



**Hochschule
für nachhaltige Entwicklung
Eberswalde**

Analyse von Motivationstheorien für Transmedia Storytelling in der Kulturbranche – Am Beispiel des Mosaïque

Masterarbeit

zur Erlangung des Grades eines „Master of Arts“ (M.A.)

Am Fachbereich Nachhaltige Wirtschaft
im Masterstudiengang „Nachhaltiges Tourismusmanagement“
der
Hochschule für nachhaltige Entwicklung Eberswalde (FH)

vorgelegt von

Nathalie Stein

Matrikelnummer: 19212394

Erstgutachterin: Prof. Dr. Claudia Brözel
Zweitgutachter: Dr. Morten Friedrichsen

Tag der Einreichung: 02.06.2022

Zusammenfassung

Der Mensch ist ein Spieler. Das Modell des *Homo Ludens* besagt, dass der Spieltrieb natürlich in uns Menschen verankert ist. Immer wieder werden neue Spiele auf den Markt gebracht, um diesen Spieltrieb zu stillen. Eine vergleichsweise neue Art von Spielen sind transmediale Games, also Spiele, bei denen die Spielinhalte über verschiedene Medien vermittelt werden. Hier lässt sich auch das *Mosaïque* einordnen, das im Rahmen dieser Masterarbeit untersucht wird. Das *Mosaïque* nutzt spielerisch die Methoden des *Transmedia Storytellings* und wird zur Förderung der Kunst- und Kulturbranche in Leipzig implementiert.

Bisher liegen wenige wissenschaftliche Publikationen in Bezug auf die Motivation des Spielens vor. Im Kontext zu transmedialen Stories und Spielen ist dieses Gebiet noch gänzlich unerschlossen. Daher wurde eine Untersuchung am *Mosaïque* über die Motivation zum Spielen für transmediale Spiele durchgeführt.

Die Literaturanalyse hat ergeben, dass hinter der Motivation zum Spielen verschiedene Bedürfnisse stehen, die sich je nach Person unterscheiden. Das Ziel des Spielens ist es, bestimmte Bedürfnisse mithilfe des Spielerlebnisses zu befriedigen. Die Hauptmotivation zum Spielen des *Mosaïque* stellt das Lösen von Herausforderungen mithilfe von Strategieentwicklung dar. Eine weitere Motivation ist die Interaktion mit anderen Spieler*innen. Menschen spielen außerdem, um bestimmte Emotionen zu spüren. Beim *Mosaïque* wurde insbesondere Spaß, Spannung und Gemeinschaftsgefühl empfunden. Zudem konnte durch die Untersuchung belegt werden, dass das *Mosaïque* eine positive Wirkung auf die Leipziger Kunst- und Kulturbranche erzielt, da Testspieler*innen insbesondere das Entdecken neuer Kulturorte in der Freizeit sowie das Erleben von kulturellen Angeboten auf eine neue Art und Weise als Motivation zum Spielen dieses transmedialen Spiels wahrnehmen.

Abstract

The human being is a gamer. The model of the *Homo Ludens* states that a play instinct is naturally rooted in humans. New games are constantly being brought onto the market to satisfy this play instinct. A comparatively new type of games are transmedia games. These games incorporate multiple media into their game experience. The *Mosaïque*, which is examined in this master's thesis, can also be classified here. The *Mosaïque* uses the methods of transmedia storytelling in a playful way and is implemented to promote the art and culture sector in Leipzig.

So far, there are few scientific publications related to the motivation of play. In the context of transmedia stories and games, this field is still completely unexplored. Therefore, a study at *Mosaïque* on the motivation to play for transmedia games was conducted.

The literature review revealed that there are various needs behind the motivation to play, which differ depending on the individual. The goal of playing is to satisfy certain needs with the help of the gaming experience. The main motivation for playing *Mosaïque* is solving challenges with the help of strategy development. Further motivation is the interaction with other players. People also play to feel certain emotions. In *Mosaïque*, fun, excitement, and a community feeling were particularly felt. The study also showed that *Mosaïque* has a positive effect on Leipzig's arts and culture sector, since test players perceive the discovery of new cultural locations in their free time and the experience of cultural offerings in a new way as motivation to play this transmedia game.