

Mediadesign Hochschule - Berlin



Bachelorarbeit zum Thema:

# **Eine Analyse der Psychologie des Sammelns in Videospiele**

zur Erlangung des akademischen Grades eines

**Bachelor of Science**

Vorgelegt von:

Edgar Schoenknecht

**Email:** edgar@schoenknecht.email

**Matrikelnummer:** 104101517

**Fachsemester:** 7. Semester

**Studiengang:** Game Design

Bearbeitungszeit: 2 Monate

Erstgutachter: Prof. Uke Bosse

Zweitgutachter: Prof. Don-Oliver Matthies

# Eidesstaatlicheerklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, alle wörtlichen und sinngemäßen Übernahmen als solche gekennzeichnet und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Edgar Schoenknecht

**Email:** edgar@schoenknecht.email

Unterschrift: \_\_\_\_\_

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abstract</b>	<b>3</b>
<b>1. Warum wir Sammeln</b>	<b>3</b>
1.1. Einleitung	3
1.2. Nach Alois Hahn	6
1.2.1. Sammeln und Vorratsbildung oder die soziale Vergegenwärtigung der Zukunft	6
1.2.2. Sammeln als Selbstzweck oder der Sammler als Ästhet	6
1.3. Nach Justin Stagl	7
1.3.1. Funktionen des Sammelns	7
1.3.1.1. Identitätsbildung	7
1.3.1.2. Entstehung des Eigentums	8
1.3.1.3. Erschließung des Raumes	8
1.3.1.4. Erschließung der Zeit	9
1.3.2. Antriebe zum Sammeln	9
1.3.2.1. Angst	9
1.3.2.2. Lust	10
1.3.2.3. Zurschaustellung und Ordnung	11
1.3.3. Zur Soziologie des Sammlers	11
1.3.3.1. Vom Glanz und Elend des Sammlers	12
1.3.3.1.1. Exzentrizität	12
1.3.3.1.2. Triebhaftigkeit	13
1.3.3.1.3. Sedimentieren	14
1.3.3.1.4. Fetischismus	14
1.4. Sammeln in Videospiele	15
1.4.1. Behaviorismus	15
1.4.2. Skinnerbox	17
1.4.3. Anwendung der operanten Konditionierung in Videospiele	19
1.4.4. Wenn spielen zur Arbeit wird (grinding)	21
1.4.4.1. Flow	21
1.4.4.1.1. Grinding to Mastery and Flow	23
1.4.4.1.1.1. Phasen	24
1.4.4.1.1.2 Cycle	25
<b>2. Ergebnis</b>	<b>26</b>
2.1. Analyse Fallout 76	26
2.2. Erkenntnisse zum Lusttrieb	29
2.3. Erkenntnisse hinsichtlich der Fragestellung	30
<b>3. Diskussion</b>	<b>31</b>
<b>4. Fazit</b>	<b>32</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>34</b>

# Abstract

Diese Arbeit wird sich mit mit der Anthropologie des Sammeln und dem virtuellen Sammeln in Videospiele befassen. Das erste Kapitel beschäftigt sich mit der Erläuterung des theoretischen Teils von Funktion, Antrieb und Soziologie des Sammeln. Danach wird der Behaviorismus thematisiert, dessen Lerntheorien in Videospiele benutzt werden, um Spieler zum Sammeln zu konditionieren. Das zweite Kapitel versucht dann Anhand der theoretischen Aspekte, eine Analyse anhand dem Spiel Fallout 76 und setzt sich mit einigen gewonnen Erkenntnissen auseinander. Darauf folgt eine Diskussion und endet mit einem Fazit.

## 1. Warum wir Sammeln

### 1.1. Einleitung

Wenn man versucht herauszufinden, was den modernen Menschen zum Sammeln verleitet, dann denkt vermutlich jeder erst einmal an den Steinzeitmenschen. Für den Steinzeitmenschen war diese Fähigkeit überlebenswichtig, da seine Existenz davon abhing, was er an Vorräten sammeln konnte und welche Erfolge er bei der Jagd erzielte. Wobei die Jagd, neben der Fischerei, eine Sonderform des Sammeln darstellt. (Stagl 1998, S. 38) Sammeln ist also, für den Menschen eine Art von Selbsterhaltungstrieb oder einfacher gesagt, es liegt in seiner Natur. (Stagl 1998, S. 37f)

#### **Versuch einer Definition**

Wenn man das Sammeln in Videospiele betrachtet, dann stellt man fest, das dies mittlerweile ein selbstverständlicher und elementarer Prozess ist. Die Spieler denken kaum darüber nach. Es sind Grundmechanismen wie Laufen oder Springen. Der Spieler-Avatar ist geradezu nicht überlebensfähig, ohne das Einsammeln von Lebenspunkten, Munition um sich zu verteidigen/anzugreifen, Energie, Rüstung, Nahrung, Rohstoffe und sonstiges allerlei. Das Sammeln von Siegpunkten zum Beispiel ist Voraussetzung, um einen Richtwert zu bilden der besagt, wer das Spiel

gewonnen oder verloren hat. Nun wäre es durchaus legitim zu behaupten, dass Siegpunkte und dergleichen zu sammeln, keine im eigentlichen Sinne gemeinte Sammelhandlung darstellt, da man dies nicht aktiv sondern passiv durch eine vordefinierte Handlung tut. Und ist Sammeln nicht ein aktiver Prozess? Der Sammler bückt sich um Beeren oder Pilze zu sammeln. Man fährt mit dem Traktor das bestellte Feld ab, um die Ernte einzusammeln. Die Beute wird erlegt, um Fleisch, Fell und Knochen von ihr zu sammeln. Mit anderen Worten, es wird eine gewisse Tätigkeit ausgeübt, mit der Absicht, etwas gezielt zu sammeln. Siegpunkte hingegen werden automatisch von einem vorprogrammierten System vergeben (bei Videospiele). Sammelt man nicht auch einen schlechten Ruf bei den, Nachbarn, wenn man mit voll aufgedrehten Boxen den ganzen Tag Videospiele spielt und diese von hämmernden Explosionen, ratternden Maschinengewehren und horrendem Gefluche malträtiert werden? Wenn man sich als Kleinkind am Feuer die Hand verbrennt, dann sammelt man die Erfahrung, dass Feuer heiß und gefährlich ist. Auch Gläubige erhoffen sich durch einhalten von Richtlinien (oft niedergeschrieben in alten überlieferten Regelwerken) oder Opfergaben, bei ihrer Gottheit "Treuepunkte" zu sammeln, um diese bei passender Gelegenheit (Tod, Sünde) einzutauschen. Dies ist natürlich überspitzt ausgedrückt und soll keine Religiösen Gefühle verletzen. Diese Beispiele sollen nur die Vielzahl an Möglichkeiten aufzeigen, wie der Begriff "Sammeln" verwendet werden kann.

"Der tatsächliche Sprachgebrauch verbindet den Ausdruck Sammeln mit zahlreichen Objekten: Man kann Nützliches und Wertloses sammeln. Pilze und Bierdeckel. Materielles und Immaterielles. Münzen und Erfahrungen. Belebtes und Unbelebtes. Tiere und Steine. Lebendiges und Abgestorbenes, Frauen und Schmetterlinge." (Hahn, 1984, S. 1)

"Sammeln" heißt, Zerstreutes von gleicher oder ähnlicher Beschaffenheit am selben Ort zusammentragen. Diese sich aus dem sprachgeschichtlichen Befund ergebende Begriffsbestimmung möchte ich noch um zwei Punkte ergänzen: Der Vorgang erfolgt, erstens, stückweise, allmählich, und erbringt, zweitens eine geordnete Menge, eine "Sammlung" eben und nicht bloß eine ungeordnete

Masse oder "Ansammlung". Der Gegenbegriff zu "sammeln" ist "zerstreuen".  
(Stagl, 1998, S. 37)

Es ist schwierig anhand dieser Definitionen das Siegpunkt-Dilemma eindeutig zu lösen. Siegpunkte in Videospiele sind zwar immateriell, aber sie sind weder zerstreut, noch werden sie vom Spieler an einem Ort zusammengetragen. Anders vielleicht bei einem Brettspiel, wo Siegpunkte in Form von Objekten dargestellt werden und diese ggf. auf einem Spielfeld abgelegt werden müssen. Diese Beispiele zeigen, dass eine eindeutige Definition im Bezug auf den Begriff Sammeln, anhand solch trennscharfer Kategorien, nicht getroffen werden kann. Wobei eine konkrete Definition auch nicht nötig ist. Denn gesammelt wird das, was vom Sammler als sammelwürdig angesehen wird.

"Wir nehmen die Sammler so, wie wir sie finden, und wollen versuchen, sie zu verstehen. Deshalb werden wir auch nicht das eigentliche Sammeln vom uneigentlichen unterscheiden. Uns genügt es, die Verschiedenheit der Formen, Anlässe und Motive festzustellen und womöglich deutend zu erklären. " (Hahn, 1984, S. 1)

In Videospiele muss das aus einer anderen Perspektive betrachtet werden. Dort wird das, was der Spieler sammeln kann, meist vom Game-Designer vordefiniert und vom Programmierer umgesetzt. Die Freiheit, dass zu sammeln wonach dem Spieler ist, bietet sich also nur in extrem seltenen Fällen.

Hierbei stützt sich diese Arbeit auf die Beiträge von Alois Hahn (1984) "Soziologie des Sammlers" und von Justin Stagl (1998) "Homo Collector: Zur Anthropologie und Soziologie des Sammeln". Stagl nannte drei Gründe, welche Triebe des Menschen ihn zum sammeln verleiten. Alois Hahn hingegen unterscheidet dagegen nur zwei Arten von Sammlern. Diese Arbeit geht zwar auf die Arbeiten beider Autoren ein, aber primär auf die Publikation von Stagl, da diese elaborierter und differenzierter zu sein scheint. Es schadet jedoch nicht, beide zu kennen, da sie sich durchaus ähneln bzw. Stagl sich teilweise auf Hahns Erkenntnisse stützt und diese aufgreift.

## 1.2. Nach Alois Hahn

### 1.2.1. Sammeln und Vorratsbildung oder die soziale Vergegenwärtigung der Zukunft

Hahn sieht einer der Triebe zum sammeln, in der Fähigkeit des Menschen sich der Zukunft zu vergegenwärtigen. Soll heißen, wir wissen schon heute, dass wir morgen Hunger haben werden. Auch Übermorgen. Und nächste Woche. Dieses Angst vor dem Hunger treibt uns dazu in der Gegenwart an, Reserven anzulegen, von denen wir dann in der Zukunft zehren können. „Wir wissen heute schon, was wir morgen brauchen, aber wir sind uns unsicher, ob wir es auch bekommen. Das Sammeln von konkreten Vorräten ist die Antwort auf dieses Problem.“ (Hahn, 1984, S. 2) Doch Hunger und Durst sind konstante Bedürfnisse, die jedes Lebewesen empfindet. Der Mensch ist in seinen Begierden weitaus komplexer, und hat gewisse Triebziele, dessen er sich oftmals selbst nicht bewusst ist, was auch auf seine Triebregungen zutrifft. Auch sind wir nicht in der Lage, jeden Trieb allein zu befriedigen. Für einige benötigen wir die Hilfe Dritter oder sogar die einer Gemeinschaft. Die von uns gesammelten Objekte sollen also flexibel in ihrer Dienlichkeit sein, damit sie auf unsere mannigfaltigen Bedürfnisse angepasst werden können. Eine Lösung dafür sieht Hahn in den, wie er sie nennt, „*generalisierten Mittel*“. Die geläufigsten Formen sind Geld/Macht, sowie Gewalt und Wissen. Diese Mittel können auf Vorrat gesammelt werden und auf für verschiedene Szenarien angewandt werden (Hahn, 1984, S. 2f).

### 1.2.2. Sammeln als Selbstzweck oder der Sammler als Ästhet

Wenn man heutzutage von Sammlern spricht, meint man meistens diejenigen, die Briefmarken, Bierdeckel, Geldmünzen, Comics, Cola Dosen, Straßenschilder oder sonstiges an zweckbefreiten Dingen sammeln. Aus alltäglichen Gebrauchsgegenständen, die für andere nur noch aus ihrem Materialwert besteht, erschafft der Sammler etwas Neues. „*Der Sammler aber löst die Gegenstände aus*

*der Verkettung von Mittel-Zweck-Beziehung. Aus einem Gebrauchsgegenstand wird ein Anschau-Objekt.*“ (Hahn, 1984, S. 4). Es gibt allerdings auch die Art von Sammlern, die ein finanzielles Motiv haben. Diese jedoch zählen eher zu den bereits weiter oben erwähnten “vorratsbildenden Sammlern”, da diese ein Kapital anhäufen (Hahn, 1984, S. 4ff).

### 1.3. Nach Justin Stagl

Anders als Hahn (1984) splittet Stagl (1998) das Sammeln in Funktion, Antrieb und Soziologie des Sammlers auf. Die eigentliche Funktion des Sammelns werden in seiner Publikation in vier Typen gegliedert: die Identitätsbildung, die Entstehung des Eigentums, die Erschließung des Raumes und der Zeit. Die Triebe, die zum Sammeln bewegen sind seiner Meinung nach die Angst, die Lust und der Zurschaustellung sowie die Ordnung. Die Soziologie des Sammlers befasst sich mit dessen Sozialtypus und wie er sich in seiner Umwelt verhält und wahrgenommen wird.

#### 1.3.1. Funktionen des Sammelns

##### 1.3.1.1. Identitätsbildung

Die Welt ist ein unvorhersehbarer Ort, und das Sammeln ist der Versuch des Menschen, sich gegen unerwartete Situationen vorzubereiten. Dabei liegt das Augenmerk nicht nur auf das Sammeln von materiellen Objekten, die dem Menschen ein selbstbestimmtes und autarkes Leben ermöglichen. Sondern auch auf immateriellen Objekten, wie Wissen, Empfindungen und Wahrnehmungen. Mit Hilfe von Wissen lernen wir die Welt besser zu verstehen. Empfindungen und Wahrnehmungen werden zu Gedanken und Einstellungen geformt. Durch diese Sammlung formt der Mensch seine eigene Identität (Stagl, 1998, S. 38).

“So schafft sich der Homo Collector das ihm ursprüngliche entgegengesetzte Chaos der Welt zu einem Kosmos um, in dem er sein Leben fristen kann. Man



kann dies auch so ausdrücken, dass er sich in der Aneignung der Welt zugleich selbst erschafft.“ (Stagl 1998, S. 38).

#### 1.3.1.2. Entstehung des Eigentums

Eine persönliche Beziehung zu den gesammelten Objekten entsteht, sobald diese für eine leichtere Handhabung und Kontrolle, an ein und demselben Ort gebracht werden. Solche Sammlungen werden als Erweiterung der eigenen Persönlichkeit gewertet und entsprechend verteidigt. (Stagl, 1998, S. 39) Dies gilt sowohl für Selber-Hergestellt wie für Selber-Aufgezogen-Haben. (Stagl, 1998, S. 39)

#### 1.3.1.3. Erschließung des Raumes

Alles an einem Ort Zusammengetragene, benötigt eine gewisse Ordnung und wird in einer bestimmten Art und Weise kategorisiert. (Stagl, 1998, S. 39)

“Wer Zerstreutes an einem Ort zusammenträgt, gliedert sich den Raum nach Peripherie und Zentrum. (...) In allen drei Räumen ist die Peripherie der Ursprungsort der Objekte, die dann im Zentrum konzentriert werden. Ist ein Zentrum einmal bestimmt, so läßt sich von diesem aus auf die Peripherie “wiederholt zurückgreifen” (...) Entsprechend dem soeben über die Entstehung des Eigentums Gesagten, verwandelt sich das Zentrum diese Peripherie durch wiederholtes Zurückgreifen als *seine eigene* an. So bedarf denn jede Identität einer eigenen Sphäre im Raum, in deren Zentrum sie steht.” (Stagl, 1998, S. 39f)

Dieser doch sehr kryptisch formulierte Absatz besagt meiner Auffassung nach, dass alles Zusammengetragene aus dem Umfeld (Peripherie) des Sammlers stammt, und dieses an einem Ort konzentriert wird. Von diesem Ort (dem Zentrum) wird wiederum wiederholt auf das Umfeld zurückgegriffen, um weitere Objekte dem Zentrum zuzuführen. Dieses wiederholte Zurückgreifen stärkt die Beziehung zum Zentrum, und der Raum wird vom Sammler vereinnahmt. Ein gewisser Zweifel bleibt dennoch, ob damit der Kern Stagls Aussage getroffen wurde.

#### 1.3.1.4. Erschließung der Zeit

Ähnlich wie bei Hahn (1984) sieht Stagl (1998) die vergegenwärtigung der Zukunft als eine Funktion des Sammelns. Das heißt, der Mensch ist in der Lage zu erkennen, ob das Sammelgut seinen Nutzen in der Gegenwart oder in der Zukunft hat.

„Das Tier, sagt Friedrich Nietzsche, bleibt mit seiner Lust und Unlust “an den Pflock des Augenblickes” angebunden. Der Mensch kann sich davon emanzipieren. Er kann die Zukunft vorwegnehmen und sich die Vergangenheit wieder vergegenwärtigen. *Das Sammeln hat mit beidem zu tun.*“ (Stagl, 1998, S. 40)

Es wird jedoch auch versucht die Zeit zu konservieren, um so wiederholt einen Einblick in die Vergangenheit zu bekommen. So wie es in einem Vergil-Vers steht: *„Forsan et haec olim meminisse iuvabit.“* („Vielleicht werden wir uns auch daran einmal gerne erinnern.“) (Vergil, 19. v.Chr.). Zum Beispiel das gute Porzellan der Großmutter oder das Kuscheltier aus unserer Kindheit erinnern uns an vergangene Tage und geben die konservierte Zeit frei.

### 1.3.2. Antriebe zum Sammeln

#### 1.3.2.1. Angst

Ähnlich wie Hahn sieht Stagl den Hauptgrund des Sammelns in der Angst des Menschen vor der Willkürlichkeit der Welt. Zerstört ein unvorhersehbares Unglück (wie z.B. eine Dürreperiode, Feuer, Überschwemmung, Sturm oder sonstiges) die Ernte, so müsste der Mensch Hunger leiden oder gar schlimmer, seine Existenz wäre gefährdet. Mit dem Anlegen eines Vorrats sind solche Ängste vorübergehend aufgehoben und der Mensch hat Zeit seinen eigenen Freiheiten nachzugehen. Hier verweist Stagl (1998) auf den Begriff *„deferred gratification pattern“* („*Verhaltensmuster der aufgeschobenen Belohnung*“), (vgl. Schneider, 1953, S. 142-149). Durch dieses Verhaltensmuster ist der Mensch in der Lage, seine Triebe zu kontrollieren und weitsichtig in die Zukunft zu planen (Stagl, 1998 S. 41f).

“Überhaupt ist ja das Sammeln mit dem Opfer im engeren, religiösen Sinne eng verwandt. Dieser Begriff besagt, daß ein Vorhandenes an ein Ganz-Anderes hingegeben wird, welches durch diese Gabe gekräftigt oder zugunsten des Gebenden wohlgestimmt werden soll. Salopp ausgedrückt ist Opfern also transzendentes Sparen, Sparen immanentes Opfern.” (Stagl, 1998 S. 41)

#### 1.3.2.2. Lust

Da wir nicht ausschließlich von Ängsten kontrolliert werden, sondern auch von der Lust („*Der Homo Collector ist ein angst- und lustbetontes Wesen.*“ (Stagl, 1998 S. 43)), sammeln wir auch aus reiner Freude an der Sache selbst. Dass es uns Spaß bereitet, sieht Stagl in der Tatsache, das Sammeln dem Jagen gleichkommt und spricht hierbei von der Jagdlust, die einigen Sammlern bei der Ausübung ihrer Tätigkeit überkommt (Stagl, 1998, S. 42f).

Wieso dem Menschen das Jagen und Sammeln solch eine Lust bereitet, fasst Stagl in diesem Satz gut zusammen: „Das durch solche Glückserlebnisse interpunktierte Jäger und Sammlerleben ist in all seiner Unsicherheit, Mühsal und Kargheit der menschlichen Triebausstattung wohl angemessener als alle späteren Wirtschaftsformen.“ (Stagl, 1998, S. 42f). Weiter schreibt er: “Bei der Jagdlust wird der Trieb durch die “Endhandlung” nicht gestillt, sondern, solange sich die Müdigkeit abwehren läßt, weiter angestachelt” (Stagl, 1998, S. 42).

Die Lust am sammeln wäre jedoch gedämpft oder verloren, wenn es das zu sammelnde Gut im Überfluß gäbe und es dadurch an Exklusivität verliert. Allerdings darf das Sammelgut auch nicht zu selten sein. Es muss also ein Mittelmaß dazwischen zu finden sein. Als Beispiel nennt Stagl hier das Pilzesuchen, welches er in der Kindheit oft getan hat. Er sammelte die Pilze nicht etwa aus Angst vor Hunger, sondern weil es im Lust bereitete. Die Pilze waren gerade selten genug vorhanden, dass jeder Pfund die Jagdlust weiter anspornte, aber nicht in so einer Üppigkeit, dass es in langweilige Arbeit ausartete, so wie es beim Beerenpfücken der Fall war (Stagl, 1998, S. 42f).

### 1.3.2.3. Zurschaustellung und Ordnung

Der Sammler ist nicht nur an dem eigentlichen Prozess des Auflesens und Hortens interessiert. Er will seine Sammlung pflegen, haltbar machen und zur Schau stellen. *„Siegreiche Krieger weisen im Triumph ihre Beute vor. Nach der Ernte erfreut sich der Landwirt an der Fülle des Eingebrachten und stellt dieses, analog den Trophäen des Jägers und des Kriegers, wohl auch noch in Form eines Erntekranzes symbolisch dar. Ostentation steigert die Lebenslust.“* (Stagl, 1998, S. 43). Nach der Pflege und Zurschaustellung folgt die Ordnung und Kategorisierung. Dies unterscheidet die „Sammlung“ von der „Ansammlung“ (Stagl, 1998, S. 43f).

Fallbeispiel:

Nehmen wir mal die aus vielen Arcade-Automaten bekannte Mechanik der Highscorelisten. Der Spieler sammelt in einem Jump'n'Run-Spiel viele Münzen ein, um am Ende möglichst weit oben auf der Highscoreliste angezeigt zu werden. (In diesem Beispiel haben die Münzen sonst keinerlei Einfluss auf das Spiel.) Der Prozess des Sammelns der Münzen, würde nach Stagl den Grund von *„Zurschaustellung und Ordnen“* als Folge haben. Denn der Spieler hat nicht den Tod des Avatars zu befürchten, wenn er die Münzen links liegen lässt. Somit fällt die existentielle Angst als Begründung aus. Das von Stagl definierte lustbetonte Sammeln kann es jedoch auch nicht sein. Denn dafür sind die Münzen (siehe das Beispiel des Beerenpflückens) zu zahlreich vorhanden. Mit Bekanntgabe des Namens und der Anzeige der fünf (oder mehr) besten Spieler in der Highscoreliste, zeichnet sich schon die Intention des Spielers ab. Er möchte seine erreichte Höchstpunktzahl anderen zur Schau stellen. Die Frage nach der Funktion des Sammelns, bei diesem Beispiel, lässt sich auf den ersten Blick nicht so leicht beantworten.

### 1.3.3. Zur Soziologie des Sammlers

In diesem Abschnitt erörtert Stagl (1998) den Sammler im eigentlichen Sinne. Diesen, der aus reinster Lust sammelt und Jenen, der mit seiner Sammlung keinen nützlichen Zweck nachzugehen gedenkt. Diese Art von Sammlern entstehen erst,

wenn alle Grundbedürfnisse gedeckt sind und unter "komplexeren sozialen Verhältnissen", wie sie in einer Hochkultur gegeben sind (Stagl, 1998, S. 45).

Ob solch eine Analyse der Soziologie auf die Sammler in Videospiele anwendbar ist, darf bezweifelt werden. Sammelmechaniken werden, wie schon einmal am Anfang angerissen, von Game-Designern meist nie ohne triftigen Grund designed. Doch um der Vollständigkeit halber nehmen wir diesen Abschnitt noch mit auf.

### **1.3.3.1. Vom Glanz und Elend des Sammlers**

In diesem Abschnitt werden vier Charakteristika von Sammlern durch Stagl (1998) beschrieben: die Exzentrizität, die Triebhaftigkeit, das Sedimentieren und den Fetischismus.

#### **1.3.3.1.1. Exzentrizität**

Der Exzentriker unter den Sammlern sieht Stagl als jemanden, für den das Sammeln dem Spielen gleich kommt. Dieser versucht wie einige Spieler Eskapismus mit dieser Tätigkeit zu betreiben.

"Die Angstlust des Sammlers steht der des Spielers nahe, dem eine ansonsten überflüssige Zeit als strukturierte Abfolge von Spielphasen sinnvoll verfließt. Wir alle spielen, wie wir alle sammeln. Denn der Spielertypus wendet wie der Sammlertypus einem unerfreulichen Alltag zugunsten einer selbstgeschaffenen Welt den Rücken." (Stagl, 1998, S. 47)

Vorzeitiges Fazit:

Damit wäre durchaus eine Parallele zu Videospiele ziehbar. Zwar begeht der Spieler keinen Eskapismus, während er im Spiel eine Sammeltätigkeit nachgeht, jedoch durch das Spielen an sich.

### 1.3.3.1.2. Triebhaftigkeit

Unter diesem Begriff versteht Stagl (1998) das Sammeln als Sucht. Nach heutigem Wissensstand wäre dies das Krankheitsbild des zwanghaften Hortens. Umgangssprachlich auch "Messie-Syndrom" genannt.

"Ein solcher Sammler handelt unter einem inneren Zwang, wie etwa ein Vielfraß oder ein Trinker. Das, worum es ihm eigentlich geht, sind wie bei diesen die vielen kleinen Erfolgserlebnisse des Fouragierens. Da er nichts Großes daraus zu machen versteht, verliert er sich an sie." (Stagl, 1998, S. 47)

Vorzeitiges Fazit:

Das Messie-Syndrom kann auf mehrere psychiatrische Erkrankungen zurückgeführt werden:

- HOPS (Hirnorganisches Psychosyndrom), Demenz (speziell frontale Demenz)
- Alkoholismus
- Schizophrenie, schizotype Störung, Wahnsyndrome (z. B. Verarmungswahn)
- Affektive Störung: Depression, Bipolare Störung
- Zwangsstörung
- Essstörungen
- Impulskontrollstörung
- Persönlichkeitsstörung
- Minderbegabung
- ADHS (Attention Deficit Hyperactivity Syndrom)

(Pritz et al., 2008 S. 55f)

Bislang gibt es keine Nachweise darüber, ob Spieler die unter dem Messie-Syndrom leiden, die Krankheit in Videospiele auch ausleben. Eine Analyse würde allerdings den Umfang dieser Arbeit sprengen. Es müssten Menschen, die unter dieser Krankheit leiden, gefunden und befragt werden, ob sie auch derartiges Sammelverhalten in Videospiele an den Tag legen. Gegebenenfalls müsste man sie

auch beim spielen beobachten. Aus diesem Grund wird es eine Analyse dahingehend nicht geben.

Allerdings gibt es in den Game Studies einen Namensvetter dieses Syndroms. Das sogenannte "Hoarding-Syndrome" (Bycer, 2018). Dieses Syndrom ist meist ein Problem, welches auf Videospiele beruht, die auf RPG-Elementen basieren. Dabei machen sich oft Spieler das eigene Spiel unnötig schwer, da sie zum Beispiel Heiltränke in ihrem Inventar horten, anstatt sie im Kampf zu benutzen. Dieses Verhalten beruht auf der Angst der Spieler, in eine Situation während des Spiels zu gelangen, in denen sie Heiltränke weitaus nötiger haben, als in diesem akuten Augenblick. Vergleiche zum Messie-Syndrom lassen sich aber nicht ziehen. Denn das Hoarding-Syndrome kann in Videospiele relativ einfach umgangen werden, indem man dem Spieler die Möglichkeit der Nutzung der Heiltränke limitiert. Dadurch wirkt diese Option für den Spieler attraktiver. (Bycer, 2018)

#### **1.3.3.1.3. Sedimentieren**

Stagl (1998) sieht in dem Sedimentieren eine Ansammlung an Gegenständen, deren Bedeutung wir vergessen oder verdrängen wollen. Als Beispiel nennt er hier den "Neurosenkeller" seiner Familie. In diesem Keller werden Objekte, deren Anblick "peinvolle Erinnerungen und schwerwiegende Entscheidungsprobleme auslösen", aufbewahrt (Stagl, 1998, S. 48).

#### **1.3.3.1.4. Fetischismus**

Zum Fetischismus zählen Objekte wofür sich der Sammler im allgemeinen schämt und nicht offen zeigen möchte. Als Beispiel nennt Stagl (1998) hier die Oper "Herzog Blaubart", in dem der Protagonist eine Sammlung an Frauenleichen sein Eigen nennt und jede Augenzeugin dieser Leichen, dessen Sammlung hinzufügt.

Am Ende seiner Publikation werden noch "Sammlerische Subkulturen" und das "Sammeln und Forschen" thematisiert. Aber diese haben wenig Relevanz im Bezug auf Videospiele und werden deshalb nicht weiter erörtert.

## 1.4. Sammeln in Videospielen

Entwickler die Sammelmechaniken in ihre Videospiele gestalten, haben zumeist andere Intentionen, als die definierten Triebe von Stagl (1998) und Hahn (1984) zu simulieren oder zu befriedigen. Was nicht heißt, dass diese es nicht tun. Jedoch werden Sammelmechaniken eher gezielt dahingehend entworfen, um Spieler auf monotone und zeitintensive "Arbeits-"abläufe positiv zu konditionieren. Nun kann man sich fragen, warum Entwickler nicht einfach spannende und abwechslungsreiche Spiele-Mechaniken entwerfen. Der Grund ist relativ simpel. Es liegt in der Komplexität der Mechanik selbst. Eine eintönige und repetitive Sammelmechanik ist in der Entwicklung kostengünstiger umzusetzen, als eine Komplexe. Wenn es dann gelingt, den Spieler auf diese Mechanik positiv zu konditionieren, dann hat man als Entwickler eine Möglichkeit den Spieler lange und günstig zu unterhalten. (Extra Credits, 2012) Außerdem ist die Spielzeit in der Videospieldproduktion ein entscheidender Faktor, um Spieler länger an das Spiel zu binden, und um diesen etwaige Zusatzleistungen in Form von herunterladbaren Inhalten (DLCs), Abonnements, Ingame-Konsumgüter (Zeitersparnisse, extra Leben, etc.) und dergleichen zu verkaufen. Auch aus Vertriebsgründen ist die Spielzeit ein wichtiges Element. Ein Spiel das auf dem Markt mit über 50 Stunden Spielzeit wirbt, kommt beim Konsumenten besser an, als Eines, dass nur 2 Stunden zu bieten hat. Wenn man sich nun mit der Konditionierung von Menschen/Spielern beschäftigt, dann stößt man unweigerlich auf den Behaviorismus. Dieser wird im folgenden Teil angerissen.

### 1.4.1. Behaviorismus

Die Konditionierung, oder besser gesagt, die operante Konditionierung, ist ein wissenschaftliches Erklärungsmodell des Behaviorismus. Der Behaviorismus (vom englischen Wort "behave" abgeleitet, zu deutsch "sich verhalten") gehört zu der Verhaltensanalyse, innerhalb der Verhaltenswissenschaften, und versucht anhand naturwissenschaftlicher Methoden das Verhalten von Menschen und Tieren zu erklären. Der von John B. Watson , Anfang des 20. Jahrhunderts in Nordamerika



gegründete Behaviorismus, basiert auf die vom russischen Physiologen Iwan P. Pawlow aufgestellte Lerntheorie der klassischen Konditionierung. Diese Lerntheorie besagt, dass eine -meist angeborene- unconditionierte Reaktion (UCR = unconditioned reaction), ausgelöst durch einen unconditionierten Reiz (UCS = unconditioned stimulus), mit einem häufig wiederholtem konditionierten Reiz (CS = conditioned stimulus) gepaart werden kann, und das allein dieser konditionierte Reiz (CS) ausreicht, um die unconditionierte Reaktion (UCR) auszulösen. Beziehungsweise spricht man dann von einer konditionierten Reaktion (CR = conditioned reaction) (vgl. Lefrancois S. 17ff).

Dies bewies Pawlow durch sein berühmtes Experiment, welches er an seinen Versuchshunden durchführte. Diese begannen schon beim geringsten Verdacht auf die Fütterungszeit hin, bzw. beim Anblick des Tierpflegers, der ihnen das Futter brachte, mit der Speichelabsonderung. Pawlow versuchte dies gezielt zu rekonstruieren.

Pawlows Versuchsdurchführung:

Durch einen im Mund des Hundes befindlichen Schlauch, wurde der Speichel in eine Messröhre geleitet und der Ausschlag auf einen Trommelschreiber zeigte dann an, wie groß die Speichelabsonderung war. Wurde dem Hund nun immer zusammen mit dem Futter ein Ton eingespielt, reichte nach einer gewissen Zeit allein der Ton aus, um die Speichelabsonderung einzuleiten. Der Schreiber zeigte eindeutig, dass der vom Ton ausgelöste Speichelfluß gleich dem des Futters war. (Lefrancois, 1986, S. 18)

Das Futter in diesem Fall ist ein unconditionierten Reiz (UCS) der zur unconditionierten Reaktion (UCR), also dem Speicheln, führt. Der dabei eingespielte Ton soll zum konditionierten Reiz (CS) werden. Ist die Konditionierung auf den Ton geglückt, reicht allein der CS aus, um das Speicheln (CR) auszulösen. (Lefrancois, 1986, S. 17ff)

Soviel zu der Gründung und Herkunft des Behaviorismus. Die aufgestellten Lerntheorien von Pawlow und Watson sind natürlich noch ein wenig umfangreicher

und auf die These von Edwin R. Guthries der "Ein-Schuß-Theorie" wurde noch gar nicht eingegangen. Aber dies ist auch nicht so wichtig, da diese Arbeit sich mehr auf den Aspekt der Konditionierung in Videospiele beziehen soll. Spieleentwickler beziehen sich wohl meist auf die Versuch-und-Irrtum-Theorie von Edward Lee Thorndike oder noch bekannter/beliebter auf die operante Konditionierung nach Burrhus F. Skinner. Thorndikes Verbindungslehre (connectionism) besagt, dass "Menschen nicht durch Einsicht lernen, sondern durch Versuch und Irrtum als Funktion von Belohnung oder Strafe." (Lefrancois, 1986, S. 27)

#### 1.4.2. Skinnerbox

Die These von Skinner besagt eigentlich nicht viel weniger, als das man anhand der operanten Konditionierung den Willen von Menschen steuern könnte. Was seine Theorie von den Anderen unterschied war, dass er die Versuchstiere (meist Tauben oder Ratten) aktiv eine Reaktion ausführen lassen konnte. Bei der klassischen Konditionierung hingegen konnte der gewünschte CR erst durch mehrere CS-Wiederholungen ausgelöst werden.

##### Versuchsdurchführung **Positive Verstärkung** (1)

Skinner setzte eine Ratte in eine Box. In dieser befand sich ein Hebel und eine Futterausgabe. Das Konditionieren bestand also darin, die Ratte den Hebel betätigen zu lassen. Wenn sie dies getan hatte, bekam sie als Belohnung eine Futterpille (Futterpille = positive Verstärkung).

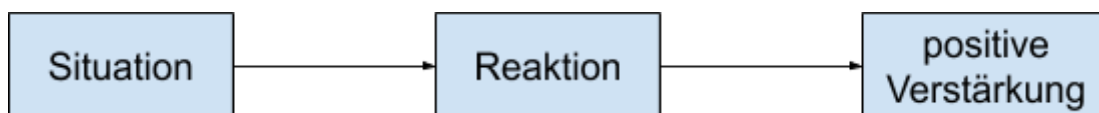


Abb. 1.: Die positive Verstärkung wird nach einer Reaktion auf eine Situation hinzugefügt. Dadurch lernt der Organismus die ausgeführte Reaktion zu tätigen. (Lefrancois S. 35f) .

### Versuchsdurchführung **Bestrafung** (2)

Diesmal wurde auf dem Boden der Box ein Metallgitter platziert, welches an einer Spannungsquelle angeschlossen war. Wenn die Ratte den Hebel betätigte, bekam sie einen leichten elektrischen Schlag (elektrischer Schlag = Bestrafung). “Der Schock ist in diesem Fall eine Art der Bestrafung und dürfte zu Vermeidungs- oder Fluchtlernen führen.” (Lefrancois S. 36).

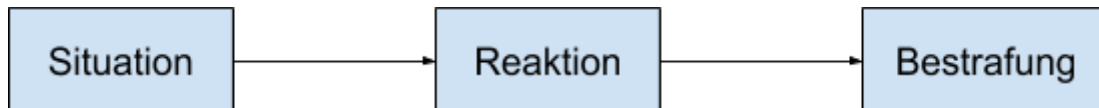


Abb. 2: Bestrafung wurde nach einer Reaktion auf eine Situation hinzugefügt. Dadurch lernt der Organismus die ausgeführte Reaktion zu unterlassen. (Lefrancois S. 35f).

### Versuchsdurchführung **Bestrafung** (3)

In diesem Fall wurde der Ratte, sobald sie sich anfang zu putzen, die Futterpille weggenommen. Dies sorgte dafür, dass die Ratte sich bald gar nicht mehr putzte. (entnehmen der Futterpille = Bestrafung)

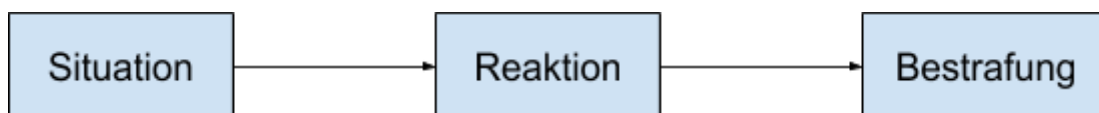


Abb. 3: Die Belohnung wurde nach einer Reaktion auf eine Situation entfernt. Dadurch lernt der Organismus die ausgeführte Reaktion zu unterlassen. (Lefrancois S. 35f).

### Versuchsdurchführung **negative Verstärkung** (4)

In diesem Versuch, wurde das Metallgitter dauernd unter Strom gesetzt. Es wurde nur dann abgestellt, wenn die Ratte den Hebel betätigte. (elektrische Spannung = negative Verstärkung)

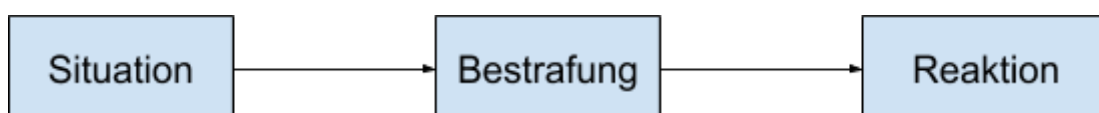


Abb. 4: Die negative Verstärkung wurde nach der Reaktion auf eine Situation entfernt. Dadurch lernt der Organismus die ausgeführte Reaktion zu tätigen. (Lefrancois S. 35f)

Der elementare Bestandteil der operanten Konditionierung liegt demnach in den Verstärkungsarten. Mit Hilfe Derer es möglich ist, dem Organismus die Handlung durchführen zu lassen, die der Versuchsleiter möchte. Daher rührt auch die Behauptung der Kritiker Skinners, dass anhand dieser Konditionierung es möglich wäre, den Willen von Menschen zu steuern bzw. zu beeinflussen. “Jedoch ist ihre Kritik mehr gegen die Anwendung des Systems, als auf das System selbst gerichtet.” (Lefrancois , 1986 S. 33)

Neben den positiven und negativen Verstärkungen gibts es noch die primären und generalisierten (oder sekundären) Verstärkungen. Die primären Verstärkungen sind grundlegende Bedürfnisse wie Nahrung, Wasser und Sex. Sekundäre sind kulturbedingte Verstärker wie Geld, Ansehen, Macht, etc. (Lefrancois , 1986 S. 33)

#### 1.4.3. Anwendung der operanten Konditionierung in Videospiele

Die Anwendung der Skinnerbox wird in Videospiele meist mit einem Belohnungsplan (reward schedule) visualisiert. Dieser orientiert sich meist an der Konditionierung mit positiver Verstärkung (Lefrancois , 1986 S. 33).

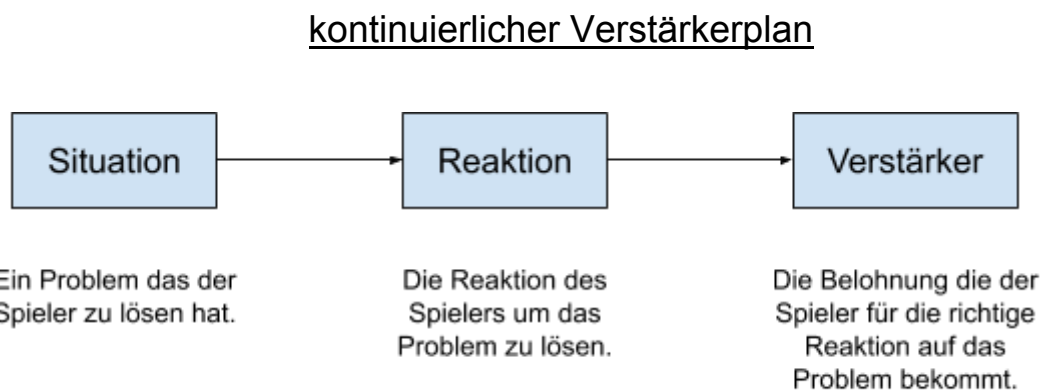


Abb. 5 kontinuierlicher Verstärkerplan (Isigan, 2010)

Nun wird das Spiel oder eine Teilmechanik dessen, auf die Kernfunktionen runtergebrochen. Kernfunktionen sind logisch verbundene Sequenzen von Handlungen, welche auf ein einmaliges Ereignis hinauslaufen. “Core functions are a

logically connected sequence of actions which amount to a unique event.“ (Isigan, 2010) Hier ein Beispiel wie so eine Kernfunktion aussehen kann:

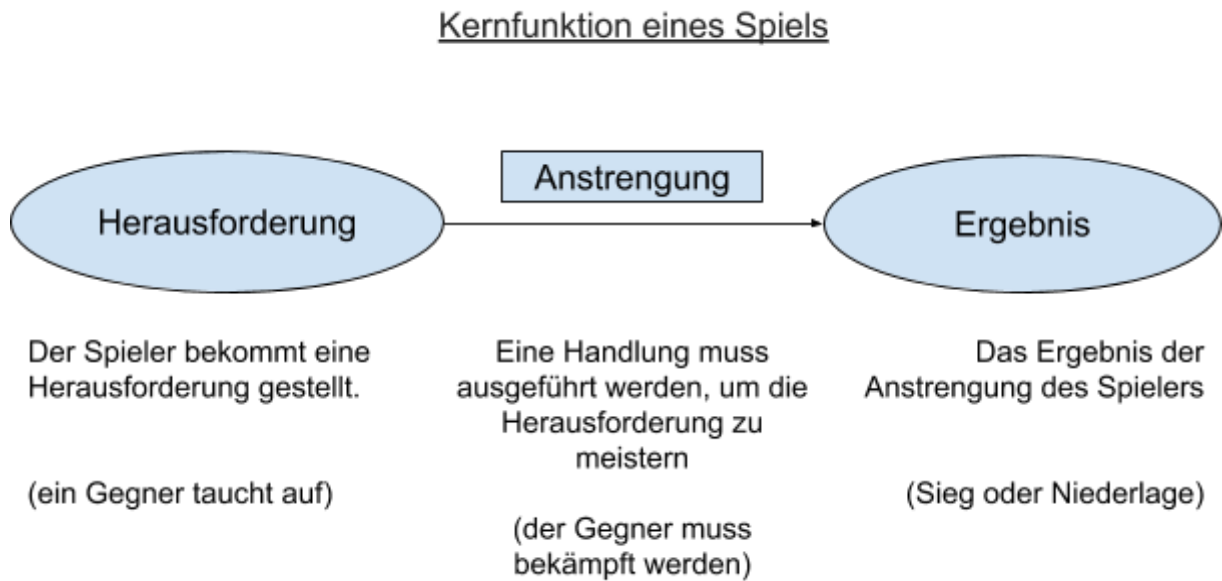


Abb. 6: Kernfunktion eines Spiels (Isigan, 2010)

Nun wird der kontinuierliche Verstärkerplan auf die Kernfunktionen des Spiels abgebildet. In diesem Beispiel möchten wir den Spieler dann belohnen, wenn er den Kampf gewinnt. Wie in der Abbildung 6 zu sehen ist, ist nicht der Sieg die eigentliche Belohnung. Allerdings ist die Belohnung an den Sieg geknüpft. Meist in Form von Erfahrungspunkten, Gold, oder magischen Gegenständen. (Isigan, 2010)

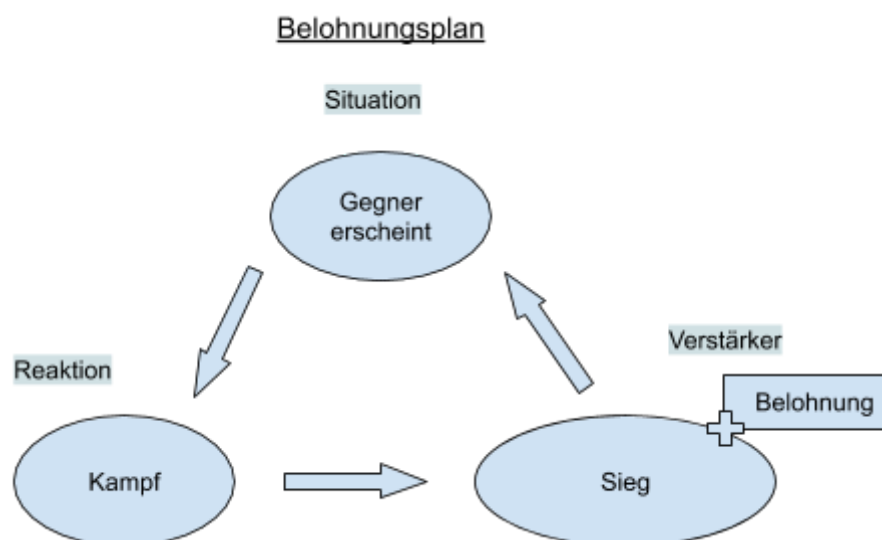


Abb. 7: Belohnungsplan (Isigan, 2010)

#### 1.4.4. Wenn spielen zur Arbeit wird (grinding)

Grinding (englisch "mahlen", kann auch als zermürben des Spielers betrachtet werden) bezeichnet in Videospiele meist das exzessive Sammeln von Erfahrungen, Ausrüstungen, Geld und dergleichen. Diese Sammelmehchanik beruhen auf den Prinzipien der operanten Konditionierung (wie in Abb. 6 gezeigt). Dadurch ist der Spieler in der Lage, auch nach auftreten von Ermüdungserscheinungen immer weiter zu spielen. (Extra Credits, 2012)

Aus diesem Grund wird pures grinding in der Spieleentwicklerszene auch als schlechter Designstil angesehen. Nichtsdestotrotz gibt es Spieler, die Spaß am grinding haben. Dies trifft wohl am häufigsten auf japanische Spieler zu. Die dortigen Rollenspiele (JRPG - Japanese Role Playing Game) besitzen sehr häufig Grinding-Elemente.

"(...) Japanese online games are noted to have a significant amount of 'grinding' associated with them. In this sort of society, logging on to level up your character every night isn't looked at as a bad thing, in fact, it's a social thing." (plarium.com 2015)

Was also bringt den Spielern den Spaß am grinding. Wenn man sich mit Spielern unterhält, die gerne grinden, dann hört man oft, dass sie in einen meditativen Zustand geraten, und sie das Gefühl für die Zeit verlieren. Dies ist ein Hinweis darauf, dass solche Spieler in einen Flow geraten.

##### 1.4.4.1. Flow

Der vom ungarischen Professor für Psychologie Mihály Csíkszentmihályi (2008) geprägte Begriff "*Flow*") (engl. "fließen" "strömen" oder *Flow-Erleben*), welcher schon lange bekannt war in der Spielwissenschaft, und der von Hans Scheuer (1979) als „Entrücktsein vom aktuellen Tagesgeschehen“ beschrieben wurde besagt, dass jeder Mensch bei einer Herausforderung, die ihn weder über- noch unterfordert, den Flow erleben kann. Das folgende Diagramm veranschaulicht dieses Erleben sehr gut.

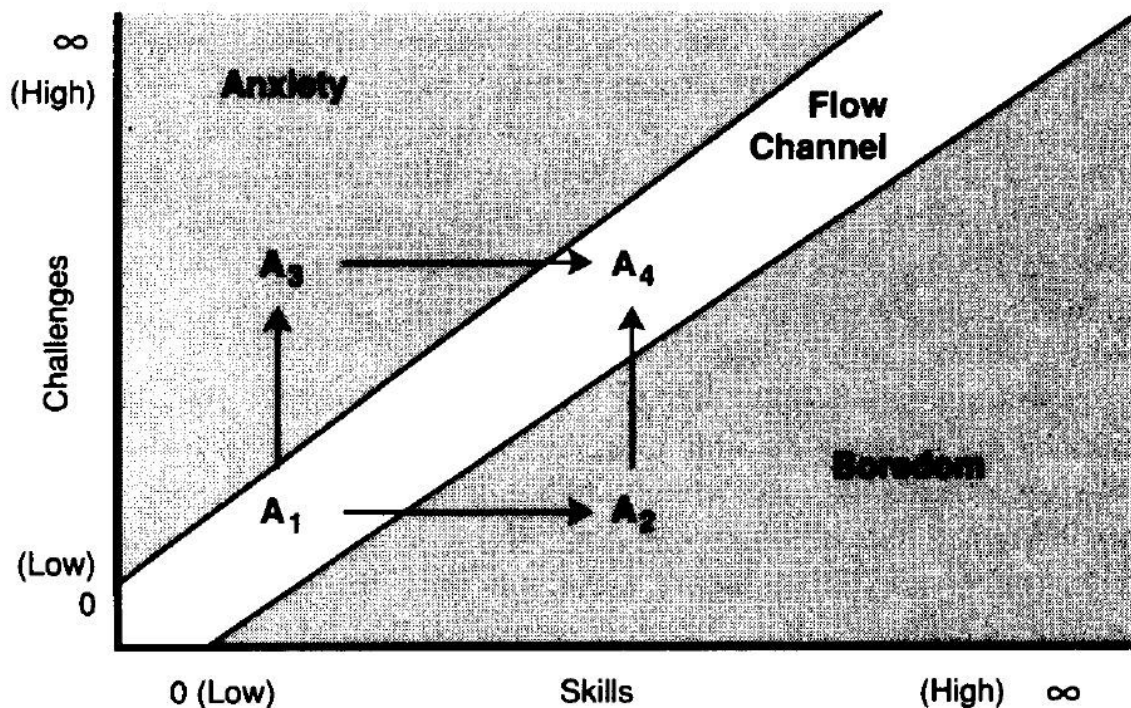


Abb. 8: Flow-Diagramm (Csikszentmihalyi, 2008)

$A_1$  veranschaulicht jemanden, der mit geringen Fähigkeiten eine leichte Herausforderung meistert. Zum Beispiel Günther, der zum ersten mal ein First-Person-Shooter spielt. Mit der Zeit wird Günther immer besser beim zielen und treffen seiner Gegner sein. Das ist der Moment, wo es ihm anfängt langweilig zu werden ( $A_2$ ). Doch nach dem hundertsten erschossenen Gegner, schaltet das Spiel Günther einen Granatenwerfer frei und die Anzahl der Gegner nimmt zu. Das ist der Moment wo das Spiel an Komplexität und Schwierigkeit zunimmt ( $A_4$ ).  $A_3$  hingegen würde Günther zeigen, wie er direkt zu Beginn, wo er das erste mal das Spiel spielt, viel zu vielen Gegnern auf einmal angegriffen werden würde (Csikszentmihalyi, 2008).

#### 1.4.4.1.1. Grinding to Mastery and Flow

Wie das Flow-Erleben beim Grinding aussehen würde, zeigt Andrzej Marczewski (2015) in seinem Essay "Grinding to Mastery and Flow". Dort veranschaulicht er, wie das Grinding den Spieler durch beeinflussung seiner Fähigkeiten im Zick-Zack, im Flow-Channel halten kann. (Abb. 8)

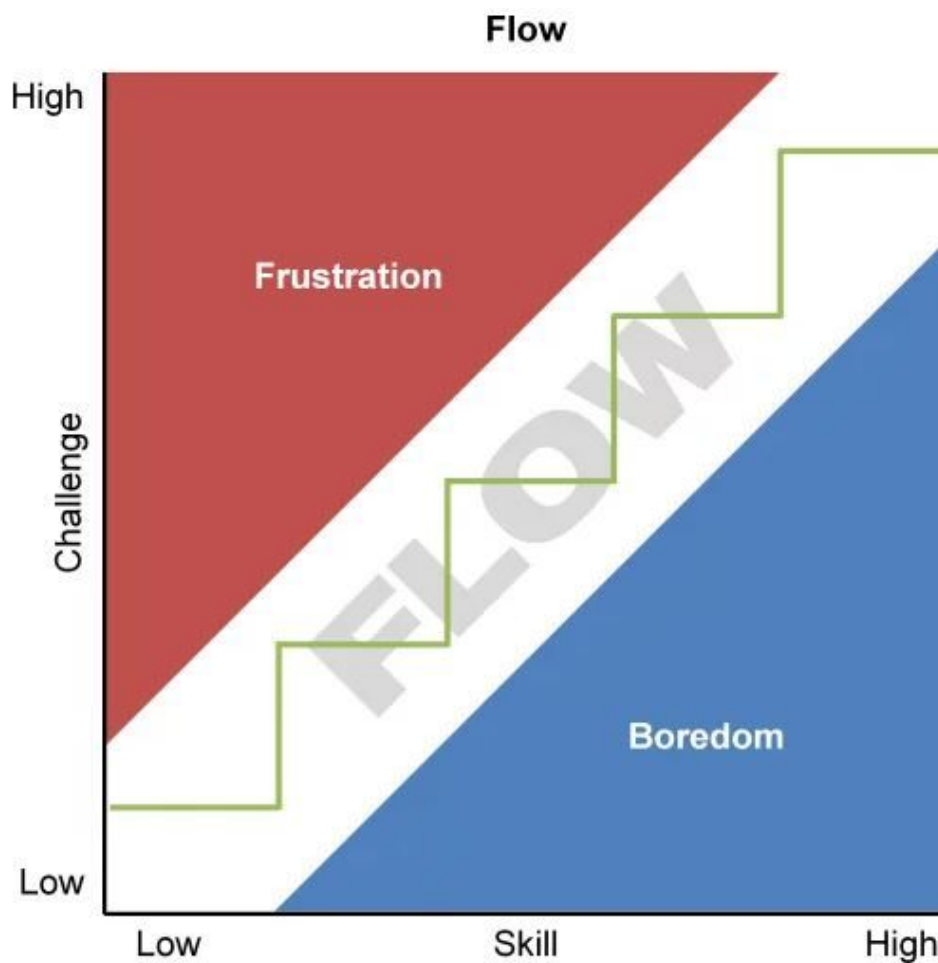


Abb. 9: Fertigungssteigerung im Zick Zack innerhalb des Flows (Marczewski 2015)



#### 1.4.4.1.1.1. Phasen

Marczewski (2015) geht von vier verschiedenen Phasen aus. Grinding, Levelling, Mastering und Testing.

- **Grinding** leicht herausfordernde Arbeit die geringe Fertigkeiten voraussetzt. Wird genutzt um Erfahrung und Fertigkeiten des Spielers zu steigern
- **Levelling** sobald die Fertigkeiten des Spielers gestiegen sind muss die Herausforderung angepasst werden
- **Mastering** der Punkt wo die Fertigkeiten auf gleichem Maß wie die Herausforderungen, oder darüber, stehen.
- **Testing** der Punkt wo die Herausforderung deutlich über die Fertigkeiten des Spieler liegen, diese zu bewältigen. Dies ist oft bei Endgegnern der Fall. Der Zeitpunkt wo der Spieler sich anstrengen muss.

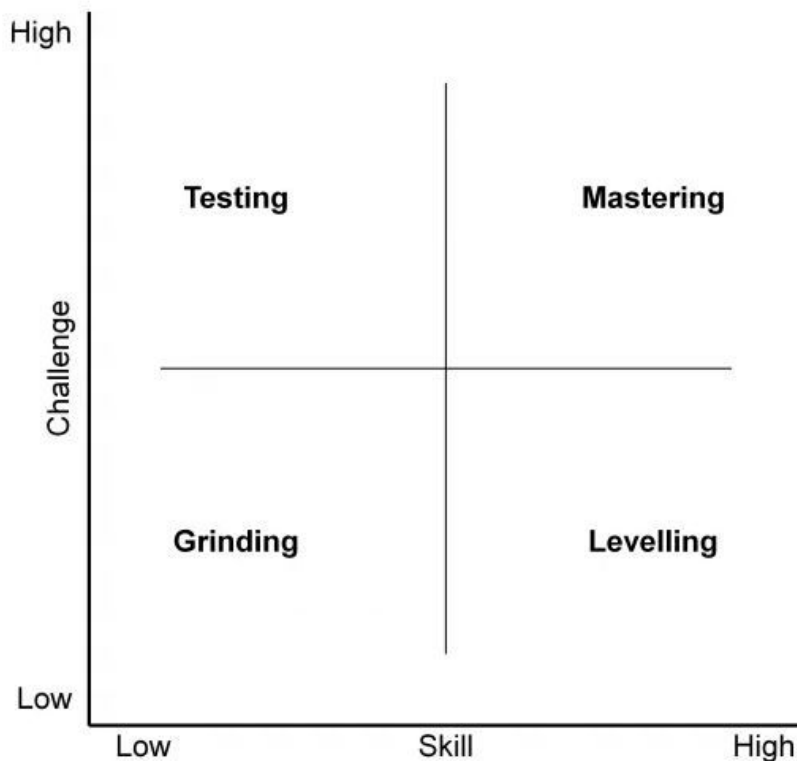


Abb. 10 Die vier Zick Zack Phasen (Marczewski, 2015)

Weiter werden drei Zyklen definiert. Grinding, Challenging und Mastering. Diese durchlaufen die Phasen auf verschiedene Art und Weise. Jeder diese Zyklen stellt ein anderen Spielverlauf da.

#### 1.4.4.1.1.2 Cycle

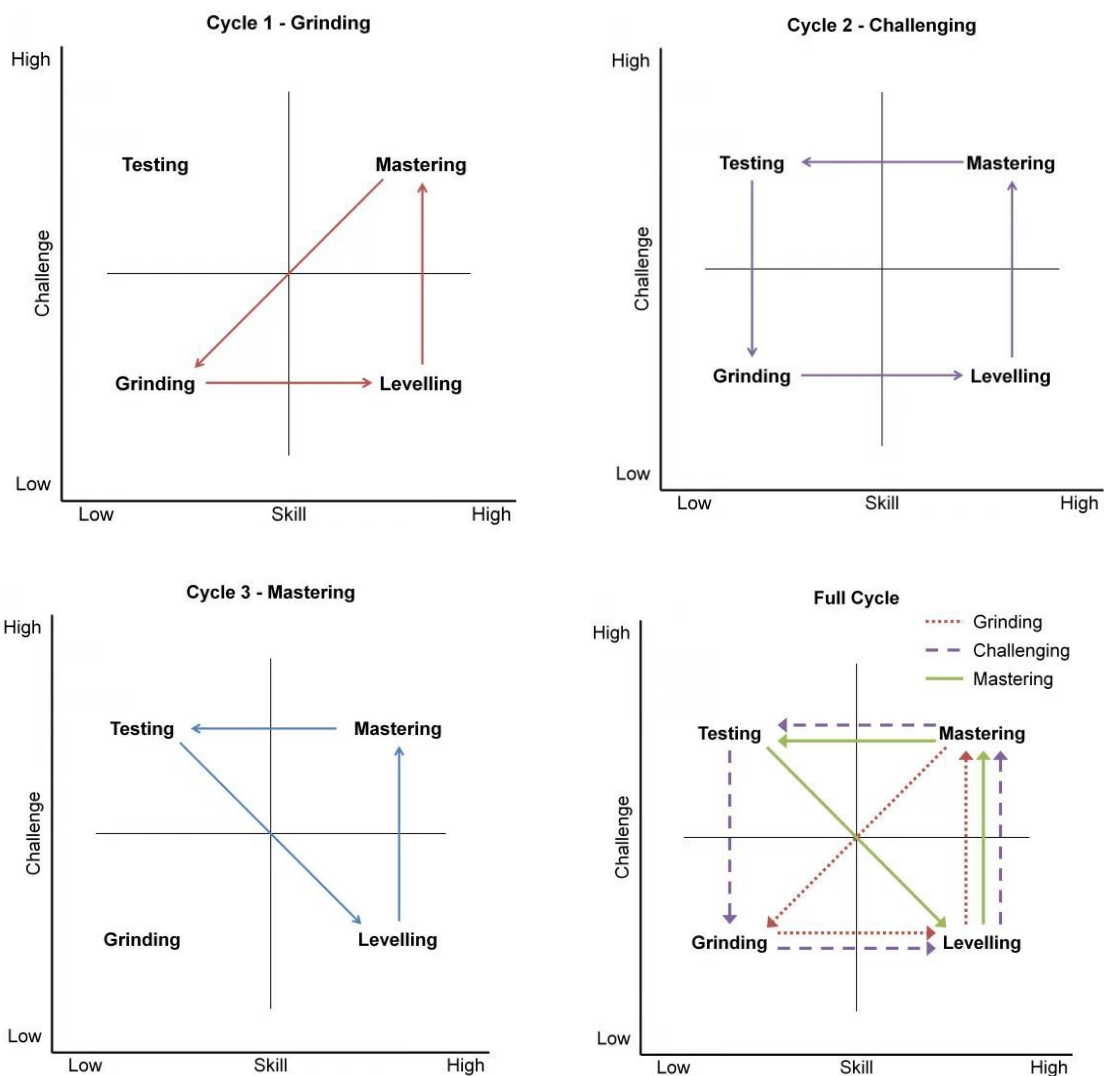


Abb. 11: Die drei Zyklen im Detail (Marczewski, 2015)

#### Cycle 1 - Grinding

Günther beginnt das Spiel mit einem Grind und muss 100 Gegner besiegen. Da er es zum ersten mal spielt, ist die Schwierigkeitsstufe auf Günthers Fertigkeiten angepasst. Mit der Zeit steigen seine Fertigkeiten und er bekommt ein Level Up. Dadurch erhält er einen Granatenwerfer und die Gegner werden stärker. Günther meistert den Umgang mit der neuen Waffe und der nächste Level-Aufstieg kommt

nach 300 besiegten Gegnern. Der Grind beginnt (Marczewski, 2015).

Anmerkung:

Dies muss der Cycle sein, nachdem Grinding-Games, wie die weiter oben beschrieben wurden, funktionieren.

### Cycle 2 - Challenging

Dieser Cycle funktioniert wie Cycle 1. Das einzige was sich ändert ist, dass quasi eine weitere Mastering-Stufe eingebaut wird, die sich Testing nennt. Um in dem Bild des Beispiels zu bleiben, würde Günther, nachdem er den Umgang mit dem Granatenwerfer gemeistert hat, auf eine noch größere Herausforderung treffen, wie einem Bosskampf. Danach geht es mit dem Grind weiter. (Marczewski, 2015)

### Cycle 3 - Mastering

In diesem Cycle würde Günther, der mittlerweile dutzende Stunden in das Spiel gesteckt hat und dieses sehr gut beherrscht, nach dem Bosskampf einen weiteren Level-Aufstieg erhalten und neue Bosskämpfe bestreiten. Dies wäre ein Cycle für Spieler, die das Spielsystem in und auswendig kennen und nur durch immer schwierigere Herausforderungen unterhalten werden können.

## 2. Ergebnis

In diesem Kapitel möchte ich versuchen die zuvor erlangten Erkenntnisse des Sammelns anhand dem Videospiel Fallout 76 zu analysieren.

### 2.1. Analyse Fallout 76

Fallout 76 ist ein Online-Rollenspiel-Shooter des US-amerikanischen Spieleentwickler Bethesda Game Studios und wurde als kooperatives Projekt zwischen dem Hauptstudio in Rockville und dem Sub-Studio in Austin entwickelt. Es entstand 2015 als eigenständiges Projekt, nachdem man überlegt hatte, wie ein Mehrspieler Modus in Fallout 4 wohl aussehen könnte. Daher ähnelt Fallout 76 stark Fallout 4, da man auch die gesamte Basenbau-Funktion übernommen hat. Jedoch ist

Fallout 76 keine direkte Fortsetzung der Reihe und lässt, vergleichbar mit dem Vorgängern, stark an Handlung missen. Jedoch ist das Sammeln von Schrott, um daraus Waffen, Gebäude und sonstige Gegenstände herzustellen, eines der Kernelemente der Spielgestaltung. Weshalb es sich auch gut für eine Analyse bezüglich des Themas in dieser Arbeit eignet.

### **2.1.1 Plot**

Fallout 76 spielt im Bundesstaat West Virginia der Vereinigten Staaten von Amerika. Man beginnt im Jahre 2105 in der Vault 76. Die Vault 76 wurde als Kontrollbunker gebaut und sollte bereits 25 Jahren nach dem desaströsen Atomkrieg ihre Schleusen öffnen, um herauszufinden wie die Welt so kurz nach dem Unheil sich entwickelt hat. Die Zivilisation ist so gut wie vernichtet und - anders wie in den vorherigen Teilen - nur noch andeutungsweise vorhanden.

### **2.1.2 Mechaniken**

Der Spieler ist nach dem Tutorial in der Vault 76 an der Oberfläche und hat als Aufgabe, den Weg des Overseers nachzugehen und erfährt anhand von Holotapes (Kassetten-ähnliche Gegenstände) was sich in der Welt so ereignet hat. Die Spielmechaniken - eingedampft auf das Wesentliche - sind Kämpfen, Sammeln, Bauen (Herstellen) und Überleben. Hier einmal grob zusammengefasst, welche Möglichkeiten sich dem Spieler bieten, etwas einzusammeln:

- Besiegte Gegner lassen Belohnungen fallen
- In der gesamten Spielwelt sind normale Gebrauchsgegenstände verteilt (Werkzeuge, Bürobedarf, Elektronikteile und diverse Kleinteile) die sammelbar sind
- Kisten mit besonderem Inhalt
- Pflanzen die man ernten kann
- Vom Spieler gebaute Gebäude die Ressourcen generieren

Dabei sind die Gegenstände in einer von neun Kategorien einzuordnen. Waffen, Rüstungen, Hilfsmittel, Plunder, Sonstiges, Nachrichten, Questgegenstände, Mods

und Munition. Das meiste was der Spieler dabei einsammelt ist Plunder. Dieser Plunder wird für fast alles gebraucht, was der Spieler zum Bauen und Herstellen benötigt. Möchte man sich zum Beispiel eine Waffe herstellen, dann braucht man dazu Kleber, Stahl, Schrauben und Holz. Kleber bekommt man aus einem Klebeband. Stahl gewinnt man aus einem verschrotteten Topf und ein Klemmbrett liefert Holz und Schrauben. Man sieht also, dass der Plunder die Hauptrohstoffquelle für den Spieler darstellt. Ein anderes Beispiel: Leidet der Avatar an Hunger, kann ein mutierter Maulwurf das nötige Fleisch liefern, um diesen zu stillen.

### 2.1.3 Analyse der Sammeltriebe

Hier lässt sich schon ziemlich schnell erkennen, in welcher Kategorie nach Stagls (1998) definierten Sammeltrieben, man dieses Sammelverhalten einordnen kann. Nämlich die der Angst. Allerdings ist es auch der Logik von Überlebensmechaniken in Videospielen geschuldet, dass diese immer etwas existenzbedrohendes beinhalten müssen und damit angenommen werden muss, dass solche Mechaniken immer angstgetrieben sind.

Es wäre doch recht mühselig jede einzelne Situation aufzuzählen, in der es möglich ist etwas zu sammeln. Eine bessere herangehensweise ist es eine Liste mit Objekten und Objektkategorien zu erstellen.

Tab 1: Liste von Sammelbaren mit Zuordnung von Funktion und Trieb

Sammelbares	Trieb	Funktion	Ergebnis
Waffen, Rüstungen	Angst	Identität Zeit	dienen dem Existenzertalt und der Selbstbestimmtheit
Baupläne	Angst	Identität Zeit	kann als Wissen gewertet werden. Mit Wissen kann in die Zukunft geplant werden.
Plunder	Angst	Identität Eigentum Zeit	Existenzertalt und Selbstbestimmung, wird aber auch zusammengetragen, ist jedoch limitiert
Nahrung, Wasser, Medizin	Angst	Eigentum Zeit	Existenzertalt, werden zusammengetragen

Kronkorken	Angst Zurs. u. Ord.	Identität Eigentum Zeit	ist ein generalisiertes Mittel und kann vielseitig eingesetzt werden
Erfahrungspunkte	Angst	Identität Zeit	ist gleichzeitig Wissen und dient dem Charakterausbau
Rohstoffe	Angst	Eigentum	größtenteils zum Existenzertalt
Atomic Points	Zurs. u. Ord.	Identität	kann nur zur äußeren Charaktergestaltung genutzt werden

Zurs. u. Ord. = Zurschaustellung und Ordnung

### 2.1.4 Vorläufiges Fazit

Es ist recht schwierig die genaue Funktion des Sammelns zu bestimmen. Oftmals sind diese für mehrere Dinge gleichzeitig zu gebrauchen, sodass die Grenzen in vielen Fällen verschwimmen. Wobei nichts dagegen spricht, wenn die Sammelobjekte mehrere Funktionen haben. Das gleiche gilt auch für Triebe. Auffällig ist jedoch, dass der Lusttrieb auf kein Sammelobjekt so recht anzuwenden ist.

### 2.1.5 Analyse der Sammelmechanik

Die operante Konditionierung ist recht präsent in Fallout 76. Der Belohnungsplan (Abb. 6) wird für das Questen, Sammeln und Leveln gern genutzt. Die Möglichkeit zum grinden sind gegeben, durch hochstufige Gegner die als positive Verstärkung viel Erfahrungspunkte bringen. Diese Gegner sind immer an den gleichen Stellen zu finden und bilden grinding Hotspots. Jedoch gibt es oftmals nicht genug für alle Spieler. Wenn es zum Flow kommen könnte, sind keine Gegner mehr da die diesen nach Abb. 10 (Grinding Cycle) aufrechterhalten würden.

## 2.2. Erkenntnisse zum Lusttrieb

Hahn (1984) und Stagl (1998) liegen in ihren Begründungen der Sammeltriebe gar nicht so weit auseinander. Stagl greift jedoch das Sammeln aus reinster Lust auf und konkretisiert diesen mit dem Aspekt der Jagdlust. Dieser Aspekt -weiter gedacht- ist überaus interessant. Stagl beschreibt diesen Trieb anhand von der Verhaltensforschung als definiertes Instinktverhalten. Dieses Verhalten setzt sich

zusammen aus ungerichtetem Appetenzverhalten, also der Suche nach einem bestimmten Schlüsselreiz, gefolgt von dem gerichtetem Appetenzverhalten, die eigentliche Ausführung des vom Schlüsselreiz ausgelösten Verhaltens. Sie endet schließlich mit der Endhandlung (Spektrum, 2019). Als Beispiel eignet sich hier die Jagd eines Wolfes nach Beute. Das ungerichtete Appetenzverhalten wird beim Wolf durch Hunger provoziert und das Verhalten zum Jagen wird veranlasst. Dieses Verhalten, also die Suche nach Beute, ist das gerichtete Appetenzverhalten. War der Wolf bei der Jagd erfolgreich und hat seine Beute erlegt, spricht man von der Endhandlung. Wenn wir nun zurück zu der von Stagl beschriebenen Jagdlust kommen und festhalten, dass diese Jagdlust während des Sammelns nicht mit der Endhandlung aufhört, sondern bis einsetzen der Müdigkeit fortbesteht, dann könnte man durchaus von einer Handlung im Zuge eines Flows sprechen. Das würde auch auf das Beispiel "Pilze sammeln" von Stagl (1998) passen. Dies korreliert mit den Anforderungen des Flow-Channel. Um in den Flow-Channel zu geraten, darf es weder eine Unter- noch Überforderung geben. Eine Unterforderung gäbe es bei zu vielen Pilzen auf dem Boden, eine Überforderung bei zu wenigen die eine stundenlange Suche nach sich ziehen würde.

### 2.3. Erkenntnisse hinsichtlich der Fragestellung

Die Fragestellung im Expose war: Was unterscheidet das weltliche Sammelbedürfnis von dem des Virtuellen und inwiefern unterscheiden sich diese.

Tatsächlich gibt es einige Parallelen. So wurde aufgezeigt, dass die menschlichen Triebe und Funktionen des Sammelns auch in Videospiele vorkommen können. Der markanteste Unterschied ist, dass die Sammeltriebe meist intrinsisch und die Sammelmechanik extrinsisch motiviert sind. Dem Sammler im realen Leben muss kein Grund gegeben werden, um etwas aus Lust zu sammeln. Der Spaß an dieser Sache kommt durch ihn selbst. In Videospiele hingehen wird meist der Spieler auf etwas sammelbares konditioniert.

### 3. Diskussion

Mit am interessantesten ist der Trieb zum Sammeln aus Lust. Wie im Ergebnis schon aufgezeigt wurde, hat er durchaus etwas mit Flow-Erleben gemein. Aber auch ohne Flow ist der Gedanke reizvoll, eine Sammelmechanik ohne Konditionierung des Spielers zu gestalten. Was dafür notwendig ist, ist eine intrinsische Motivation. Diese könnte laut Extra Credits (2012) folgende sein:

1. Geheimnisse
2. Meisterschaft
3. Geistige Herausforderungen
4. Narrative
5. Neuheiten
6. Flow

#### Beispiel Geheimnisse

Der Spieler muss verstreute Notizblätter sammeln um herauszufinden was vor sich geht. Diese werfen Anfangs aber mehr Fragen auf, als sie beantworten. Das Beispiel wäre jedoch genau genommen eine Mischung aus Geheimnis und Narrative.

#### Beispiel Meisterschaft

Aus Payday 2: die Spieler überfallen eine Bank und diese wird von immer stärkeren Polizeieinheiten gestürmt. Je länger sie es schaffen drin zu bleiben, um so mehr Geld können sie sammeln.

#### Beispiel geistige Herausforderungen

Hier bieten sich Point-And-Click Spiele an. Der Spieler sammelt diverse Gegenstände und versucht diese miteinander zu kombinieren. Oder ein konkretes Beispiel aus dem Spiel Factorio. Hier liegt die Herausforderung darin, mit zu sammelnden Ressourcen eine Produktionslinie aufzubauen. Der Spieler tüftelt also immer weiter an der Effizienz des Produktionsnetzes. Genau genommen wäre



Factorio auch ein Beispiel für Flow. Denn in dieses Phänomen kommt der Spieler durchaus manchmal.

#### Beispiel Narrative

Der Spieler absolviert eine normale Sammelquest. Am Ende winkt jedoch kein positiver Verstärker, sondern der Story-Fortschritt wird weiter vorangetrieben. Theoretisch könnte auch die Sammelquest weglassen, und allein das Sammeln von narrativer Erfahrungen als den Sammelprozess angesehen werden.

#### Beispiel Neuheiten

Es wird immer neuer, sammelbarer Inhalt im Laufe des Spiels freigeschaltet.

#### Beispiel Flow

Passend dafür wäre wohl das Spiel Flower. Während man als Blumenblatt durch die Luft schwebt -getragen durch den Wind- muss der Spieler andere Blütenblätter aufsammeln.

## 4. Fazit

Das Fazit fällt relativ nüchtern aus. Durch die Analyse von Fallout 76 konnte festgestellt werden, dass sich die anthropologischen Erkenntnisse über das Sammeln von Stagl (1998) teilweise auch auf Videospiele anwenden lässt. Als besonders interessant hat sich dabei der Lusttrieb herausgestellt. Es konnte festgestellt und belegt werden, dass der Sammler der aus Lust sammelt, dies aus intrinsischer Motivation heraus tut.

Es wurde festgestellt, dass jegliche Art von Überlebens-Sammelmechanik angstgetrieben sein müssen, da diese alle existenzbedrohend sind und dies laut Stagl (1998) einer der Gründe für dieses Phänomen sind.

Weiter konnten keinerlei Anzeichen für krankhaftes Sammelverhalten in Videospielen gefunden werden, die anthropologischer Natur wären. Außer das Sammler und Videospieler, Eskapismus durch ihre Tätigkeit ausüben können. Was jedoch nicht krankhaft sein muss.

Es konnten keine spezifische Altersgruppen identifiziert werden die herausstechen und auf eine besondere Sammelmechanik ansprechen.

Die Spielmechanik des Sammelns, wurde anhand der gängigen Methoden der operanten Konditionierung untersucht und das daraus folgende Phänomen des Grindens konnte näher beleuchtet werden.

# Literaturverzeichnis

Appetenzverhalten (2019). Online unter:

<https://www.spektrum.de/lexikon/biologie/appetenzverhalten/4523> (05.03.2019)

Assmann, A., Gomille, M., Rippl, G. (1998). 'Literatur und Anthropologie. Sammler-Bibliophile-Exentriker', Tübingen: Gunter Narr Verlag Tübingen

Bycer, J. (2018). 'How to stop making hoarders in video games'. online unter:

[https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20180112/312949/How\\_to\\_Stop\\_Making\\_Hoarders\\_in\\_Video\\_Games.php](https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20180112/312949/How_to_Stop_Making_Hoarders_in_Video_Games.php)

Csikszentmihalyi, M. (2008). 'Flow: The Psychology of Optimal Experience', new York: Harper Collins Publ. USA

EXTRA CREDITS (2012). 'The Skinner Box-How Games Condition People to Play More-Extra Credits (Dokumentarfilm auf YouTube), veröffentlicht am 13.03.2012

[https://www.youtube.com/watch?v=tWtvrPTbQ\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=tWtvrPTbQ_c) (05.03.2019)

Guth, A. (2016). 'Vergil: Aeneis', (2.Auflage). Berlin: Hofenberg

Hahn, A. (1984). 'Soziologie des Sammlers', *Trierer Beiträge*, (14), pp. 11-19

Isigan, A. (2010). 'Combining Reward Structures With Narrative Bits', Online unter:

[https://www.gamasutra.com/blogs/AltugIsigan/20100107/86320/Combining\\_Reward\\_structures\\_With\\_Narrative\\_Bits.php](https://www.gamasutra.com/blogs/AltugIsigan/20100107/86320/Combining_Reward_structures_With_Narrative_Bits.php) (05.03.2019)

Lefrancois, G.R., (1986). 'Psychologie des Lernens', (2. Auflage). Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag

Lorenz, K. (1978). 'Vergleichende Verhaltensforschung. Grundlagen der Ethologie.',  
Wien : Springer-Verlag

Marczewski,A. (2015). 'Grinding to Mastery and Flow'. Online unter:  
<https://www.gamified.uk/2015/11/17/grinding-to-mastery-and-flow/#comments>  
(05.03.2019)

Pritz, A., Vykoukal, E., Reboly, K., Agdari-Moghadam, N. (2008). 'Das  
Messie-Syndrom. Phänomen,Diagnostik, Kulturgeschichte des pathologischen  
Sammelns.', Wien: Springer-Verlag

Scheuerl, H., (1979) Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen. 9. Auflage.  
Weinheim/Basel

Schneider, L., Lysgard, (1953). 'The deferred gratification pattern. A preliminary  
study', *American Sociological Review*, 18 (2), pp. 142-149

The difference between japanese games and western games (2018). online unter:  
<https://www.plarium.com/en/blog/eastern-games-vs-western-games/> (05.03.2019)