, da sie für die Kompetenzentwicklung wichtig sind. Aber sie erfüllen auch für das Individuum eine weitere Funktion, denn sie dienen der Befriedigung des dem sozialen Wesen des Menschen inhärenten Bedürfnis nach sozialen Kontakten. Sie übernehmen damit teilweise Funktionen, die vor der Verbreitung des Internets noch weitestgehend realen zwischenmenschlichen Beziehungen vorbehalten waren.

Diese Studie konnte einen Einblick in die Motive und Kompetenzentwicklungsprozesse der besonders erfolgreichen Spieler von teamorientierten Onlinespielen bieten. Durch den begrenzten Rahmen haben die Ergebnisse jedoch nur einen explorativen Charakter, da eine Sättigung kaum gegeben ist.

## Literatur

Adelmann, Ralf/ Winkler, Hartmut (2009): Selbst etwas tun. Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen, Vortrag HBK Braunschweig, verfügbar unter:  
<http://www.strategiespielen.de/wordpress/wp-content/uploads/adelmann-winkler-handeln.pdf>

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (2012): Breitbandstrategie: Flächendeckende Breitbandversorgung forcieren - Aufbau von Hochleistungsnetzen unterstützen, verfügbar unter:  
<http://www.zukunft-breitband.de/BBA/Navigation/breitbandstrategie.html>

Czajka, Sebastian/ Kleinegees, Udo/ Kott, Kristina (2011): Freizeit und Mediennutzung, in: Statistisches Bundesamt (Hrsg.): Datenreport 2011, S. 341- 353, verfügbar unter:  
[https://www.destatis.de/DE/Publikationen/Datenreport/Downloads/Datenreport2011Kap13.pdf?\\_\\_blob=publicationFile](https://www.destatis.de/DE/Publikationen/Datenreport/Downloads/Datenreport2011Kap13.pdf?__blob=publicationFile)

- Deutscher eSport Bund (2012): Wissen, verfügbar unter: <http://www.e-sb.de/C1350/wissen.htm>
- Elias, Norbert (1976): Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen, Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Fnatic Clan (2012): Fnatic Professionals, verfügbar unter: <http://fnatic.com/players/>
- Frei, Felix/ Hugentobler, Margit/ Alioth, Andreas/ Duell, Werner/ Ruch, Luzian (1993): Die kompetente Organisation: Qualifizierende Arbeitsgestaltung – die europäische Alternative, Stuttgart: VdF
- Fritz, Jürgen (2011): Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten, Berlin: VISTAS
- Fritz, Jürgen/ Lampert, Claudia/ Schmidt, Jan-Hinrik/ Witting, Tanja (Hrsg.) (2011): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet, Berlin: VISTAS
- Hartig, Johannes (2008): Kompetenzen als Ergebnisse von Bildungsprozessen, in: Jude, Nina/ Hartig, Johannes/ Klieme, Eckhard (Hrsg.): Kompetenzerfassung in pädagogischen Handlungsfeldern. Theorien, Konzepte, Methoden, Bonn/Berlin: BMBF, Bd. 26, S. 13-24
- Hartmann, Tilo (2009): 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, 2. Auflage, Wiesbaden: VS, S. 211-224
- Horkheimer, Max/ Adorno, Theodor W.(1981): Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Gesammelte Schriften, Bd. 3, Frankfurt am Main: Fischer
- Huizinga, Johan (1956): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg: Rowohlt
- Jung, Eberhard (2010): Kompetenzerwerb. Grundlagen, Didaktik, Überprüfbarkeit, München: Oldenbourg
- Juul, Jesper (2005): half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, Cambridge: MIT Press
- Kent, Steven L. (2003): Alternate Reality. The history of massively multiplayer online games, verfügbar unter: <http://archive.gamespy.com/amdmog/week1/>
- Klieme, Eckhard/ Hartig, Johannes (2007): Kompetenzkonzepte in den Sozialwissenschaften und im erziehungswissenschaftlichen Diskurs, in: Prenzel, Manfred/ Gogolin, Ingrid/ Krüger, Heinz-Herrmann (Hrsg.): Kompetenzdiagnostik, 8, 2007, S. 11-29
- Klimmt, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote, Köln: Harlem
- Ladas, Manuel (2002): Brutale Spiele(r)?, Frankfurt am Main: Peter Lang
- leagueoflegends.com (2011a): Season One Championship Reaches 900,000 Viewers, verfügbar unter: <http://na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=864376>
- leagueoflegends.com (2011b): Community grows to 32 Million Players, verfügbar unter: <http://na.leagueoflegends.com/news/community-grows-32-million-players>
- leagueoflegends.com (2012): Compete in Season Two, verfügbar unter: <http://competitive.euw.leagueoflegends.com/competitive/season-2/join-challenger-circuit>
- Lehmann, Philipp/ Reiter, Andreas/ Schumann, Christina/ Wolling, Jens (2009): Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen, in: Quandt, Thorsten/ Wimmer, Jeffrey/ Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, 2. Aufl., Wiesbaden: VS, S.241-261

Mayer, Monica Alice (2009): Warum leben wenn man stattdessen spielen kann? Kognition, Motivation und Emotion am Beispiel digitaler Spiele, Boizenburg: Hülsbusch

Prensky, Marc (2001): Digital Natives, Digital Immigrants, in: On the Horizon, MCB University Press, 9 (5), Oktober 2001, verfügbar unter: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Quandt, Thorsten/ Festl Ruth (2011): Gamestat 2011: Viele Gelegenheitszocker, wenige Extremgamer, Pressemeldung zur Studie Gamestat 2011 vom 7.4.2011, verfügbar unter: <https://sofoga.uni-hohenheim.de/92795>

Salisch, Maria von/ Kristen, Astrid/ Oppl, Caroline (2007): Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern, Stuttgart: Kohlhammer

Schmuck, André/ Schmuck, Patrick (2009): Einflüsse vergesellschaftender Faktoren auf posttraditionale Vergemeinschaftungsformen am Beispiel der eSport-Szene, in: Compagna, Diego/ Shire, Karin (Hrsg.): Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien, no 06/2009, Universität Duisburg-Essen, verfügbar unter: [http://www.uni-due.de/imperia/md/content/soziologie/shire/wpkts\\_2009\\_06.pdf](http://www.uni-due.de/imperia/md/content/soziologie/shire/wpkts_2009_06.pdf)

Trepte, Sabine/ Klimmt, Christoph (Hrsg.) (2003): Computerspiele und Aggression, in: Zeitschrift für Medienpsychologie, 2003, H.4

Wagner, Michael (2008): Interaktionstechnologie im gesellschaftlichen Spiel, in: Mitgutsch, Konstantin/ Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen, Wien: Universitäts-Verlagsbuchhandlung, S.47-55

Weber, Max (1972): Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriß der verstehenden Soziologie, 5. Auflage, Tübingen: Mohr

Wimmer, Jeffrey/ Quandt, Thorsten/ Vogel, Kristin (2009): Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans, in: Quandt, Thorsten/ Wimmer, Jeffrey/ Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, 2. Aufl., Wiesbaden: VS, S.149-167

Wolling, Jens (2009): Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, in: Quandt, Thorsten/ Wimmer, Jeffrey/ Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, 2. Aufl., Wiesbaden: VS, S.73-93

Wünsch, Carsten/ Jenderek, Bastian (2009): Computerspielen als Unterhaltung, in: Quandt, Thorsten/ Wimmer, Jeffrey/ Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, 2. Aufl., Wiesbaden: VS, S.41-56