



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

Volume 9 (1)  
no 01/2016

Herausgeber:  
Diego Compagna, Stefan Derpmann und Manuela Marquardt  
Layout:  
Vera Keyzers

Kontakt:  
diego.compagna@gmail.com  
stefan.derpmann@gmail.com  
manuela.marquardt@gmx.de

Ein Verzeichnis aller Beiträge befindet sich hier:  
[www.uni-due.de/wpkts](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 This paper must not be published elsewhere (e.g. to mailing lists, bulletin boards etc.)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:

Author (Year): Title. In: Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Year). Eds.: Diego Compagna / Stefan Derpmann / Manuela Marquardt, University Duisburg-Essen, Germany. [www.uni-due.de/wpkts](http://www.uni-due.de/wpkts) (dd.mm.yyyy)

**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. In: Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Jahr). Hrsg.: Diego Compagna / Stefan Derpmann / Manuela Marquardt, Universität Duisburg-Essen, Deutschland. [www.uni-due.de/wpkts](http://www.uni-due.de/wpkts) (tt.mm.jjjj)

## **Vorwort**

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 soziokulturellen 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 durch je spezifischen Ent- und Rückbettungsdynamiken gekennzeichnet.

Die Reihe Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (WPktS) bietet eine Plattform für den niederschweligen Austausch mit Kolleg\_innen und steht Wissenschaftler\_innen und Student\_innen aller Universitäten, Fachrichtungen und Institute für die Veröffentlichung ihrer Forschungs- und Qualifikationsarbeiten offen. Der thematische Rahmen ist hierfür mit Absicht breit gewählt und kann mit verschiedensten Darstellungsformen – vom Essay über die Forschungsskizze bis zum Aufsatz – bearbeitet werden.

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

Die Herausgeber

Berlin und Essen, im April 2015

## Teambildung in Onlinespielen

**Till Titus Brünnele**

Maturaarbeit, Kantonschule Trogen / tillb@gmx.ch

### Keywords

Digitale Onlinespiele, Teambildung, League of Legends, World of Warcraft, Bruce Tuckman, Phasenmodell der Teamentwicklung

### Abstract

Die Maturaarbeit beschäftigt sich erstmalig mit der Anwendung des Phasenmodells der Teamentwicklung nach Bruce Tuckman auf die beiden Onlinespiele „League of Legends“ und „World of Warcraft“. Hierbei stellt sich die Frage, ob die Fähigkeit in einem Team zu arbeiten durch das Spielen dieser Games gefördert werden kann. Die einzelnen Phasen des 1965 entwickelten Tuckmanschen Modells werden genau beschrieben und diese dann explizit auf die Spiele angewandt, welche zum besseren Verständnis zuvor erläutert werden. Drei verschiedene Spielmodelle werden analysiert: LoL mit Zufallsspielern, LoL mit bekannten Team-spielern und WoW im PvE. Bei League of Legends lässt sich eine deutlich ausgeprägtere Storming-Phase erkennen. Spielesfördernd und siegbringender ist auf jeden Fall eine positiv gestimmte Kommunikation zwischen den Spielern. Die massivere Storming-Phase in League of Legends ist auf den stärkeren Wettkampfgeist als in World of Warcraft zurückzuführen. Dagegen bildet in World of Warcraft die Bindung der Gruppenmitglieder und das damit verbundene Gruppenklima einen sehr wichtigen Aspekt für die Spieler. Hier gibt es weniger/kaum Streitig-, oder Uneinigkeiten. Als Ergebnis dieser Arbeit ist festzuhalten, dass sich das Phasenmodell auf die Computerspiele deutlich übertragen lässt und die Fähigkeit in einem Team zu arbeiten durch das Spielen dieser Spiele offensichtlich gefördert werden kann.

## 1 Einleitung

Es steckt mehr hinter modernen „Onlinepielen“ als man auf den ersten Blick vermuten würde. Vor etwa 15 Jahren globalisierte sich das Onlinespielen. Eines der ersten weltweit gespielten Spiele, auch mit Wettkämpfen in erstmals grösseren Ausmassen, war das Spiel Starcraft von Blizzard Entertainment.<sup>1</sup> Dieses Spiel und auch das darauffolgende von Blizzard, Warcraft 3, waren Games, welche online gespielt werden konnten, sogar mit der Möglichkeit in einem 2v2, 3v3 oder 4v4 Match anzutreten. Im E-Sport-Bereich wurde jedoch ausschliesslich im 1v1 Modus gespielt. Zudem hatte man noch nicht die Möglichkeit über das Internet eine Konversation zu führen, wie dies heute beispielsweise über Skype oder TeamSpeak<sup>2</sup> möglich ist. Die Spiele haben sich im Laufe der Jahre sehr stark verändert und

---

1 Vgl. Bonjwa, The History of starcraft – Teil 1: Brood War, <https://www.bonjwa.de/stories/the-history-of-starcraft-teil-1-brood-war>, 13.12.2015 12:38 Uhr.

2 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis

mit ihnen auch die Verhaltensweisen und Anforderungen für den Menschen im Spiel.

Onlinegames, wie z. B. World of Warcraft, werden von Millionen Menschen gespielt. Ein Spiel wie dieses erfordert intensive Kommunikation mit den Mitspielern, um zum Erfolg zu kommen. Ein und dasselbe Spiel mit 25 Spielern aus 25 verschiedenen Ländern, zur gleichen Zeit daheim am Computer, ohne Verzögerung? Undenkbar - noch vor wenigen Jahren.

Genauso undenkbar war bis vor wenigen Jahren, dass jemals ein solches Hobby wie „Gamen“ zum Beruf werden könnte. Mittlerweile wird oft in den Medien über internationale E-Sport-Events berichtet. E-Sport kann ohne Zweifel als Sport bezeichnet werden, denn es ist nicht nur die körperliche Bewegung, die den Sport definiert,<sup>3</sup> sondern auch der Wettkampf. Die klare Abstufung vom Profi bis hin zum Anfänger, die benötigte Geschicklichkeit und Fingermotorik und die Hand-Augen-Koordination, all dies sind Dinge, die für einen Sport sprechen. Auch andere Sportarten, in denen man sich nicht körperlich „bewegt“, wie z. B. Schach, werden als Sportarten anerkannt.<sup>4</sup>

In früheren Zeiten waren die Games meist Einzelspielerspiele. Heutzutage sind ein Grossteil Multiplayerspiele, in denen mehrere Beteiligte gleichzeitig miteinander oder gegeneinander spielen können. Beim Miteinanderspielen schliesst man sich zu einem Team zusammen.

„Ein Team ist eine Gruppe von Menschen, die gemeinsam an geteilten Zielen arbeiten, dabei verschiedene Rollen übernehmen und die miteinander kommunizieren, um so ihre Anstrengungen erfolgreich koordinieren zu können. Diese Fähigkeit zur Zusammenarbeit war der Schlüsselfaktor in der menschlichen Evolutionsgeschichte. Indem sich bereits die ersten Menschen zu Teams zusammenschlossen, waren sie erfolgreicher bei der Jagd, konnten grössere Mengen an Nahrung sammeln und Vorräte anlegen und sich leichter verteidigen. [...] In der Arbeit mit anderen lernen wir, eigene Interessen zurückzustellen und uns gegenseitig zu helfen. Wir lernen effektiv zu kommunizieren und müssen Wege finden, Konflikte zu lösen. Wir bekommen Anregungen durch die Ideen der anderen und können unsere Fehler korrigieren und uns gegenseitig vor Irrtümern warnen. Wenn wir also mit

---

3 „Seit Beginn des 20. Jahrhunderts hat sich Sport zu einem umgangssprachlichen, weltweit gebrauchten Begriff entwickelt. Eine präzise oder gar eindeutige begriffliche Abgrenzung lässt sich deshalb nicht vornehmen. Was im allgemeinen unter Sport verstanden wird, ist weniger eine Frage wissenschaftlicher Dimensionsanalysen, sondern wird weit mehr vom alltagstheoretischen Gebrauch sowie von den historisch gewachsenen und tradierten Einbindungen in soziale, ökonomische, politische und rechtliche Gegebenheiten bestimmt. Darüber hinaus verändert, erweitert und differenziert das faktische Geschehen des Sporttreibens selbst das Begriffsverständnis von Sport.“ (Röthig, Peter/Prohl, Robert, Sportwissenschaftliches Lexikon, Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport, 7. Auflage, Schorndorf 2003, S. 493.)

4 Vgl. Woytewicz, Daniela, eSport = Sport?, <http://www.sportschau.de/weitere/allgemein/e-sports-sport-order-nicht-100.html>, 13.12.2015 13:26 Uhr.

anderen zusammenarbeiten, lernen wir mehr, als wenn wir allein arbeiten würden und wir profitieren von gegenseitiger praktischer, aber auch emotionaler Unterstützung."<sup>5</sup>

Dicks Zitat zeigt deutlich, welche wichtige entwicklungsgeschichtliche Bedeutung das Team für die Menschheit hat. Das leitet mich zu der These: Die Kompetenz in einem Team produktiv zu arbeiten wird durch Onlinespiele wie League of Legends und World of Warcraft gefördert.

Durch die ersten 2001 veröffentlichten Ergebnisse der PISA-Studie ist der Begriff der Kompetenz in den Fokus der Öffentlichkeit geraten.<sup>6</sup> „Demnach sind Kompetenzen individuelle, erlernbare, vielfältige Handlungsdispositionen.“<sup>7</sup> Welche Kompetenzen sind für ein funktionierendes Team notwendig? Wie kommt ein Team zustande? All diese Fragen werde ich in meiner Arbeit behandeln.

Wichtigste Grundlage meiner Untersuchung bildet das Phasenmodell von Bruce Tuckman.<sup>8</sup> Um das Modell der Teamentwicklung Tuckmans auf aktuelle Onlinegames anzuwenden, beziehe ich mich hierbei besonders auf die Spiele League of Legends und World of Warcraft.

Welche Bedeutung hat aber die virtuelle auf die heutige reale Welt?

Teams arbeiten heutzutage oft von verschiedenen Plätzen der Welt aus. Die Kooperation von Teams, welche über das Internet kommunizieren, wird im Arbeitsleben immer häufiger gefordert. Diese Teams werden auch als „Virtuelle Teams“ bezeichnet.<sup>9</sup>

---

5 Dick, Rolf van/West, Michael A., Teamwork, Teamdiagnose, Teamentwicklung, Praxis der Personalpsychologie, Band 8, 2. Auflage, Göttingen 2013, S. 1.

6 Vgl. Hartig, Johannes, Kompetenzen als Ergebnisse von Bildungsprozessen, in: Jude, Nina/Hartig, Johannes/Klieme, Eckhard (Hrsg.), Kompetenzerfassung in pädagogischen Handlungsfeldern, Theorien, Konzepte, Methoden, BMBF, Bd. 26, Bonn/Berlin 2008, S. 15, in: Bottel, Matthias, Kompetenzentwicklung besonders erfolgreicher Teilnehmer in teamorientierten Onlinespielen, in: Compagna, Diego/Derpman, Stefan (Hrsg.), Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele, Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit, 1. Auflage, Konstanz/München 2013, S. 206.

7 Bottel, Matthias, Kompetenzentwicklung besonders erfolgreicher Teilnehmer in teamorientierten Onlinespielen, in: Compagna, Diego/Derpman, Stefan (Hrsg.), Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele, Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit, 1. Auflage, Konstanz/München 2013, S. 206.

8 Vgl. Tuckman, Bruce W., Developmental Sequence in Small Groups, Psychological Bulletin, Vol. 63 1965, S. 384-399.

9 Vgl. Lipnack, J./Stamps, J., Virtual teams, people working across boundaries with technology, 2. Auflage, New York 2000, o. S., in: DeRosa, Darleen M./Hantula, Donald A./Kock, Neck/D'Arcy John, Trust and

„For example, as Texas employees are leaving work, team members in Hawaii are just beginning their day. These team members in Hawaii finish their day and transmit their work to team members in Bombay who are starting the workday. Finally, Bombay team members contribute to the project and then send it back to Texas for further work.“<sup>10</sup>

Dies ist ein Beispiel, wie Firmen oder Forschungsgruppen einen Nutzen aus dem Internet und den damit neu gewonnenen Kommunikationsmöglichkeiten quer über den Planeten ziehen können. Durch diese Möglichkeit der virtuellen Kommunikation kann meist Zeit und Geld gespart werden. Es werden dafür allerdings Partner benötigt, die sich auch in der virtuellen Welt zurechtfinden.

„Cyberspace ist vor diesem Hintergrund kein Ersatz für herkömmliche Medien, sondern eine Ausweitung und Pluralisierung der Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten. So treten Gegebenheiten ein, die gewohnte Grenzen realweltlicher Wirklichkeit erweitern und mehr Interaktionsmöglichkeiten bereitstellen, allerdings muss der Spielende in der Lage sein innerhalb dieser virtuellen Realität zu interagieren. Er muss sich dementsprechend in der virtuellen Welt zu Recht finden [sic!]. Um die verschiedenen Funktionen erkennen und nutzen zu können bedarf es einer hohen Medienkompetenz: Der Spielende erlernt und erzeugt diese Wirkmächtigkeit und Fähigkeiten im Spiel über die Spieltätigkeit, -handlungen, und Interaktivität mit den Mitspielern.“<sup>11</sup>

„Als Ergänzung zur Welt der zweckgerichteten, aufgabenorientierten und hochgradig unpersönlichen Tätigkeiten sind Freizeiteinrichtungen, ob es sich um Theater und Konzerte oder Wettrennen und Ballspiele handelt, alles andere als Vertreter einer ‚unwirklichen‘ Phantasiewelt. Der mimetische Bereich bildet einen selbstständigen und wesentlichen Teil der sozialen ‚Wirklichkeit‘.“<sup>12</sup>

Diese Zitate zeigen einerseits, dass der Cyberspace eine weitere Ergänzung unserer Medien darstellt, andererseits aber auch einen wesentlichen Bestandteil unserer neuen „Wirklichkeit“ geworden ist. Genau wie früher z. B. das Theater die Möglichkeit bot in eine andere Welt einzutauchen, ist es heutzutage die Gamewelt, in der man sich beim Spielen befindet und sich dabei in eine andere Rolle versetzen, abschalten und faszinieren lassen kann. Die

---

leadership in virtual teamwork: a media naturalness perspective, Human Resource Management, Bd. 43, Ausgabe 2-3/2004, S. 219.

10 DeRosa, Darleen M./Hantula, Donald A./Kock, Neck/D'Arcy John, Trust and leadership in virtual teamwork: a media naturalness perspective, Human Resource Management, Bd. 43, Ausgabe 2-3 2004, S. 219-220.

11 Gärtner, Nadja, *Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung*, Wer sind die „Spieler von nebenan“?, Gruppenbildung, Typologie und Kommunikation in der virtuellen Realität des Cyberspace am Beispiel von WoW-Spieler/innen, Working Papers, Kultur- und soziologische Studien, *WPkTS 02/2010*, S. 6, in: <https://www.uni-due.de/game-research/>, 15.11.2015 18:23 Uhr.

12 Elias, Norbert/Dunning, Eric, Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation, 1. Auflage, Frankfurt am Main 2003, S. 140, in: Compagna, Diego/Derpmann, Stefan, Offene Horizonte: Soziologische Perspektiven auf Digital Game und Gaming, in: Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele, Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit, 1. Auflage, Konstanz/München 2013, S. 12.

virtuelle Welt, zu welcher auch die Onlinegames zählen, wird offensichtlich immer mehr zum zentralen Bestandteil unserer Gesellschaft. In manchen Ländern wie Korea sind diese in der Gesellschaft sogar schon vollkommen akzeptiert und hoch angesehen.

Mein Ziel ist es, zu zeigen, dass hinter den Games insbesondere hinsichtlich der Teambildung mehr steckt als nur ein sinnloser Zeitvertreib. Genau auf diesen Aspekt konzentriert sich meine Arbeit.

## **2 Vorgehensweise**

Als erstes setze ich mich mit der aktuellen wissenschaftlicher Literatur, welche mit Online-spielen und dem Phasenmodell von Tuckman in Verbindung steht, auseinander. Ein weiterer grundlegender Teil ist die Analyse des Modells der Teamentwicklung und die Darlegung der darin enthaltenen einzelnen Phasen.

Im Vorfeld habe ich gezielt nach Onlinegames gesucht, welche sich mit dem Tuckmanschen Modell erfolgsversprechend untersuchen lassen. Die Spiele League of Legends und World of Warcraft sind sehr geeignet, da ich mich mit diesen beiden Spielen gut auskenne und davon ausgehe, dass sich die Phasen in diesen Spielen gut nachvollziehen lassen. Um diese Games für den Leser verständlich zu machen, verfasse ich zwei ausführliche Spielbeschreibungen. Die Anwendung des Tuckmanschen Modells auf die Spiele League of Legends und World of Warcraft bildet den Schwerpunkt meiner Untersuchung. Um die gewonnenen Erkenntnisse zu überprüfen, schliesse ich mich in einem Selbstversuch mit vier weiteren Kollegen zusammen, um ein Versuchsteam in League of Legends zu erstellen, mit dem wir einige Runden LoL spielen. Damit ich unser Verhalten am Schluss in Ruhe analysieren kann, nehme ich das Geschehen mit einer Kamera auf.

Die Erkenntnisse, die ich aus meiner Untersuchung gewonnen habe, überprüfe ich auf diese Weise mit der Spiele-Realität in und ausserhalb des Netzes.



### 3 Phasenmodell der Teamentwicklung nach Tuckman

Der amerikanische Psychologe Bruce Tuckman hat im Jahre 1965 das „Forming Storming Norming Performing Teamentwicklungsmodell“<sup>13</sup> entworfen. Es beschreibt auf der einen Seite die verschiedenen Gruppen, in denen Teamentwicklung, gegliedert nach Gruppengröße und Zeitrahmen, stattfindet, auf der anderen Seite beschreibt es präzise die Phasen der Teamentwicklung und deren Abläufe.

#### 3.1 Warum hat Bruce Tuckman das Modell entwickelt?

Das Modell wurde entwickelt, weil es sehr verschiedene Modelle über Teamentwicklung gab, aber keines, das entwicklungsorientiert war.<sup>14</sup>

„This model was aimed at serving a conceptual function as well as an integrative and organizational one.“<sup>15</sup>

#### 3.2 Was beschreibt das Modell und was ist sein Ziel?

Bruce Tuckman hat das Modell der Teamentwicklung kreiert, um ein allgemeingültiges Modell zu erschaffen, das von Psychologen oder Gruppenleitern angewandt werden kann, um ihrem Team zum Erfolg zu verhelfen. Es gibt dem Lesenden ein Modell, das vier bzw. (ab 1970) fünf Phasen beinhaltet. Jede Phase der Teamentwicklung wird beschrieben vom Kennenlernen bis hin zur Auflösung.

Ziel ist es:

- ) Grundlegende Eigenschaften der Teamentwicklung zu erlernen,
- ) selbst aufmerksamer Beobachter des Teamprozesses zu werden,
- ) positiv auf die Qualität der Interaktion der Gruppe zu wirken,
- ) Fortschritte im Team zu beschleunigen
- ) und die Qualität der Gesamtleistung zu verbessern.<sup>16</sup>

13 Vgl. Tuckman 1965, S. 384-399.

14 Vgl. Tuckman 1965, S. 396.

15 Ebd.

16 Vgl. Catalyst Consulting Team, Tuckman Team Guides, <http://www.catalystonline.com/products/-tuckman-team-guides/>, 01.11.2015 13:11 Uhr.

Ziele sind in jedem Fall die Steigerung der Produktivität und der Erfolg einer Gruppe.

### 3.3 Phasen des Modells

In den folgenden Unterkapiteln werden die Phasen des Tuckmanschen Modells genauer beschrieben.

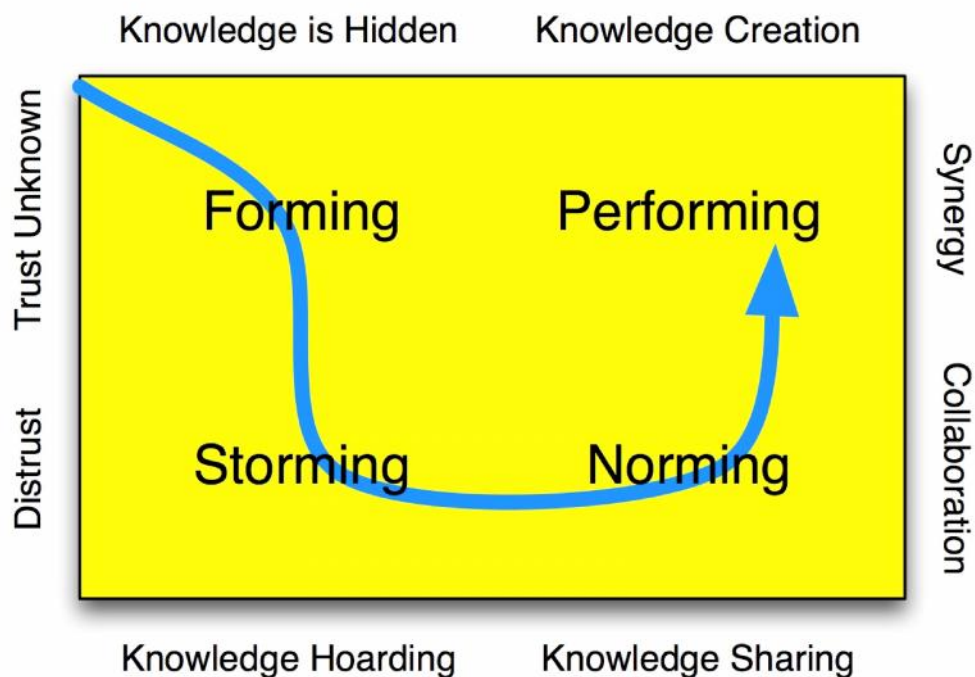


Abb. 1: Bruce Tuckmans „Forming Storming Norming Performing Teamentwicklungsmodell“

In der Grafik ist der Weg von Phase zu Phase zu sehen (ohne die Auflösungsphase). Dies stellt ein wenig die Achterbahn dar, die jedes Team durchmachen muss, bis es vollkommen funktioniert und die Performing-Phase erreicht hat.

#### Forming

In der ersten Phase der Teambildung ist es nicht wirklich möglich die Gruppe schon als „Team“ zu bezeichnen. Die Gruppe besteht aus vielen Einzelpersonen, die sich noch nicht zu einem Team zusammengefunden haben. Das Verhalten in dieser Phase ist meist durch

eine Kombination aus Erwartungen, Bedenken, Vorsicht, Angst<sup>17</sup> und aus dem Wunsch akzeptiert zu werden, gesteuert.

Jeder in dieser Phase verspürt die vorhandene Euphorie, man fühlt sich allerdings noch etwas unsicher, man weiss nicht, wie sich die anderen verhalten oder wie die anderen einen selbst aufnehmen werden.<sup>18</sup> Daher tendiert die Gruppe in dieser Phase meist noch dazu Konflikte zu vermeiden.<sup>19</sup> Die Rollenverteilung ist noch ganz offen, man muss sich mit dem gemeinsamen Projekt und den Mitarbeitern auseinandersetzen.

Die ganze Energie wird auf den Informationsaustausch ausgerichtet, was den einen oder anderen zu frustrieren vermag, da beim „Forming“ an der eigentlichen Arbeit nicht viel getan wird.<sup>20</sup>

### Storming

Die Phase des „Stormings“ beginnt, sobald die Teammitglieder anfangen, sich auf die Arbeit oder das Projekt zu konzentrieren. Storming wird durch die unvermeidlichen Missverständnisse oder allgemeine Meinungsverschiedenheiten charakterisiert.<sup>21</sup>

Es geht darum, Dinge friedlich zu klären, wie man es eigentlich von vernünftigen Menschen erwarten könnte.<sup>22</sup> Genau wie in den rebellischen Teenagerjahren, in denen man sich persönlich weiterentwickelt, ist die „Storming-Phase“ nötig für hochprofessionelle Teams.<sup>23</sup>

Konfrontationen sind nicht zu vermeiden, auch wenn diese unangenehm und destruktiv sein können. Ohne die richtigen menschlichen Fähigkeiten verbleibt die Gruppe in dieser Phase.

---

17 Vgl. Projektmanagement-Techniken: Teamführung, Die Phasen der Teamentwicklung, <http://www.ibim.de/techniken/4-1.htm>, 20.09.2015 20:06 Uhr.

18 Vgl. ebd.

19 Vgl. Pauley, Joey, Leading High Performing Teams, <http://joeypauley.com/leading-high-performing-teams/> 13.09.2015 15:10 Uhr.

20 Vgl. ebd.

21 Vgl. Pauley, Joey, Leading High Performing Teams, <http://joeypauley.com/leading-high-performing-teams/> 13.09.2015 15:10 Uhr.

22 Vgl. Projektmanagement-Techniken: Teamführung, Die Phasen der Teamentwicklung, <http://www.ibim.de/techniken/4-1.htm>, 20.09.2015 20:06 Uhr.

23 Vgl. Pauley, Joey, Leading High Performing Teams, <http://joeypauley.com/leading-high-performing-teams/> 13.09.2015 15:10 Uhr.

Wichtig sind hierbei das gegenseitige Tolerieren und die Akzeptanz der anderen, sonst werden Moral und Motivation geschwächt und die Teammitglieder bezeichnen die Gruppe als toxisch oder destruktiv. Viele Gruppen schaffen es meist gar nicht über diese Phase hinaus.<sup>24</sup>

### Norming

In der Norming-Phase fangen einige Teammitglieder an Kompromisse bei der Aufgabe für den Gruppenzusammenhalt einzugehen. Ebenfalls entwickelt sich in dieser Phase endlich das „Wir-Gefühl“. Die ersten Fortschritte des Auftrags tragen zur Entwicklung bei.<sup>25</sup>

Jeder ist froh, die Konfliktphase überwunden zu haben, da dadurch die Motivation steigt. Man findet sich in der Gruppe schon um einiges mehr zurecht und weiss allmählich, wo sein Platz ist. Selbstverständlich gibt es noch Meinungsverschiedenheiten, aber es wird langsam deutlich, dass sich alle bemühen zu einem Ergebnis zu kommen.<sup>26</sup> Die Gruppe entwickelt sich langsam zu einem Team, das sich vertraut, respektvoll miteinander umgeht und hilfsbereit verhält.

### Performing

Die Performing-Phase ist als Arbeits-, Routine- oder Verschmelzungsphase anzusehen. Die Probleme der Individuen sind geklärt und jeder ist sich über seine Rolle im Klaren; die Aufgaben und Arbeiten im Team funktionieren nahezu reibungslos.<sup>27</sup> Die ganze Energie wird in das Projekt gesteckt und nicht mehr mit anderem, wie zum Beispiel dem Streiten, verschwendet. Diese Phase sollte daher den längsten Zeitraum einnehmen.<sup>28</sup> Man sollte kreative Konflikte in dieser Phase allerdings als positiv ansehen, da man die Verschiedenheit der Mitglieder gewinnbringend für die Gruppe betrachtet.

---

24 Vgl. ebd.

25 Vgl. Projektmanagement-Techniken: Teamführung, Die Phasen der Teamentwicklung, <http://www.ibim.de/techniken/4-1.htm>, 20.09.2015 20:06 Uhr.

26 Vgl. ebd.

27 Vgl. ebd.

28 Vgl. Projektmanagement-Techniken: Teamführung, Die Phasen der Teamentwicklung, <http://www.ibim.de/techniken/4-1.htm>, 20.09.2015 20:06 Uhr.

Hochfunktionierende Teams sind im Stande sich selber zu leiten, effektiv zu arbeiten, ohne eine aussenstehende Leitung.<sup>29</sup>

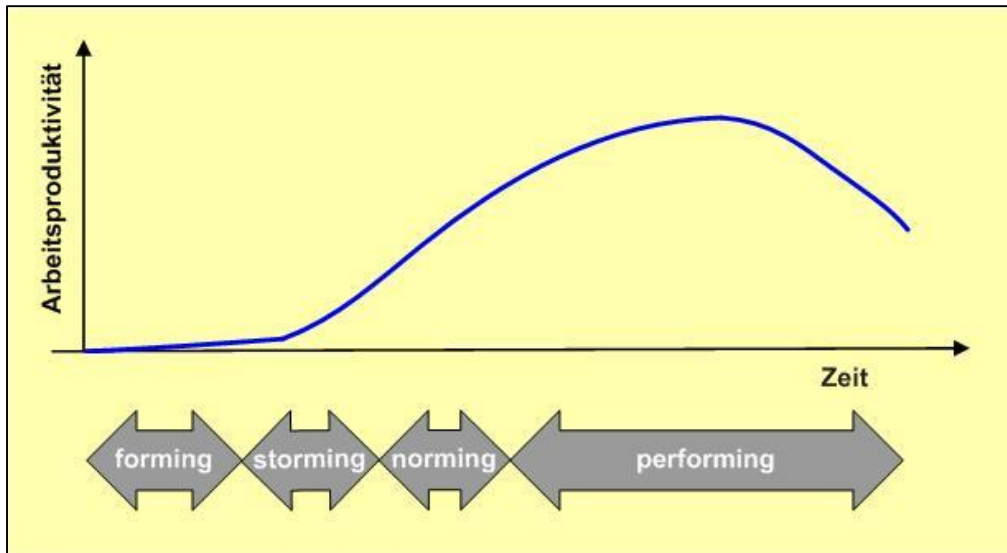


Abb. 2: Die optimale Länge der Phasen

Diese Abbildung stellt ein Zeit-Arbeitsproduktivitäts-Diagramm, wie es im Optimalfall aussehen sollte, mit den vier Phasen der „Teamentwicklung“, dar. Diese Phasen können natürlich bei jeder Gruppe von längerer oder kürzerer Dauer sein.

### Adjourning

1970<sup>30</sup> hat Tuckman eine weitere Phase, die „Auflösungsphase“, seinem vorherigen Modell hinzugefügt. „Die Teammitglieder lösen sich voneinander und auch von der gemeinsamen Aufgabe.“<sup>31</sup> Diese Phase kommt bei Projekten vor, die zeitlich begrenzt sind, also bei fast allen. Alles ist vergänglich, genau wie in der Natur das „Werden, Blühen, Vergehen“.<sup>32</sup>

29 Vgl. Businessballs.com, tuckman forming storming norming performing model, Bruce Tuckman's 1965 Forming Storming Norming Performing team-development model, <http://www.businessballs.com/tuckman-formingstormingnormingperforming.htm> 13.09.2015 15:15 Uhr.

30 Vgl. Projektmanagement-Techniken: Teamführung, Die Phasen der Teamentwicklung, <http://www.ibim.de/techniken/4-1.htm>, 20.09.2015 20:06 Uhr.

31 Phasenmodell der Teamentwicklung nach Tuckman, [https://lehrbuch3.s3.amazonaws.com/files/asset/4fc5d74d260cc3000100000f/Phasenmodell\\_der\\_Teamentwicklung\\_nach\\_Tuckman\\_\\_1965\\_.pdf](https://lehrbuch3.s3.amazonaws.com/files/asset/4fc5d74d260cc3000100000f/Phasenmodell_der_Teamentwicklung_nach_Tuckman__1965_.pdf), 20.09.2015 20:26 Uhr.

32 Management Coaching, Teamtools: Die Phasen der Teamentwicklung - Teil 7, <http://www.management-coaching.org/toolbox/teamtools/die-phasen-der-teamentwicklung-teil-7>, 14.10.2015 14:59 Uhr.

Nachdem der Auftrag hoffentlich erfolgreich erledigt ist, kann sich jedes Mitglied wieder seinen alten Aufgaben oder seinen neuen widmen. Dies fällt besonders Leuten schwer, die Routine mögen, die während des Projektzeitraums gute Verhältnisse mit den anderen Teammitgliedern aufgebaut haben oder deren Zukunft ungesichert ist.<sup>33</sup>

### **3.4 Wirkung des Modells**

Obwohl Tuckmans Modell schon im Jahr 1965 entstanden ist, wird es auch heute noch – 50 Jahre später - von vielen Psychologen, Wirtschaftswissenschaftlern und insbesondere im Personalmanagement angewandt.

In vielen Fällen, in denen es um Teambildung oder Personalentwicklung geht, findet es grossen Anklang. Im Modell werden nicht nur die phasentypischen Verhaltensmuster beschrieben, sondern auch, wie man eine Gruppe durch jede Phase leiten kann.

## **4 Anwendung des Modells auf LoL und WoW**

Grundlage für die Anwendung des Tuckmanschen Modells ist zunächst das Wissen um Inhalte, Fakten und Spielverlauf der beiden Onlinegames. Um das Phasen-Modell von Tuckman auf die Spiele anzuwenden, eruiere ich die einzelnen Verhaltensweisen, die Tuckman in den einzelnen Phasen festgestellt hat, in den Spielen.

### **4.1 League of Legends**

#### Spielbeschrieb

League of Legends ist ein Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)<sup>34</sup> Genre-Spiel, das von Riot Games im Jahre 2009 veröffentlicht wurde.<sup>35</sup> Das Spiel entwickelte sich aus einem früheren Warcraft-Mod<sup>36</sup> „Dota“. Bis heute ist das Spiel kostenlos online herunterladbar. Sein Geld verdient Riot, in dem sie In-Game-Käufe ermöglichen, welche z. B. das Aussehen

---

33 Vgl. Mind Tools, Forming, Storming, Norming, and Performing, Understanding the Stages of Team Formation, [https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR\\_86.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_86.htm), 18.10.2015 13:04 Uhr.

34 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

35 Vgl. Wikia, League of Legends, [http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League\\_of\\_Legends](http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_of_Legends), 02.11.2015 15:42 Uhr.

36 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

eines Champions verändert. Champions kann man sich auch für Geld kaufen, allerdings ist alles mit einer Währung, die man pro absolvierter Runde erhält, ohne jegliche Kosten erspielbar. Bereits im Jahre 2011 konnte es 32 Millionen aktive Spieler zählen und ist somit sogar beliebter als das bis dorthin bekannteste und meist gespielte Onlinerollenspiel „World of Warcraft“.<sup>37</sup> Anfangs besonders in Korea gespielt, hat der Hype mittlerweile auch Europa und die USA erreicht.

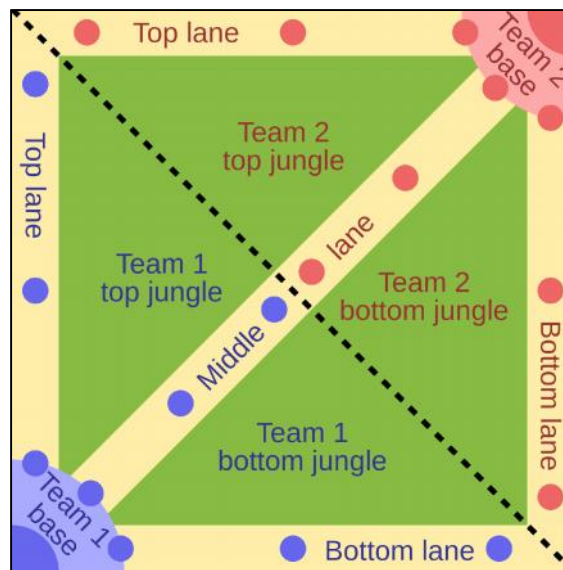


Abb. 3: Eine typische MOBA-Karte

Seit 2011 werden Weltmeisterschaften, die sogenannte „League of Legends: 2011 World Championship Series“, ausgetragen. Die Zuschauerzahlen belegen das wachsende Interesse am Spiel. Während 2011 lediglich 1,1 Millionen Zuschauer an der Spitze und insgesamt 8,2 Millionen die Weltmeisterschaften Online über Twitch<sup>38</sup> verfolgten,<sup>39</sup> wurden beim Weltfinale 2013 eine Spitzenzuschauerzahl von 8,5 Millionen Fans gemessen.

Für das Spielverständnis von League of Legends ist es notwendig, Hunderte von Sachen zu lernen, z. B. um welche Zeit was neu auf der Map erscheint oder welche Items gegen ein

37 Vgl. Spieleratgeber NRW, Onlinespiele, League of Legends, <http://www.spieleratgeber-nrw.de/League-of-Legends.3463.de.1.html>, 02.11.2015 16:10 Uhr.

38 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

39 Vgl. League of Legends, Esports, <http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/one-world-championship-32-million-viewers>, 02.11.2015 16:35 Uhr.

spezifisches gegnerisches Team anzuwenden sind, in welcher Kombination und Reihenfolge. Dazu muss man sich zwischen Dutzenden Champions entscheiden und eine unendliche Menge an Strategien kennenlernen. Bevor ein einzelnes Game beginnt, wählt jeder Spieler einen aus etwas über 100 Champions<sup>40</sup> aus. Jeder Champion kann nur einmal im Spiel sein. Daher ist schon beim Championauswahl-Bildschirm, in dem man in einer bestimmten Reihenfolge zuerst drei Champions aus dem Spiel verbannen und danach abwechselnd seine eigenen auswählen kann, deutlich eine Art „Strategie-Prozess“ zu erkennen. In diesem „Strategie-Prozess“ versucht man eine eigene Strategie für sein Team festzulegen und die des Gegners zu kontern oder abzuschwächen.<sup>41</sup>

Die Spieler werden auf zwei gleich grosse Teams von einer Grösse von drei bis fünf Spielern verteilt. Jedes Team startet auf der gegenüberliegenden Seite des anderen, nahe des „Nexus“. Dies stellt die Basis des eigenen und das Ziel des gegnerischen Teams dar - und umgekehrt. Um ein Spiel zu gewinnen, muss genau dieser „Nexus“ zerstört werden. Um bis dorthin zu gelangen, müssen allerdings zuerst eine Reihe von Türmen zerstört werden, die in einer Linie vom Nexus weggehen. Diese drei Reihen werden als „lanes“<sup>42</sup> bezeichnet. Unterstützt werden die Teams jeweils von den Vasallen und ihren Türmen, die regelmässig spawnen.<sup>43</sup>

Das Spiel ist comichaft programmiert und der Spieler betrachtet das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive.<sup>44</sup> Während des Spiels ist im unteren rechten Teil des Bildschirms die Karte, siehe Abb. 3, eingeblendet. Ersichtlich sind darauf nur die Struktur und jene Stellen, an denen sich befreundete Gebäude oder Mitspieler befinden.

Die Grundaufstellung der fünf Spieler sieht zumeist so aus, dass jemand auf die Toplane, jemand auf die Midlane, zwei auf die Botlane und ein Spieler in den Jungle geht. Der Jungler besiegt neutrale Monster im Jungle, um somit seine Erfahrung und sein Gold zu erhalten. Von Zeit zu Zeit begibt er sich auf die Lanes, um dort aus dem Hinterhalt die/den Gegner

---

40 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

41 Vgl. Bottel 2013, S. 210.

42 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

43 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

44 Vgl. Spieleratgeber NRW, Onlinespiele, League of Legends, <http://www.spieleratgeber-nrw.de/League-of-Legends.3463.de.1.html>, 02.11.2015 16:10 Uhr.



zu überraschen und mit seinem/n Mitspieler/n diese/n zu töten. Ist ein Spieler gestorben, wird er automatisch nach einer gewissen Zeit in der Basis wiederbelebt; diese Zeit nimmt von Level 1-18 zu.

Weitere wichtige Punkte im Spiel sind neben dem Besiegen der anderen Champions und dem Zerstören der Türme, die Macht über zwei bzw. drei neutrale Monster zu gewinnen. Zum einen ist dies der Drache, zum anderen Baron Nashor<sup>45</sup> und der Rift Harald.<sup>46</sup> Wer die Kontrolle über diese neutralen Monster gewinnt, erhält einen Vorteil gegenüber dem Gegner von erheblichem Ausmass. Die Partien können sowohl schon in zwanzig Minuten beendet sein als auch erst in einer Stunde. Hierbei sind besonders taktisches Geschick und die Fähigkeit mit den anderen Teammitgliedern zu kooperieren gefordert. Ohne diese beiden Komponenten, ist dieses Spiel kaum zu bewältigen. Diese Tatsache hat mich auf den Gedanken gebracht, Tuckmans Modell auf das Online-Game League of Legends anzuwenden.

Der Einsteiger wird von der Gemeinschaft als „Noob“<sup>47</sup> nicht besonders gut behandelt, da es ihm an Know-how fehlt, er meist nicht gut spielt und das Team dadurch zum Scheitern bringen kann. Falls einige Spieler diesem doch zu nahe treten, kann er diese am Ende eines Games bei Riot melden. Durch ein Tribunal wird ihre Strafe dann entschieden. Diese sind meist entweder Chat-Bann<sup>48</sup> oder Account-Sperre für einige Tage. Es ist offensichtlich, dass es das Ziel des Computerspiel-Entwicklungsunternehmens Riot Games ist, eine eher freundlich gesinnte Community zu bilden. Da sich die toxische Sprache in LoL besonders in der Storming-Phase zeigt, werde ich in Kap. 4.1 meiner Arbeit<sup>49</sup> näher auf dieses Thema eingehen.

All diese Faktoren machen den Einstieg ins Spiel nicht leicht, weil LoL<sup>50</sup> ein durchaus komplexes Game ist. Ist aber der Anfang einmal getan, kann der Spieler viele schöne und spannende Momente erleben. Aus einem einfachen Grund kann die Begeisterung für dieses

---

45 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

46 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

47 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

48 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

49 Siehe S. 18 f. dieser Arbeit.

50 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

Spiel erklärt werden: die Erfolgserlebnisse und Belohnungen.

„Cooperative game play may contribute to players' enjoyment beyond cultivating social paital. Previous research suggests that successful performances in video games can be a major motivation and source of enjoyment for players.“<sup>51</sup>

In den folgenden Abschnitten wende ich die Phasen Tuckmans auf das Spiel League of Legends an und zeige die Parallelen zum Modell auf. Ich beziehe mich in den folgenden Textabschnitten auf zwei verschiedene Spielformen:

1. Zum einen am Beispiel eines 5v5 Match,<sup>52</sup> bei dem man einer der zehn Spieler ist und keinen der anderen Mitspieler aus seiner Fünfergruppe kennt. Das besondere hierbei ist, dass die sehr kurzlebige Gruppe meist nur zwischen 20 Minuten und einer Stunde besteht.
2. Zum anderen das Szenario, in dem man in einer im Voraus abgemachten Gruppe zu fünft, mit bekannten Mitspielern und der zusätzlichen Kommunikation durch TeamSpeak, in einem Spiel gegen fünf andere antritt, die sich ebenfalls zuvor schon zu einer Gruppe zusammengeschlossen haben. Man kann sich schon vorher oder gerade erst kennengelernt haben.

Diese Vorgehensweise entspricht der Tuckmanschen, der in seinen Untersuchungen ebenso nach verschiedenen Gruppenzusammensetzungen unterscheidet.<sup>53</sup>

### Forming in League of Legends

Ad 1.) In einem Match aus zufällig zusammengewürfelten Spielern ist man jede Runde aufs Neue gespannt, welche Mitspieler im Team sein werden. Genau wie im Tuckmanschen Modell beschleichen die Spieler Bedenken, dass sich die Mitspieler toxisch verhalten oder ihr Spielniveau nicht angemessen sei.

---

51 Klimmt, C./Blake, C./Hefner, D./Vorderer, P./Roth, C., Player performance, satisfaction, and video game enjoyment, in: Entertainment Computing-ICEC 2009 Conference, in: Ewoldsen, David R./Velez, John A., Helping Behaviors During Video Game Play, Journal of Media Psychology, Vol. 25 (4) 2013, S. 190-200.

52 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

53 Vgl. Tuckman 1965, S. 384-385.

Die am Anfang vorhandene Euphorie zeigt sich ganz klar durch ein noch unsicheres Verhalten der Spieler. Eine Einschätzung der Mitspieler ist zu diesem frühen Zeitpunkt kaum möglich.

Nur selten kommt es am Anfang in diesem Szenario schon zu einem schriftlichen Gespräch per Chat. Jeder will vom Team akzeptiert werden, nicht jedes Mal gesagt bekommen, wenn er einen Fehler begangen hat oder wie er mit einer Situation hätte besser umgehen können. Meist halten sich die Spieler in der Forming-Phase zurück, um nicht schon von Anfang an das Spiel zu einem unerträglichen Kampf aus Worten und Flüchen zu machen. Dies würde vom reinem Spielgeschehen nur ablenken und sich destruktiv auswirken.

Ad 2.) Viele ähnliche Punkte können in einer im voraus abgemachten Gruppe gesehen werden: die vorhandene Euphorie, die Ängste und der Wunsch nach Akzeptanz. Meist kennt man die Spieler menschlich auch noch nicht, oder zumindest noch nicht gut und ihr Spielverhalten ist nochmal etwas ganz anderes. Der ganz grosse und enorme Unterschied zum vorherig beschriebenen Szenario ist, dass man in Echtzeit über Internet kommuniziert. Dies ist praktisch, um im Team seine Entscheidungen schneller und effizienter zu fällen, da man reden kann und nicht schreiben muss. Schreiben kostet Zeit, währenddessen der Spieler mit seinem Charakter auch keine Aktion ausser zu laufen durchführen kann. In dieser Phase stellt sich aber meist die Frage, wer denn nun eigentlich die Entscheidungen fällt? Man spielt ja schliesslich erst seit neuem miteinander. Da ist die Rollenverteilung noch ganz offen.

Meist ist die Gruppe im Spiel noch sehr unkoordiniert: Spieler sind eher gewillt ihre eigene Meinung durchzusetzen und somit werden die Siegeschancen des eigenen Teams in vielen Fällen gemindert.

Beispiel: Das gegnerische Team steht zu fünft zusammen, beginnt Baron Nashor anzugreifen und zwei der eigenen Mitspieler sind sonst irgendwo auf der Map und machen unabgesprochene Dinge. Die eigentliche Abmachung aber lautete, dass man sich versammeln sollte. Zu dritt versuchen die Spieler nun die fünf Leute davon abzuhalten Baron Nashor zu besiegen, damit das gegnerische Team den Buff nicht erhält. Da eine solche 3v5 Situation erwartungsgemäss nicht gut enden kann, werden die drei eigenen Mitspieler sterben, die

Gegner den Buff<sup>54</sup> erhalten und höchstwahrscheinlich noch weitere Türme und dadurch mehr Goldvorteil erlangen. Die Spielvoraussetzungen werden nicht besser, da das eigene Team, bis die drei gestorbenen Mitspieler respawnen, nur noch aus zwei Spielern besteht. Dies sind mögliche Folgen von Fehlkommunikation und/oder dem eigensinnigen Verhalten zweier „Abtrünniger“.

### Storming in League of Legends

Die Storming-Phase ist die spannendste, aber leider auch allgegenwärtige und dazu meist anstrengendste Phase in einem Match mit unbekanntem Mitspielern. Wir gehen von einem Match auf der Kluff der Beschwörer aus.<sup>55</sup>

Storming fängt laut Tuckmans Modell an, sobald die Teammitglieder anfangen sich auf die Arbeit oder das Projekt zu konzentrieren. In diesem Fall ist es einige Minuten nach Beginn des Spiels, da sich in den ersten 100 Sekunden meist noch nichts ereignet und erst dann die ersten Vasallen die Lanes erreichen.

Ad 1.) Die Storming-Phase beginnt meist durch das Fehlverhalten oder einen schlechten Move eines Spielers. Falls nämlich ein Spieler nur deshalb stirbt, weil er sich keine Mühe gibt oder einfach nur trolled<sup>56</sup> und seine Gegner damit viel stärker als das eigene Team macht, ist die Niederlage schon nahe. Dies ist für die meisten Spieler deprimierend, weil man ein Spiel schliesslich spielt, um zu gewinnen.

„Die Möglichkeit, sich zwischen zwei oder beliebig vielen Identitäten zu bewegen bzw. die Fähigkeit, verschiedene Identitäten gleichzeitig auszudrücken, zeigt das Spiel als ein Paradigma für Grenzwertigkeit. Es ist ein Schwellenbereich, der wie jeder Zwischenraum die Dinge nicht nur verbindet, sondern gleichzeitig auch trennt.“<sup>57</sup>

Adamowsky bezeichnet das Spiel als Paradigma für Grenzwertigkeiten. Ich deute diese Grenzwertigkeiten auch als die Spannbreite aller Möglichkeiten, die sich ein Spieler im Spiel erlauben darf, auch in sprachlicher Hinsicht. Die Sprache in League of Legends ist meiner

---

54 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

55 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

56 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

57 Adamowsky, Natascha, Spielfiguren in virtuellen Welten, 1. Auflage, Frankfurt/New York 2000, S. 29 f.

Beobachtung nach eine besonders schlechte Umgangssprache.

Warum dies so ist, kann ich nur vermuten. Möglicherweise liegt es an der oben beschriebenen gegenseitigen Abhängigkeit der Spieler. Man spielt in einer Fremdgruppe und unterliegt somit einer gewissen Anonymität. Es ist ein Zwischenraum, ein „ansehensfreier“ Raum, der die Spieler möglicherweise zur Verrohung der eigenen Sprache ermutigt.

Unvermeidliche Missverständnisse können in der Kommunikation durch den Chat oder durch Pings<sup>58</sup> zustande kommen. Auch hier spielen allgemeine Meinungsverschiedenheiten eine grosse Rolle. Wenn nämlich wiederum in dieser Phase des Spiels der Mitspieler etwas anderes macht, als vom Team geplant, kann alles schiefgehen. In der Storming-Phase deprimiert es die Spieler meist nicht nur, sondern bringt sie nun auch gegeneinander auf. Hasskommentare, Rassismus, negatives Verhalten, Verlassen des Spieles, Verweigerung der Kommunikation mit dem Team, dies sind alles Dinge, die regelmässig vorkommen.



Abb. 4: Beispiel eines schlecht gelaunten LoL-Spielers

Das folgende Zitat umschreibt prägnant, dass Spieler im virtuellen Raum möglicherweise eine komplett andere Persönlichkeit annehmen und ausleben können. Diese muss nicht

<sup>58</sup> Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

zwingend dem wahren Charakter des Menschen entsprechen.

„Der intermediäre Ort des Spiels ist ein Weltenraum des Möglichen, des Virtuellen, der Phantasie, des Negativen, des »Nicht-Nicht«. Das Spiel in diesen Zwischenräumen ist »prekär, weil es virtuell grenzenhaft und in ständigem Übergang begriffen ist: Es beruht nicht darauf, wie die Dinge sind, sondern darauf, wie sie nicht sind«. [...] In diesem beunruhigenden Halbdunkel von Gut und Böse ist der ganze Kosmos menschlicher Erfahrbarkeit virtuell vorhanden, und an den Außenposten locker baumelnder Netzwerkenden kann jeder Spieler seine Sinne am Extremen treiben.“<sup>59</sup>

Dies erklärt vielleicht, wieso in diesem „Halbdunkel von Gut und Böse“ gerade die Storming-Phase so stark zum Vorschein kommt. Jeder Spieler kann seiner momentanen Befindlichkeit freien Lauf lassen, auch den Aggressionen und den Momenten der emotionalen Schwäche.

Die einzige Massnahme gegen solche Verhaltensweisen bildet der Report am Schluss eines Spieles an Riot, wer wie auffällig im Spiel geworden ist. Interessanterweise hat Riot Games dieses auffällige sprachliche Verhalten der LoL-Spieler zum Anlass einer Studie genommen. Bei meinen Untersuchungen zu diesem Thema bin ich auf einen interessanten Film<sup>60</sup> im Internet gestossen, welcher Jeffrey „Lyte“ Lin, Mitarbeiter bei Riot Games, zum Thema „The Science Behind Shaping Player Behavior in Online Games“ zeigt.

---

59 Schechner, Richard, Rekonstruktion von Verhalten, 1990a, S. 157-226, in: Adamowsky 2000, S. 43.

60 Vgl. Lin, Jeffrey, GDC Vault, The Scenes Behind Shaping Behavior in Online Games, <http://gdcvault.com/play/1017940/The-Science-Behind-Shaping-Player>, 15.11.2015 15:20 Uhr.

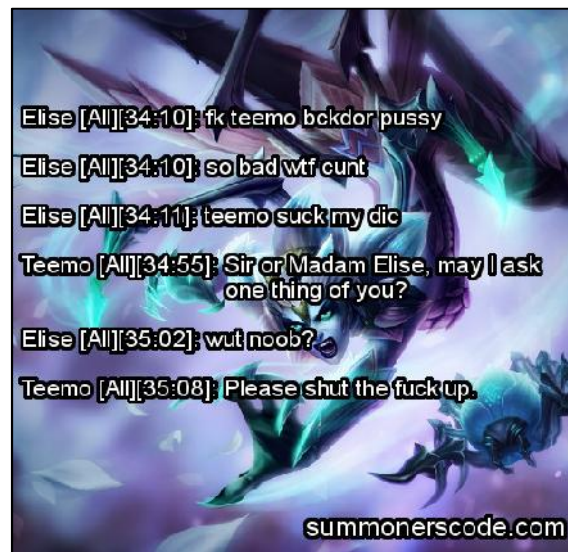


Abb. 5: Alltagssituation in LoL

Lin und das Team haben das Verhalten der Spieler untersucht und nach einer Lösung gesucht, wie man dieses verbessern kann. Sie haben einzelne neue Features eingeführt, sogar verschiedene Farben für Hilfeblendungen im Spiel ausgetestet und feststellen müssen, dass selbst kleinste Änderungen eine grosse Auswirkung haben können.

Das Ergebnis einer anderen Studie Riots ist ebenso eindeutig: Spieler, die sich toxisch verhalten, gewinnen 35% weniger der Spiele als der Durchschnitt. Hingegen hatten Spieler mit einem hilfreichen, positiven Verhalten eine 10% höhere Gewinnchance.<sup>61</sup> Auf ein ähnliches Resultat ist auch D. R. Ewoldsen bei seinen Forschungsarbeiten gestossen:

„Team members who cooperate during video game play are more likely to experience success, suggesting that cooperative game play may lead to pleasurable experiences for players.“<sup>62</sup>

Durch eine äusserst vulgäre Sprache, die ein fast ständiger Begleiter im Spiel ist, fällt es einigen Menschen, die ihre Emotionen nicht unter Kontrolle haben oder leicht verletzbar sind, schwer, das Spiel konzentriert weiterzuspielen, den flame<sup>63</sup> zu ignorieren und sich nicht auch zu einem solchen Verhalten leiten zu lassen. Ohne die „richtigen“ menschlichen

61 Vgl. Gmasutra, [http://www.gamasutra.com/view/news/200057/Video\\_Riot\\_explains\\_why\\_toxic\\_player\\_behavior\\_isnt\\_good\\_for\\_anyone.php](http://www.gamasutra.com/view/news/200057/Video_Riot_explains_why_toxic_player_behavior_isnt_good_for_anyone.php), 22.11.2015, 15:18 Uhr.

62 Ewoldsen, David R./Velez, John A., Helping Behaviors During Video Game Play, *Journal of Media Psychology*, Vol. 25 (4), 2013, S. 191.

63 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

Fähigkeiten, damit ist z. B. die Kompromissbereitschaft oder die Diskussionsfähigkeit gemeint, verbleibt die Gruppe in dieser Phase, was bei einer kurzen Gruppenexistenz oftmals der Fall ist. Hat die Gruppe einen oder mehrere toxische Spieler, ist nicht genug Zeit vorhanden, um die toxischen Spieler zu beruhigen oder ihnen Mut zu machen, da diese meist schon vom vorherigen Spiel mit einer schlechten Laune kommen und meist mit einer noch schlechteren das Spiel verlassen. In einer solchen Situation sollte sich der deprimierte Spieler eine Auszeit gönnen, um wieder „herunterzukommen“ und neue Motivation zu schöpfen.

Ad 2.) In einem Team aus bekannten Mitspielern ist diese Phase meist nicht so stark ausgeprägt. Grund dafür ist die vorhandene Kommunikation durch TeamSpeak. Wenn vertraute Spieler miteinander reden, ist mehr Respekt vorhanden und sie versuchen sich gemeinsam als Team gegenseitig aufzubauen, damit die Motivation auch vorhanden bleibt. Meist schaffen es die Spieler mit einer im voraus abgemachten Gruppe, die regelmässig miteinander spielen, über die Storming-Phase hinaus. Dieses bildet einen entscheidenden Unterschied zum Spiel im 5v5 Match. Mit vertrauten Menschen ist der Umgang meist besser. Direkte Tipps im Spiel lassen sich diplomatischer geben, da man die Reaktionen des Gegenübers einschätzen kann. Dabei sollte allerdings darauf geachtet werden, dass dies als guter Ratschlag und nicht als Flame verstanden wird.

Auch auf Profiebene, z. B. bei den LCS<sup>64</sup> oder der allgemeinen ESL,<sup>65</sup> muss darauf geachtet werden, Emotionen, die sich für das Team negativ auswirken könnten, zu unterdrücken. Wurde ein Fehler begangen, sollte der Spieler diesen schnellstmöglich wieder vergessen und konzentriert weiterspielen und sich nicht darüber aufregen. Auch professionelle Teams müssen diese Phase anfangs durchmachen. Entweder ist einer der Spieler mit der Spielart des anderen nicht einverstanden oder zwei der Spieler verstehen sich nicht besonders gut. Trotz alledem ist diese Phase nötig, um den sich darauffolgend entwickelnden Teamgeist zu stärken.

---

64 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

65 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.



### Norming in League of Legends

„Eine soziale Gruppe umfaßt eine bestimmte Anzahl von Mitgliedern (Gruppenmitgliedern), die zur Erreichung eines gemeinsamen Zieles (Gruppenziel) über längere Zeit in einem relativ kontinuierlichen Kommunikations- und Interaktionsprozeß stehen und ein Gefühl der Zusammengehörigkeit (Wir-Gefühl) entwickeln. Zur Erreichung des Gruppenziels und zur Stabilisierung der Gruppenidentität ist ein System gemeinsamer Normen und eine Verteilung der Aufgaben über ein gruppenspezifisches Rollendifferential erforderlich.“<sup>66</sup>

Im Spiel müssen einige Kompromisse von den Spieler eingegangen werden, sei es bei einem zufällig arrangiertem Team die Lane, auf der jemand spielen will oder bei einem arrangiertem Team der Verzicht auf seine bevorzugte Rolle als Leiter und Ansager des Teams.

Ad 1.) Mit zufälligen Mitspielern läuft meist wenig Kommunikation, abgesehen von einigen Pings und den einzelnen Ansagen der Spieler, was sie beim jetzigen Stand des Spiels für gut erachten. Durch die Kurzlebigkeit der Gruppe kann sich kaum ein „Wir-Gefühl“ entwickeln. Entweder fühlt sich ein Spieler in der Gruppe zufälligerweise wohl und agiert gut, erreicht dadurch erste Erfolge oder er tut dies eben nicht. Der Spieler baut keine Beziehung zum Mitspieler auf oder lernt dessen Spielstil wirklich kennen.

Falls allerdings eine Storming-Phase vorhanden war und sich der/die Spieler wieder beruhigt hat/haben und das Spiel wieder gut voranläuft, ist jedes Teammitglied froh, dass die angespannte Situation vorüber ist. Ein zielkonzentriertes Spielen ohne intensive Emotionen, nur mit aufbauenden Kommentaren, die das Team ermuntern und fördern sollen, ist in einem Match mit zufälligen Mitspielern höchstwahrscheinlich die beste Umgangsform. Es macht keinen Sinn, die anderen zu beleidigen oder ihnen zu sagen, wie schlecht sie spielen.

Je positiver und aufbauender die Kommentare der Spieler, desto wahrscheinlicher wird ein Spiel gewonnen.

Ad 2.) Mit vier befreundeten oder bekannten Spielern zeigt sich die Norming-Phase viel deutlicher. Das Team lernt sich langsam ein wenig kennen, sowohl persönlich als auch die Spielstile der anderen. Somit kann man den Mitspieler besser abschätzen oder auf seine Aktionen im Spiel reagieren. Es ist durchaus eine riesige Erleichterung für die Gruppe die

---

<sup>66</sup> Korte, Hermann/Schäfers, Bernhard (Hrsg.), Einführung in die Hauptbegriffe der Soziologie, 3. Auflage, Opladen 1995, S. 83.

Konfliktphase überwunden zu haben, was die Motivation steigert. Selbstverständlich gibt es noch Meinungsverschiedenheiten, wie man mit verschiedenen Situationen umgehen sollte, aber diese kann das Team gemeinsam besprechen und zu einem Schluss kommen, ohne dass es in die Storming-Phase zurückfällt. Langsam findet man sich in der Gruppe zurecht, ist eher bereit Kompromisse einzugehen und es entwickelt sich eine klarere Rollenverteilung.

Im Zusammenhang mit der Rollenverteilung spricht der Soziologe der Technischen Universität Berlin und Universität Duisburg/Essen Dr. Diego Compagna<sup>67</sup>, genau wie Korte, vom Begriff des Rollendifferentials. In einem Interview, das ich am 7. Dezember 2015 telefonisch mit ihm führen durfte, nennt er diesen Begriff als einen wesentlichen Aspekt für eine erfolgreiche Zusammenarbeit im Team.

Für eine erfolgreiche Zusammenarbeit muss auch das Vertrauen zu den Mitspielern steigen, um dadurch ihren Calls<sup>68</sup> immer eher ohne Nachdenken folgen zu können.

Beispiel: Ein Mitspieler sagt, dass er jetzt den Kampf beginnt, einer der anderen Mitspieler folgt ohne nachzudenken. Dies spart enorm Zeit, da es in LoL auf Millisekunden ankommen kann. Wenn der Spieler nur wenige Millisekunden mit dem Einsatz einer starken Fähigkeit zögern würde, weil er die Aktion bezweifelt, kann sein Mitspieler, der den Kampf eröffnet hat, schon tot sein.

### Performing in League of Legends

Ad 1.) Da diese Phase schliesslich den längsten Zeitraum einnehmen sollte, wird es schon sehr schwer die Parallelen zu einem Match mit unbekanntem Mitspielern zu ziehen, da dort die Gruppenlebendigkeit von sehr kurzer Dauer ist. In der Mehrzahl solcher Spiele wird die meiste Zeit leider in der Storming-Phase verbracht, das Team kann gar nicht richtig verschmelzen und die Probleme der Individuen klären.

Ad 2.) In einer Eigengruppe, mit der man regelmässig mit vier weiteren, mittlerweile bekannten Menschen spielt, ist diese Phase jedoch klar ersichtlich. Im Allgemeinen kann sich jede

---

67 Telefonat mit Dr. Diego Compagna, Wald AR/Berlin 7.12.2015.

68 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.



Phase in solch einer Gruppe viel länger ausleben und besser ausgearbeitet werden als in einer von nur kurzer Lebensdauer.

Die Performing-Phase wird, wie schon der Name sagt, als Arbeits-, Routine- und Verschmelzungsphase angesehen, was im Spiel LoL bei einem ständigen Spielen mit den gleichen Mitspielern exemplarisch stattfindet. Man hat ein gemeinsames Ziel - den Sieg. Die Spieler haben sich kennengelernt, miteinander gestritten, sind Kompromisse eingegangen und sind schliesslich in der Phase der Verschmelzung angekommen, in der man ein komplett funktionierendes Team darstellen kann. Nach einer längeren Zeit des gemeinsamen Spielens ist sich jeder über seinen Platz in der Gruppe und seinen Aufgaben im Spiel zu 100% bewusst.

Konflikte sind allerdings immer noch ein Thema, da es immer wieder Situationen geben wird, über die man sich nicht ganz einig ist. Diese Konflikte sollten das Team aber nicht mehr in die Storming-Phase zurückwerfen, sondern als konstruktiv angesehen werden und gemeinsam ausdiskutiert werden. Meist wollen die Spieler, die sich nicht einig sind, beide nur das Beste für das Team. Da sich die Spieler mittlerweile gut kennen, wissen sie, was angebracht, was ihr Recht ist und wie sie zielorientiert mit dem anderen Spielern am besten reden können.

Aber selbst im Profi-Bereich in League of Legends wird den Teams von ihren Sponsoren meist ein Coach zur Verfügung gestellt, um genau all diese Phasen gut zu überstehen. Meist ist der Coach früher selbst professioneller LoL-Spieler gewesen, hat bei mehreren Teams gespielt und weiss, auf was es ankommt, sowohl im Spiel als auch ausserhalb. Damit sich die Teams schneller gut kennenlernen, wohnen diese sogar gemeinsam in einem Haus. Das Ziel des gemeinsame Wohnens liegt auf der Hand: Wenn man Menschen besser kennt, kann man mit ihnen auch im Spiel meist besser umgehen.

### Adjourning in League of Legends

Wie bei fast allen gemeinsamen Aufgaben oder Arbeiten, sind diese irgendwann abgeschlossen, hoffentlich auch erfüllt oder ausgeführt.

Ad 1.) Genauso im Spiel mit vier unbekanntem Mitspielern: Man spielt eine einzige gemeinsame Partie von kurzer Dauer, danach trennt man sich voneinander, manchmal mit Erfolg

und einem Sieg und manchmal mit Enttäuschung und einer Niederlage. Diese Phase kann sehr unterschiedlich aussehen. Einige Male ist man froh, nicht mehr mit den Mitspielern, die man in dieser Runde erwisch hat, spielen zu müssen. Wenn natürlich ein Zufallsteam so gut funktioniert hat, es keine Komplikationen gab und ein sicherer Sieg die Folge war, würde man am liebsten direkt mit jenen Mitspielern weiterspielen. Theoretisch könnte der Spieler dies. Er müsste sich einer Gruppe anschliessen, dann allerdings in einem anderen Modus als zuvor spielen. Spiele, die alleine und mit Zufallsmitgliedern gespielt werden, werden nämlich anders gewertet werden als solche, in denen man schon im voraus eine Gruppe hat.

Ad 2.) Die Adjourning-Phase bei einem Team, das über lange Zeit gemeinsam gespielt hat, kann sehr beschwerlich sein. Gründe hierfür könnte entweder ein Desinteresse am weiteren Spiel, der Ausschluss durch die restlichen Teammitglieder, der Wechsel des Teams oder schlicht und einfach Zeitmangel sein. Ab dann beginnt für die verbleibenden Spieler, falls es welche gibt, die aktiv gemeinsam weiterkämpfen wollen, alles von neuem. Der/die Spieler müssen ersetzt werden und es muss sich an den/die neuen angepasst werden; also werden die Phasen, die das Team mühsam durchgearbeitet hat, teils wiederholt.

Der Unterschied der beiden Gruppen 1 und 2 liegt hauptsächlich darin, dass Gruppe 2 über längere Zeit zusammengespielt hat und dadurch auch eine „Beziehung“ aufgebaut worden ist, welche dann schliesslich verloren geht. Das wiederum bedeutet, dass bei einer Auflösung der Gruppe etwas emotional Wichtiges verloren geht: seine Kameraden und die Beziehung zu diesen.

## **4.2 World of Warcraft**

### Spielbeschreibung

World of Warcraft (WoW) ist das bis zum heutigen Tage erfolgreichste und bekannteste MMORPG.<sup>69</sup> Das Spiel wurde von Blizzard Entertainment im November 2004 in einzelnen

---

<sup>69</sup> Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

Ländern veröffentlicht, in Europa 2005.<sup>70</sup> Das Spiel muss monatlich bezahlt werden, um gespielt werden zu können. Der Preis liegt bei etwa 13 Euro pro Monat.<sup>71</sup> Schon nach den ersten vier Monaten wurde die Marke von 1'000'000 Abonnenten durchbrochen.<sup>72</sup> Im Jahre 2011, zu Spitzenzeiten, waren es rund 12 Millionen Abonnenten. Diese goldenen Zeiten des Spiels sind allerdings vorbei. Mittlerweile hat das Spiel nur noch 5,5 Millionen Abonnenten.<sup>73</sup> Der grosse Erfolg hat Blizzard dazu animiert, einen Warcraft Film zu produzieren, der im kommenden Juni 2016 in die Kinos kommt. Blizzard hat im Laufe der Jahre fünf Erweiterungen veröffentlicht, die sechste ist angekündigt. Durch den riesigen Erfolg des Spiels hat sich das Freizeitbewusstsein der Spielergemeinde geändert. Bei WoW können nicht nur zwei bis einige Dutzende Spieler gleichzeitig spielen, sondern gleichzeitig mehrere Tausend auf einem Realm,<sup>74</sup> einer Welt.



Abb. 6: Das Charaktererstellungs-Interface

70 Vgl. Wikia, Timeline World of Warcraft, [http://wowwiki.wikia.com/wiki/Timeline\\_\(World\\_of\\_Warcraft\)](http://wowwiki.wikia.com/wiki/Timeline_(World_of_Warcraft)), 07.11.2015 13:34 Uhr.

71 Vgl. Gamona, Allgemeine Informationen - World of Warcraft, <http://wow.gamona.de/das-spiel/allgemeine-informationen/>, 07.11.2015 13:30 Uhr.

72 Vgl. Klimes, Tim, World of Warcraft: Geschichte eines Kult Spiels, Dokumentation, ZDFinfo Erstaussstrahlung 12.02.2015, in: <https://www.youtube.com/watch?v=9sooh39k8Sw>, TC: 03:42 - 03:49.

73 Vgl. Golem, World of Warcraft, 5,5 Millionen Abonnenten als wohl ewiger letzter Stand <http://www.golem.de/news/world-of-warcraft-5-5-millionen-abonnenten-als-wohl-ewiger-letzter-stand-1511-117282.html>, 07.11.2015 13:23 Uhr.

74 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

Spieler aus der ganzen Welt können sich in die Rolle eines Fantasy-Helden begeben und in eine Welt des Mysteriösen, der Magie und des endlosen Abenteuers eintauchen. Zu Beginn wählt man seinen Charakter aus, bestimmt Geschlecht, Volk, Rasse oder Fraktion und gibt ihm einen Namen. Der Spieler wählt aus, ob er PvP<sup>75</sup> oder PvE<sup>76</sup> spielen will. Jedes Volk und jede Rasse hat differenzierte Fähigkeiten, die Fraktionen sind die Horde oder die Allianz. Zur Horde gehören Völker wie die Orks, die Untoten oder die Trolle, zur Allianz Völker wie z. B. Menschen, Zwerge oder Nachtfelfen.

„Ein wichtiger Punkt bei MMORGP's ist der Grad der Persistenz der Spielwelt. Persistenz als Begriff steht für zwei verschiedene Dinge. In erster Linie beschreibt es das Fortschreiten des Spiels, auch wenn der Spieler nicht anwesend ist, zum anderen haben die Ereignisse oder Handlungen ein Auswirken auf das Spielgeschehen und sind nicht zurückzusetzen.“<sup>77</sup>

Dieses Zitat zeigt, dass World of Warcraft ein Spiel ist, welches sich, selbst wenn man nicht online ist, immer weiter verändert und man auch nicht die Möglichkeit besitzt, den „Reset-Knopf“ zu drücken.

Der Spieler beginnt mit Level 1 und muss sich dann durch Quests<sup>78</sup> und Töten von Monstern die nächsten Level erkämpfen, bis er die Maximalstufe erreicht hat. Dieser Prozess kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Das Spiel beginnt eigentlich erst richtig, sobald die Maximalstufe 100 erreicht ist. Erst ab dann werden die sogenannten Raids und Arenakämpfe zugänglich. Es gibt primär zwei verschiedene Arten das Spiel zu spielen: PvE oder PvP. Entweder geht man in einer als Team in einen Raid<sup>79</sup> und bekämpft dort Bosse<sup>80</sup>, oder man spielt fast ausschliesslich gegen andere Spieler in der Arena 2v2, 3v3, 5v5 oder auf einem

---

75 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

76 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

77 Gärtner, Nadja, Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung, Wer sind die „Spieler von nebenan“?, Gruppenbildung, Typologie und Kommunikation in der virtuellen Realität des Cyberspace am Beispiel von WoW-Spieler/innen, Working Papers, Kultur- und soziologische Studien, WPktS 02/2010, in: <https://www.uni-due.de/game-research/>, 15.11.2015 18:23 Uhr.

78 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

79 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

80 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

Schlachtfeld.

Ein weiterer wichtiger Aspekt in World of Warcraft sind die Gilden. Jeder Spieler kann einer Gilde beitreten und dadurch Teil einer kleineren Community innerhalb des Spiels werden. Dies bietet jedem Spieler die Möglichkeit Freundschaften zu schliessen. Man hat immer jemanden zum Spielen, den man kennt und mag oder man profitiert von den Ingame-Vorteilen, wie z. B. das zusätzliche Erlernen einer Fähigkeit, die einem das Leben in WoW leichter macht. Eine Gilde ist ein wesentlicher Bestandteil des Spiels; man geht gemeinsam raiden, auf Entdeckungstour oder findet seine/n Arenapartner.

Die sozialen Aspekte des Spiels werden von den meisten Spielern als Begründung für das Spielen genannt.

„Research suggests that players prefer to play with others. For example, players of MMORPGS reported the social aspects of the game as their primary motivation for playing.“<sup>81</sup>

Selbst wenn man daheimsitzt, kann man mit seinen Freunden, die man aus dem Reallife<sup>82</sup> kennt, in Kontakt bleiben. Das Spiel wird auch genutzt, um alte Bekanntschaften aufrechtzuerhalten. Man ist meist mit den Leuten aus dem Reallife in einer Gilde. Die Fraktion wird meist auch nach den Kollegen gewählt, da man sonst nicht zusammenspielen kann. Durch die Gilden lebt die Kommunikation im Spiel erst richtig auf.

---

81 Cole, Helena./Griffiths, Mark, Social interactions in massively multiplayer online roleplaying gamers, Cyber-Psychology & Behavior, 10, S. 575-583, in: Ewoldsen, David R./Velez, John A., Helping Behaviors During Video Game Play, Journal of Media Psychology, Vol. 25 (4), 2013, S. 190.

82 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.



Abb. 7: Klassenauswahl in WoW

Wie schon zuvor erwähnt, hat jede Klasse/jeder Charakter eine spezifische Zusammenstellung von Fähig- und Fertigkeiten. Insgesamt gibt es im Moment dreizehn verschiedene Völker und elf Klassen.

Diese individuellen Fähigkeiten müssen bestmöglich ausgenutzt werden, um in einem Raid zu triumphieren. In Raidgruppen gibt es drei Hauptaufgaben: Es gibt den Tank,<sup>83</sup> der die Aufmerksamkeit vom Raid-Boss oder kleiner gegnerischer Gruppen auf sich zieht. Er hat schwere Ausrüstungsgegenstände und dadurch eine hohe Widerstandsfähigkeit, mit denen man viel Schaden erhalten kann. Eine weitere Aufgabe wird den Heilern zugeschrieben. Diese Heiler verursachen zwar meist keinen Schaden, können auch nicht so viel Schaden nehmen wie andere in der Gruppe, sind aber dafür verantwortlich die Gruppe zu heilen und sie somit am Leben zu halten. Die dritte Rolle ist die des Schadenverursachers. Seine Aufgabe bezieht sich meist nur darauf, so viel Schaden wie möglich zu verursachen. Es gibt Klassen, wie z. B. Druiden oder Paladine, die alle drei Rollen übernehmen können. Andere Klassen, wie z. B. der Schurke, Magier oder Hexenmeister, können ausschliesslich die Rolle des Damagedealers (DD's) übernehmen. Welche Rolle und Klasse ein Spieler wählt, hängt genauso wie die Gestaltung des Charakters (Aussehen, etc.) von der Persönlichkeit des

<sup>83</sup> Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.





Spielers ab. Meistens versuchen sich die Spieler entweder so gut wie möglich selber darzustellen oder entwickeln ein Konträrbild von sich.

Damit ein Raid von 10 oder 25 Spielern funktioniert, muss die richtige Anzahl von Spielern jeder Rolle im Team vorhanden sein. Dies variiert von Raid zu Raid oder von Boss zu Boss. Für einen funktionierenden Raid sind natürlich viele weitere Aspekte zu beachten. Jeder Spieler muss die nötige Ausrüstung haben, muss wissen, wie der Boss funktioniert und seine Fähigkeiten kennen. Der wichtigste Punkt liegt allerdings in der Kommunikation und der Stelle des Teamleaders in WoW.

Die Kommunikation findet meist über TeamSpeak statt, ein Programm, welches zur Internet-Kommunikation (vergleichbar mit Skype) dient.

In den folgenden Kapiteln erörtere ich die einzelnen Phasen der Teambildung nach Tuckman am Spiel World of Warcraft. Hierbei beziehe ich mich auf die Art des Spielens im PvE Modus. In diesem Modus betrachte ich das Szenario einer Raidgruppe von zehn Spielern. Diese Gruppen sind meist sehr langlebig und müssen daher mehr Routine einüben.

### Forming in World of Warcraft

Wenn man in World of Warcraft in einer 10er Gruppe raiden gehen will, müssen sich diese zehn Spieler als allererstes finden und zusammenschliessen. Dies kann durch den globalen Ingame-Chat stattfinden. Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass sogar einzelne Namen der Spieler über den Server so bekannt waren, dass man von anderen Spielern beim Zusammenstellen einer Gruppe gewarnt wurde, dass Spieler „X“ sich sehr auffällig negativ verhalten hatte. Somit wurde Spieler „X“ in vielen Gruppen gar nicht erst aufgenommen. Daher kann schon hier für manche Spieler die Reise in den Raid enden. In solchen Szenarien ist es wichtig, Spieler zu finden, die sich gut an andere anpassen können und kompromissbereit sind, da man schliesslich nur einen einzigen Abend zusammen spielt, diesen möglichst erfolgreich beenden und nicht nach den ersten paar Minuten den Raid abbrechen will.

Oftmals werden Raids allerdings auch von der Gilde aus organisiert. Falls es ein Raid einer Gilde ist, werden häufig ein bis drei Wochentage und eine bestimmte Uhrzeit festgelegt, an



denen sich die zehn Spieler in die Schlacht gegen Bosse in Raids aufmachen. Ist die Gruppe dann zusammengestellt, kann es auf in den Raid gehen. Bis man sich bis zum ersten Boss durchgerungen hat, wird meist schon vom „Raidleader“ die Taktik durchgegeben und die Aufgaben verteilt. Der Raidleader sollte Erfahrung bei den Bossen haben oder sich zumindest genau über sie informieren. Die Rolle jedes einzelnen Spielers ist allerdings schon beim Zusammenstellen der Gruppe klar, ob er nun Tank, DD oder Heiler sein wird. Das Verhalten der Spieler in dieser Phase ist meistens noch sehr zurückhaltend, besonders im Falle eines Gilde-raids, da in Gilden eine klare Hierarchie vorhanden ist, die eingehalten werden muss. Die Spieler halten sich meist zurück, da sonst ihr Raid und/oder Gildeplatz gefährdet sein könnte. Jedes Teammitglied hat Bedenken, wie die anderen Gruppenmitglieder einen selbst aufnehmen und wie sie sich im Falle einer Niederlage verhalten und ob Synergien richtig genutzt werden können. Jeder einzelne hofft auf einen erfolgreichen Abend mit möglichst wenig Komplikationen.

Besonders wenn der Raid ganz neu ist und noch niemand grosse Erfahrung darin gesammelt hat, herrscht in der Gruppe eine sehr grosse Unsicherheit. Langsam wird sich mit den ersten paar Versuchen sowohl dem Boss als auch gegenseitig genähert.

Zu bemerken ist, dass jeder Spieler weiss, nachdem ein neuer Patch veröffentlicht wurde, dass der Boss nicht beim ersten Mal fallen wird und auch niemand damit ein Problem hat. In WoW wird allerdings auch im Forming schon etwas getan, da man sich während des aktiven Spielens langsam kennenlernt und somit der Fokus sozusagen schon auf der „Arbeit“ liegt.

### Storming in World of Warcraft

Durch diesen schon aktiven Fokus von Anfang an auf die „Arbeit“, kann hier kein genauer Start der Storming-Phase festgestellt werden, zumindest nicht in diesem Punkt. Meinungsverschiedenheiten in World of Warcraft gibt es nur, wenn der Raid noch relativ neu ist und man verschiedene Techniken ausprobiert, um Bosse zu besiegen. Missverständnisse sind durchaus denkbar, da es bei den anfänglichen Absprachen und der Aufgabenverteilung dazu kommen kann, dass jemand etwas Wichtiges nicht mitbekommen oder schlicht und einfach etwas anderes verstanden hat. Durch diese Missverständnisse können einzelne

Spieler sterben, was in der Regel schlussendlich leider die ganze Gruppe betrifft. Dadurch, dass man in WoW in permanenten Kontakt mit der Stimme ist, kommen so gut wie nie Beleidigungen im Ausmasse wie bei LoL vor. Meist werden Konflikte ausdiskutiert. Wenn aber der ganze Raid immer und immer wieder stirbt, kann es vorkommen, dass es manchen Leuten „zu blöd“ wird und sie die Gruppe direkt verlassen.

Dieses mögliche Risiko, dass jemand die Gruppe verlässt und aufgibt, erwähnt auch Compagna im Interview:

„[...] wenn es um Computer- oder auch um digitale Spiele im Allgemeinen geht, ob es jetzt um Computer oder eine Konsole geht, ist ja egal, der wesentliche Unterschied darin bestehen könnte, dass man bei digitalen Spielen jederzeit die Flinte ins Korn werfen könnte und sagen könnte, nee, ich steig aus, ihr seid mir alle zu blöd, ich mach jetzt nicht mehr mit.“<sup>84</sup>

Es kostet die Raid-Gruppe Zeit neue Spieler zu suchen. Die Folge davon sind genervte Spieler. Sie müssen ihre Mitspieler tolerieren und auch akzeptieren. Immer wieder kann es vorkommen, dass jemand kurzfristig weg muss, weil sein Kind schreit oder ein sonstiger Notfall eintritt. Solche Szenarien sind gang und gäbe.

Selbstverständlich ist der Wunsch vorhanden den Boss zu besiegen und somit einen Erfolg zu erringen, um im Spiel weiterzukommen. Allerdings bleibt der Ernst, wie er in League of Legends vorhanden ist, meistens aus. Dies kann auch darauf zurückzuführen sein, dass man in League of Legends aktiv gegen ein anderes Team spielt und nicht gegen einen vorprogrammierten Boss. Ich denke, dass durch diesen „ausbleibenden“ Ernst die Leute ihre Emotionen besser unter Kontrolle haben und es weniger schlimm finden, wenn mal etwas nicht so funktioniert, wie es sollte.

So lässt sich zum Schluss der Untersuchung der Storming-Phase in World of Warcraft konstatieren, dass sie nicht so ausgeprägt auftritt wie in League of Legends.

### Norming in World of Warcraft

Eine der wahrscheinlich wichtigsten Phasen, die möglichst schnell und souverän hinter sich gebracht werden sollte, die einem das Wohlfühl- und „Wir-Gefühl“<sup>85</sup> verleiht, ist die Norming-

84 Zitat aus dem Telefonat mit Dr. Diego Compagna, Wald AR/Berlin 7.12.2015.

85 Vgl. Korte/Schäfers 1995, S. 83.



Phase. Hier wird nämlich weniger taktisches Geschick wie bei LoL gefordert, sondern es geht eher darum, den Zusammenhalt zu stärken, einen gemeinsamen Tag, an dem man Zeit hat, zu finden. Dies kann eine heikle Sache sein, da die Gruppe schliesslich aus zehn oder fünfundzwanzig Spielern zusammengesetzt ist. Man kennt dieses Problem aus dem Alltag: Man möchte sich gerne mit Verwandten treffen oder ein Fest für Freunde und Bekannte machen. Bis man schlussendlich einen Tag findet, der für den Grossteil der Leute passt, kann sich dies ein Weilchen hinziehen. An diesem einfachen Beispiel wird deutlich, wie notwendig es ist, kompromissbereit zu sein. Auch wenn den Spielern die Zeit, auf die der Raid angesetzt wurde, nicht sehr gelegen kommt, versuchen viele Spieler andere Dinge, die um jene Uhrzeit des Raids wären, zu verschieben und somit der Gruppe das Spielen zu ermöglichen. Meistens, nachdem ein passender Tag gefunden wurde und die ewigen Diskussionen beendet worden sind, ist man nur froh endlich loslegen zu können und man freut sich auf die gemeinsame Zeit. Nach den ersten paar gemeinsamen Raids lernt man die Leute besser kennen, fängt an mit ihnen Gespräche auch ausserhalb von WoW selbst nach dem Raid zu führen, einfach aus Lust und Laune. Die ganze Stimmung wird allmählich gelassener, da jeder ein wenig mitbekommt, wo sein Platz in der Gruppe, hierarchisch gesehen, ist und wie man sich am besten in ihr verhält. Hier zeigt sich das sich langsam entwickelnde "Wir-Gefühl". In World of Warcraft geht es hauptsächlich nicht ums Spiel selbst sondern eher um die sozialen Aspekte. Man wird in eine Welt gesetzt, die für die Spieler nach einer Weile fast schon zur Parallelwelt wird. Neue Freundschaften werden geschlossen und somit auch ein neuer Freundeskreis, mit dem man Kontakt sowohl über TeamSpeak, als auch im Game durch die Charaktere hat, die sich in der gleichen Welt befinden. Durch diese enge Verbindung von Sprache und einer Art realen Bewegung in einer virtuellen Welt, wird dieses Spiel sehr persönlich. Diese enorme persönliche „Bindung“ wird auch beim Raiden sehr stark gefördert und ist auch vonnöten, damit man sich in der Gruppe wohlfühlt und gerne erneut mit den anderen spielt, was das Wir-Gefühl stärkt. Es demonstriert dem Spieler, dass er nicht alleine ist und Freunde hat, auf die er sich verlassen kann.

Respektvoller Umgang wird als eine der Grundvoraussetzungen zum Beitritt einer Gruppe, die gemeinsam raiden geht, angesehen. Wer nicht respektvoll ist oder sich unkooperativ verhält, hat verminderte Chancen erneut bei dieser Gruppe mitzuspielen. Darin liegt aber

auch die Chance zur Persönlichkeitsentwicklung. Für jemanden, der ständig gesagt bekommt, er könne aus fehlendem Respekt nicht mehr mitspielen, besteht theoretisch auch die Möglichkeit einer Besserung, in dem er lernt, respektvoller mit den anderen umzugehen. Schlussendlich möchte jeder Spieler von den anderen akzeptiert werden und im Spiel bleiben.

### Performing in World of Warcraft

Um in diese Phase zu gelangen, müssen einige Raids als Team absolviert werden. Sobald eine gewisse Lockerheit und ein angenehmes Klima herrschen, die Bosse bzw. der ganze Raid nicht mehr allzu viel Anstrengung benötigt, dementsprechend auch die Probleme oder Unsicherheiten beim Bosskampf geklärt sind, ab dann beginnt die Routine-Phase. Jeder ist sich im Klaren, was er zu tun hat.

Befindet sich ein Raid schon einige Zeit auf den Servern, dann bedarf es nicht mehr so grosser Anstrengung, um die Gemeinschaftlichkeit innerhalb der Gruppe zu gewährleisten. Blizzard veröffentlicht regelmässig Updates mit neuen Raids, damit das Interesse und die Herausforderung vorhanden bleiben. Durch diese ständig neuen Updates bleibt das Spiel für die Teams abwechslungsreich und spannend. Die Dauer zwischen zwei Updates ist verschieden, meist ist diese aber genau so lang, damit dem Grossteil der Spieler bis dahin nicht langweilig wird.

Selbstverständlich gehen die meisten Raids nach einer Weile im gleichen Team ohne grosse Komplikationen relativ flüssig, allerdings würde dies wiederum heissen, dass die Herausforderung nicht mehr so stark vorhanden wäre wie zuvor. Genau hier zeigt sich aber, dass es in World of Warcraft vielmehr um die sozialen Aspekte im Spiel geht. Man trifft sich in vielen Fällen weiterhin zum gemeinsamen Raiden, selbst wenn die besten Ausrüstungsgegenstände ergattert und alle Bosse besiegt sind.

Natürlich ist dies nicht in allen Fällen so. In einigen Gruppen in WoW wird der Raid einige Male wiederholt, bis man alle Ausrüstungsgegenstände besitzt. Ziel ist es, dies in möglichst kurzer Zeit zu erreichen. Danach haben diese Spieler alles geschafft, was zu diesem Zeitpunkt möglich ist. Demzufolge haben die meisten Spieler danach nicht mehr das Bedürfnis

mit anderen Spielern weiterhin raiden zu gehen. Sie ziehen es vor ihren Alltag ausklingen zu lassen und sich eine Auszeit im „Reallife“ zu gönnen.

Teams, welche über Monate hinweg miteinander spielen, verschmelzen mit der Zeit wirklich miteinander und versuchen jedes Mal, wenn ein neuer Raid erscheint, diesen gemeinsam als Team zu bewältigen - allerdings ohne Zeitdruck. Nach einer solch langen Zeit funktioniert dies immer besser, das Klima in der Gruppe ist viel angenehmer als am Anfang und Konflikte sind eigentlich kaum noch zu beobachten. Die Gruppe leitet sich zu diesem Zeitpunkt fast von selbst, genau wie im Tuckmanschen Modell beschrieben.

### Adjourning in World of Warcraft

Alles Gute findet schlussendlich sein Ende, so auch ein Team, dass gemeinsam geraidet hat. Dies kann direkt nach einmaligen Raiden sein, falls man sich also nur eine Gruppe für einen Abend gesucht hat. Es kann allerdings auch das Ende einer langen gemeinsamen Raidzeit (aus Monaten oder vielleicht auch Jahren) bedeuten, mit Leuten, die einem „ans Herz gewachsen sind“, mit denen man eine gewisse „Routine“ eingearbeitet hat.

Vielen der Spieler ist das Wohlfühlgefühl in einer Raidgruppe ein sehr wichtiges Anliegen. Es liegt also sehr nahe, dass dies für den/die Spieler nicht unbedingt ein einfacher Schritt sein wird, falls die Gruppe sich einmal von einander trennt.

Gründe für das Verlassen der Gruppe einzelner Personen können z. B. zeitlicher, beruflicher oder familiärer Art sein. Alles hängt ein wenig zusammen. In einem solchen Fall wird von den übrigen Mitgliedern ein neuer Mitspieler gesucht, auch wenn man mit dem anderen eigentlich glücklich war. Die Gamer, die weiterspielen, falls sich die Raidgruppe komplett auflöst, müssen sich alle eine neue Raidgruppe suchen. Sie werden allerdings das Klima der alten Gruppe, das ihnen so bekannt und angenehm war, leider nicht mehr im gleichen Stile wiederfinden. Sie waren das Umfeld, die Atmosphäre und an ihre/n gemeinsame/n Raidtag/e gewohnt. Hier zeigt sich also ganz deutlich die Parallele zu Tuckmans Modell, die Zukunft ist unsicher, die Leute hatten und mochten die Routine, all dies löst sich.

Für die Gruppenmitglieder, die z. B. komplett aufgehört haben zu spielen, heisst es jetzt höchstwahrscheinlich den Fokus auf Anderes zu legen, was ihnen wichtig ist. Für viele ist

ein Spiel wie World of Warcraft eine gute Sache, um abzuschalten und wieder herunterfahren zu können. Wenn diese Ablenkungsmöglichkeit und all die bekannten und vertrauten Personen nicht mehr vorhanden sind, verändert dies das Leben der Person enorm. Die meisten Spieler schaffen das komplette Beenden eines Spiels, dass sie so lange gespielt haben, nicht direkt. Es muss Stück für Stück ein wenig weniger werden. Den Spielern, die mit World of Warcraft aufhören wollen, fehlt nämlich nur indirekt das Spiel selbst, es fehlt ihnen vielmehr die gewohnte Umgebung und die über die Zeit gewonnen Freunde.

Dieses Verlassen einer Community fällt natürlich nur dann schwer, wenn man wirkliche Freundschaften geschlossen hat. Dies ist schliesslich nicht für alle Spieler zutreffend, nicht jeder Spieler hat dieses Interesse, Freundschaften zu schliessen und sich in Azeroth<sup>86</sup> eine „zweite Familie“ zu erschaffen.

## 5 Eigener Versuch

Am 14. Dezember 2015 habe ich mich mit vier Freunden bei mir daheim versammelt, um einige Runden League of Legends im Ranked Modus zu spielen. Dies sind Spiele, welche nachher zu einer Platzierung in einer Liga führen. Dabei war es meine Absicht zu beobachten, wie sich unser Verhalten als Team über den Abend entwickelt, ob ich die Phasen des Tuckmanschen Modells im Spiel League of Legends erkenne und wie sich dies konkret am Verhalten oder der Sprache der Spieler äussert.

Ich habe unser Spiel gefilmt, um in Nachhinein eine genauere Analyse aus der Meta-Ebene vornehmen zu können, da ich während des Spiels nicht alles beobachten konnte.

Die Mitspieler waren darüber informiert, worum es bei dem Versuch geht. Vereinzelt haben sie auch sonst schon ein wenig zusammen gespielt, allerdings in dieser Zusammenstellung zu fünft noch nie. Persönlich gekannt haben sich vier von uns fünf. Mit einem Mitspieler hatten die anderen drei (abgesehen von mir) noch nie grossen Kontakt mit dem fünften, weder im Spiel noch sonstwo.

---

<sup>86</sup> Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.



Abb. 8: Eigener Versuch LoL am 14. Dezember 2015

Wie immer am Anfang einer Runde in League of Legends mussten wir uns einigen, wer auf welche Lane geht. Wir konnten uns glücklicherweise recht schnell einigen und das erste Spiel konnte starten. Der Anfang der Runde ist erstaunlich leise verlaufen, nur einzelne taktische Abmachungen und Ratschläge von jemandem an die Mitspieler wurden abgegeben. Niemand wusste recht, wer was ansagt. Das erste Mal, als eine Ansage gemacht wurde, ging sie total schief, so dass wir in Folge alle gestorben sind. Danach hat die Person sich viel mehr zurückgehalten als zuvor und gab auch in den kommenden Spielen kaum noch einen Call. Niemand hatte allerdings irgendetwas auf unser aller Sterben gesagt oder sich gegen den Spieler, der den Call gemacht hat, negativ geäußert. Extrem auffällig war auch, dass im Spiel kaum Rufe nach Unterstützung oder Verbesserungsvorschläge laut wurden. Jeder der Jungs hielt sich noch deutlich mit Kommentaren zurück, auch in puncto Vertrauen auf die Mitspieler im Game selbst. Deutlich wurden hierbei die typischen Elemente der Forming-Phase.

Am Ende des ersten Spiels haben wir die Kluft der Beschwörer mit einem knappen Sieg verlassen und uns entschieden, die Position zweier Spieler zu wechseln. In Spiel zwei gab es leichte Komplikationen in der Championauswahl, welche durch Fehlkommunikation hervorgerufen wurde. Relativ früh wurde jemand zum First-Blood,<sup>87</sup> da Spieler X unkonzentriert

---

87 Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.



war. Daraufhin machten einige Leute aus der Gruppe erste Kommentare, wie unnötig diese Aktion jetzt gewesen sei. Im späteren Verlauf des Spiels, obwohl wir uns einen Vorteil erkämpft hatten, begann ein Spieler, der Jungler, einen riesigen Fehler. Er gab uns erst kurz vor dem Tode des Barons bekannt, dass sein Beschwörerzauber Smite<sup>88</sup> noch auf Abklingzeit war. Die Folge dieser Aktion war, dass die Gegner den Baron töteten und seinen Buff bekamen und alle fünf von uns mit diesem eliminierten. Danach zeigten sich deutlich Elemente der Storming-Phase. Der Verursacher wurde ein wenig von den Mitspielern angeschrien, zwar noch ohne grossen Ernst dahinter, aber die Deprimiertheit der Mitspieler war klar zu sehen. Die Stimmung sank ins Negative. Dieses Spiel ging kurze Zeit nach dem verlorenen Baron und den darauffolgenden Tötungen doch noch verloren, was die Euphorie und Motivation ein weiteres Stück senkte, besonders weil wir das Game einige Minuten dominiert hatten.

Im dritten Spiel lief alles am Anfang ein wenig besser. Wir hatten aus unseren Fehlern gelernt und versucht diese zu beheben. Die Championauswahl lief ohne Fehlkommunikation ab. Die ersten paar Minuten wurde konzentrierter gespielt als zuvor. Selbst mit den grössten Mühen mussten wir leider feststellen, dass wir unseren Gegnern in jeder Hinsicht spielerisch unterlegen waren. Als dann unser Jungler den gleichen Fehler beim Drachen wiederholte, den er zuvor beim Baron beging, wurden die Schandsprüche gegen ihn langsam ein wenig ernster. Der Mitspieler wurde deutlich beleidigt, ihm selbst tat es allerdings leid. Durch diese Schandsprüche wurden der Teamzusammenhalt und das Vertrauen deutlich geschwächt. Besonders der Jungler wirkte danach durch die Beleidigungen seiner Mitspieler angeschlagen. Das Spiel endete, als unser Jungler erneut den Baron dem gegnerischen Team überliess, weil er es nicht schaffte rechtzeitig zu smiten, obwohl er es zu Verfügung hatte. Unsere Gruppe wurde darauf erneut ausgelöscht, genau wie in Spiel 2. Geendet haben wir deprimiert von den Spielen und ohne jegliche Motivation die übrigen zwei Platzierungsmatches zu spielen. Wir haben abgesprochen das Team aufzulösen, weil wir keine Chance mehr auf eine gute Ligaplatzierung hatten. Ganz deutlich zeigte sich hier, dass niemand mehr Lust hatte zu spielen.

---

<sup>88</sup> Siehe Glossar/Abkürzungsverzeichnis.

## 6 Ergebnis

Um meine Ergebnisse bildlich darzustellen, habe ich jeweils ein Diagramm zu jedem untersuchten Szenario, sowohl für League of Legends als auch für World of Warcraft, erstellt. Die „Phasenstärke“ basiert auf meinen persönlichen Einschätzungen.

Die Phasenstärken von 1 - 5 sind frei erfundene Stärken welche von 1, nicht vorhanden, bis 5, sehr stark ausgeprägt, gehen. In den folgenden Zeilen erkläre ich, wieso ich die Stärken jeweils so gewählt habe. Mit dem Vergleich der drei verschiedenen Spielarten zeige ich, welche der drei empfehlenswert sind, um sich Fähigkeiten anzueignen, die in einem Team nützlich sind.

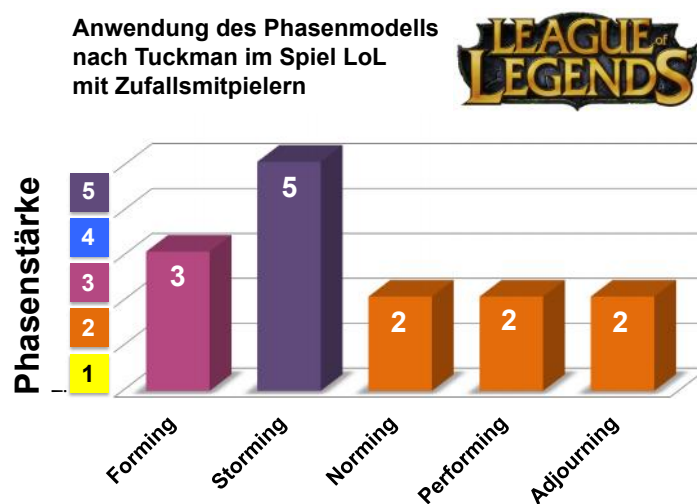


Abb. 9: Ergebnistabelle LoL 1

In diesem ersten Szenario wird League of Legends mit Mitspielern gespielt, die jede Runde neu zusammengewürfelt werden.

Eine Phase ist besonders deutlich von den anderen hervorzuheben, und zwar die Storming-Phase. Der Grund dafür liegt in der Kommunikation in diesem Spielmodus. Sie findet meist nur per Chat statt und die Spieler lassen somit ihren Worten und Emotionen freien Lauf.

Dieses Ausleben der Emotionen geschieht sehr leidenschaftlich. Beleidigungen kommen in fast jeder Runde vor, Konflikte müssen besänftigt werden.

Norming, Performing und Adjourning sind mit einer 2 eher tief angesetzt, da man in einem

einzigem gemeinsamen Spiel, welches nur 20 - 60 Minuten dauert, kaum ein „Wir-Gefühl“ entwickeln kann. In dieser kurzen Zeit ist es kaum möglich routinemässig zu einem funktionierenden Team zu verschmelzen. Allerdings kann man in der Normingphase trotzdem sehen, dass Kompromisse erzielt werden müssen, um zum Sieg zu kommen. Die Performing-Phase kann teilweise wahrgenommen werden, da es in manchen Runden ohne Streitereien zugeht und die ganze Energie ins Projekt gesteckt wird. Beim Adjourning löst man sich von seinen Mitspielern jede Runde aufs Neue. Dieser Vorgang ist jedoch bei dieser Spielform unproblematisch, da die Spieler nur über eine kurze Dauer miteinander gespielt haben und keine wirklichen Bindungen eingegangen sind.

Die Phase des Formings ist durchaus vorhanden, da die Spieler nach dem Einstieg in eine neue Runde jedes Mal aufs Neue ihre Mitspieler einschätzen müssen, wie sie sich verhalten werden und wie sie mit ihnen umzugehen haben. Allerdings müssen sich die Spieler nicht intensiv kennenlernen. Erstens hat man hierfür nicht genug Zeit und es ist schlicht und einfach nicht nötig. Daher gebe ich für das Forming eine 3 als Phasenstärke.



Abb. 10: Ergebnistabelle LoL 2

Mit einer im voraus abgemachten Gruppe, also bekannten Mitspielern, wird in diesem Szenario 2 gespielt.

Die Adjourning-Phase habe ich sehr tief mit einer 2 eingestuft, da diese Phase zwar vorhanden ist, aber selbst wenn man eine Weile miteinander gespielt hat, keine übermässige Beziehung aufgebaut wird (dazu Weiteres beim Vergleich der drei Szenarien).

Eine 3 habe ich beim Storming gesetzt, da es eine vorhandene Phase ist, in der man sich über taktische Dinge oder um den Platz in der Gruppe streitet. All dies geschieht aber sehr gedämpft ohne grosse Beleidigungen oder „Ausraster“ aufgrund der vorhandenen Gesprächsmöglichkeit per TeamSpeak.

Das Forming und Norming ist bei Gruppen, mit denen man über längere Zeit spielt, sehr wichtig. Man muss sowohl die persönlichen, „realen“ Verhaltensweisen als auch jene im Spiel kennenlernen. Alle Punkte des Tuckmanschen Modells werden erfüllt. Der Übergang ins Storming vom Forming geschieht meist sehr schnell beim Kennenlernen. Daher bewerte ich diese beiden Phasen mit einer 4. Das Norming erhält ebenfalls eine 4, da man sich mit der Zeit ein „Wir-Gefühl“ erspielen kann und sich seiner Rolle immer bewusster wird. Eine höhere Einstufung als dem Norming habe ich dem Performing gegeben, da es in einem perfekt funktionierendem Team üblicherweise die längste Zeit des gemeinsamen Zusammenspiels einnimmt. Alle Voraussetzungen für diese Phase werden erfüllt, die Gruppe kann die Routine ausüben und miteinander verschmelzen.

Bei der Anwendung des Phasenmodells nach Tuckman in World of Warcraft, wird Szenario 3 in einem zehn Personen Raid beispielhaft präsentiert.

Dem Storming musste ich eine 2 geben, da es wirklich nur sehr, sehr selten zu Auseinandersetzungen beim Raiden kommt. Grund dafür ist, dass der Raidleader hier deutlich das Sagen hat und sich auch niemand aus klaren, hierarchischen Gründen gegen ihn stellt.

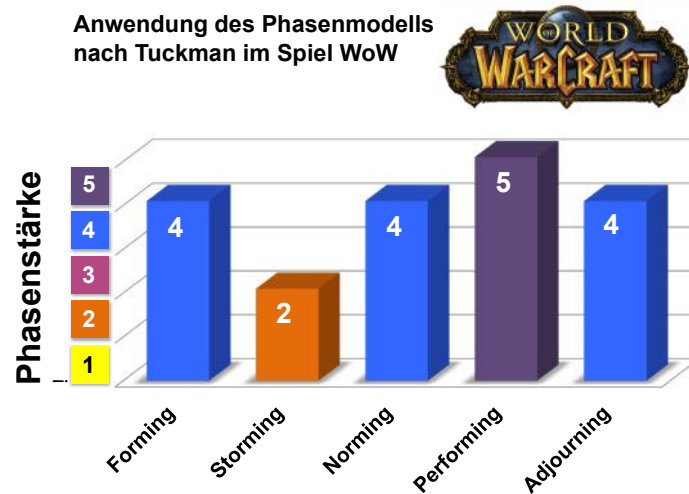


Abb. 11: Ergebnistabelle WoW

Auch unter den Mitstreitern fällt so gut wie nie ein schlechtes Wort über den anderen. Eine 4 habe ich dem Forming, Norming und Adjourning gegeben. Die Phase des Formings ist klar ersichtlich und hat auch einen hohen Stellenwert, da man die Leute spezifisch im persönlichen Bereich gut kennenlernen muss. Selbstverständlich sind auch hier die anfänglichen Ängste und Bedenken vorhanden. Die Forming-Phase spielt eine besonders wichtige Rolle bei WoW, da sie zur Norming-Phase hinführt, in der sich langsam ein „Wir-Gefühl“ entwickelt. In dieser anfänglichen Phase des Games sind von den einzelnen Spielern die Kompromissbereitschaft in Bezug auf Raidtag und Dauer des Raids gefordert.

Eine gut verlaufende Norming Phase führt schlussendlich zur Performing-Phase, welche hier mit einer 5 gesetzt ist, da diese in den meisten Gruppen am längsten vorkommt, sobald ein wirklich angenehmes Klima in der Gruppe herrscht. Nachdem die Probleme geklärt sind, kann ganz locker und entspannt gemeinsam geraidet werden. Da dies das eigentlich Wichtigste für viele Spieler beim Raiden ist, ist diese Phase auch die wichtigste.

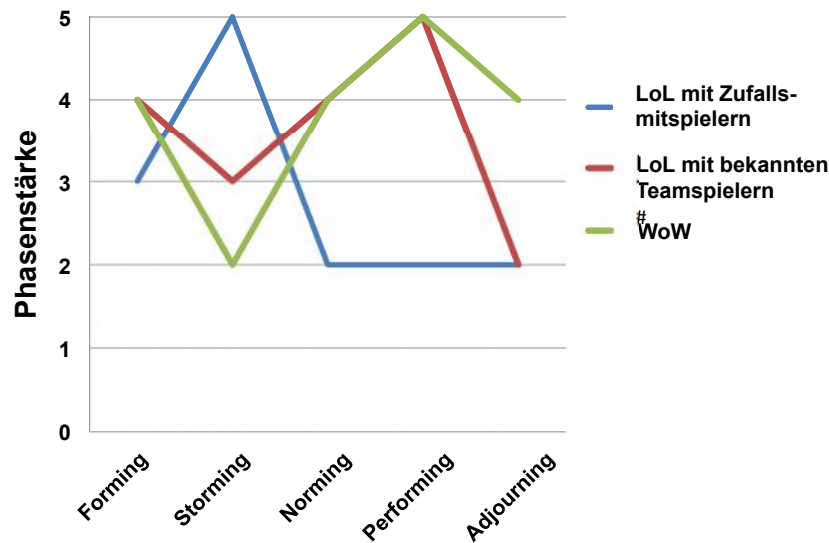


Abb. 12: Vergleich der drei Szenarien

Nun zum Vergleich dieser drei verschiedenen Szenarien. Auffällig ist, dass in allen dreien jede einzelne Phase vorhanden ist, allerdings jeweils in unterschiedlicher Ausprägung. Daher habe ich keiner Phase der drei Szenarien die Stärke 1 zugeordnet.

Welche Unterschiede der Stärke der Storming-Phase zeigen sich in den drei Beispielen?

Im Spiel mit den Zufallsspielern in League of Legends (Ergebnistabelle 1) hat das Storming im Vergleich zu den anderen beiden Tabellen eine sehr starke Gewichtung, da die Bereitschaft, sich mit fremden Menschen ohne verbale Kommunikation zu streiten, eher höher ist. In den anderen beiden Tabellen wurde die Storming-Phase von mir nur mit einer 3 und einer 2 bewertet.

Das andere Verhalten der Spieler führe ich, wie schon zuvor erwähnt, ganz eindeutig auf die eingeschränkte Kommunikationsmöglichkeit im Chat zurück. Da gleichzeitiges Schreiben und Spielen unmöglich ist, findet verständlicherweise nur ein eingeschränkter Dialog zugunsten des Spiels statt.

Ergebnistabelle LoL 2 hat wiederum einen Punkt mehr bei der Phasenstärke des Stormings als die Tabelle von WoW. Bei LoL wird aktiv gegen andere Spieler gespielt und der Wettkampfwille ist daher bei den Spielern mehr vorhanden. Ist ein Spiel verloren, kann dies nicht

wiederholt werden. Bei WoW spielt man in einem Raid gegen den Computer, gegen programmierte Bosse. Falls man bei diesem scheitert, wird man direkt wieder vor dem Boss platziert und erhält eine neue Chance diesen zu besiegen. Daher fehlt in World of Warcraft ein gewisser „Ernst“.

Die Ergebnistabelle LoL 1 zeigt primär die Existenz der zwei ersteren Phasen, was nun die Frage aufwirft, ob sich ein Spieler aus diesem Szenario heraus gewisse Kompetenzen aneignet, die die Arbeit in einem Team fördern? Meine Antwort darauf lautet ja, da in Szenario 1 eine stark ausgeprägte Storming-Phase vorhanden ist. Hierbei kann ein Spieler lernen, wie man mit toxischen Mitspielern umzugehen hat, wie man sie beruhigen kann und wie man verhindert, dass sie überhaupt so reagieren. Selbstverständlich kann man diese Reaktion nicht immer verhindern, da man nicht die Kontrolle über die andere Person hat, aber man kann lernen dazu beizutragen, dass es nicht ein übertriebenes Ausmass annimmt. Wie Riot Games in ihren Studien zur toxischen Sprache herausgefunden haben, steigt durch den konstruktiven Umgang der Teammitglieder miteinander die Chance eines Siegs.<sup>89</sup>

Die Forming-, Norming- und Performing-Phase bei den Tabellen 2 und 3 habe ich gleich eingestuft, den Unterschied beim Storming erklärt, der des Adjournalings ist noch offen.

Was ist nun der entscheidende Unterschied im Adjourning zwischen Szenario 2 und 3? Der Unterschied ist ebenfalls durch die Andersartigkeiten der Spiele gekennzeichnet. Bei WoW ist ein wichtiger Aspekt eine Bindung mit den Gruppenmitgliedern und ein angenehmes Klima in der Gruppe herzustellen. League of Legends ist durch den erhöhten Wettkampfgeist wesentlich leistungsorientierter als WoW, Dadurch entsteht beim Spielen von LoL über längere Zeit eine geringere Bindung zu den Mitspielern als bei WoW. Dies erklärt wiederum, wieso es den Spielern, die LoL spielen, leichter fällt die Gruppe zu verlassen oder sich eine neue Gruppe zu suchen. Dies wird durch die unterschiedlichen Phasenstärken 2 und 4 symbolisiert.

Ich stelle fest, dass sowohl das Spielen von LoL in einer im voraus abgemachten Gruppe

---

<sup>89</sup> Vgl. Lin, Jeffrey, GDC Vault, The Scenes Behind Shaping Behavior in Online Games, <http://gdcvault.com/play/1017940/The-Science-Behind-Shaping-Player>, 15.11.2015 15:20 Uhr.

(mit bekannten Teamspielern) als auch das Raiden mit neun weiteren Mitspielern in WoW geeigneter sind als der Spielmodus LoL mit Zufallsspielern, da bei Szenario 2 und 3 mehr Phasen durchlaufen und mehrere Kompetenzen angeeignet werden können.

Als Fazit zu meiner aufgestellten These halte ich fest, dass durch das Spielen der untersuchten Onlinegames, auf die das Phasenmodell Tuckmans angewandt werden kann, die Fähigkeiten im Team zu arbeiten, gefördert werden.

Dieses Ergebnis habe ich an einem Selbstversuch, bei welchem mir vier Freunde zur Seite standen, nochmals überprüft. Ich habe also Szenario 2 in der Praxis getestet. Durch das Spielen des Games in einem im voraus abgemachten Team, konnte ich gut nachprüfen, ob meine Einschätzungen und auch die phasentypischen Merkmale zutreffend sind. In diesen drei gemeinsamen Spielrunden zeigten sich deutliche Aspekte der Forming-Phase mit den Bedenken, Ängsten und der vorhandenen Euphorie. Gegen Ende des zweiten Spiels konnte ganz klar die Storming-Phase schon in Ansätzen gesehen werden. Was sich in Spiel 2 andeutete, wurde in Spiel 3 zur Realität. Da sich diese Phasen deutlich zu erkennen gaben, zeigt sich, dass das Phasenmodell Tuckmans immer noch relevant ist und es nichts gibt, was gegen die Förderung gewisser Kompetenzen für die Teamarbeit durch das Spielen von Onlinegames spricht, da diese Phasen im Spiel vorkommen.

Bei meiner Suche nach Forschungsarbeiten zu meinem Thema habe ich keine weitere Arbeit entdeckt, die sich explizit auf das Phasenmodell Tuckmans in Verbindung zu Onlinegames bezieht. Der grösste Teil der Literatur, die ich untersucht habe, war in englischer Sprache verfasst. Dies war gerade in den Anfängen sehr aufwendig, da ich mir das entsprechende Fachvokabular erst aneignen musste.

Bei meiner Recherche bin ich auf zwei Professoren gestossen, welche sich mit ähnlichen Themen schon ausgiebig befasst haben. Ich habe sie angeschrieben und meine Grundfrage gestellt, ob denn die Fähigkeit in einem Team zu arbeiten, durch das Spielen von Onlinegames ihrer Meinung nach gefördert werden kann.

Per Email habe ich David R. Ewoldsen, Professor der Ohio State University, gefragt, ob er meine These unterstützt.



Seine deutliche Antwort mit einem Beispiel aus seinen eigenen Studien lautete:

„We had research participants play a violent game either cooperatively or competitively with a person wearing either an Ohio State t-shirt (the research was conducted at Ohio State so this person would be considered part of the in-group). Other participants played the game cooperatively or competitively with a person wearing a University of Michigan t-shirt. The University of Michigan is a big rival of Ohio State so this would be considered playing a game with an out-group member. After they played the video game, they engaged in a modified version of a prisoner’s dilemma task - which is a game that measures cooperation. We found that when players played cooperatively with either an in-group member or an out-group member, they cooperated later. In other words, cooperative game play overcame the animosity that existed because the other player identified with the University of Michigan. To me, this is fairly strong evidence the cooperative game play would promote identification with a team.“<sup>90</sup>

Compagna, bekräftigt im Interview meine These.

„[...] ja, es gibt auf jeden Fall eine positive Auswirkung, würde ich schon vermuten, [...] und ich wüsste nichts, was dagegen sprechen sollte, wieso sich eben das Spielen im Team nicht auch vorteilhaft auswirken sollte auf das Arbeiten beispielsweise in Teams, ob das jetzt beispielsweise eine Gruppenarbeit in der Schule ist oder eine Gruppenarbeit im Studium ist oder halt eben auch das Arbeiten im späteren Berufsleben.“<sup>91</sup>

Des Weiteren stellt Compagna fest, dass sehr viele Aspekte, welche im Leben eine Rolle spielen, in Onlinegames ähnlich vorkommen, wenn es um Teambildung oder Arbeit geht.<sup>92</sup>

Compagna erörtert diskursiv ein mögliches Gegenargument. Bei den Spielen bestünde ja jederzeit die Möglichkeit die Flinte ins Korn zu werfen. Es könnten also genau diese Kompetenzen, die man eigentlich erlernen sollte, nicht erlernt werden, weil man zu früh aufgegeben hätte. Die Spiele müssten ja grundsätzlich mit einem gewissen Ernst betrieben werden. Würde also jeder so schnell aufgeben und ein Spiel verlassen, würde es kein Spiel mehr geben - also sei dies nur ein Scheinargument.

Games können also oftmals auch Aspekte beinhalten, welche wir täglich oder im Verlauf unseres Lebens einmal antreffen werden. Wir üben Dinge, welche wir bei der Arbeit in einem Team gebrauchen können, Kompetenzen, die von uns gefordert werden.

„Aus soziologischer Sicht sind teamorientierte Onlinespiele deswegen besonders interessant und gut für eine Analyse geeignet, da sie die aktuellen gesellschaftlichen Verhältnisse

90 Persönlicher Schriftverkehr mit Professor David R. Ewoldsen, 10. 9. 2015

91 Zitat aus dem Telefonat mit Dr. Diego Compagna, Wald AR/Berlin 7.12.2015.

92 Aus dem Telefonat mit Dr. Diego Compagna, Wald AR/Berlin 7.12.2015.

im Spiel widerspiegeln [sic!]. 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 [sic!] 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 Sozialkontakte widerspiegeln [sic!]."<sup>93</sup>

Dieses Zitat von Bottel zeigt noch einmal exemplarisch, in wie vielerlei Hinsicht Games mit unserem realen Leben verwoben sind und in welchen Punkten die Spiele uns auf unser Arbeitsleben und die Teamarbeit vorbereiten und unsere sozialen Fähigkeiten verbessern können.

## 7 Schlusswort und Ausblick

Auf der Suche nach Literatur, explizit zu meinem Thema, stiess ich kaum auf geeignete Fachliteratur in diesem Themenbereich. Wenn, dann beschäftigten sich die Studien mit dem Aggressionsverhalten,<sup>94</sup> Motivationsverhalte<sup>95</sup> oder beispielsweise dem Suchtverhalten.<sup>96</sup> „Game Research“ ist sogar international schwach vertreten. Wie Gärtner 2010 konstatiert, gibt es einen Mangel an wissenschaftlichen Erkenntnissen über Computerspieler.<sup>97</sup> Es stellt sich die Frage, wieso dieses Gebiet noch so unerforscht ist? Compagna vermutet, dass es noch einige Jahre dauern wird, bis dieses Forschungsgebiet grössere Beachtung findet. Spiele gälten in unserer modernen westlichen Gesellschaft noch als relativ unwichtig, weil man in dieser Zeit nichts produzieren und leisten könne. Spiele dienten nur der Rekreation, also der Erholung, mit dem Ziel die Leistungsfähigkeit nach dem Spielen zu steigern. Der

---

93 Bottel 2013, S. 206.

94 Vgl. Ewoldsen, David R./Velez, John A./Mahood, Chad/Moyer-Guse, Emily, Ingroup Versus Outgroup Conflict in the Context of Violent Video Game Play: The Effect of Cooperation on Increased Helping and Decreased Aggression, *Communications Research*, Vol. 41 (5), 2014, S. 607-626.

95 Vgl. Yee, Nick, Motivations for Play in Online Games, *Cyber Psychology & Behavior*, Vol. 9, Number 6 2006, S. 772-775.

96 Vgl. Karlsen, Faltin, *A World of Excesses, Online Games and Excessive Playing*, 1. Auflage, Farnham/U.K. 2013, S. 15-31.

97 Vgl. Gärtner, Nadja, *Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung*, Wer sind die „Spieler von nebenan“?, Gruppenbildung, Typologie und Kommunikation in der virtuellen Realität des Cyberspace am Beispiel von WoW-Spieler/innen, Working Papers, Kultur- und soziologische Studien, WPktS 02/2010, in: <https://www.uni-due.de/game-research/>, 15.11.2015 18:23 Uhr.

andere Grund sei, dass digitale Spiele, die in virtuellen Räumen stattfänden, als weniger bedeutsam für das reale Leben wahrgenommen würden; dies hält Compagna jedoch für einen Trugschluss.<sup>98</sup>

Auch in der Schweiz sind die gesellschaftlichen Verhältnisse vergleichbar. Vinzenz Kögler, Präsident der Schweizer E-Sport Vereinigung antwortet auf die Frage, wieso die Schweiz im E-Sport-Bereich nicht an der Weltspitze beteiligt sei: „Da ist zum Beispiel die eher konservative Kultur und die damit verbundene Skepsis dem Thema Gaming gegenüber.“<sup>99</sup>

Auf Anfrage der Zeitung „20 Minuten“, ob Live-Übertragungen von Game-Events auch im Schweizer Fernsehen denkbar wären, antwortete die Mediensprecherin des SRF, Andrea Wenger, dass Sportübertragungen im SRF sich ausschliesslich auf den klassischen Wettkampf beziehen würden und daher eine solche Berichterstattung kein Thema für den Sender sei.<sup>100</sup>

Welches Ausmass in meiner Generation der Cyberspace einnehmen wird und wie sich die Zivilisation mit diesen unbeschränkten Möglichkeiten der virtuellen Welt verändern wird, welche Auswirkungen die virtuelle Welt auf die Zusammenarbeit von Menschen in der realen Welt haben wird, bleibt abzuwarten.

Es stellt sich die Frage, ob es künftig nicht sinnvoll sein kann, professionelle Teambildungsprozesse in Seminaren durch Onlinegames wie LoL und WoW zu unterstützen.

Eines ist jedenfalls vollkommen klar: further research has to be done...

---

98 Aus dem Telefonat mit Dr. Diego Compagna, Wald AR/Berlin 7.12.2015.

99 Fil, Ill, Game-WM in Südkorea, Ein Schweizer Team im Heimatland des E-Sports, An der offiziellen E-Sport-WM in Seoul war auch die Schweiz mit mehreren Game-Athleten vertreten. Das Resultat war durchzogen, <http://www.20min.ch/digital/games/story/Ein-Schweizer-Team-im-Heimatland-des-E-Sports-18976852>, 26.12.2015 10:27 Uhr.

100 Vgl. Stirnemann, Philipp, E-Sport, Wann gamen Profis endlich im Schweizer TV?, Premiere auf ESPN 2: Der Sportsender zeigte zur Primetime die Übertragung eines Game-Turniers. Werden Game-Battles zum Service public? <http://www.20min.ch/digital/games/story/19298811>, 27.12.2015 9:10 Uhr.

## Literatur

- Adamowsky, Natascha, Spielfiguren in virtuellen Welten, 1. Auflage, Frankfurt/New York 2000.
- Bottel, Matthias, Kompetenzentwicklung besonders erfolgreicher Teilnehmer in teamorientierten Onlinespielen, S. 205-226, in: Compagna, Diego/Derpman, Stefan (Hrsg.), Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele, Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit, 1. Auflage, Konstanz/München 2013.
- Dick, Rolf van/West, Michael A., Teamwork, Teamdiagnose, Teamentwicklung, Praxis der Personalpsychologie, Band 8, 2. Auflage, Göttingen 2013.
- Elias, Norbert/Dunning, Eric, Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation, 1. Auflage, Frankfurt am Main 2003, S. 140, in: Compagna, Diego/Derpmann, Stefan, Offene Horizonte: Soziologische Perspektiven auf Digital Game und Gaming, in: Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele, Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit, 1. Auflage, Konstanz/München 2013.
- Hartig, Johannes, Kompetenzen als Ergebnisse von Bildungsprozessen, in: Jude, Nina/Hartig, Johannes/Klieme, Eckhard (Hrsg.), Kompetenzerfassung in pädagogischen Handlungsfeldern, Theorien, Konzepte, Methoden, BMBF, Bd. 26, Bonn/Berlin 2008.
- Karlsen, Faltn, A World of Excesses, Online Games and Excessive Playing, 1. Auflage Farnham/U. K. 2013.
- Korte, Hermann/Schäfers, Bernhard (Hrsg.), Einführung in die Hauptbegriffe der Soziologie, 3. Auflage, Opladen 1995.
- Röthig, Peter/Prohl, Robert, Sportwissenschaftliches Lexikon, Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport, 7. Auflage, Schorndorf 2003.
- Schechner, Richard, Rekonstruktion von Verhalten, 1990a, in: Adamowsky, Natascha, Spielfiguren in virtuellen Welten, 1. Auflage, Frankfurt/New York 2000.
- Cole, Helena/Griffiths, Mark, Social interactions in massively multiplayer online roleplaying gamers, Cyber-Psychology & Behavior, 10, S. 575-583, in: Ewoldsen, David R. / Velez, John A., Helping Behaviours During Video Game Play, Journal of Media Psychology, Vol. 25 (4) 2013.
- DeRosa, Darleen M./Hantula, Donald A./Kock, Neck/D'Arcy John, Trust and leadership in virtual teamwork: a media naturalness perspective, Human Resource Management, Bd. 43, Ausgabe 2-3/2004, S. 219-232.
- Ewoldsen, David R./Velez, John A., Helping Behaviors During Video Game Play, Journal of Media Psychology, Vol. 25 (4), 2013, S. 190-200.
- Ewoldsen, David R./Velez, John A./Mahood, Chad/Moyer-Guse, Emily, Ingroup Versus Outgroup Conflict in the Context of Violent Video Game Play: The Effect of Cooperation on Increased Helping and Decreased Aggression, Communications Research, Vol. 41 (5), 2014, S. 607-626.
- Klimmt, Christoph/Blake, Christopher/Hefner, Dorothée/Vorderer, Peter/Roth, Christian, Player performance, satisfaction, and video game enjoyment, in: Entertainment Computing-ICEC 2009 Conference, in: Ewoldsen, David R./Velez, John A., Helping Behaviours During Video Game Play, Journal of Media Psychology, Vol. 25 (4), 2013, S. 190-200.
- Lipnack, J./Stamps, J., Virtual teams, People working across boundaries with technology, 2. Auflage, New York 2000, o. S., in: DeRosa, Darleen M./Hantula, Donald A./Kock, Neck/ D'Arcy John, Trust and leadership in virtual teamwork: a media naturalness perspective, Human Resource Management, Bd. 43, Ausgabe 2-3/2004, S. 219.

Tuckman, Bruce W., Developmental Sequence in Small Groups, Psychological Bulletin, Vol. 63 1965, S. 384-399.

Yee, Nick, Motivations for Play in Online Games, Cyber Psychology & Behavior, Vol. 9, Number 6 2006, S. 772-775.

## Internetquellen

Bonjwa, The History of starcraft – Teil 1: Brood War, <https://www.bonjwa.de/stories/the-history-of-starcraft-teil-1-brood-war>, 13.12.2015 12:38 Uhr.

Busniesballs.com, tuckman forming storming norming performing model, Bruce Tuckman's 1965 Forming Storming Norming Performing team-development model, <http://www.business-balls.com/tuckmanformingstormingnormingperforming.htm> 13.09.2015 15:15 Uhr.

Catalyst Consulting Team, Tuckman Team Guides, <http://www.catalystonline.com/products/-tuckman-team-guides/>, 01.11.2015 13:11 Uhr.

Fil, Ill, Game-WM in Südkorea, Ein Schweizer Team im Heimatland des E-Sports, An der of-fiziellen E-Sport-WM in Seoul war auch die Schweiz mit mehreren Game-Athleten vertreten. Das Resultat war durchzogen, <http://www.20min.ch/digital/games/story/Ein-Schweizer-Team-im-Heimatland-des-E-Sports-18976852>, 26.12.2015 10:27 Uhr.

Gmasutra, [http://www.gamasutra.com/view/news/200057/Video\\_Riot\\_explains\\_why\\_toxic\\_player\\_behavior\\_isnt\\_good\\_for\\_anyone.php](http://www.gamasutra.com/view/news/200057/Video_Riot_explains_why_toxic_player_behavior_isnt_good_for_anyone.php), 22.11.2015, 15:18 Uhr.

Gärtner, Nadja, Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung, Wer sind die „Spieler von nebenan“?, Gruppenbildung, Typologie und Kommunikation in der virtuellen Realität des Cy-berspace am Beispiel von WoW-Spieler/innen, Working Papers, Kultur- und soziologische Studien, WPktS 02/2010, S. 6, in: <https://www.uni-due.de/game-research/>, 15.11.2015 18:23 Uhr.

Gamona, Allgemeine Informationen - World of Warcraft, <http://wow.gamona.de/das-spiel/all-gemeine-informationen/>, 07.11.2015 13:30 Uhr.

Golem, World of Warcraft, 5,5 Millionen Abonnenten als wohl ewiger letzter Stand <http://www.golem.de/news/world-of-warcraft-5-5-millionen-abonnenten-als-wohl-ewiger-letzter-stand-1511-117282.html>, 07.11.2015 13:23 Uhr.

League of Legends, Esports, <http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports--editorial/one-world-championship-32-million-viewers>, 02.11.2015 16:35 Uhr.

Lin, Jeffrey, GDC Vault, The Scenes Behind Shaping Behavior in Online Games, <http://gdc-vault.com/play/1017940/The-Science-Behind-Shaping-Player>, 15.11.2015 15:20 Uhr.

Management Coaching, Teamtools: Die Phasen der Teamentwicklung - Teil 7, <http://www.management-coaching.org/toolbox/teamtools/die-phasen-der-teamentwicklung-teil-7>, 14.10.2015 14:59 Uhr.

Mind Tools, Forming, Storming, Norming, and Performing, Understanding the Stages of Team Formation, [https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR\\_86.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_86.htm), 18.10.2015 13:04 Uhr.

Pauley, Joey, Leading High Performing Teams, <http://joeypauley.com/leading-high-performing-teams/> 13.09.2015 15:10 Uhr.

Phasenmodell der Teamentwicklung nach Tuckman, [https://lehrbuch3.s3.amazonaws.com/files/asset/4fc5d74d260cc3000100000f/Phasenmodell\\_der\\_Teamentwicklung\\_nach\\_Tuckman\\_\\_1965\\_.pdf](https://lehrbuch3.s3.amazonaws.com/files/asset/4fc5d74d260cc3000100000f/Phasenmodell_der_Teamentwicklung_nach_Tuckman__1965_.pdf), 20.09.2015 20:26 Uhr.

Projektmanagement-Techniken: Teamführung, Die Phasen der Teamentwicklung, <http://www.ibim.de/techniken/4-1.htm>, 20.09.2015 20:06 Uhr.

Spieleratgeber NRW, Onlinespiele, League of Legends, <http://www.spieleratgeber-nrw.de/League-of-Legends.3463.de.1.html>, 02.11.2015 16:10 Uhr.

Stirnemann, Philipp, E-Sport, Wann gamen Profis endlich im Schweizer TV?, Premiere auf ESPN 2: Der Sportsender zeigte zur Primetime die Übertragung eines Game-Turniers. Wer-den Game-Battles zum Service public? <http://www.20min.ch/digital/games/story/19298811>, 27.12.2015 9.10 Uhr.

Urban dictionary, <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=trolling>, 27.11.2015 12:44 Uhr.

Wikia, League of Legends, [http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League\\_of\\_Legends](http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_of_Legends), 02.-11.2015 15:42 Uhr.

Wikia, Timeline World of Warcraft, [http://wowwiki.wikia.com/wiki/Timeline\\_\(World\\_of\\_Warcraft\)](http://wowwiki.wikia.com/wiki/Timeline_(World_of_Warcraft)), 07.11.2015 13:34 Uhr.

World of Warcraft, <http://us.battle.net/wow/en/legion/#bottom>, 12.12.2015 15:28 Uhr.

Woytewicz, Daniela, eSport = Sport?, <http://www.sportschau.de/weitere/allgemein/e-sports-sport-oder-nicht-100.html>, 13.12.2015 13:26 Uhr.

## Filme

Brünnle, Till, Selbstversuch LoL Spielvereinbarungen, Wald 14.12.2015.

Brünnle, Till, Selbstversuch LoL Spiel 1, Wald 14.12.2015.

Brünnle, Till, Selbstversuch LoL Spiel 2, Wald 14.12.2015.

Klimes, Tim, Geschichte eines Kult-Spiels, ZDF-Info, <https://www.youtube.com/watch?v=9sooh39k8Sw> 17.09.2015 17:08 Uhr.

Lin, Jeffrey, The Science behind shaping behaviour in Online Games, <http://gdcvault.com/play/1017940/The-Science-Behind-Shaping-Player>, 15.11.2015 10:23 Uhr

## Glossar / Abkürzungsverzeichnis

5v5 Match - ein Spiel, bei dem 5 gegen 5 Spieler spielen.

Azeroth - der Name der Welt, auf der man sich in World of Warcraft befindet.



Baron Nashor - ist ein mächtiges, neutrales Monster, welches sich in der Grube des Barons befindet und das erste Mal nach 20 Minuten im Spiel auftaucht. Er verleiht dem Team, das ihm den Todesstoss gibt, einen Buff auf jeden Champion; dieser ist allerdings temporär. Er erhöht Angriffsschaden, Fähigkeitsstärke und verstärkt die Attribute der Minions des jeweiligen Teams. Dazu kommt eine verkürzte Zeit für den Rückruf-Zauber.

Boss - besonders starke Monster.

Buff - Buff ist ein Wort, welches in Games, meistens aber in MMORPG's, benutzt wird, um die Verstärkung eines Spielelementes zu beschreiben.

Calls - gängiges Wort im Gamingbereich, das den Aufruf zu einer Aktion im Spiel von einem Spieler bezeichnet.

Champion - oder auch „Held“; stellt einen Charakter im Spiel dar, der zu Beginn eines Spiels ausgewählt wird. Jeder Champion besitzt seine eigenen Attribute, Design und individuelle Fähigkeiten.

Chat-Bann - die Sperre der Chat-Funktion im Spiel, ausgeübt durch den Spieleentwickler.

Drache - befindet sich in der Grube des Drachen und verleiht beim Besiegen dem ganzen Team einen permanenten Buff. Beim zweiten bis vierten Besiegen erhalten die Spieler jeweils neue Buffs, beim fünften Mal einen Buff, welcher dem des Barons gleicht. Der Drache taucht ebenfalls jeweils fünf Minuten nach seinem Tod erneut auf.

ESL - Electronic Sports League, diese ist eine E-Sport-Liga, welche Turniere organisiert, in denen man um Preisgelder spielen kann, unter anderem auch in League of Legends.

First-Blood - steht für den ersten Kill, der im Spiel begangen wurde. Dieser gibt 100 Gold mehr als ein Kill, welcher zu einem späteren Zeitpunkt stattfindet.

Flame - „Aufflammen“; jemanden / etwas mit einem Kommentar beleidigen.

Ganks - Begriff, welcher in Games genutzt wird. Er beschreibt in LoL das Helfen eines Spielers auf einer anderen Lane, in dem er auf diese möglichst unauffällig läuft, mit dem Ziel, den gegnerischen Champion zu eliminieren und dadurch Gold und dem eigenen Mitspieler und sich selbst einen Vorteil zu verschaffen.

hochleveln - das Spielen, um eine neue Stufe zu erreichen.

Kluft der Beschwörer - deutscher Name der Standard-League of Legends Karte.

Lanes - damit sind die drei typischen Linien auf einer MOBA-Karte gemeint.

LCS - League of Legends Championship Series ist die europäische und nordamerikanische E-Sport Liga.

LoL - League of Legends.

Minion - englisches Wort für „Vasall“.

MMORPG - Art des Spiels: Massively Multiplayer Online Role Play Game.

MOBA - Multiplayer Online Battle Arena ist ein Untergenre der Echtzeit-Strategiespiele, bei dem zwei Teams auf einer arenaartigen Karte sich mit dem Ziel gegenüberstehen, die gegnerische Basis zu zerstören.



Noob - so werden Neulinge oder Anfänger bezeichnet; dt. übersetzt bedeutet es auch „NUB: Neu-und-Blöd“.

Ping - in League of Legends kann man mit der „Pingfunktion“ auf der Map Gegner markieren oder sonstige hilfreiche Aktionen ausdrücken, wie z. B. den Befehl zum Rückzug oder den Ruf um Hilfe.

PvE - Akronym für Player versus Environment (Spieler gegen Umgebung). Hier können nur Monster bekämpft werden und Gegenspieler nur dann, wenn diese einen Kampf suchen.

PvP - Akronym für Player versus Player (Spieler gegen Spieler). Auf den Servern dieser Art können sich Spieler der verfeindeten Fraktionen jederzeit bekämpfen.

Quest - ist eine „Suchmission“, eine Aufgabe, die erledigt werden muss.

Raid - deutsch „Überfall“. Es bezeichnet den Zusammenschluss mehrerer Spieler zu zehnt oder fünfundzwanzig, um im Verbund besonders anspruchsvolle Instanzen zu spielen.

Reallife - benutzter Ausdruck im Spiel um deutlich zu machen, dass man das reale Leben meint.

Realm - heisst im englischen „Reich“, in WoW bezeichnet es die einzelnen Server.

Rift Harald - ist ein neutrales Monster, welches sich in der Grube des Barons befindet. Falls es besiegt wird, erhält der Spieler, der den Todesstoss getätigt hat, einen temporären Buff, der eine abgeschwächte Version des Barons ist. Er erscheint fünf Minuten nach seinem Tod erneut, ab der 20. Minute wird er durch Baron Nashor ersetzt.

Smite - In League of Legends einer der am Anfang auswählbaren Beschwörerzauber. Smite kann gegen neutrale Monster eingesetzt werden und macht einen hohen Schaden, der mit dem Level gemeinsam ansteigt. Dieser Zauber kann alle 72 Sekunden eingesetzt werden.

to spawn - deutsch: ablaichen, hervorbringen.

Tank - die Person im Raid, die den Boss auf sich aufmerksam macht und sich durch hohe Widerstandsfähigkeit auszeichnet.

TeamSpeak - ein Programm, das die Kommunikation über Internet per Sprache ermöglicht.

Trolled - „Being a prick on the internet because you can. Typically unleashing one or more cynical or sarcastic remarks on an innocent by-stander, because it's the internet.“<sup>101</sup>

Twitch - ist eine Onlineseite, über die viele Spieler ihren Bildschirm oder ein Unternehmen, ihre Events, welche mit Games zu tun haben, streamen. <http://www.twitch.tv>.

Warcraft-Mod - damit ist meist die bekannteste Abänderung des Spiels Warcraft 3 gemeint, und zwar Dota (Defense of the Ancients), welches der Ursprung der MOBA Genre-Spiele war.

---

<sup>101</sup> Urban dictionary, <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=trolling>, 27.11.2015 12:44 Uhr.