

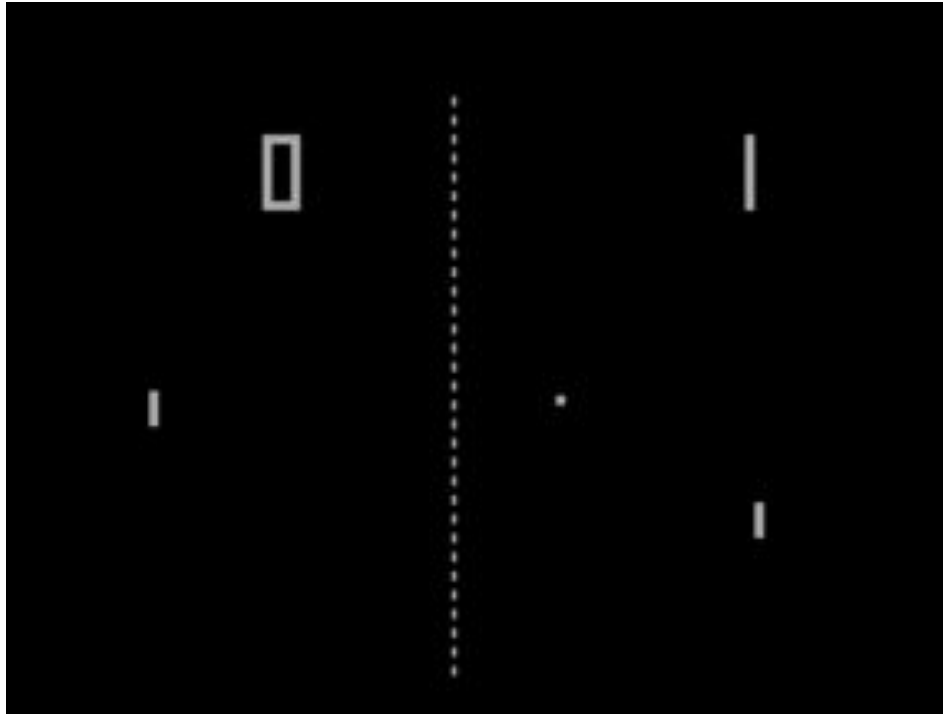
Weitere Motivations- konzepte

GameDev, SoSe19, TH-AB

„Players enter, they play, and if the game designers have done their job well, they stay to play some more. The carefully crafted arc of rewards and punishments that draws players into games and keep them playing connects pleasure to profitability.“

(Zitat: Salen, Zimmerman: “Rules of Play”, MIT Press, 2004)

Warum spielen wir sowas?



Weitere Motivationskonzepte

... für Spiel und Leben ...

- Jon Radoff, “42 fun things”; (J. Radoff: “Game On”, 2011)
- Steven Reiss: “16 basic motivators”; (S. Reiss: “Who am I”, 2000)
- Martin Seligman: P.E.R.M.A.; (M. Seligman: “Flourish”, 2011)
- E.T. Higgins: “Regulationsfokustheorie” (Higgins, 1997)
- Deci, Ryan: “Selbstbestimmungstheorie; (Deci, Ryan, 1985)

Weitere Motivationskonzepte

Motivation ist ein Teilaspekt der Psychologie ...

... aber für Game Design ein ganz wesentlicher!

Im Anschluss daran:

- Evolutionsbiologie
- Psychologie
- Soziologie

Darauf aufbauend:

- Spielertypen
- Spieltypen

Das ganze Leben ist ein Spiel.

Allgemeine Konzepte

16 basic motivators (Steven Reiss)

- Macht
- Unabhängigkeit
- Neugier
- Anerkennung
- Ordnung
- Sparen/Sammeln
- Ehre
- Idealismus
- Beziehung
- Familie
- Status
- Rache/Kampf
- Eros
- Essen
- Körperliche Aktivität
- Emotionale Ruhe

P.E.R.M.A. (Martin Seligman)

- Positive Emotions
- Engagement → Flow, Immersion
- Relationships
- Meaning
- Accomplishment → Zielerreichung

= well being

Zusammenhang

Spielumgebung

- frei
- ungefährlich
- erfreulich
- motivierend

Spieler

- Glücklicher?
- Abhängigkeiten
- Pathologisches Verhalten
- Typen von Spielern

16 basic motivations
general

*matching,
fulfilling*

enabling

42 fun things
(computer games specific)

P.E.R.M.A.
general, well being

Aufgabe

Wie lassen sich diese Konzepte nutzen bzw. integrieren?



Regulations- fokustheorie

Regulationsfokustheorie

“Regulatory fit”

- Menschen, die etwas als “passend” empfinden, engagieren sich mehr.

Beispiel:

Angemessenheit der zur Verfügung stehenden “Werkzeuge”

- Herausforderung wird besser angenommen
- Engagement bei der Verfolgung der Herausforderung erhöht sich

Beispiel: “Steuerungen aus der Hölle”

Spielsteuerung bei ...

- Controller
- Keyboard
- Dragon Age
- The Witcher
- Resident Evil
- Metro



(Siehe auch:

<http://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Steuerung-aus-der-Hoelle-Bei-diesen-Games-solltet-ihr-ein-e-hohe-Frusttoleranz-besitzen-1071879/galerie/1707920/>)

Demotivation

“Es passt einfach nicht ... und du weisst es!”



(Quelle: deinSchrank.de - Möbel nach Maß | TV-Spot 2018)

Demotivation

“Es passt einfach nicht ... und du weisst es!”



(Quelle: S. Target et al, “A Study of User Interface Modifications in World of Warcraft, http://gamestudies.org/1202/articles/ui_mod_in_wow)

Goldene Regel

Nicht an schlechten Situationen festhalten

... selbst wenn schon viel Entwicklungszeit hineingeflossen ist.

... Kritik annehmen!



Wenn dein Pferd tot ist, steig ab.

(Quelle: Dickert & Jellenko: Ein totes Pferd reiten,

<https://dickertundjellenko.com/d-j-blog/blogartikel/news/ein-totes-pferd-reiten.html>)

Regulationsfokustheorie

„An individual is inclined to maintain his/her personal values and beliefs while pursuing a specific goal, which is referred also as the regulatory orientation.“

(Zitat: Ozturkcan, Sengun: Pleasure and Pain, How Accumulation in Gaming Systems can Lead to Grief, Gamer Psy and Behav, Springer, 2016)

“Regulatory Orientation”:

- Promotionsfokus
- Präventionsfokus

Regulationsfokustheorie

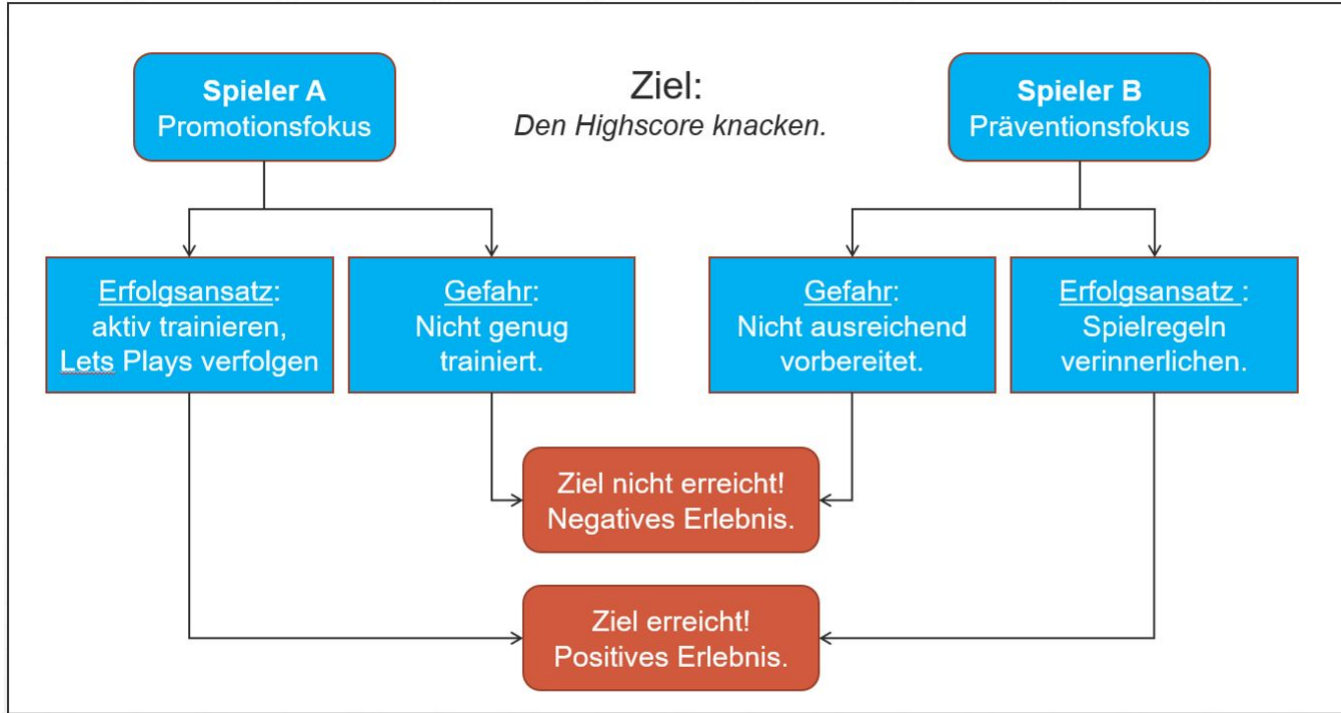
Spieler mit Promotionsfokus:

- Vorankommen, Neues erreichen
- Besitz fördern, Gewinne maximieren
- Ausprobieren, Risiken eingehen

Spieler mit Präventionsfokus:

- Sicherheit schaffen, Erreichtes erhalten
- Besitz wahren, Verluste minimieren
- Sich vorbereiten, Risiken vermeiden

Spielertypen



Aufgabe

Beispiel:

Im MMO Weltraumklassiker Eve Online verbringen Spieler mit Präventionsfokus Nachmittage damit, Sternentore zu bewachen, um ihre Gilde bei einem Überfall durch feindliche Kräfte zu warnen. Sich hingegen spontan an einem Nachmittag zusammenzutun, um plündernd durch ein Sternentor einzufallen, ist bei Spielern mit Promotionsfokus nicht unüblich.

Regulationsfokustheorie

Motivationselemente:

Sammeln	← →	Ausgeben
Regelkenntnis	← →	Experimentieren
Closed World	← →	Open World
Langzeitspiel	← →	Casual Gaming

...

Frage:

Wie gehen die beiden Spielertypen mit immer neuen Addons um, die ggf. den Level Cap verschieben?

Selbst- bestimmungs- theorie

Selbstbestimmungstheorie

Wie ist es möglich, Antriebe anzusprechen?

Wie lassen sich menschliche Bedürfnisse durch externe Reize verstärken?

„Did you know that the first Matrix was designed to be a perfect human world where none suffered, where everyone would be happy? It was a disaster. No one would accept the program.“

(Zitat: Agent Smith zu Morpheus, The Matrix, 1999)

Motivation

Intrinsische Motivation

→ dem Menschen innewohnend

Extrinsische Motivation

→ von außen getriggert



Beispiel

Sie haben eine Lieblingskneipe, in die Sie jedes Wochenende gehen.

Der Kneipenbesitzer findet das toll, und gibt Ihnen ab sofort 20 Euro jede Woche, wenn Sie das weiter so machen.

Was ist passiert?

Was ist die Folge?

Korrumpierungseffekt

Bem: "Self percetion", 1967

- Materielle Anreize können bewirken, dass man einer Tätigkeit nicht mehr so gerne nachgeht.
- Bezahlung? Warum eigentlich? Und: Ist es dann nicht sowas wie Arbeit?
- Der äußere Anreiz verstärkt die innere Motivation nicht, sondern unterminiert sie. = Korrumpierungseffekt

Korruptionseffekt ?



Korrumpierungseffekt

Folgen:

- Abstumpfung; Erhöhung der “Dosis” (klassisches Suchtverhalten)
- Entfällt die Belohnung, fällt die Motivation hinter den ursprünglichen Level zurück (Verdrängungseffekt)

Exkurs: “Erlernte Hilflosigkeit”

Lehre: Vorsicht im Umgang mit externen Triggern.

Seligman:

- Phase 1:
Gruppe a) Elektroschocks ohne dass Hunde dem entgehen können
Gruppe b) Elektroschocks mit Fluchtmöglichkeit 1
→ Lernprozess
- Phase 2:
Gruppe a) Elektroschocks mit Fluchtmöglichkeit 2 (neu)
Gruppe b) Elektroschocks mit Fluchtmöglichkeit 2 (neu)
- Ergebnis: https://de.wikipedia.org/wiki/Erlernte_Hilflosigkeit

Game Design Elemente

Positives Verhalten im richtigen Augenblick extern verstärken.
("Operante Konditionierungstheorie")

- Kontinuierliches Verstärken: EPs sammeln
- Verstärken nach einer bestimmten Anzahl Handlungen
- Verstärken nach einer zufälligen Anzahl Handlungen
- Belohnung in festen Intervallen (Dailies)
- Belohnung in zufälligen Intervallen (Drop Rate)

(Uysal: Self Determination Theory in Digital Games, 2016,
nach: Skinner: Science and human behavior, 1953)

Game Design Elemente

Alternativ:

Kompetenzerleben

Beziehungen

Autonomieerleben



(Quelle: https://en.wikipedia.org/wiki/Buddy_Christ#/media/File:Buddy_christ.jpg, Fair use)

Aufgabe

Wie lässt sich Autonomieerleben erzeugen?

Wie würden Sie in Starcraft Beziehungen verwenden, um im Spieler eine Langzeitmotivation hervorzurufen?

Was ist mit Kompetenzerleben gemeint?

Lösung

Wie lässt sich Autonomieerleben erzeugen?

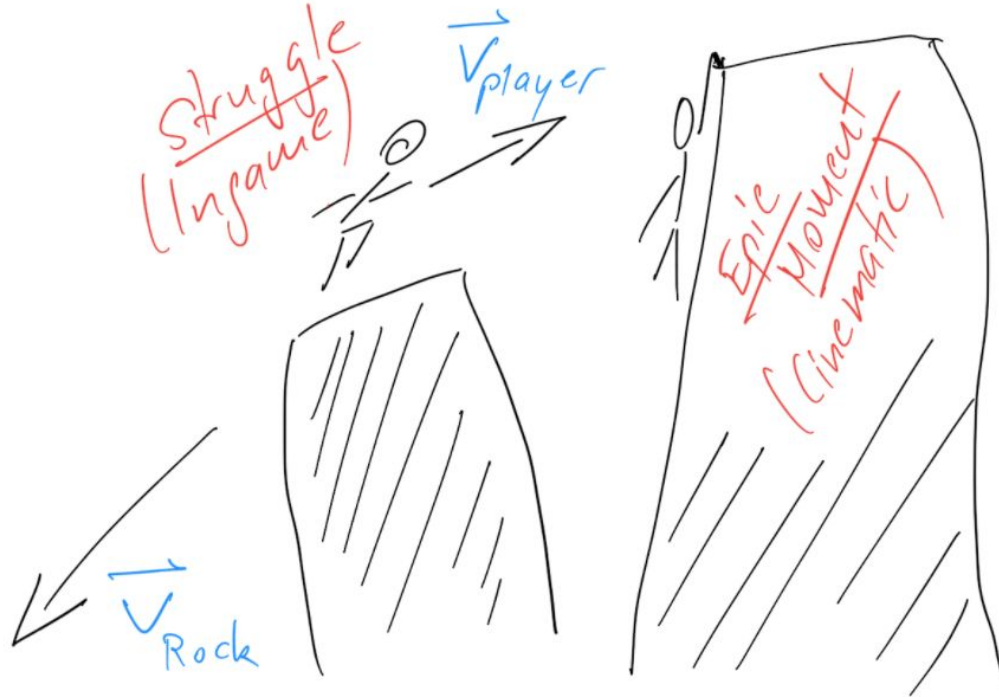
- Frei begehbare Welten, Optionale Quests
- Dialogoptionen
- Diversivität in der Charakterentwicklung, unterschiedliche Lösungsansätze

Wie würden Sie in Starcraft Beziehungen verwenden, um im Spieler eine Langzeitmotivation hervorzurufen?

- Emotionale Bindung an NPCs
- NPCs fördern Kompetenzerleben
- NPCs haben untereinander eine Dynamik, die der Spieler beeinflussen kann

Lösung

Was ist mit Kompetenzerleben gemeint?



16 Basic Motivators

- Macht
- Unabhängigkeit
- Neugier
- Ehre
- Idealismus
- Rache / Kampf
- Anerkennung
- Ordnung
- Sparen / Sammeln
- Beziehungen
- Familie
- Status
- Eros
- Essen
- Körperliche Aktivität
- Ausgeglichenheit

P.E.R.M.A.

Positive Emotions
Engagement
Relationships
Meaning
Accomplishment

Regulationsfokus

Promotion
Prävention

Selbstbestimmungstheorie

Kompetenzerleben
Beziehungen
Autonomieerleben

