

**Masterthesis**

**KUNDENBEDÜRFNISERFÜLLUNG VON MILLENNIALS  
FÜR SKILL-BASIERTE SPIELE  
AN ELEKTRONISCHEN SPIELAUTOMATEN**

ausgeführt an der



FACHHOCHSCHULE DER WIRTSCHAFT

Fachhochschul-Masterstudiengang  
Innovationsmanagement

von

**Ing. Michael Russ, BSc.**

1610318021

betreut und begutachtet von  
DI (FH) Andreas Rehklaus, MBA

begutachtet von  
FH-Prof. Dipl.-Ing. Dr. mont. Michael Terler

Graz, im Februar 2018

.....  
  
Unterschrift

## **EHRENWÖRTLICHE ERKLÄRUNG**

Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Thesis selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benützt und die benutzten Quellen wörtlich zitiert sowie inhaltlich entnommene Stellen als solche kenntlich gemacht habe.



.....

Unterschrift

## **GLEICHHEITSGRUNDSATZ**

Um den Lesefluss nicht durch eine ständige Nennung beider Geschlechter zu stören, wird in dieser Thesis ausschließlich die männliche Form verwendet. Dies impliziert aber immer auch die weibliche Form.

## **KURZFASSUNG**

Elektronische Glücksspielautomaten stellen für Casinos seit Jahrzehnten einen essenziellen Teil des gesamten Spielangebots dar, da sie einen enormen Umsatzanteil ausmachen. Analysen zufolge sinkt der generierte Umsatz durch Spielautomaten jedoch seit einigen Jahren stetig, was mitunter darauf zurückzuführen ist, dass die Kundenbedürfnisse der für die Branche stark an Relevanz gewinnenden Generation der „Millennials“ mit dem derzeitigen, rein auf Zufall basierenden Angebot der elektronischen Glücksspielautomaten, nur wenig befriedigt werden. Abhilfe sollen sogenannte Skill-basierte Spiele für elektronische Spielautomaten schaffen. Mit diesem Angebot soll vor allem die Zielgruppe der Millennials erreicht werden. Bei diesen Spielen kann der Spieler das Spielergebnis selbst beeinflussen und es dadurch verändern. Gegenstand dieser Thesis ist es demnach, jene konkreten Kundenbedürfnisse von Millennials zu identifizieren, die für sie zu einem optimalen Casinoerlebnis mit solchen Skill-basierten Spielen beitragen. Zur Identifikation der Kundenbedürfnisse wurden insgesamt zwölf Tiefeninterviews mit Millennials zu den vier kontextrelevanten Themenbereichen „Casinobesuche Allgemein“, „Elektronische Glücksspielautomaten“, „Videospiele“ und „Skill-basierte Spiele für elektronische Spielautomaten“ durchgeführt. Die Interviews wurden je Themenbereich analysiert, relevante Statements wurden erfasst und zu übergeordneten Bedürfnissen zusammengefasst. Das Ergebnis der Thesis stellen vier Kundensegmente der Value Proposition Canvas dar, in denen die identifizierten Kundenbedürfnisse übersichtlich priorisiert und geschlechterspezifisch unterschieden abgebildet sind. Die Ergebnisse dieser Thesis können eine solide Basis für die Entwicklung Skill-basierter Spiele mit zielgerichteter Kundenorientierung bilden. Zur Erreichung eines sogenannten „Fit“ zwischen Angebot und Nachfrage könnten die erstellten Kundensegmente der Value Proposition Canvas etwa um ein entsprechendes Wertangebot für Skill-basierte Spiele erweitert werden.

## **ABSTRACT**

Over the past decades, slot machines have been critical to casinos' success; however, their turnover is decreasing significantly. Experts have identified that current slot machines do not meet the needs of the so-called "Millennial Generation". Yet, Millennials are becoming increasingly important to the gambling industry. In fact, they are not satisfied by slots' random number generators on which they cannot make an impact. Therefore, so-called "skill-based games", whose outcome can be influenced by a player's skills, are expected to meet their needs. Since Millennials' needs have not been clearly investigated to date, this thesis aims to identify their specific needs for casino visits with skill-based game offerings. In order to achieve the aim of the thesis, twelve in-depth interviews have been conducted with Millennials. The interviews contain the four contextual topics "casino visit in general", "slot machines", "video games" and "skill-based games", which are the relevant issues of interest within the scope of the thesis. After conducting and analyzing the interviews, relevant statements have been captured and clustered to profile high level customer needs. The outcome of the thesis are four customer segments based on the value proposition canvas method. They show the identified Millennials' needs for each of the four topics. Also, the identified needs are prioritized and gender-segregated within each customer segment. The results of the thesis are highly relevant to designing skill-based games, meeting Millennials' customer needs, ideally, by creating an appropriate value proposition.

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>Einleitender Teil</b>	<b>1</b>
1.1	Ausgangssituation der Thesis	1
1.1.1	<i>Forschungsstand</i>	1
1.1.2	<i>Forschungsfrage und Ziel der Thesis</i>	1
1.2	Aufbau der Thesis	2
1.2.1	<i>Textliche Beschreibung des Untersuchungsdesigns der Thesis</i>	2
1.2.2	<i>Grafische Darstellung des Untersuchungsdesigns der Thesis</i>	3
<b>2</b>	<b>Theoretischer Teil</b>	<b>4</b>
2.1	Skill-Gaming und Trends im Glücksspiel	4
2.1.1	<i>Historische Entwicklung von Skill-Gaming im Glücksspiel</i>	4
2.1.2	<i>Psychologische Grundaspekte und Motivationen von Spielern an EGMs</i>	8
2.1.3	<i>Gesetzliche Grundlagen Skill-basierter Spiele an elektronischen Spielautomaten</i>	10
2.1.4	<i>Herausforderungen bei Skill-basierten Spielen an elektronischen Spielautomaten</i>	13
2.1.5	<i>Der Begriff „Skill“</i>	14
2.1.6	<i>Der Begriff „Skill-basiertes Spiel“ in der Glücksspielindustrie</i>	17
2.2	Skill-Gaming und Trends im Videospiele	20
2.2.1	<i>Trendentwicklung des Videospiele</i>	21
2.2.2	<i>Motivation von Videospiele</i>	25
2.2.3	<i>Typen von Videospiele</i>	27
2.3	Bedarfsgruppe „Millennials“	33
2.3.1	<i>Die Generation „Millennials“</i>	33
2.3.2	<i>Vorbereitung zur Erstellung von Personas</i>	36
2.3.3	<i>Informationssammlung zur Erstellung amerikanischer Millennial Personas</i>	38
2.3.4	<i>Erstellung zweier Millennial Personas</i>	45
2.4	Methoden zur Identifikation von Kundenbedürfnissen	48
2.4.1	<i>Die Bedeutung von Kundenbedürfnissen</i>	48
2.4.2	<i>Übersicht über mehrere Methoden zur Erfassung von Kundenbedürfnissen</i>	50
2.4.3	<i>Tiefeninterview</i>	52
2.4.4	<i>Leitfadeninterview</i>	54
2.4.5	<i>Value Proposition Canvas</i>	56
2.5	Zusammenfassung und Erkenntnisse aus dem theoretischen Teil	59
2.5.1	<i>Zusammenfassung des theoretischen Teils</i>	59
2.5.2	<i>Vorgehensmodell zur Kundenbedürfnisidentifikation von Millennials</i>	63

<b>3</b>	<b>Praktischer Teil</b> .....	<b>65</b>
3.1	Vorbereitung zur Identifikation der Kundenbedürfnisse von Millennials.....	65
3.1.1	<i>Interviewleitfaden</i> .....	65
3.1.2	<i>Interviewpartner</i> .....	70
3.2	Vorgehensweise bei der Identifikation der Kundenbedürfnisse von Millennials.....	73
3.2.1	<i>Durchführung Tiefeninterviews</i> .....	73
3.2.2	<i>Interviewtranskription</i> .....	74
3.2.3	<i>Statement-Identifikation</i> .....	75
3.2.4	<i>Statement-Separation</i> .....	76
3.2.5	<i>Bedürfnispriorisierung</i> .....	78
3.2.6	<i>Erstellung Value Proposition Canvas - Kundensegmente</i> .....	81
3.3	Darstellung der identifizierten Kundenbedürfnisse von Millennials .....	82
3.3.1	<i>Bedürfnisse „Casinobesuche Allgemein“</i> .....	82
3.3.2	<i>Bedürfnisse „Elektronische Glücksspielautomaten“</i> .....	85
3.3.3	<i>Bedürfnisse „Videospiele“</i> .....	89
3.3.4	<i>Bedürfnisse „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“</i> .....	93
3.4	Interpretation der Resultate des praktischen Teils .....	96
<b>4</b>	<b>Abschliessender Teil</b> .....	<b>100</b>
4.1	Vergleich zwischen dem theoretischen und praktischen Teil.....	100
4.2	Abschließende Handlungsempfehlung.....	102
	<b>Literaturverzeichnis</b> .....	<b>106</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>115</b>
	<b>Tabellenverzeichnis</b> .....	<b>118</b>
	<b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....	<b>119</b>
	<b>Anhang</b> .....	<b>120</b>

# **1 EINLEITENDER TEIL**

Der einleitende Teil ist der erste Hauptabschnitt dieser Masterthesis. Er beschreibt die Ausgangssituation und den Aufbau. In der Ausgangssituation werden der aktuelle Forschungsstand, die Forschungsfrage und die Ziele erläutert. Darauffolgend wird der Aufbau der Thesis sowohl textlich als auch in grafischer Form dargelegt, um dem Leser damit einen guten Überblick über die Thesis zu bieten.

## **1.1 Ausgangssituation der Thesis**

Die Ausgangssituation der Thesis beschreibt den aktuellen Stand der sogenannten Skill-basierten Spiele an elektronischen Spielautomaten in der Glücksspielindustrie. Der Forschungsstand umreißt grob den Ist-Stand und die Problemstellung. Die Forschungsfrage definiert die Richtung für die Vorgehensweise. Die Definition von Zielen soll schließlich einer Überprüfung der Ergebnisse der Thesis dienen.

### **1.1.1 Forschungsstand**

Elektronische Glücksspielautomaten, englisch auch „Electronic Gaming Machines“ (EGMs) genannt, sind seit einigen Jahrzehnten bevorzugt in Casinos anzutreffen. Deren Merkmal besteht darin, dass das Spielergebnis rein vom Glück des Spielers abhängt. Nach jahrzehntelangem Anstieg des Umsatzes in der Glücksspielindustrie konnten in den letzten Jahren deutliche Umsatzeinbußen verzeichnet werden. Es stellte sich zunehmend heraus, dass die jüngere Generation, insbesondere die der Millennials, bei einem Casinobesuch immer weniger Interesse am Spielangebot an EGMs zeigt. Dies sei mitunter darauf zurückzuführen, dass es jungen Menschen zu eintönig erscheint, sich rein auf computergeneriertes Glück zu verlassen, ohne dieses durch ihr Zutun beeinflussen zu können. Als Reaktion darauf erlauben es jüngste gesetzliche Änderungen in Amerika nun, durch den Spieler in gewissem Maße beeinflussbare Spiele, sogenannte „Skill-basierte Spiele“, in Casinos anzubieten. Diese Art von Spielen bedeutet völliges Neuland für die Glücksspielindustrie und bringt einige Anforderungen an die Spielehersteller mit sich, die Bedürfnisse von Millennials mit einem entsprechenden Spieleangebot zu befriedigen. Experten sehen Skill-basierte Spiele als einen wichtigen Schritt zur Veränderung des Glücksspielangebots für die nachfolgenden Besuchergenerationen.

### **1.1.2 Forschungsfrage und Ziel der Thesis**

Durch die in Unterabschnitt 1.1.1 erläuterte Problemstellung konnte die folgende Forschungsfrage identifiziert werden, die im Rahmen dieser Thesis möglichst zielführend beantwortet werden soll:

„Welche Kundenbedürfnisse von Millennials können identifiziert werden, die für sie zu einem optimalen Casinoerlebnis in Verbindung mit Skill-basierten Spielen an elektronischen Spielautomaten beitragen?“

Das Ziel der Thesis ist die Identifikation, Priorisierung und Darstellung der Kundenbedürfnisse von Millennials für ein optimales Casinoerlebnis, die eine Grundlage zur Entwicklung von Skill-basierten Spielen an elektronischen Spielautomaten schaffen.

## 1.2 Aufbau der Thesis

Der folgende Abschnitt erläutert, wie diese Thesis gegliedert ist. Zuerst erfolgt eine textliche Beschreibung der einzelnen Abschnitte und der darin behandelten Inhalte. Danach wird eine entsprechende grafische Aufbereitung der Beschreibung dargestellt.

### 1.2.1 Textliche Beschreibung des Untersuchungsdesigns der Thesis

Diese Masterthesis besteht aus vier Hauptabschnitten: (1) dem einleitenden Teil, (2) dem theoretischen Teil, (3) dem praktischen Teil und (4) dem abschließenden Teil. Diese Hauptabschnitte bestehen wiederum aus mehreren Abschnitten und Unterabschnitten. Der grobe Aufbau der Thesis soll im Folgenden anhand der Haupt- und Nebenabschnitte beschrieben werden.

- 1. Einleitender Teil:** Der einleitende Teil ist erste Hauptabschnitt, der hier gerade behandelt wird. Er beinhaltet die zwei Abschnitte: (1) die Ausgangssituation und (2) die Beschreibung des Aufbaus der Thesis.
- 2. Theoretischer Teil:** Der theoretische Teil besteht aus einer parallelen Untersuchung von vier unterschiedlichen Themenfeldern, die im fünften Abschnitt für die Vorgehensweise im praktischen Teil zusammengeführt werden. Die fünf Abschnitte des theoretischen Teils setzen sich wie folgt zusammen: (1) Zu Beginn werden Skill-Gaming und entsprechende Trends in der Glücksspielindustrie untersucht. (2) Danach werden Recherchen zu Querverbindungen mit Spielen und Trends der Videospieleindustrie angestellt. (3) Als Drittes wird die Bedarfsgruppe der sogenannten „Millennials“ analysiert. (4) Schließlich werden unterschiedliche Methoden zur Identifikation von Kundenbedürfnissen untersucht. (5) Im fünften und letzten Abschnitt des theoretischen Teils wird der theoretische Teil mit den aus ihm entstandenen Erkenntnissen zusammengefasst und es wird ein Vorgehensmodell zur praktischen Identifikation der Kundenbedürfnisse von Millennials erstellt, das sich für das Aufgabengebiet dieser Thesis als geeignet herausstellt.
- 3. Praktischer Teil:** Der praktische Teil ist eine sequenzielle Abfolge von vier aufeinander aufbauenden Abschnitten. (1) Am Beginn werden die Vorbereitungen zur Identifikation der Kundenbedürfnisse von Millennials bei Spielen getroffen. (2) Anschließend wird die konkrete Vorgehensweise der Bedürfnisidentifikation erläutert. (3) Im dritten Abschnitt werden die identifizierten Kundenbedürfnisse dargestellt. (4) Der letzte Abschnitt des praktischen Teils dient der Beschreibung der erhaltenen Resultate.
- 4. Abschließender Teil:** Der vierte und letzte Hauptabschnitt folgt wiederum einem sequenziellen Ablauf und besteht aus zwei Abschnitten (1) Zunächst erfolgt ein Vergleich zwischen dem theoretischen und praktischen Teil der Thesis. (2) Den Abschluss der Thesis bildet eine konkrete Handlungsempfehlung, in der das finale Ergebnis dieser Masterthesis resümiert und Forschungs- bzw. Entwicklungspotenziale aufgezeigt werden.

### 1.2.2 Grafische Darstellung des Untersuchungsdesigns der Thesis

Das zuvor in textlicher Form beschriebene Untersuchungsdesign ist folgend in Abb. 1 grafisch dargestellt. Jeder Abschnitt ist in einem eigenen Textfeld beschrieben und mit der seiner Abschnittsnummer versehen. Die Abschnitte zwischen den Textfeldern symbolisieren den logischen Ablauf der Thesis.

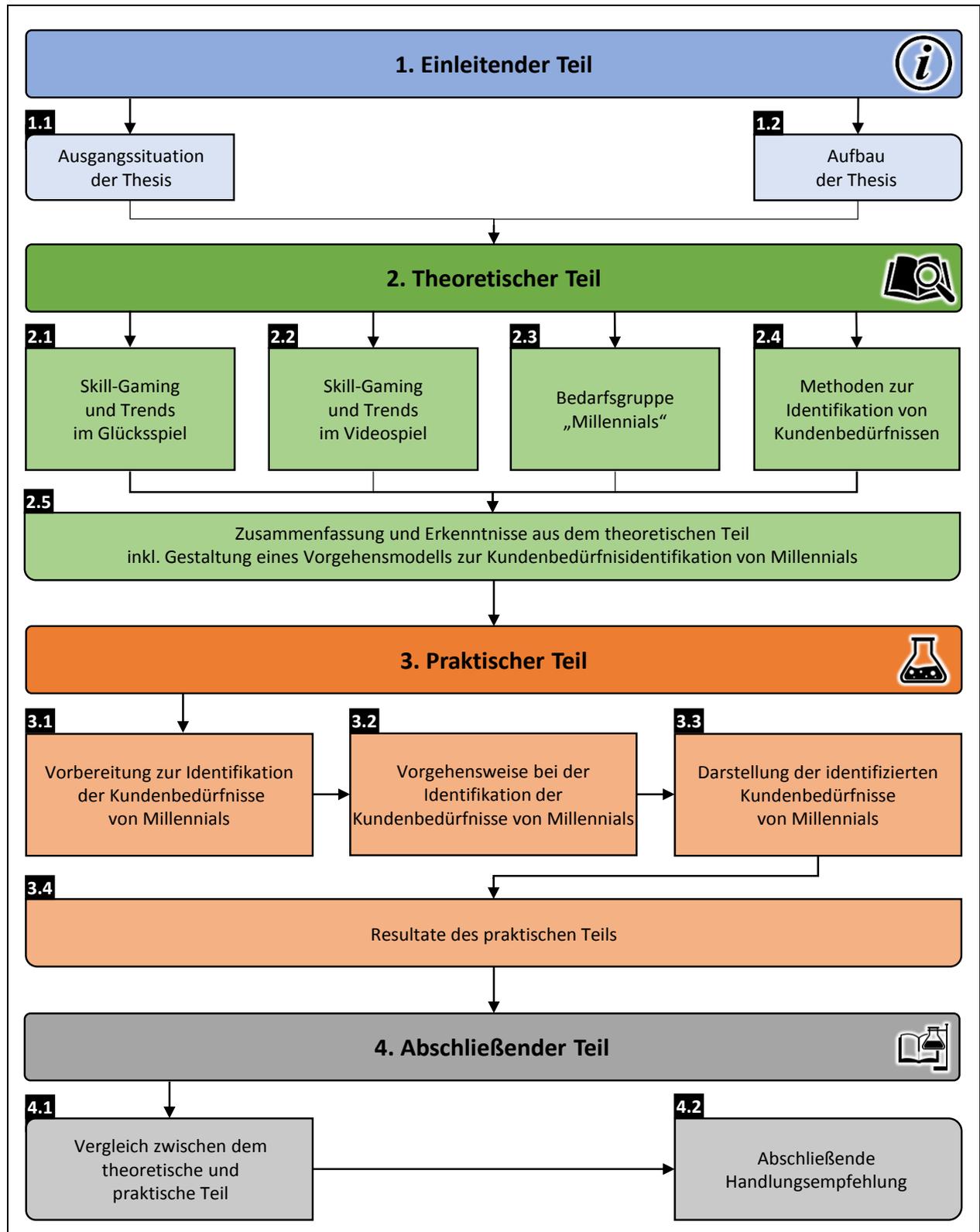


Abb. 1: Grafischer Bezugsrahmen der Thesis, Quelle: Eigene Darstellung.

## 2 THEORETISCHER TEIL

Der zweite Hauptabschnitt der Thesis ist der theoretische Teil, dessen Schwerpunkt in der Analyse des thematischen Umfelds und in der theoretischen Vorbereitung für den praktischen Teil liegt. Dies umfasst Skill-Gaming in der Glücksspielindustrie, Skill-Gaming in der Videospieleindustrie, die Bedarfsgruppe „Millennials“ und verschiedene Methoden zur Identifikation von Kundenbedürfnissen.

### 2.1 Skill-Gaming und Trends im Glücksspiel

Um die Erläuterung des Trends von Skill-Gaming in der Glücksspielindustrie strukturiert darzustellen, soll im Folgenden eine Einteilung in mehrere Unterabschnitte vorgenommen werden: (1) die historische Entwicklung von Skill-Gaming, (2) psychologische Grundaspekte und Motivationen von Spielern an EGMs, (3) die Schilderung der gesetzlichen Grundlagen hinsichtlich Skill-Gaming, (4) die Herausforderungen bei Skill-basierten Spielen an elektronischen Spielautomaten, (5) die allgemeine Abgrenzung des Begriffs „Skill“, sowie (6) die Beschreibung des Begriffs „Skill-Game“ in der Glücksspielindustrie.

#### 2.1.1 Historische Entwicklung von Skill-Gaming im Glücksspiel

##### Glücksspiele im Allgemeinen

Das Glücksspiel reicht zurück bis in frühe antike Kulturen. Solche Spiele basieren darauf, dass ein Spieler an einem Spiel teilnimmt, das ein gewisses Risiko birgt und basierend auf Wahrscheinlichkeit und Statistiken die Chance bietet, eine monetäre Belohnung zu erhalten. Glücksspiele haben sich zu einem der lukrativsten Geschäfte der Tourismusindustrie entwickelt und werden heute meist in Casinos angeboten. Zusätzlich zum Spielangebot werden in Casinogebäuden heutzutage häufig auch Getränke, Speisen, Übernachtungseinrichtungen, Unterhaltung und Einzelhandelsgeschäfte offeriert. In modernen Casinos kann das Spielangebot grob in die zwei Gruppen „elektronische Spiele“ und „Table Games“ eingeteilt werden:<sup>1</sup>

- **Elektronische Spiele**, wie zum Beispiel computergesteuerte Glücksspielautomaten, zeichnen sich dadurch aus, dass sie mehrere tausend zufällige Zahlen pro Sekunde erzeugen. Bespielt ein Spieler einen Automaten, so wird das Spielergebnis jeder Runde durch das „Ziehen“ einer solchen zufälligen Zahl bestimmt.
- **Table Games** hingegen sind eher die „klassischen“ Glücksspiele, wie zum Beispiel Black Jack, Würfelspiele oder Roulette, für die Casinos bereits seit jeher bekannt sind. Diese verfügen im Gegensatz zu den Zufallszahlen der elektronischen Spiele über eine vordefinierte Menge an Wettquoten oder Gewinnchancen, die durch die jeweilige Spielform bestimmt sind. Diese Chancen variieren allerdings je nach Spiel, Spielregeln und verwendeten Spielmedien, wie beispielsweise Würfel und Kartendecks, oder nach der Anzahl an Feldern auf einem Spielbrett.

---

<sup>1</sup> Vgl. Ellis/Hicks (2014), S. 3.

Eine weitere, allgemeine Kategorisierung von Glücksspielen kann mit der Unterscheidung von „Banked Games“ und „Non-Banked Games“ vorgenommen werden:<sup>2</sup>

- **Banked Games** sind Spiele, bei denen der Spieler gegen das „Casino“ selbst antritt. Das Casino wird in diesem Fall üblicherweise von einem Croupier, also einem Mitarbeiter des Casinos, vertreten. Dieser kann das Spiel entweder leiten, indem er beispielsweise das Roulette in Bewegung setzt und die Aus- und Einzahlungen der Wetteinsätze übernimmt oder er nimmt selbst am Spiel als Mitspieler teil. Im zweiten Fall sind die Regeln meist jedoch so ausgelegt, dass der Croupier den restlichen Mitspielern gegenüber einen prozentuellen Vorteil hinsichtlich der Gewinnchance besitzt.
- **Non-Banked Games** hingegen sind solche Spiele, an denen das „Casino“ nicht direkt beteiligt ist. Stattdessen spielen mehrere Spieler gegeneinander, wobei der mögliche Gewinn durch die Einsätze der Spieler finanziert wird. Ein Teil der Einsätze bzw. des Gewinns bleibt bei Non-Banked Games in der Regel dem Casino vorbehalten, da das Casino sonst mit diesen Spielen keinerlei Umsatz generieren würde. Beispiele für Non-Banked Games sind etwa Texas Hold 'em und andere Formen von Poker.

Die obige Einteilung in Banked und Non-Banked Games bezieht sich eher auf Table Games. Für weitere Belange in dieser Arbeit soll diese Einteilung jedoch auch für elektronische Spiele gelten, da es, wie das Patent der Vereinigten Staaten von Amerika, englisch „United States of America“ (US bzw. USA), „US 5775993 A“ demonstriert, durchaus möglich ist, die Aufgaben des Croupiers durch computergesteuerte Einheiten zu ersetzen.<sup>3</sup>

Abb. 2 zeigt jeweils ein Beispiel für die Unterscheidung zwischen elektronischem Spiel und Table Game, sowie für ein Banked Game und ein Non-Banked Game.

Unterscheidung: Elektronisches Spiel und Table Game		Unterscheidung: Banked Game und Non-Banked Game	
Elektronisches Spiel	Table Game	Banked Game	Non-Banked Game
			
Elektronischer Glücksspielautomat mit Sitzgelegenheit	Klassischer Roulette Tisch	Elektronischer Black Jack Tisch für fünf Spieler mit elektronischem Croupier	Elektronischer Pokertisch für zehn Spieler

Abb. 2: Je ein Beispiel für elektronische Spiele, Table Games, Banked Games und Non-Banked Games, Quelle: Eigene Darstellung - basierend auf Bildmaterial aus Online-Suchergebnissen: IGT (2015), Steppin Out (2017), Innovative Gaming Limited (2014), CGI (2011), Onlinequellen [11.01.2018].

<sup>2</sup> Vgl. Champion/Rose (2012), S. 286.

<sup>3</sup> Vgl. Fentz u.a. (1996), Schutzrecht US 5775993 A, S. 1.

## Entwicklung von Glücksspielen

Obwohl der Glücksspielmarkt ein solch lukrativer ist, konnten in den letzten Jahren Anzeichen andauernder Rückgänge, vor allem im Bereich des Spielens an EGMs, wahrgenommen werden. Der Umsatz von Glücksspielen an EGMs erreichte seinen Höhepunkt im Jahre 2007. Dies zeigte sich im US-Bundesstaat Nevada mit einem Umsatz von rund 12,8 Milliarden (Mrd.) US-Dollar und 174.677 bespielten EGMs, davon wurden am Las Vegas Strip rund 6,8 Mrd. US-Dollar umgesetzt und 49.891 EGMs bespielt. Im Jahre 2015 konnten massive Rückgänge dieser Umsätze verzeichnet werden: 11,1 Mrd. US-Dollar in Nevada bzw. 6,3 Mrd. US-Dollar am Las Vegas Strip, das bedeutet Einbußen von 13,5 Prozent bzw. 7,03 Prozent im Vergleich zum Jahre 2007. Experten sehen diese Rückgänge nicht als einmaliges Ereignis. Burnett warnt sogar, die Branche müsse sich verändern oder sie werde verschwinden („*The industry has to change or disappear*“).<sup>4</sup> Dieser Trend sei vor allem darauf zurückzuführen, dass die Population der traditionellen Casinospieler aus älteren Generationen schrumpft und Casinos nicht von ausreichend vielen Spielern der jüngeren Generation „Millennials“ nachbesetzt wird.<sup>5</sup>

Im Sinne des Verständnisses für den Leser wird der Begriff „Millennials“ im Folgenden kurz erläutert. Eine tiefergehende Beschreibung der Millennials erfolgt schließlich im Abschnitt 2.3. Als „Millennials“ werden jene Menschen der Weltbevölkerung bezeichnet, die in etwa zwischen 1981 und 1995 geboren wurden.<sup>6</sup>

Nachdem Casinobetreiber aufgrund der unzureichenden Nachbesetzung von Casino-Besuchen durch Millennials damit begonnen hatten, Millennials mit zahlreichen Mitteln, wie Angeboten abseits der Spiele und anderen Unterhaltungsmöglichkeiten anzusprechen, hat es sich gezeigt, dass Millennials sehr wohl Interesse daran haben, Casinos zu besuchen und dies auch tun. Offensichtlich erscheinen allerdings die in den Casinos angebotenen Spiele für sie schlichtweg nicht interessant genug.<sup>7</sup>

Um den Grund für das Desinteresse der Millennials an EGMs besser zu verstehen, wurden zahlreiche Untersuchungen, Befragungen und Analysen durchgeführt. Aus den Ergebnissen geht hervor, dass die Kundenbedürfnisse der Millennials von den aktuell in Casinos angebotenen Glücksspielen nicht befriedigt werden. Stattdessen widmet sich ein großer Teil dieser Millennials mitunter einer oder mehrerer der folgenden Alternativen:<sup>8</sup>

- **Online-Poker / Mobile-Gaming:** Virtuelles Online-Poker mit Mobilgeräten oder dem Computer.
- **Daily Fantasy Sports:** Hier stellen Spieler mit einem vorgegebenen Budget jeweils ein Team mit Spielern zusammen. Entsprechend dem Ergebnis des Teams erhält der Spieler eine Vergütung.
- **Electronic Sports (eSports) Wagering:** Hier wetten Interessierte auf die Ergebnisse oder andere Vorkommnisse bei Videospieldturnieren mit professionellen Videospielern.
- **Skill-basierte Spiele:** Durch Spielerfähigkeiten beeinflussbare Spiele mit Geldgewinnmöglichkeit. Sie sind derzeit größtenteils nur online verfügbar.

---

<sup>4</sup> Vgl. iGP Staff (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>5</sup> Vgl. Fisher (2016), S. 29.

<sup>6</sup> Vgl. Klaffke (2014), S. 59.

<sup>7</sup> Vgl. Fisher (2016), S. 29.

<sup>8</sup> Vgl. Motley Fool Staff (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

Vor allem der vierte Punkt „Skill-basierte Spiele“ scheint für viele Experten ein möglicher Schritt zur Lösung des Dilemmas hinsichtlich des Spielverhaltens der Millennials zu sein. Zusätzlich zu den bisher ausschließlich auf Glück basierenden Spielen sollten ihnen zufolge auch solche Spiele in Casinos angeboten werden, bei denen Spieler für ihren Skill belohnt werden können. Das bedeutet, dass Spieler nun nicht mehr nur simpel auf einen Knopf drücken und sich rein auf den Zufall verlassen müssen, sondern das Ergebnis beeinflussen und somit die Chance zu gewinnen durch ihr bewusstes Zutun steigern können. Dieser Ansatz sei vor allem deshalb zielführend, da junge Menschen, mitunter auch Millennials, gerne ihre Zeit mit Videospiele verbringen und ihr Können darin beweisen möchten.<sup>9</sup>

Lediglich die Tatsache, aktuelle Spiele in Casinos um Elemente von Skill zu erweitern, sei jedoch weder ausreichend, noch würden dadurch loyale Millennial Kunden gefunden werden. Millennials sind einerseits für ihr starkes Bedürfnis nach sozialen Kontakten und Interaktionen, mitunter auch während des Konsums von Produkten und Dienstleistungen bekannt. Andererseits haben sie den Anspruch, einzigartige und aufregende Erlebnisse zu erfahren. Damit also viele von ihnen als Kunden gewonnen werden können, sei es für Casinos künftig notwendig, besonders innovativ zu sein, um eine allumfassende Casinoatmosphäre zu schaffen, die auch derartige Charakteristika anbieten kann.<sup>10</sup>

Auch Fulton beschreibt, dass das Angebot von Skill-basierten Spielen ein zusätzlicher und notwendiger Schritt für Casinos ist, um diese Generation als Kunden zu gewinnen. Jedoch sei es derzeit weder geplant, traditionelle Glücksspiele durch Skill-basierte Spiele völlig zu ersetzen, noch sei das Hinzufügen von Skill-Elementen zu aktuellen Spielen eine nachhaltige Lösung für das beschriebene Problem.<sup>11</sup>

Lowenstein und Govertsen sind der Meinung, dass Casinos hinsichtlich des Spielens an sich in den vergangenen Jahrzehnten nicht innovativ genug gewesen seien und das Spieleangebot nicht über die klassischen Table Games und elektronischen Spiele hinausgegangen wäre. Es war also nur eine Frage der Zeit, bis die Umsätze aus traditionellen Glücksspielen aufgrund des mangelnden Interesses jüngerer Generationen zurückgehen würden. Anstelle von Produktinnovationen, müsse der Fokus vielmehr auf Unterhaltungsinnovationen gelegt werden, um den Spielern einzigartige Erlebnisse bieten zu können. Skill-Gaming Elemente alleine würden die Performance von heute bekannten EGMs nur marginal verbessern, wobei es hier im Detail stark auf den Typ des Spiels ankommen würde. Lowenstein ergänzt, er könne sich die Zukunft des Casinos als einen Mix zahlreicher Unterhaltungsoptionen vorstellen: mit etwa Virtual Reality (VR) Stationen, großen, auf Augmented Reality (AR) basierenden Wettkampf-Spielen mit sozialen Interaktionsmöglichkeiten, sowie mit modernen elektronischen Spielen und Table Games mit elektronischen Croupiers.<sup>12</sup>

### **Resümee**

In diesem Unterabschnitt wurde die allgemeine Entwicklung und das Verlangen nach Skill-basierten Spielen erläutert, mit denen es möglich sein soll, Millennials als Casinokunden gewinnen zu können. Im nächsten Unterabschnitt sollen psychologische Grundaspekte und Motivationen untersucht werden.

---

<sup>9</sup> Vgl. Brunswick Ltd. O.J., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>10</sup> Vgl. Pricewaterhouse Coopers LLP (2016), S. 1 f., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>11</sup> Vgl. Fulton (2016) (Part I), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>12</sup> Vgl. Cook (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

## 2.1.2 Psychologische Grundaspekte und Motivationen von Spielern an EGMs

Dieser Unterabschnitt zielt darauf ab, einen kurzen Einblick in unterschiedliche psychologische Grundaspekte und einen Überblick über verschiedene Typen von Spielern an EGMs zu geben.

Griffiths befasste sich über 20 Jahre mit der Untersuchung psychologischer Aspekte des Glücksspiels. Die für ihn bedeutsamsten Fragen, die er sich im Laufe dieser Zeit immer wieder gestellt hat, waren „Warum spielen Menschen Glücksspiele um Geld?“ und „Warum spielen Menschen Glücksspiele um Geld, obwohl die meisten Menschen dabei kontinuierlich verlieren?“. Während dieser Untersuchungen konnten unterschiedlichste Verhaltensweisen von Spielern entdeckt werden. Ältere Menschen bevorzugen etwa Aktivitäten mit minimaler Komplexität und Konzentrationserfordernis. Frauen tendieren eher zu reinen Glücksspielen und werden ungern beim „Verlieren“ gesehen, während Männer Spiele bevorzugen, bei denen sie glauben, ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen zu können. Für sie spielen es außerdem keine so große Rolle, beim Verlieren gesehen zu werden.<sup>13</sup>

Hinsichtlich des Spielens um Geld nennt Griffiths vier psychologische Grundaspekte, welche die Motivation von Spielern prägen und für den „inneren Trieb“ verantwortlich sind. Sie bestünden jedoch aus sehr komplexen Verhältnissen zu einander und seien weder eindeutig ausgeprägt, noch über die Dauer hinweg stabil. Es folgt eine kurze Erklärung dieser vier psychologischen Grundaspekte:<sup>14</sup>

- **Spielpsychologie:** Das Glücksspiel offeriert die Möglichkeit, mit einem vergleichsweise geringen Geldeinsatz hohe und teilweise sogar lebensverändernde Gewinne zu erzielen. Dieser Attraktivitätsfaktor ermutigt viele Spieler dazu, das Risiko geringen Verlustes einzugehen.
- **Individualpsychologie:** Viele Menschen sehen das Glücksspiel als „Investition in Unterhaltung“. Wenn sie das Casino besuchen, erhalten sie ein unterhaltendes Angebot und sind folglich bereit, gewisse Geldsummen für das Spielen auszugeben, solange die investierte Summe in einem guten Verhältnis zum dafür erhaltenen Angebot steht. Besonders die beiden Faktoren „Spielen über eine gewisse Zeitdauer“ und „die Qualität des Erlebnisses“ spielen eine maßgebende Rolle.
- **Gewinnpsychologie:** Obwohl sich Spieler dessen bewusst sind, dass sie über die Dauer hinweg statistisch betrachtet mehr Geld verlieren als gewinnen, spielen manche solange, bis sie das Spiel „besiegt“ oder einen ihrem Empfinden nach ausreichend hohen Gewinn erhalten haben.
- **Kontrollpsychologie:** Wiederholt verlieren Spieler die Kontrolle über sich selbst und beginnen damit, ihre Emotionen ins Spiel einzubringen. Lange Durststrecken führen schnell zu Frustration und zur Erwartung, dass demnächst ein großer Gewinn freigespielt werden müsse. Dadurch bildet sich der Spieler ein, unbedingt weiterspielen zu müssen. Selbiges entsteht nach einer Gewinnserie, wenn der Spieler übersieht, dass die Serie längst vorbei ist und das einst so hohe Guthaben nun stetig sinkt, bis schließlich nichts mehr davon übrig ist.

Im Anschluss an die psychologischen Grundaspekte sollen sieben darauf basierende, unterschiedliche Spielermotivationen beschrieben werden, die Menschen beim Spielen an einer EGM häufig verfolgen.

---

<sup>13</sup> Vgl. Griffiths (2007), S. 71 f.

<sup>14</sup> Vgl. Griffiths (2007), S. 72 ff.

Entspannung: Beim Spielen an EGMs beschreibt „Entspannung“ oder „Relaxation“ die hedonistischen Bedürfnisse nach Genuss der Situation, sich zurücklehnen und genießen zu können, das Freiwerden von Nervosität und Spannung, das Entfliehen aus dem Alltag und den Kopf abschalten zu können.<sup>15</sup>

Unter die Leute kommen: Diese, auch als „Socialization“ bezeichnete Motivation, beschreibt in diesem Kontext jene Faktoren mit sozialem Charakter und Interaktionen mit anderen Menschen. Sie stellt zudem einen maßgebenden Grund dar, warum Menschen wiederkehrend ins Casino gehen. Darunter fällt das Kennenlernen neuer Menschen, das Treffen von Freunden oder Bekannten, das Interagieren mit anderen Spielern, sowie gemeinsames Spielen.<sup>16</sup>

Unterhaltung suchen: Viele Spieler suchen beim EGM-Spiel nach „Unterhaltung“ bzw. „Entertainment“. Dabei geht es darum, wirklich das Spiel an sich zu genießen und Spaß am Spielen zu haben. Die Spieler streben es hierbei an, glücklich zu sein und sich am Spiel selbst zu erfreuen.<sup>17</sup>

Das Spiel erkunden: Eine weitere Spielmotivation besteht daraus, das Spiel kennenzulernen. Dabei spielt vor allem die Neugierde eine Rolle, alle Boni und Features eines Spiels zu entdecken, sämtliche Teile des Spiels zu untersuchen und zu verstehen, wie die Spielregeln tatsächlich im Detail funktionieren.<sup>18</sup>

Das Spiel bewältigen: Manche Spieler, vor allem jedoch jene, die regelmäßig spielen oder sich gar als Profis bezeichnen, verfolgen das Ziel, strategisch gegen das Spiel vorzugehen und die Maschine zu besiegen. Sie möchten die Maschine überlisten, um so bessere Chancen zu erhalten. Im Extremfall kann diese Motivation sogar zu betrügerischen Manipulationsversuchen an EGMs führen.<sup>19</sup>

Wettkämpfe bestreiten: Wettkämpfe an EGMs können bei sogenannten „Slot Tournaments“ ausgetragen werden. Hierbei handelt es sich um turnierartiges Spielen in Echtzeit gegen andere Spieler, bei dem es darum geht, als erster Spieler in einer vorgegebenen Zeit die höchsten Gewinne zu erzielen, meist gegen Einsatz einer Teilnahmegebühr. Die Grundaspekte dahinter sind etwa das Besiegen der anderen Spieler, „besser“ als die anderen Spieler zu sein und das Turnier zu gewinnen, um das Preisgeld zu erhalten.<sup>20</sup>

Die größten Gewinne erzielen: Große Geldgewinne zu erzielen ist bei EGMs eine sehr wichtige, wenn nicht sogar die Spielmotivation schlechthin. Diese beinhaltet das Nacheilen nach den größtmöglichen Gewinnen, das Suchen nach lebensverändernden Gewinnen, sowie das Hinterherjagen nach Jackpots.<sup>21</sup>

High Roller spielen: Sogenannte „High Roller EGMs“ stehen meist in separaten Räumen in Casinos. Sie bieten die größtmögliche Spannung, indem sie starke Adrenalin-Kicks durch das Setzen exorbitant hoher Geldeinsätze auslösen. Die Einsätze können so bis zu 1.000 Euro pro Spiel betragen. High Roller Spieler genießen dabei oft das Herzklopfen beim Spielen jeder neuen Runde und das Eingehen eines immensen finanziellen Risikos mit der damit verbundenen Möglichkeit, extrem hohe Gewinne erzielen zu können.<sup>22</sup>

---

<sup>15</sup> Vgl. Chen u.a. (2012), S. 18.

<sup>16</sup> Vgl. Floyd (2012), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>17</sup> Vgl. Gandolfo/Debonis (2014), S. 16 f.

<sup>18</sup> Vgl. Chen u.a. (2012), S. 17 f.

<sup>19</sup> Vgl. Snyder (1995), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>20</sup> Vgl. Burton (2017), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>21</sup> Vgl. Chen u.a. (2012), S. 16 f.

<sup>22</sup> Vgl. CasinoNewsDaily o.J., Onlinequelle [11.01.2018].

### **2.1.3 Gesetzliche Grundlagen Skill-basierter Spiele an elektronischen Spielautomaten**

Das Ziel dieses Unterabschnitts liegt darin, die gesetzlichen Grundlagen zu Skill-basierten Spielen an elektronischen Spielautomaten anhand der aktuellen Regulationen der USA, in erster Linie der US-Bundesstaaten Nevada und New Jersey, überblicksmäßig zu beschreiben. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Beschreibung eine recht kompakte Version der gesetzlichen Bestimmungen und bei weitem keine vollständige Ausführung deren ist. Sie sollen jedoch in einem angemessenen Detaillierungsgrad ausgeführt werden, damit der Leser ein ausreichendes Maß an Kenntnis über die rechtliche Lage von Skill-basierten Spielen an elektronischen Spielautomaten erhält, sowie mit den notwendigen Informationen für den weiteren Verlauf dieser Thesis versorgt wird.

#### **Entwicklung der Skill-Gaming Regulationen**

Die gesetzlichen Glücksspielbestimmungen der USA sind sehr komplex und basieren auf zahlreichen Gesetzes-Überarbeitungen: Sie begannen mit kleineren Regulationen und Einschränkungen im 19. Jahrhundert, gefolgt von einem beinahe völligen Verbot aller Glücksspiele im 20. Jahrhundert, bis hin zur heutigen Ära von modernen Glücksspielgeschäften, die mittlerweile in 35 US-Bundesstaaten fester Bestandteil des Casinoangebots sind. Ein weiterer Punkt der Komplexität liegt darin, dass manche US-Bundesstaaten über ihre eigenen, abgeänderten Regulationen verfügen, wodurch die Überschaubarkeit stark erschwert wird. Wenn auch einzelne Bundesstaaten eigene Abänderungen im Glücksspielgesetz definiert haben, so gibt es in den USA dennoch eine gemeinsame Grundhaltung gegenüber den Bestimmungen zu Glücksspielen: Sämtliche Glücksspiele und Glücksspielaktivitäten sind in den USA grundsätzlich verboten und werden strafrechtlich verfolgt, solange diese nicht ausdrücklich durch das jeweilige Staatsgesetz genehmigt wurden.<sup>23</sup>

Die beiden US-Bundesstaaten Nevada und New Jersey waren bereits in den letzten Jahrzehnten die Vorreiter bei der Anpassung und Aktualisierung des Glücksspielgesetzes. So auch in punkto Skill-Gaming, da dieses in jenen beiden Bundesstaaten erstmals gesetzlich geregelt und erlaubt wurde. Der entsprechende Gesetzesentwurf „Senate Bill No. 9“ wurde zuerst in Nevada genehmigt und später in New Jersey übernommen und überarbeitet.<sup>24</sup>

Mithilfe dieser Gesetzesänderungen soll die Glücksspielindustrie dahingehend unterstützt werden, damit videospieldähnliche Spiele konzipiert und hergestellt werden, um Millennials mit für sie vertrauten Spielmechanismen aus unterschiedlichsten Videospiele ins Casino zu locken.<sup>25</sup>

Außerdem sollen Hersteller von EGMs dazu animiert werden, das Unterhaltungserlebnis mittels innovativer, alternativer und erweiterter Spielgeräte, -systeme und -zubehör, die den Einzug von Skill ins Casino mit sich bringen sollen, zu steigern.<sup>26</sup>

Es wird nun näher auf die Anforderungen an Skill-Games in Nevada und New Jersey eingegangen.

---

<sup>23</sup> Vgl. Ehling/Blank Rome LLP (2013), S. 1, Onlinequelle [28.10.2017].

<sup>24</sup> Vgl. Fisher (2016), S. 29 f.

<sup>25</sup> Vgl. Szydelko (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>26</sup> Vgl. Senate Bill No. 9 (2014), S. 1 f.

### **Skill-Gaming in Nevada**

Senate Bill No. 9 wurde durch die Initiative der Nevada Gaming Commission und dem Zutun des Nevada Gaming Control Board entwickelt und am 19. Mai 2015 freigegeben. Die folgenden Punkte sollen nun die wichtigsten konkreten Anforderungen des Gesetzes an Skill-Games anhand der Beschreibung von Fisher näherbringen:<sup>27</sup>

- Skill-basierte Spiele sind eindeutig als solche zu kennzeichnen.
- Während des Spielablaufs dürfen keine Modifikationen an den Spielregeln stattfinden.
- Die Auszahlrate einer EGM, oder der „Return-to-Player“ (RTP), aller Geräte muss zumindest 75 Prozent betragen.
- Es ist erlaubt, den Spieler und dessen Aktivitäten mittels technischer Hilfsmittel aufzuzeichnen und zu erkennen. Das könnte beispielsweise folgendermaßen umgesetzt werden:
  - Erfassung von Besucherhäufigkeit, Wettverhalten, Nutzung sozialer Medien, Spielerrang und gesammelte Erfahrungspunkte des Spielers,
  - Überprüfen von Abonnements spezieller Casinosevices, wie etwa der Mitgliedschaft eines Spielers in einem Kundenloyalitätsprogramm,
  - Verwendung zusätzlicher Technologien zeitgleich während des Spielens eines Spiels,
  - Erfassung des Skill-Levels des Spielers, entweder durch Aufzeichnungen des Systems oder durch Selbsteinschätzungen und Angaben des Spielers,
  - Vergleichen des relativen Skill-Levels mehrerer Spieler im selben Spiel,
  - Überprüfen der erforderlichen Skill-Mindestanforderungen zur Teilnahme an einem Spiel.
- „Spielerinteraktionstechnologien“, wie etwa Touchscreens, Tastaturen, Joysticks, sowie Infrarot-, Bildverarbeitungs-, Bewegungs- und Beschleunigungssensoren dürfen verwendet werden.
- Dem Spieler dürfen Spielfunktionen, etwa graphische oder akustische Modifikationen angeboten werden, um das Spiel an den persönlichen Geschmack des Spielers anzupassen, solange diese keine Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben. Sind diese Funktionen kostenpflichtig, muss der Spieler auf einer separaten Anzeige Einsicht in alle Ausgaben zu diesen Funktionen haben.
- Im Gerät sind Sicherheitsvorkehrungen zu integrieren, die ungewollte Einflüsse während der Spielerinteraktion verhindern. Auch Störungen an Komponenten sind bestmöglich zu minimieren.
- Die Spielregeln müssen für eine vernünftige Person vor dem Geldeinsatz verständlich erklärt und ausführlich beschrieben werden.

---

<sup>27</sup> Vgl. Fisher (2016), S. 29 f.

### **Skill-Gaming in New Jersey**

Neun Monate nach der Freigabe des „Senate Bill No. 9“ in Nevada folgten gesetzliche Anpassungen für Skill-Gaming in New Jersey: Die „New Jersey Division of Gaming Enforcement“ adaptierte New Jerseys bestehende Bestimmungen, testweise auf einer zeitlich limitierten Einspruchs- und Überarbeitungsfrist von 270 Tagen. Innerhalb dieser 270 Tage werden öffentliche Stellungnahmen entgegengenommen, wodurch es zu Überarbeitungen der gesetzlichen Bestimmungen kommen kann, bevor deren dauerhafte Gültigkeit beantragt wird. New Jerseys Bestimmungen weichen wie folgt von denen in Nevada ab:<sup>28</sup>

- Ähnlich zu traditionellen EGMs müssen Spiele an elektronischen Spielautomaten mit einzelnen Skill-Elementen einen RTP von mindestens 83 Prozent erfüllen.
- Spiele, die wiederum gänzlich auf Skill basieren und in diesem Sinne über keinen Zufallszahlengenerator verfügen, müssen diesen Mindest-RTP nicht erfüllen.
- Es ist erlaubt, eine Funktion, das sog. „Adaptive Play“, einzubauen, die den RTP bei Bedarf erhöht. Das hilft beispielsweise, den staatlich vorgeschriebenen Mindest-RTP zu erreichen, auch wenn der Spieler über zu geringen Skill verfügt, um den RTP ohne Hilfe zu erreichen.
- Spielern dürfen kostenpflichtige und kostenlose Zusatzfunktionen angeboten werden, die ihnen Vorteile gegenüber anderen Spielern gewähren. Allerdings nur dann, wenn alle Spieler über diese Funktionen und deren Auswirkungen Bescheid wissen. Ihnen muss auch die Möglichkeit gegeben werden, das Spielen gegen jene Spieler abzulehnen, die solche Funktionen nutzen.
- Weiters ist es erlaubt, Spielern im Spiel die Möglichkeit zu geben, gegen einen computergesteuerten Gegner zu spielen, vorausgesetzt, der Spieler kann dem freiwillig zustimmen und der Gegner besitzt denselben Zugang zu Informationen wie der Spieler.

### **Resümee**

Nach den gesetzlichen Entwicklungen hinsichtlich Skill-Gaming in den Vorreiter-Staaten Nevada und New Jersey ist es anzunehmen, dass sich bereits weitere US-Staaten, wie beispielsweise Pennsylvania, Louisiana und Florida damit beschäftigen, der Implementierung von Skill-Gaming in Casinos zu folgen.<sup>29</sup>

Fisher erwähnt auch, dass die zeitlich befristete Bestimmung in New Jersey einige spezifische Regelungen beinhaltet, die auf den Vorschlägen und Anfragen von Interessensvertretern der Glücksspielindustrie beruhen.<sup>30</sup>

Der Vergleich der Regulationen zwischen Nevada und New Jersey zeigt die Komplexität der unterschiedlichen Regelungen ein weiteres Mal auf. Die Gegenüberstellung zeigt außerdem, dass der Trend des Skill-Gaming auch aus staatlich-rechtlicher Sicht sehr willkommen geheißen und unterstützt wird. Dies ist vor allem einerseits in der Experimentierfreudigkeit und andererseits an der Offenheit gegenüber Interessensvertretern während der zeitlich befristeten gesetzlichen Bestimmung von New Jersey erkennbar.

---

<sup>28</sup> Vgl. Fisher (2016), S. 30 f.

<sup>29</sup> Vgl. Fulton (2016) (Part II), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>30</sup> Vgl. Fisher (2016), S. 30.

## 2.1.4 Herausforderungen bei Skill-basierten Spielen an elektronischen Spielautomaten

Folgend soll die Sachlage geschildert werden, warum die Entwicklung und die Implementierung von Skill-basierten Spielen im Casino keinesfalls als trivial zu bezeichnen ist.

Eine Schwierigkeit liegt in der Transparenz des Spielkonzepts: Die Spieler fühlen sich verpflichtet, das Spiel und dessen Konzept wirklich verstehen zu müssen, um „nichts falsch zu machen“. Schließlich sind sie es, die Geld dafür aufwenden müssen, damit sie das Spiel spielen können. Erscheint ihnen ein Spiel suspekt oder können sie dem Spielkonzept nicht folgen, wird dadurch auch die Bereitschaft sinken, Geld in das Spiel zu investieren. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, dass die Spieler tatsächlich begreifen, wie und in welchem Ausmaß ihr Skill schlussendlich zu einem Geldgewinn führen kann.<sup>31</sup>

Weiters ist diese Situation auch aus der Sicht des Casinos zu betrachten: Für dieses spielt es nämlich eine wichtige Rolle, wie es den notwendigen Umsatz mit Skill-basierten Spielen erlangt und wie es gleichzeitig verhindert, dass Spieler mit besonders ausgeprägtem Skill nicht maßgebend zu Umsatzeinbußen beitragen können.<sup>32</sup>

Zusätzlich sei es für Casinos notwendig, dafür zu sorgen, dass den Spielern ein Anreiz dafür geschaffen wird, sich zusätzliche Skills anzueignen, bzw. diese zu verbessern. Wenn ein rein auf Glück basierendes Spiel einen langfristigen RTP von bis zu 97 Prozent aufweist, so müsse Spielern an Skill-basierten Spielen mithilfe ihrer Skills ein langfristiger RTP von über 100 Prozent ermöglicht werden. Dies würde es Spielern erstmals erlauben, einen Vorteil dem Casino gegenüber zu erlangen.<sup>33</sup>

Ein anderes Problem aus der Sicht des Casinos liegt darin, dass Spieler mit besonders ausgeprägtem Skill Amateurspielern die Lust und Motivation am Spielen nehmen. Diese wären dann schließlich nicht mehr gewillt, ihr Geld ins Spiel zu investieren.<sup>34</sup>

Prater geht davon aus, dass es sich beim Design von Skill-basierten Spielkonzepten mit Geldgewinnmöglichkeit um einen sehr langen und vor allem sehr langsamen Prozess handelt. Auswirkungen und Resultate werden sich erst innerhalb der nächsten fünf Jahre zeigen. Vor allem Lösungen für die mathematischen Anforderungen seien eine beträchtliche Herausforderung für die Spielehersteller.<sup>35</sup>

### Resümee

Unter der Betrachtung all dieser Herausforderungen und der Einschätzungen von Experten geht hervor, dass die Implementierung Skill-basierter Spiele in Casinos kein einfaches Unterfangen sein wird. Einerseits gilt es, eine gesetzlich beschlossene Zulassung für das Spiel zu erhalten, andererseits muss das Spiel erst tatsächlich den Weg ins Casino schaffen. Letztendlich ist auch dafür zu sorgen, dass es die Anforderungen der Spieler erfüllt und dem Casino über die Dauer hinweg Gewinn einbringt.

---

<sup>31</sup> Vgl. Gruetze (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>32</sup> Vgl. Legato (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>33</sup> Vgl. Gruetze (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>34</sup> Vgl. Brooks (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>35</sup> Vgl. Legato (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

### 2.1.5 Der Begriff „Skill“

Auf der Suche nach einer eindeutigen Begriffsbestimmung für „Skill“ konnten keine zielführenden Ergebnisse ermittelt werden. Stattdessen wird versucht, den Begriff ausgehend von erlernbaren Inhalten durch Spiele im Allgemeinen und durch Videospiele herzuleiten.

Auf der Suche nach einer Übersetzung des englischen Begriffs „Skill“ können zahlreiche Suchergebnisse, wie etwa Fähigkeit, Fertigkeit, Geschick, Können, Kompetenz, Eignung und weitere gefunden werden.<sup>36</sup>

Spätestens diese Vielfalt an Suchergebnissen mit durchaus unterschiedlichen Bedeutungen zeigt die Notwendigkeit, den Begriff „Skill“ als solchen konkreter zu definieren. Zu beachten gilt, dass Skill in dieser Thesis weiterhin primär Bezug auf die Glücksspielindustrie nimmt und daher zumindest die naheliegenden Charakteristiken von Skill-basierten Spielen abdecken muss.

In diesem Rahmen nennt Maxwell beispielhafte, notwendige Charakteristika von Skill-basierten Spielen:<sup>37</sup>

- **Gewinn:** Der Gewinn eines Spielers mit Skill ist prinzipiell höher als der eines Spielers ohne Skill.
- **Erlerntes:** Skill kann erlernt werden und wird daher durch zunehmende Erfahrung verbessert.
- **Verständnis:** Vom Spieler wird zumindest ein geringes mathematisches Verständnis vorausgesetzt, da mathematische Inhalte bei nahezu allen Spielen erwartet werden können.
- **Psychologie:** Manche Skill-basierte Spiele setzen psychologische Fähigkeiten voraus. Vor allem jene, bei denen gegen andere, zu analysierende Spieler gespielt wird, wie etwa beim Poker.
- **Lesen:** Skill ist zumindest teilweise durch das Lesen, etwa von Regeln oder Taktiken, erlernbar.

Eine genauere Betrachtung des Begriffs „Kompetenz“ zeigt, warum dieser als Übersetzung von „Skill“ als geeignet erscheint: Eisele beschreibt nämlich Kompetenz als die Gesamtheit aus Wissen, Fähigkeiten, Fertigkeiten und Erfahrung, die jemand benötigt, um eine Aufgabe erfolgreich bewältigen zu können.<sup>38</sup>

Diese Definition des Begriffs „Kompetenz“ nach Eisele soll auch in Abb. 3 veranschaulicht werden:

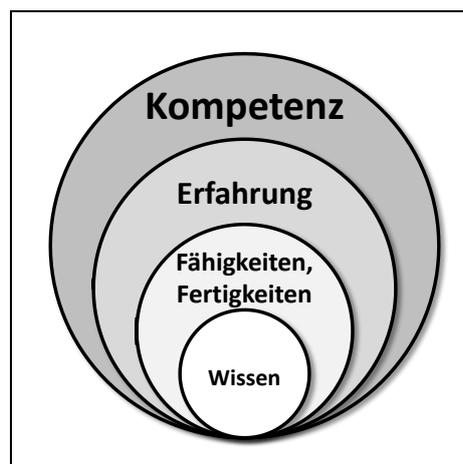


Abb. 3: Zwiebelschalenmodell des Begriffs "Kompetenz", Quelle: Eisele (2014), S. 25 (leicht modifiziert), Onlinequelle [11.01.2018].

---

<sup>36</sup> Vgl. dict.cc GmbH (2017), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>37</sup> Vgl. Maxwell (2016), S. 20 f.

<sup>38</sup> Vgl. Eisele (2014), S. 25, Onlinequelle [11.01.2018].

Das Wissen umfasst rein theoretische Informationen. Um etwas geplant vollbringen zu können, bedarf es einerseits Wissen und andererseits Fähigkeiten und/oder Fertigkeiten. Mit wiederholtem Anwenden des Wissens, der Fähigkeiten und Fertigkeiten wird schließlich Erfahrung gesammelt, wodurch eine Verbesserung in der jeweiligen Anwendung stattfindet. Sind Wissen, Fähigkeiten, Fertigkeiten und Erfahrung erworben, kann davon ausgegangen werden, dass eine Kompetenz, oder „Skill“, im jeweiligen Themengebiet vorhanden ist.

Der Vergleich dieser Beschreibung mit den beispielhaften Charakteristiken von Glücksspielen nach Maxwell zeigt, dass hiermit sämtliche der genannten Charakteristiken (Gewinn, Erlerntes, Verständnis, Psychologie, Lesen) abgedeckt sind. Der Begriff „Skill“ soll folgend also dem Begriff „Kompetenz“ gleichgestellt werden.

Für den Erwerb von Kompetenzen erachtet Textor das Spielen jeglicher Art als relevant. Hierzu werden vier Kompetenzbereiche genannt: der emotionale, der soziale, der motorische und der kognitive Bereich. Vor allem bei Kindern sei aus dem Feld der Spielforschung bekannt, dass gerade jene Kinder, die Spiele jeglicher Art viel und intensiv spielen, eine erfolgreiche Steigerung in allen vier Kompetenzbereichen erfahren.<sup>39</sup>

Abb. 4 zeigt schließlich die Auswirkungen des Spielens auf die vier genannten Kompetenzbereiche:

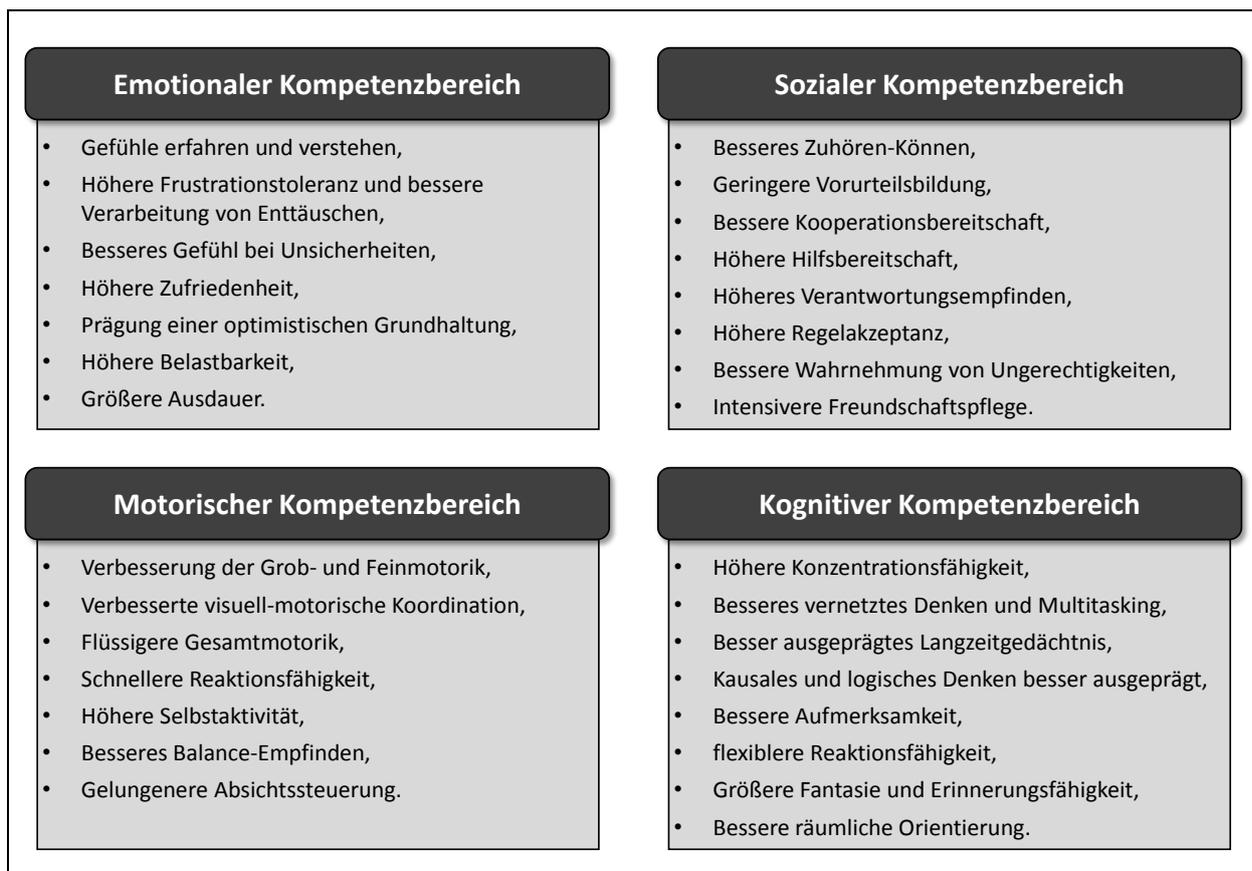


Abb. 4: Auswirkungen vom Spielens auf die vier Kompetenzbereiche, Quelle: Eigene Darstellung, abgeleitet von Spitz-Güdden (2011), S. 3.

<sup>39</sup> Vgl. Textor (Hrsg.) (2001), S. 8 f.

Zu einer Verbesserung dieser Kompetenzen sollen nicht nur Spiele im Allgemeinen, sondern konkret auch Videospiele führen. Da unterschiedliche, noch nicht gänzlich geklärte Faktoren Einfluss auf Videospiele haben, kann derzeit noch nicht pauschal beantwortet werden, ob und welche Kompetenzbereiche genau beim Videospiele trainiert werden. Bei recht simplen Spielen, wie etwa „Tetris“ oder „Pacman“, konnten bereits positive Effekte auf die Reaktionszeit festgestellt werden. Aus modernen, komplexeren, dreidimensionalen Spielen mit erhöhten Steuerungs- und Aktionsmöglichkeiten wurden diesbezüglich noch keine wissenschaftlichen Erkenntnisse gezogen.<sup>40</sup>

Wohl aber können Tendenzen zur Steigerung der einzelnen Kompetenzbereiche identifiziert werden:

- **Emotional:** Insbesondere bei Spielen in wettbewerbsorientierten eSports müssen Spieler mit Niederlagen nach einzelnen Runden umgehen können, diese emotional verarbeiten und aus Fehlern lernen. Dadurch würden Durchhaltevermögen und Frustrationstoleranz gefordert. Weiters sei es beispielsweise bei Actionspielen neben Multitasking und Stressmanagement wichtig, auch unter Druck richtig zu handeln und Ruhe zu bewahren.<sup>41</sup>
- **Sozial:** Spiele, bei denen sich mehrere Spieler in Teams zusammenfinden, können dazu beitragen, Führungskompetenzen, Teamspiel, Regelakzeptanz etc. auf- bzw. auszubauen. Nur wenn die Spieler eines Teams zusammenhalten, gelangen sie gemeinsam ans Ziel.<sup>42</sup>
- **Motorisch:** Forschungsergebnisse aus Toronto zeigen, dass regelmäßige Spieler von Actionspielen, wie etwa „Assassin’s Creed“ oder „Call of Duty“, sensomotorische Fähigkeiten besser und schneller erlernen. Unter sensomotorischen Fähigkeiten wird im allgemeinen das Zusammenspiel von Sinnesorganen mit den motorischen Systemen des Menschen verstanden.<sup>43</sup>
- **Kognitiv:** Kognition ermöglicht eine kontinuierliche Analyse der Umwelt und flexibles Reagieren auf Veränderungen. Dies ist beispielsweise für die Navigation und Orientierungsfähigkeit in labyrinthartigen, dreidimensionalen Welten erforderlich. Außerdem wird logisches Denken bei Problembewältigungs-Aufgaben, wie etwa dem Lösen von Rätseln, vorausgesetzt.<sup>44</sup>

### Resümee

In diesem Unterabschnitt wurde der allgemeine Begriff „Skill“ unter der Zuhilfenahme von Definitionen für Spiele im Allgemeinen und für Videospiele näher beschrieben. Dabei konnte festgestellt werden, dass Skill im Kontext dieser Thesis als Synonym für „Kompetenz“ verwendbar ist. Es hat sich gezeigt, dass der Begriff Kompetenz von einigen Faktoren abhängt, die durch Übung verbessert werden können. Dies trifft auch auf Videospiele zu. Für videospielartige Spiele, vor allem im Casinokontext, scheinen von den vier untersuchten Bereichen primär die beiden, „motorisch“ und „kognitiv“, von Relevanz zu sein. Im nächsten Unterabschnitt wird, aufbauend auf den Inhalten dieses Unterabschnitts, die Bezeichnung „Skill-basiertes Spiel“ konkret in Bezug auf die Glücksspielindustrie beschrieben.

---

<sup>40</sup> Vgl. Schlüter (2016), S. 10.

<sup>41</sup> Vgl. Knop (2012), Onlinequelle [28.10.2017].

<sup>42</sup> Vgl. Hoffmann (2016), S. 1 f.

<sup>43</sup> Vgl. Link (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>44</sup> Vgl. Schlüter (2016), S. 9 ff.

### 2.1.6 Der Begriff „Skill-basiertes Spiel“ in der Glücksspielindustrie

Der Begriff „Skill-basiertes Spiel“ wurde in dieser Thesis bereits öfters erwähnt, ohne eine nähere Beschreibung dieses im Rahmen der Glücksspielindustrie auszuführen. Im Folgenden soll daher darauf eingegangen werden, was darunter zu verstehen ist, welche Arten von Skill-basierten Spielen existieren und wie der Grad von erforderlichem Skill eines Spiels ermittelt werden kann.

Dem Grund, warum Skill-basierte Spiele ihre Relevanz im Glücksspiel überhaupt erst erhalten haben, liegt die These zugrunde, dass sich vor allem junge Spieler nicht mehr mit dem bedenkenlosen Betätigen eines Knopfes zufriedengeben. Stattdessen soll ihnen die Möglichkeit zur Befriedigung ihres Bedürfnisses nach „mehr“ mit jenen Skill-basierten Spielen gegeben werden. Sich selbst oder andere Spieler mittels ihres Verstands herauszufordern, kann so eine völlig neue Form der Spielerfahrung in Casinos ausmachen. Dabei soll das Spielergebnis von der Leistung des jeweiligen Spielers abhängig sein. Je besser die Leistung des Spielers ist, desto höher soll auch die Belohnung für den Spieler sein.<sup>45</sup>

Eine sehr triviale Definition des Skill-basierten Spiels besteht darin, dass es sich dabei um ein Spiel handelt, bei dem das Spielergebnis in erster Linie von den kognitiven oder motorischen Fähigkeiten des Spielers und weniger vom reinen Glück abhängt. Dass alleine diese Definition unzureichend und weitestgehend unpräzise ist, zeigen folgende Beispiele: Bei der genannten Definition fielen traditionelles Video Poker und Poker in Pokerräumen, bei welchen Glück sehr wohl eine maßgebende Rolle spielen, gleichermaßen in die Kategorie „Skill-basierte Spiele“, wie etwa ein Wettkampf, dessen Ziel darin besteht, die Mitte einer Zielscheibe mit einem Pfeil zu treffen. Bei Poker spielt Glück neben der Möglichkeit, Kartenkombinationen abzuschätzen, sehr wohl eine maßgebende Rolle, wohingegen Glück beim Schießen des Pfeils, unter der Prävention von unvorhersehbaren Einflüssen, kaum ins Gewicht fällt.<sup>46</sup>

Maxwell ergänzt, dass es unmöglich sei, den Zufall aus auch nur irgendeiner menschlichen Tätigkeit zu entfernen. Es ginge also darum, zu überprüfen, welche der beiden Komponenten, Skill oder Glück, überwiegend vorhanden sei. Wenn Skill in jeder Phase eines Spiels die dominierende Komponente ausmacht, handle es sich um ein Game of Skill. Wenn hingegen auch nur während einer einzigen Phase des Spiels Zufall dominiere, sei das Spiel als ein teilweise auf Skill basierendes oder ein auf Glück basierendes Spiel zu bezeichnen. Grundsätzlich erhöhe sich die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spiel ein Glücksspiel ist, je weniger Kontrolle der Spieler über das Spielergebnis habe.<sup>47</sup>

Eine ähnliche Unterscheidung nimmt Church-Sanders vor, in welcher das Ausmaß von Skill in „Games of Chance“, „Games of Skill“ und „Hybrid Games“ kategorisiert wird. Jedoch sei zu erwähnen, dass auch mit dieser Unterscheidung nicht immer eine eindeutige Lösung gefunden werden kann. Bei der Betrachtung konkreter Spiele seien sich zum Teil auch Experten nicht immer einig, in welche Kategorie das Spiel einzugliedern ist. Die folgenden Erläuterungen der drei Begriffe sollen jedoch allenfalls zu einem ausreichenden Verständnis der grundsätzlichen Unterscheidung beitragen:<sup>48</sup>

---

<sup>45</sup> Vgl. Gruetze (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>46</sup> Vgl. Fulton (2016) (Part I), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>47</sup> Vgl. Maxwell (2016), S. 11 ff.

<sup>48</sup> Vgl. Church-Sanders (2010), S. 21 f.

- **Games of Chance:** Games of Chance sind klassische Glücksspiele, bei welchen das Spielergebnis ausschließlich vom Glück abhängt. Dies umfasst beispielsweise Würfel-, Karten-, und Walzenspiele sowie Roulette oder Lotterielose.
- **Games of Skill:** Im Kontrast zu Games of Chance stehen Games of Skill. Demnach handelt es sich dann um ein Game of Skill, wenn das Spiel in jeder Stufe des Spiels überwiegend die Fähigkeiten des Spielers erfordert und sämtliche, eventuell vorhandene Komponenten des Zufalls deshalb vernachlässigbar sind, weil Zufall sich nicht oder nur marginal auf das Spielergebnis auswirkt. Als Beispiel für diese Spielkategorie kann etwa Schach genannt werden, in welchem ein „besserer“ Spieler unter gewöhnlichen Bedingungen stets einem weniger guten Spieler überlegen ist.
- **Hybrid Games:** Hybrid Games können als eine Kombination von Games of Chance und Games of Skill bezeichnet werden. In diese Kategorie fallen also Spiele, bei denen der Spieler Entscheidungen aufgrund von Einschätzungen oder zuvor geschehenen Ereignissen treffen muss, die das Spielergebnis beeinflussen. Er weiß aber nicht immer eindeutig, ob seine Entscheidung richtig oder falsch ist. Hierunter fallen beispielsweise die Spiele Poker und Black Jack: Um die Wahrscheinlichkeit einer Kartenkombination abschätzen oder errechnen zu können, bedarf es eines gewissen Skills. Dennoch kann sich der erfahrenste Spieler nur selten sicher sein, dass er definitiv gewinnen wird. In diesem Fall kann das Spielergebnis maßgebend vom Glück beeinflusst werden.

Nachfolgend soll Abb. 5 also eine ausreichend genaue Hilfestellung zu Eingliederung eines Spiels in die jeweilige Spielkategorie bieten. Diese beinhaltet ein Flussdiagramm mit den notwendigen Fragestellungen, anhand deren Beantwortung die jeweilige Spielkategorie bestimmt werden kann.

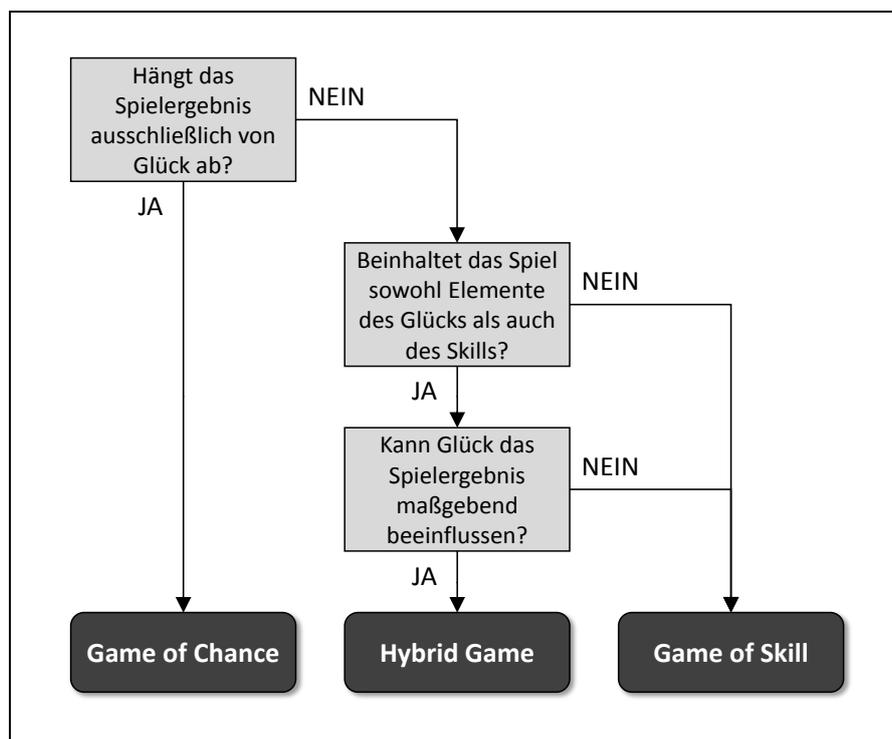


Abb. 5: Flussdiagramm zur Differenzierung von Games of Chance, Hybrid Games und Games of Skill, Quelle: In Anlehnung an Brooks (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

Fulton meint, dass die ersten Skill-basierten Spiele in Casinos eher Hybrid Games sein werden. Hier käme es für die Spielhersteller und Casinobetreiber vor allem auf die folgenden zwei Schlüsselfaktoren an: Wo kommen Skill-Elemente zum Einsatz und wie lassen sich diese mit den Wetteinsätzen vereinbaren? Manche Skill-basierten Spiele seien traditionellen EGMs sehr ähnlich, in welchen die Komponente „Skill“ eher in Form einzelner Bonusspiele auftritt. Mittels Skill kann hier zum Beispiel (z.B.) das Ergebnis des Bonusspiels erhöht werden. Hierfür stehen etwa folgende Beispiele:<sup>49</sup>

- Der Spieler steuert ein Objekt, z.B. ein Raumschiff, und der Gewinn des Bonusspiels hängt davon ab, wie gut er das Objekt gesteuert hat oder wie viele Gegner damit besiegt wurden.
- Spieler erspielen sich die Teilnahme an einem Turnier mit anderen Spielern. Die Gewinnhöhe hängt von der Leistung jedes Spielers ab und wird aus dem entstandenen Pot ausbezahlt.
- Mehrere Spieler spielen in einem Echtzeit-Turnier direkt gegeneinander und der beste Spieler erhält den gesamten Gewinn, abzüglich einer dem Casino vorbehaltenen Summe.

Es existieren jedoch bereits auch andere Skill-basierte Spiele, die von den traditionellen Spielen an EGMs stärker abweichen und bedeutender vom Skill des Spielers abhängen. Allerdings können viele dieser vorhandenen Spiele die Bedürfnisse von Millennials nicht befriedigen, weshalb sie oft unbespielt bleiben. Das läge etwa an schlecht durchdachten Spielkonzepten, zu simplen Spielmechanismen und unattraktiver Jackpot-Gestaltung.<sup>50</sup>

Ohne näher auf den Erfolg der folgenden Spiele einzugehen, werden einige Beispiele von Spielen genannt, die bereits sehr stark in Richtung von Games of Skill gehen. Diese sind etwa GameCos „Danger Arena“<sup>51</sup>, NanoTech Gamings „CasinoKat“<sup>52</sup> und Gambliit Gamings „The Brookhaven Experiment“<sup>53</sup>.

### Resümee

Abschließend bleibt zu sagen, dass bereits erste Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten existieren. Einige davon verfolgen eher inkrementelle Ansätze, wie etwa das Offerieren einzelner Skill-Elemente im Bonusspiel eines klassischen EGM-Spiels. Andere Spiele sind sehr radikaler Natur mit für Casinos bisher völlig atypischen Konzepten.

An dieser Stelle ist es erneut auffällig, wie Skill-basierte Spiele oder einzelne Elemente von Skill-basierten Spielen den Videospielelementen ähneln. Ganz gleich, ob es sich um ein eher inkrementelles Spielkonzept mit kurzen, Skill-basierten Spielelementen oder um radikale Ansätze mit für Casinos völlig neuartigen Spielkonzepten handelt: Sie greifen allesamt auf bereits bekannte Spielmechanismen von Videospielelementen zurück und erweitern diese um die Komponente monetären Einsatzes. Dies verdeutlicht ein weiteres Mal die Sinnhaftigkeit der Analyse von Spielen und Trends in der Videospieleindustrie, welche schließlich im nachfolgenden Abschnitt näher untersucht werden.

---

<sup>49</sup> Vgl. Fulton (2016) (Part I), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>50</sup> Vgl. Vital Vegas (2017), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>51</sup> Vgl. Legato (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>52</sup> Vgl. Gruetze (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>53</sup> Vgl. Jagneaux (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

## 2.2 Skill-Gaming und Trends im Videospiegel

In Abschnitt 2.1 werden mehrmals Parallelen zwischen Skill-basierten Spielen im Glücksspiel und Videospiegeln deutlich. Es ist daher beinahe offensichtlich, dass eine Anlehnung von Skill-basierten Spielen in der Glücksspielindustrie an Spiele und Spielmechanismen der Videospiegelindustrie hilfreich ist. Zum einen ist der Markt der Videospiele ein immens großer, der weiterhin wächst und immer mehr Personen anspricht. Bei vielen Menschen machen Videospiele einen festen Bestandteil des alltäglichen Lebens aus. Zum anderen sind Videospiele die Vorreiter Skill-basierter Spiele schlechthin, da es beinahe kein Videospiegel gibt, das keinerlei Skill bedarf.

An dieser Stelle soll vor dem „Videospiegel“ noch das „Arcade Game“ erwähnt werden. Häufig wird das Skill-basierte Spiel nämlich mit der Wiedergeburt der aus den 1980er Jahren bekannten „Arcade Games“ in Spielhallen gleichgesetzt. Arcade Games waren spezielle Geräte, die darauf abzielten, Spieler anzulocken und sie zum Münzeinwurf zu motivieren. Um Kunden zu ködern, wurden spektakuläre Audio- und Videoeffekte geboten. Damit mit diesen Spielen ein möglichst hoher Umsatz generiert werden konnte, setzten die Spiele auf sehr kurze Spieldauer, wodurch das Spieldesign stark eingeschränkt war. Die maßgebende Herausforderung der Spieldesigner bestand darin, eine möglichst gute Balance zwischen Spielspaß, Schwierigkeitsgrad und Spielermotivation zu finden, damit die Spieler nicht zu schnell frustriert würden. Es war also notwendig, in möglichst kurzer Zeit ein Erfolgserlebnis oder zumindest eine Aussicht danach zu bieten, um den Spieler zu veranlassen, eine weitere Partie zu spielen. Dies geschah meist in Form einer Bestenliste oder durch das Besiegen eines Gegners.<sup>54</sup>

Arcade Games weisen tatsächlich einige Ähnlichkeiten zum heutigen Grundgedanken des Skill-basierten Spiels auf. Allerdings sind Geldgewinne bei Skill-basierten Spielen vorausgesetzt. Folglich müssen sie auch nicht von so kurzer Spieldauer wie Arcade Games sein. Konträr dazu soll der Spieler möglichst lange Zeit mit dem Spiel verbringen, um einen größeren potenziellen Einsatz einzubringen. Dennoch dürfen die Spielregeln nicht zu komplex sein. Dies stellt völlig andere Anforderungen an das Spieldesign.

In diesem Abschnitt sollen daher Trend und Entwicklung des Videospiegels näher untersucht und ein Gefühl dafür vermittelt werden, welche Potenziale sich hieraus für die Glücksspielindustrie in Casinos ergeben könnten. Danach wird auf unterschiedliche Motivationen von Videospiegeln eingegangen. Abschließend sollen mehrere Modelle, die Typen von Videospiegeln beschreiben, kritisch untersucht, ein passendes Modell ausgewählt und näher beschrieben werden.

Bevor jedoch die Trendentwicklung des Videospiegels beschrieben wird, ist es notwendig, den Begriff „Videospiegel“ abzugrenzen, zumal verschiedenste Arten und auch mehrere Definitionen existieren. Für den weiteren Gebrauch des Begriffs in dieser Thesen soll die folgende Beschreibung gelten:

Der Begriff „Videospiegel“ wird hier als Sammelbegriff für alle Formen des computerbasierten Spiels, sowohl mit bildlicher als auch textlicher Darstellung verwendet. Er beinhaltet also nicht nur Spiele für Konsole, Computer, Handhelds, Handy und Tablet, sondern auch Gaming-Apps und Browserspiele. Voraussetzung ist, dass das Spiel und das Spielgeschehen auf einem Bildschirm stattfinden.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Vgl. Sterbenz (2011), S. 10.

<sup>55</sup> Vgl. Ruckdeschel (2015), S. 11.

## 2.2.1 Trendentwicklung des Videospiele

Die Anfänge der ersten Videospiele reichen zurück bis in die 1950er Jahre, die erst nur auf universitären Großrechnern in Form von rudimentären Anwendungen lediglich technikbegeisterten Studenten und Wissenschaftlern vorbehalten waren. Im Laufe der Zeit wurden technische Entwicklungen erschwinglicher und Videospiele waren ab den 1970er Jahren auch für den Privathaushalt in Form erster Videospielekonsolen zugänglich. Das Videospiele galt damals als absolute Neuheit. Der große Unterschied zwischen Videospiele und konventionellen Medien, wie etwa Büchern oder Fernsehern, liegt in der Interaktion. Der Benutzer beobachtet feststehende Abläufe nicht mehr nur passiv, sondern hat die Möglichkeit, selbst aktiv in das Spielgeschehen einzugreifen, indem er (1) Entscheidungen trifft, (2) kreative Lösungen entwickelt und/oder (3) kooperativ bzw. kompetitiv handeln kann.<sup>56</sup>

In den Anfängen der Videospielekonsolen wurden Videospiele in erster Linie für Kinder und Jugendliche konzipiert, bei welchen sie auch auf großen Anklang getroffen sind. Im Laufe der Zeit hat sich die Zielgruppe allerdings stark ausgeweitet, wodurch sich Videospiele vom anfänglichen Nischenmedium stetig zum kommerziellen Erfolgsprodukt entwickelt haben. Heute gibt es kaum noch eine Zielgruppe, die nicht von den zahlreich vorhandenen Entwicklern und Vertrieben mit eigener Software und Hardware bedient wird. Die Spielerschicht reicht heute bei beiden Geschlechtern von Kindern über Jugendliche, von Auszubildenden über Studierende und von Eltern bis hin zu den Großeltern.<sup>57</sup>

So wurde aus Videospiele ein rasant wachsendes Massenmedium, das einen entscheidenden Einfluss auf die heutige Kultur und Gesellschaft nimmt. Videospiele haben analoge Spiele längst eingeholt und zählen daher heute zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen vieler Menschen. Der mit Videospiele generierte Umsatz überstieg durch diese enorme Popularität sogar den der Filmindustrie.<sup>58</sup>

Die Zielgruppe von Videospiele wächst seit Jahren mit einem rasanten Tempo an und Spieler sind längst keine Randgruppe mehr. Es wird in allen Einkommens- und Bildungsschichten gespielt.<sup>59</sup> Schätzungen zufolge werden Videospiele in den USA in beinahe 70 Prozent aller Haushalte am Computer oder der Konsole gespielt. Auch das Durchschnittsalter der Spieler steigt stetig: Während es im Jahre 2004 noch 29 Jahre betrug, liegt es in 2010 bereits bei 35 Jahren. Der durchschnittliche Spieler besitzt bereits eine bisherige Spielerfahrung von etwa 13 Jahren. Dies untermauert die (mitunter auch andauernde) Beliebtheit von Videospiele ein weiteres Mal. In 2010 belief sich der weltweite Umsatz der Videospieleindustrie auf rund 77 Milliarden US-Dollar.<sup>60</sup>

Der weltweite Umsatz wird für 2017 auf beinahe 87 Milliarden US-Dollar geschätzt, was darauf zurückzuführen ist, dass einerseits die Anzahl an Konsumenten stets ansteigt und andererseits, dass die hergestellten Medien von Jahr zu Jahr immer komplexer, vielseitiger und kostenintensiver werden.<sup>61</sup>

---

<sup>56</sup> Vgl. Schlüter (2016), S. 8 f.

<sup>57</sup> Vgl. Hecht (2012), S. 17 f.

<sup>58</sup> Vgl. Jäger (2013), S. 13 f., Schlüter (2016), S. 8.

<sup>59</sup> Vgl. Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken NRW (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>60</sup> Vgl. Huntemann/Aslinger (2013), S. 19 f.

<sup>61</sup> Vgl. Kelly/Mishra/Jequinto (2014), S. 4, Onlinequelle [11.01.2018].

In Abb. 6 sind Auszüge des Reports „Essential Facts about the Computer and Video Game Industry“ der Entertainment Software Association von 2015 dargestellt. Dieser Report ist das Ergebnis einer Untersuchung der Verkaufs-, Nutzungs- und demografischen Daten der Videospieleindustrie in den USA.<sup>62</sup>

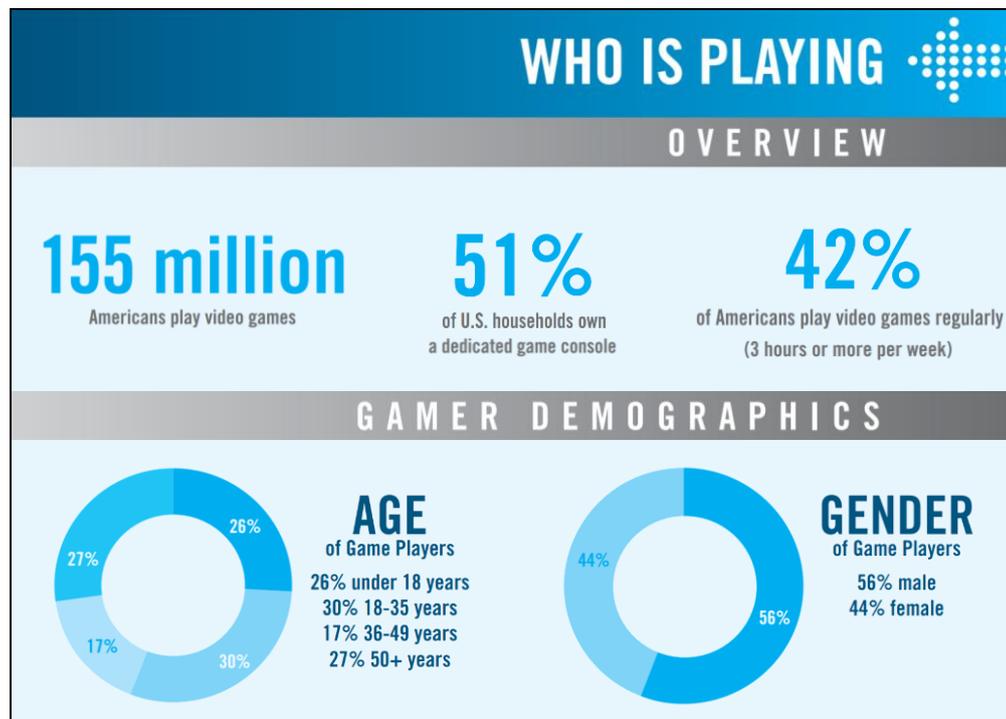


Abb. 6: Teil 1: Übersichtsgrafik über das Konsumentenverhalten von US-amerikanischen Videospielelern, Quelle: Entertainment Software Association (2015), S. 2 f., Onlinequelle [11.01.2018].

Die Ergebnisse besagen, dass rund 155 Millionen Amerikaner Videospiele spielen. 51 Prozent aller US-Haushalte besitzen eine Videospielekonsole und 42 Prozent aller Amerikaner spielen Videospiele für mindestens drei Stunden pro Woche.

Eine Alterseinteilung der Spieler im Jahre 2015 zeigt:

- 26 Prozent der Spieler sind jünger als 18 Jahre,
- 30 Prozent zwischen 18 und 35 Jahren,
- 17 Prozent zwischen 36 und 49 Jahren,
- 27 Prozent sind schließlich 50 Jahre oder älter.

Nach einer Einteilung der Videospieleler hinsichtlich ihres Geschlechts geht hervor, dass von allen US-amerikanischen Spielern 56 Prozent männlich und 44 Prozent weiblich sind. In Deutschland soll dieses Verhältnis von männlich zu weiblich in 2014 sogar 53 Prozent zu 47 Prozent betragen haben.<sup>63</sup>

Viele glauben bis heute, ein Großteil der Videospieleler sei männlich. Allerdings ist die Zahl der weiblichen Videospieleler vor allem durch die in den letzten Jahren stark verbreiteten Browser- und Smartphone-Spiele markant angestiegen. Mit 51 Prozent Beteiligung sollen sie dieses Spielfeld sogar dominieren.<sup>64</sup>

<sup>62</sup> Vgl. Entertainment Software Association (2015), S. 1, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>63</sup> Vgl. Hahn (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>64</sup> Vgl. Frühmark (2011), Onlinequelle [11.01.2018].

Abb. 7 zeigt weitere Auszüge desselben Reports der Entertainment Software Association:<sup>65</sup>



Abb. 7: Teil 2: Übersichtsgrafik über das Konsumentenverhalten von US-amerikanischen Videospielern, Quelle: Entertainment Software Association (2015), S. 6 f., Onlinequelle [11.01.2018].

US-amerikanische Videospieler, deren Spielhäufigkeit in den drei Jahren vor 2015 angestiegen ist, geben an, dass sie durch den Spielanstieg weniger Filme zu Hause ansehen (47 Prozent), sich Filme seltener auswärts ansehen (40 Prozent) und generell weniger fernsehen (39 Prozent).

Die Spieler, die häufig mit anderen Spielern spielen, verbringen im Schnitt rund 6,5 Stunden pro Woche im Online-Mehrspielermodus und weitere fünf Stunden damit, mit anderen vor Ort zu spielen.

56 Prozent derselben Spieler geben an, vor allem mit Freunden (42 Prozent), Familienmitgliedern (21 Prozent), den Eltern (16 Prozent) oder dem (Ehe-)Partner (15 Prozent) zu spielen.

Der zuvor erwähnte hohe Anteil an Spielern sei vor allem in Mehrpersonenhaushalten anzutreffen, besonders wenn Kinder unter 18 Jahren darin wohnen. Das sei vor allem bei Sport- und Gesellschaftsspielen für die ganze Familie der Fall, bei denen sich alle miteinander messen können.<sup>66</sup>

<sup>65</sup> Vgl. Entertainment Software Association (2015), S. 6 f., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>66</sup> Vgl. Frühmark (2011), Onlinequelle [11.01.2018].

Abb. 8 stellt eine Prognose zum weltweiten Umsatz durch den Videospiegelmarkt für 2017 dar. Die Höhe des Umsatzes versteht sich in Milliarden US-Dollar, wobei hier folgende Spielearten einbezogen sind: Konsolenspiele, Handheld-Spiele (Spiele auf mobilen Spielgeräten, wie etwa dem „Nintendo 3DS“), Online Personal Computer (PC) Spiele und Mobil-Spiele (Spiele auf anderen mobilen Geräten, wie Smartphones und Tablets).

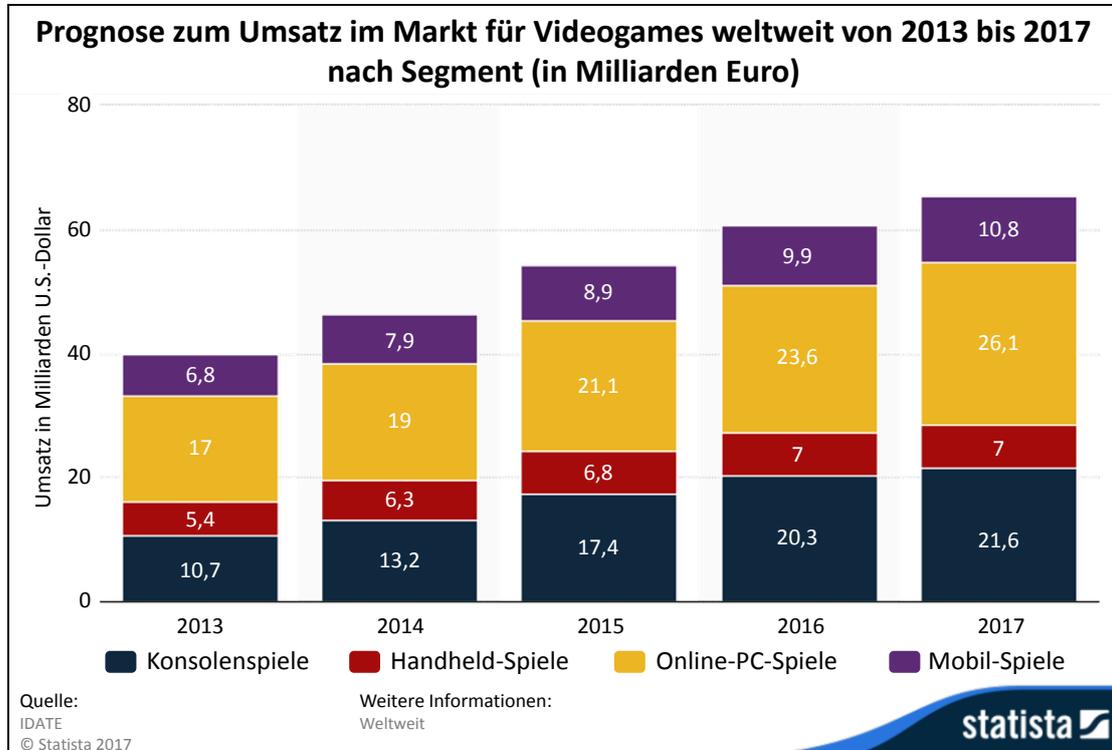


Abb. 8: Weltweite Umsatzprognose für den Videospiegelmarkt, Quelle: Statista (2017), Onlinequelle [11.01.2018].

Seit 2013 ist ein bedeutsamer Anstieg des Umsatzes am gesamten Markt erkennbar. Den größten Anstieg verzeichnen Online-PC-Spiele. Lediglich der Umsatz mit Handheld-Spielen scheint konstant zu bleiben.

Neben dem gemeinsamen Zeitvertreib an der Konsole scheinen vor allem Online-Spiele, sowohl für den PC als auch für Mobilgeräte, signifikant an Popularität zu gewinnen. Dieses massive Wachstum ist bedeutsam auf die Entwicklung der Online-Spiel Sparte in den letzten Jahren zurückzuführen.<sup>67</sup>

Dies deckt sich wiederum auch mit den Ergebnissen der Essential Facts Analyse, in der die Spieler ihre favorisierten Spielgeräte nennen. An erster Stelle steht der Computer (62 Prozent), dicht gefolgt von der Spielkonsole (56 Prozent). An dritter Stelle stehen Mobilgeräte (35 Prozent) und den Abschluss stellen Handheld-Geräte dar (21 Prozent).<sup>68</sup>

### Resümee

Es ist durchwegs ersichtlich, dass Videospiele heute zu einer der häufigsten Freizeitbeschäftigungen zählt und Menschen am Spielen immer mehr Gefallen finden. Dies betrifft beide Geschlechter und beinahe alle Altersgruppen gleichermaßen. Weiters ist aufgrund des kontinuierlichen Umsatzanstiegs von Videospiele in den letzten Jahren auch künftig von einer weiterhin steigenden Tendenz auszugehen.

<sup>67</sup> Vgl. Frühmark (2011), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>68</sup> Vgl. Entertainment Software Association (2015), S. 5, Onlinequelle [11.01.2018].

## 2.2.2 Motivation von Videopspielern

Durch die schnell entstandene gesellschaftliche Bedeutung und die intensive Nutzung von Videospiele wurde ein Bereich geschaffen, der wissenschaftlicher Erklärungen bedarf. So entstand in den vergangenen Jahrzehnten ein völlig neues Forschungsfeld für die Sozialwissenschaften, auch mit der Fragestellung, warum so viele Menschen ihre Zeit mit Videospiele verbringen.<sup>69</sup>

### Innere Motivationstribe im Kontext zu „Videospiele“

In der Motivationspsychologie wird unter dem Begriff „Motivation“ die „aktivierende Ausrichtung des momentanen Lebensvollzugs auf einen positiv bewerteten Zielzustand“ verstanden. Somit ist Motivation eine Art innerer Antrieb, wodurch eine Person zu einer Aktivität bewegt wird. Auf die Frage, woher die Motivation eines Spielers kommt, Videospiele überhaupt zu spielen, sind zwei unterschiedliche Motivationstribe zu beobachten; die intrinsische und die extrinsische Motivation:<sup>70</sup>

- **Intrinsische Motivation:** Die intrinsische Motivation bewegt eine Person zu einer Aktivität, indem die Aktivität beispielsweise als spaßerzeugend empfunden wird oder ein Interesse befriedigt. Diese steht weder zwingend mit dem Umfeld des Spielers, noch mit der Gestaltung, Aufbereitung oder dem Umfang eines Spiels in Verbindung. Die intrinsische Motivation wird eher als ein innerer Trieb des Menschen, auf der Suche nach bestimmter Befriedigung, gesehen.
- **Extrinsische Motivation:** Bei extrinsischer Motivation führt eine Person eine Aktivität aus, um eine gewisse Belohnung zu erhalten, die ihr vor der Durchführung der Aktivität versprochen wird. Sie hängt also direkt mit dem Spiel zusammen und wird von Spieldesignern bewusst erzeugt.

Hersteller von Videospiele machen sich diese beiden Arten der Motivation zunutze und versuchen, das Videospiele so zu gestalten, dass der Spieler motiviert ist, es wiederholt zu spielen. Zur Steigerung der extrinsischen Motivation machen viele Videospiele vom Zeigarnik-Effekt Gebrauch. Eine Veranschaulichung dieses Effekts ist im Folgenden in Abb. 9 dargestellt:

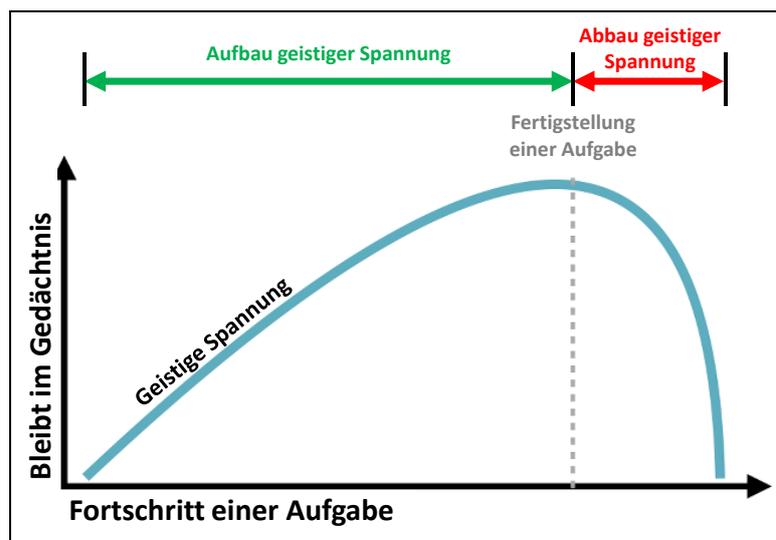


Abb. 9: Visualisierung des Zeigarnik-Effekts, Quelle: Mai (2011) (leicht modifiziert), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>69</sup> Vgl. Baumgartlinger (2012), S. 9.

<sup>70</sup> Vgl. Huber (2012), S. 11.

Der Zeigarnik-Effekt, benannt nach der russischen Psychologin Blijuma Zeignarnik, besagt, dass das menschliche Gehirn beim Annehmen einer Aufgabe eine geistige Spannung aufbaut, die es stets an diese Aufgabe denken lässt. Erst, wenn diese Aufgabe erledigt ist, löst sich die Spannung allmählich wieder und der Gedanke an die Aufgabe verschwindet schnell wieder aus dem Gedächtnis. Wird die Aufgabe nicht gelöst, verbleibt diese deutlich länger im Gedächtnis, wodurch sich die Person immer wieder an diese erinnert. Ähnlich ist es bei der Anwendung des extrinsischen Effekts bei Videospiele: Ein Videospiele erinnert sich leichter an noch nicht gelöste Aufgaben im jeweiligen Spiel, wodurch das ständige „daran Denken“ als Ansporn dienen kann, das Spiel unbedingt wieder spielen zu müssen, um diese Aufgaben zu lösen.<sup>71</sup>

Neben den inneren Motivationstrieben existieren auch evidente Motivatoren, ein Videospiele zu spielen.

### **Motivatoren für das Spielen von Videospiele**

Zichermann/Cunningham beschreiben eine gängige Theorie, welcher vier Motivatoren für das Spielen von Videospiele zugrunde liegen. Diese vier Motivatoren können bei Spielern vereinzelt oder auch in beliebiger Kombination mit jeweils unterschiedlicher Ausprägung vorhanden sein. Sie lauten wie folgt:<sup>72</sup>

- **For mastery:** Das Ziel des Spielers ist das Meistern des Spiels durch das Streben nach Macht, Herrschaft und Kontrolle.
- **To destress:** Der Spieler strebt nach dem Freisein von Stress. Um dem Stress in der Realität zu entfliehen, taucht er in andere Welten ein.
- **To have fun:** Im Vordergrund des Spielens steht Spaß und Freude.
- **To socialize:** Der Spieler sucht nach sozialer Eingebundenheit und der Möglichkeit, mit anderen Spielern in Kontakt zu sein bzw. mit diesen zu interagieren.

Baumgartlinger erläutert, dass es von Spieler zu Spieler verschieden sei, welche dieser Motivatoren wichtiger bzw. weniger wichtig sind. Sie hingen primär von den jeweiligen Präferenzen des Individuums ab. Weiters betont er, dass für die Ausgeprägtheit der einzelnen Motivatoren auch das Alter des Spielers eine tragende Rolle spiele und dass sich diese Präferenzen im Laufe der Zeit verändern können.<sup>73</sup>

Schlüter ist der Ansicht, dass die primäre Motivation, Videospiele zu spielen, intrinsisch sei und daraus bestünde, Spaß am Spielen zu haben. Die wesentliche Eigenschaft von Videospiele sei es, eben diesen Spaß zu erzeugen. Primär wird hier besonderer Fokus darauf gelegt, das richtige Verhältnis zwischen dem Grad der Herausforderung und der Frequenz von Erfolgsmomenten zu finden. Erfolgsmomente sollen im Spieler Gefühle wie Freude und Befriedigung hervorrufen und „Spaß machen“. Das Erreichen solcher Erfolgsmomente könne durch extrinsische Belohnungsreize, wie etwa dem Freischalten neuer Levels, Gegenstände oder Fähigkeiten unterstützt werden. Als Reaktion darauf steige das Bedürfnis, das Spiel zu meistern. Maßgebend dabei ist, dass beim Spieler in Erfolgsmomenten ausreichend Spaß und Motivation erzeugt wird, um auch frustrierende und schwierige Spielphasen zu überbrücken.<sup>74</sup>

---

<sup>71</sup> Vgl. Mai (2011), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>72</sup> Vgl. Zichermann/Cunningham (2011), S. 20.

<sup>73</sup> Vgl. Baumgartlinger (2012), S. 40.

<sup>74</sup> Vgl. Schlüter (2016), S. 14 f.

## Resümee

Zu diesem Unterabschnitt konnten unterschiedliche Aspekte der Motivation von Videospielern identifiziert werden. Vor allem wird dadurch ersichtlich, dass es eine Vielzahl verschiedener Gründe gibt, warum sich Menschen dazu entscheiden, Videospiele zu spielen. Ein nächster Schritt besteht nun darin, zu untersuchen, welche Typen von Videospielern existieren und wie deren Bedürfnisse möglichst optimal befriedigt werden können.

### 2.2.3 Typen von Videospielern

Für die Entwicklung von Spielen und Spielkonzepten ist es beim heutigen, immensen Spielangebot wichtiger als je zuvor, das Publikum zu kennen, für das ein bestimmtes Spiel primär entwickelt wird. Das betrifft insbesondere die Vorlieben und die Bedürfnisse des jeweiligen Publikums. Für diesen Zweck wurden in den vergangenen Jahrzehnten mehrere unterschiedliche Theorien entwickelt, die versuchen, Spieler in verschiedene Spielertypen mit eigenen Vorlieben und Bedürfnissen einzugliedern. So soll es möglich sein, ein Spiel von Beginn an so zu designen, dass Spieler unter Berücksichtigung ihrer psychologischen Charakteristiken und Vorlieben optimal adressiert werden können.<sup>75</sup>

In diesem Unterabschnitt sollen unterschiedliche Typen von Videospielern beispielhaft aufgelistet werden. Es existieren zahlreiche Unterscheidungen von Videospielertypen hinsichtlich ihres Spielverhaltens, deren Basis stellt aber häufig die Einteilung von Bartle aus den 1980er Jahren dar. Viele nachfolgende Theorien verändern oder erweitern diese. Bartles Spielertypen werden nachfolgend in aller Kürze erläutert.

#### Spielertypen nach Bartle

Die sogenannten „Bartle’s Player Types“ definieren sich aus langjährigen Untersuchungen von Spielern, die gemeinsam mit anderen Spielern in einer virtuellen Welt, einem sogenannten „Multi User Dungeon“ (MUD), spielen. Der Schwerpunkt der Untersuchungen lag darin, wie verschiedene Spielertypen das gemeinsame Leben in einem MUD verändern. Und zwar in Abhängigkeit davon, wie sich ein Spielertyp auf jeweils andere auswirkt, welche Spielertypen in einem MUD aktuell vorhanden sind und auch wie viele es davon gibt. Daraus resultierend werden die folgenden vier Spielertypen definiert und in stark vereinfachter Form beschrieben:<sup>76</sup>

- **Achiever:** Der Achiever versucht, sämtliche Spielinhalte bestmöglich zu verstehen und für sich anzuwenden. Durch sein beträchtliches Spielwissen kennt er stets die besten Taktiken.
- **Explorer:** Der Explorer möchte alles Mögliche im Spiel entdecken und ist daran interessiert, Spielinhalte abseits der primären Spielhandlung zu erkunden und zu erledigen.
- **Socializer:** Der Socializer möchte mit anderen Spielern in Kontakt treten und kommunizieren. Er verzichtet auf individuell erreichbare Belohnungen und hilft gerne anderen Mitspielern.
- **Killer:** Der Killer sucht stets nach Möglichkeiten, andere Spieler zu besiegen. Er ist sehr wetteifernd und möchte Siegesvorteile erlangen oder seinem Gegenüber Schaden zufügen.

---

<sup>75</sup> Vgl. Paulin u.a. (2014), S. 732 f.

<sup>76</sup> Vgl. Bartle (1996), Onlinequelle [28.10.2017].

## Unterschiedliche Theorien bei der Einteilung von Spielertypen

Mehrere Beispiele von Spielertypen sollen folgend in Tab. 1 dargestellt werden: in der linken Spalte der Autor und in den rechten die unterschiedlichen Spielertypen. Einige dieser basieren auf Bartles Spielertypen, andere sind wiederum aus diversen Untersuchungen entstanden. Die Darstellung in Tab. 1 zeigt, wie unterschiedlich die Einteilungen sind. Diese unterscheiden sich sowohl in der Anzahl an Spielertypen als auch in den Spielmotiven der einzelnen Spielertypen.

Autor	Unterschiedliche Spielertypen							
<b>Yee</b> <sup>77</sup>	Achievement Player ( <i>Advancement, Mechanics, Competition</i> )			Social Player ( <i>Socializing, Relationship, Teamwork</i> )			Immersion Player ( <i>Discovery, Role-Play, Customization, Escapism</i> )	
<b>Alix</b> <sup>78</sup>	Warrior		Narrator		Strategist		Interactor	
<b>Bartle</b> <sup>79</sup>	Achiever		Explorer		Socializer		Killer	
<b>Baumgartlinger</b> <sup>80</sup>	Kommunikativer Rollenspieler		Anarchist		Ewiger Spieler		Konstrukteur	
<b>Bateman/Boon</b> <sup>81</sup>	Conqueror		Manager		Wanderer		Participant	
<b>Jäger</b> <sup>82</sup>	Freizeitspieler	Gewohnheitsspieler		Intensivspieler	Fantasiespieler		Denkspieler	
<b>Marczewski</b> <sup>83</sup>	Disruptor	Free Spirit	Achiever		Player		Socializer	Philantropist
<b>Laws</b> <sup>84</sup>	Power Gamer	Butt-Kicker	Tactician		Specialist	Method Actor	Storyteller	Casual Gamer
<b>BrainHex</b> <sup>85</sup>	Achiever	Seeker	Socializer		Conqueror	Mastermind	Daredevil	Survivor

Tab. 1: Unterschiedliche Theorien zur Einteilung von Spielertypen, Quelle: Eigene Darstellung.

Busch u.a. kritisieren, dass für die meisten Theorien über Spielertypen keine empirisch nachgewiesenen Studien existieren. Dies umfasst die Unabhängigkeit der einzelnen Spielertypen, nicht vorhandene psychometrische Qualitätskriterien, die Gültigkeit der zielgerichteten Personalisierungsmöglichkeit von Spielen, sowie die generelle Gültigkeit von Vorschlägen einzelner Theorien. Einige Theorien basieren wiederum auf Gamification-Systemen oder auf bereits vorhandenen psychometrischen Modellen, welche nicht oder nicht direkt auf Spiele fokussieren, weshalb es schnell zu Unstimmigkeiten bei den verwendeten Methodologien, der Datenerfassung und den erwarteten Ergebnissen kommen kann.<sup>86</sup>

<sup>77</sup> Vgl. Yee o.J., S. 6, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>78</sup> Vgl. Alix (2005), S. 3 f., Onlinequelle [11.01.2018]

<sup>79</sup> Vgl. Bartle (1996), Onlinequelle [28.10.2017].

<sup>80</sup> Vgl. Baumgartlinger (2012), S. 45 f.

<sup>81</sup> Vgl. Bateman/Boon (2006), S. 58 ff.

<sup>82</sup> Vgl. Jäger (2013), S. 56 ff.

<sup>83</sup> Vgl. Marczewski (2015), S. 65 ff.

<sup>84</sup> Vgl. Laws (2002), S. 4 ff.

<sup>85</sup> Vgl. International Hobo Ltd. (2010), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>86</sup> Vgl. Busch u.a. (2016), S. 147 f.

Weiters würde eine Vielzahl an Theorien von Videospiebertypen einen limitierten Fokus auf einzelne, sehr spezifische Typen von Videospieberten, wie etwa die sogenannten „Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“ (MMORPGs) setzen. Meist existieren jedoch keine eindeutigen Nachweise, ob diese Theorien überhaupt für andere Typen von Spieberten geeignet oder für diese verwendbar sind.<sup>87</sup>

Anders ist dies beim BrainHex-Modell: Dieses soll eine zielführendere Möglichkeit zur Klassifizierung von Videospieberten liefern. Dessen Vorteil läge gegenüber den anderen Theorien vor allem darin, dass es nicht für einen speziellen Spiebertypus, sondern für sämtliche Videospieberten als auch Brettspieberten anwendbar sei.<sup>88</sup>

Außerdem eigne sich das BrainHex-Modell sehr gut, um die Präferenzen von Spiebertypen innerhalb einer gewissen Zielgruppe zu erforschen und dann Spieberten mit entsprechenden Elementen zu designen, die die jeweilige Zielgruppe dadurch besonders attraktiveren und so fesselnde Begeisterung erzeugen. Allgemein unterstütze das BrainHex-Modell dabei, Motivationen, Bedürfnisse und Verhalten für Videospieberten und während des Videospiebertens zu identifizieren und zu verstehen.<sup>89</sup>

Folglich scheint das BrainHex-Modell ein sehr vielversprechendes Modell für die praktische Anwendung im Kontext dieser These zu sein. Aus diesem Grund soll es den übrigen dargestellten, mehrheitlich stark kritisierten Theorien in Tab. 1 vorgezogen und nachfolgend näher beschrieben werden.

### **Das BrainHex-Modell**

BrainHex ist ein Modell der International Hobo Ltd., welche sich seit 1999 im Vorfeld der Entwicklung von neuen Modellen des Spiebertens beschäftigt, um zu verstehen, wie und warum Spieberten Videospieberten, Brettspieberten und Spieberten im Allgemeinen spielen. Ihr Ziel ist es dabei, die Entwicklung von „besseren Spieberten für Jedermann“ zu unterstützen und die Gründe herauszufinden, warum manche Spieberten von einigen Spieberten hoch geschätzt werden und gleichzeitig bei anderen Spieberten gänzlich unbeliebt sind. Dabei ist BrainHex das Ergebnis langjähriger neurobiologischer Forschungsarbeiten. Die Erkenntnisse sind in den Bereichen des Spiebertendesigns und der Spieberterbegeisterungsmodelle anerkannt.<sup>90</sup>

BrainHex wurde im Jahre 2009 auf der Grundlage und als Evolution anderer Versuche entwickelt, um ein „Zufriedenheitsmodell“ für Spieberten zu erstellen. Es differenziert zwischen den folgenden sieben verschiedenen Profilen von Spieberten mit unterschiedlichen Charakteristika und Präferenzen: Seeker, Achiever, Conqueror, Mastermind, Socializer, Daredevil und Survivor. Jede dieser sieben Profile beschreibt, wie der jeweilige Spieberten spielt, was ihn motiviert, wie dessen Erwartungen an Spieberten lauten und welche Art von Spiebertenmechanismen und -ergebnissen er bevorzugt.<sup>91</sup>

Das Modell bietet einen vielversprechenden Ansatz, der die bestehende Erforschung von Spiebertentypen um eine vielfältigere Reihe von Spiebertentypen ergänzt. Es konnte in den vergangenen Jahren bereits seine Verwendung in zahlreichen modernen Studien zur Untersuchung von Spiebertentypen verzeichnen.<sup>92</sup>

---

<sup>87</sup> Vgl. Busch u.a. (2016), S. 148.

<sup>88</sup> Vgl. International Hobo Ltd. (2010), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>89</sup> Vgl. Nacke u.a. (2014), S. 62.

<sup>90</sup> Vgl. International Hobo Ltd. (2010), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>91</sup> Vgl. Paulin u.a. (2014), S. 733.

<sup>92</sup> Vgl. Busch u.a. (2016), S. 148.

Für die Visualisierung des BrainHex-Modells existiert ein entsprechendes Logo. Dieses stellt ein Netz von sieben Elementen dar, welches einerseits für die sieben Spielerklassen steht (Vgl. Abb. 10) und andererseits die aktiven Bereiche des Gehirns und die dabei ausgeschütteten Hormone verdeutlicht (Vgl. Abb. 11). In der folgenden Abb. 10 ist das BrainHex-Logo in zweifacher Ausführung dargestellt: inhaltslos (links) und mit den sieben unterschiedlichen Spielerklassen (rechts):

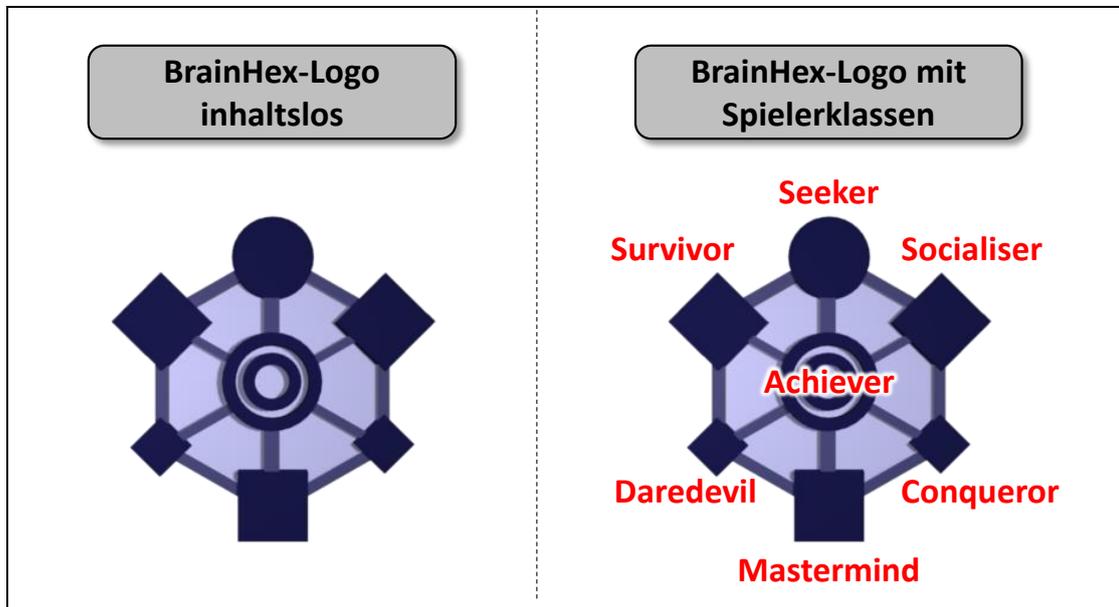


Abb. 10: Logo des BrainHex-Modells, Quelle: International Hobo Ltd. (2010) (leicht modifiziert), Onlinequelle [11.01.2018].

Die International Hobo Ltd. offeriert auf ihrer Website einen kostenlosen Online-Test zur Ermittlung der primären BrainHex-Spielerklasse und der Sub-Typen. Der Test besteht aus insgesamt drei Teilen:

1. **Fragen zur Person:** Alter, Geschlecht, Herkunft, Spielverhalten, favorisierte Spiele, usw.
2. **Quiz:** 21 Fragen über die eigene Einstellung zu unterschiedlichen Spielsituationen, jeweils mit Antwortmöglichkeiten auf einer fünfstufigen Likert-Skala von „I love it“ bis „I hate it!“.
3. **Prioritätenbewertung:** Sieben Aussagen, welche die jeweilige Präferenz mit einer Ziffer von „1 (worst)“ bis „7 (best)“ bewerten, wobei jede Ziffer genau einmal verwendet werden darf.

Als Testergebnis wird die BrainHex-Klasse, die BrainHex-Subklasse, eine quantitative Darstellung der erreichten Punkte in allen sieben Spielerklassen sowie eine kurze textliche Beschreibung ausgegeben. Mit den so generierten Daten der Teilnehmer finden anonyme Auswertungen zur tieferen Analyse des BrainHex-Modells statt, um die Erreichung des „ultimativen Ziels“ der International Hobo Ltd., „bessere Spiele für Jedermann herstellbar zu machen“ zu unterstützen. Weiters führt die International Hobo Ltd. aus, dass sämtliche Forschungsarbeiten öffentlich uneingeschränkt zur Verfügung gestellt werden, damit jeder die Möglichkeit erhält, eigene interessante Entdeckungen zu machen. Mit Stand 2011 verzeichnet der BrainHex Online-Test eine Anzahl von mehr als 60.000 Teilnahmen.<sup>93</sup>

<sup>93</sup> Vgl. International Hobo Ltd. (2010), Onlinequelle [11.01.2018].

Das BrainHex-Modell besagt, dass jede der sieben Spielerklassen einen besonderen Spielstil verfolgt, bei welchem jeweils ein eigener Teil des Gehirns aktiviert wird. Als Reaktion auf das Spielverhalten der jeweiligen Klasse findet im Körper beim Spielen eine Ausschüttung unterschiedlicher Hormone statt, die für ein positives Spielerlebnis in Form von Neugierde, Triumph, des Sozialisierens oder in Form von Erreichen von Zielen sorgen.<sup>94</sup>

Abb. 11 zeigt links das BrainHex-Logo mit den jeweils aktivierten Bereichen des Gehirns in Rot und die entsprechend vom Körper ausgeschütteten Hormone in Schwarz. Im rechten Teil der Abbildung befinden sich die sieben Spielerklassen mit einer symbolischen Darstellung der relevanten Bereiche je Spielerklasse.

Für den „Seeker“ ist so beispielsweise das Lustzentrum „Nucleus Accumbens“ mit der Ausschüttung des Glückshormons „Dopamin“ und der „Hippocampus“ mit der Ausschüttung von Endomorphinen von hoher Relevanz.

Unter genauerer Betrachtung ist zu erkennen, dass der Nucleus Accumbens mit der Ausschüttung von Dopamin bei jedem der sieben Spielerklassen eine zentrale Rolle für das Spielerlebnis darstellt. Daher befindet sich dieses auch im Mittelpunkt des BrainHex-Logos.<sup>95</sup>

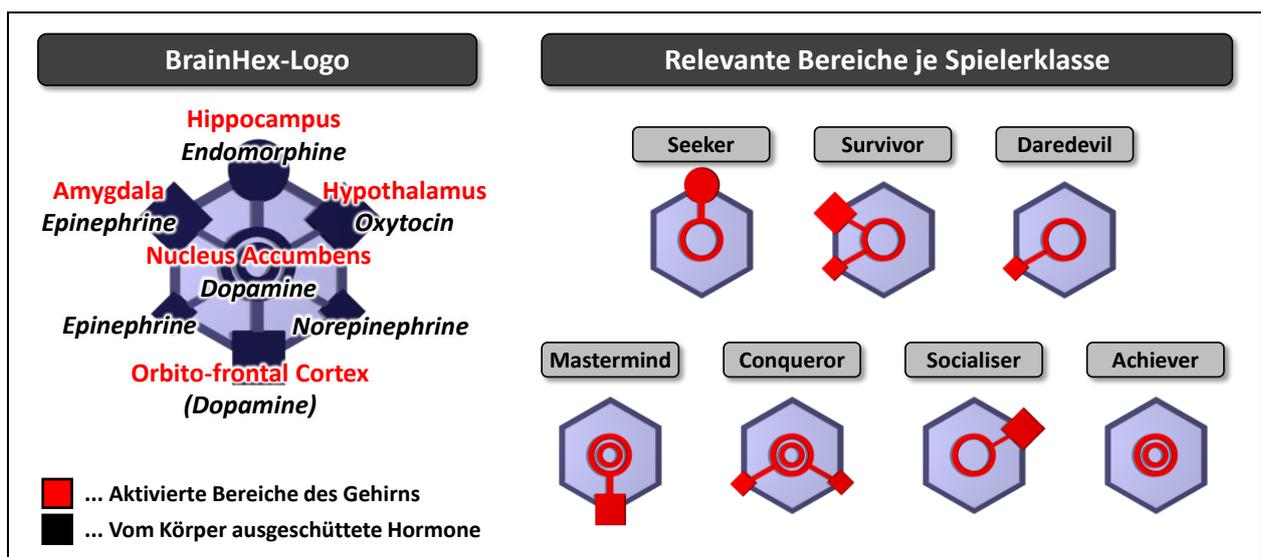


Abb. 11: BrainHex: Aktivierte Gehirnbereiche und vom Körper ausgeschüttete Hormone je Spielerklasse, Quelle: In Anlehnung an International Hobo Ltd. (2010), Onlinequelle [11.01.2018].

Hinweisend auf den Schwerpunkt dieser Thesis „Identifikation von Kundenbedürfnissen“, soll auf nähere Details über die aktivierten Bereiche des Gehirns, die vom Körper ausgeschütteten Hormone und deren entsprechende Aufteilung je Spielerklasse nicht näher eingegangen werden. Wohl aber spielt die Differenzierung der sieben Spielertypen eine maßgebende Rolle bei der möglichen Bedürfniserfüllung der jeweiligen Kunden. Aus diesem Grund erfolgt eine nähere Beschreibung dieser auf der nächsten Seite.

<sup>94</sup> Vgl. International Hobo Ltd. (2010), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>95</sup> Vgl. International Hobo Ltd. (2010), Onlinequelle [11.01.2018].

Die sieben Spielerklassen des BrainHex-Modells werden folgendermaßen beschrieben:<sup>96</sup>

1. **Seeker** (*Sucher*): Der Seeker mag es, erstaunliche und sonderbare Dinge zu finden. Er ist sehr neugierig, zeigt unermüdliches Interesse an Neuem. Der Seeker genießt die Ausschüttung von Endorphinen, wodurch seine Sinne stimuliert und angenehme Erinnerungen an das Spiel wachgerufen werden. Typische Aussage: „Ich frage mich, was da drüben noch sein könnte...“.
2. **Survivor** (*Überlebenskünstler*): Der Survivor genießt Situationen der extremen Spannung während der Flucht vor erschreckenden Bedrohungen. Er mag es, wenn sein Herz vor Spannung pocht und reitet stets knapp an der Furchtgrenze. Nach Momenten der Furcht genießt es der Survivor, wieder auf sicherem Boden zu stehen. Furcht führt zur Ausschüttung großer Mengen an Adrenalin, welche den Effekt des Glückshormons Dopamin intensiviert. Eine häufige Aussage lautet etwa: „Ich werde einen Weg finden, um lebend wieder davonzukommen“.
3. **Daredevil** (*Draufgänger*): Der Daredevil liebt den Nervenkitzel des Jagens, die Aufregung beim Eingehen von Risiken und dem generellen Leben am Limit, während er aber gerade noch die Kontrolle über das Spielgeschehen hat. Eine Aussage, die von ihm stammen könnte, wäre etwa: „Egal, was ich spiele. Ich spiele es stets in Eile und Hochbetrieb“.
4. **Mastermind** (*Superhirn*): Der Mastermind liebt teuflisch schwierige Rätsel und das Austüfteln eigener Strategien. Er ist stets auf der Suche nach den effizientesten Entscheidungen und besten Vorgehensweisen. Eine typische Aussage des Masterminds lautet „Ich weiß ganz genau, was ich tun muss, um an das Ziel zu gelangen“.
5. **Conqueror** (*Eroberer*): Der Conqueror erfreut sich daran, um Kopf und Kragen zu kämpfen und unermesslich starke, beinahe unbesiegbare Gegner zu besiegen, sowohl menschliche als auch computergesteuerte. Dabei lässt er nicht locker, bis er sein Ziel erreicht. Er entwickelt hierbei intensive Emotionen, die ihn stark und ehrgeizig machen. Der Conqueror äußert sich mit Aussagen, wie „Niemand kann mich besiegen!“.
6. **Socializer** (*Der Gesellige*): Beim Socializer dreht sich alles rund um andere Menschen. Er mag es, mit ihnen zu plaudern, ihnen zu helfen, von ihnen unterstützt zu werden und einfach in deren Nähe zu sein. Wenn er mit anderen in Kontakt ist, fühlt er eine gewisse Zusammengehörigkeit. Er baut gegenüber anderen Spielern auch recht schnell Vertrauen auf und bietet mit Fragen, wie „Kann ich dir irgendwie helfen?“ gerne seine Hilfe an.
7. **Achiever** (*Der Zielorientierte*): Der Achiever strebt danach, das Spiel zu 100 Prozent fertigzuspielen und alles zu erreichen, was erreicht werden kann. Keine Strapaze ist ihm zu mühsam, egal, wie gering die Belohnung ausfällt. Eine häufige Aussage ist: „Ich schaffe das!“.

## Resümee

Zuerst wurden mehrere Theorien zur Einteilung von Videospielern erörtert. Die nach Tab. 1 erläuterte Kritik zeigt, dass das BrainHex-Modell die zweckdienlichste Theorie für den praktischen Teil dieser Thesis zu sein scheint, weshalb er dort auch seine Anwendung finden soll. Im nächsten Abschnitt wird näher auf die bereits angedeutete Bedarfsgruppe der Generation „Millennials“ eingegangen.

---

<sup>96</sup> Vgl. International Hobo Ltd. (2010), Onlinequelle [11.01.2018].

## 2.3 Bedarfsgruppe „Millennials“

Bisher wurde in der Thesis die Generation „Millennials“ und deren Verbindung zum Glücks- und Videospiele bereits mehrfach erwähnt. Dieser Abschnitt soll nun dazu dienen, um die Generation aufschlussreich zu beschreiben und aufzuzeigen, warum diese für das behandelte Thema von Relevanz ist. Zuerst erfolgt die Darstellung der Generation als solche. Insbesondere wird hier näher auf demografische Informationen sowie auf einen groben Vergleich mit anderen Generationen eingegangen. Danach werden zwei sogenannte „Personas“ von Millennials erstellt, um ein „Hineinversetzen“ in diese Spielergeneration zu vereinfachen und um sie besser verstehen zu können. Damit soll es erleichtert werden, deren Bedürfnisse im praktischen Teil besser zu verstehen und zu identifizieren.

### 2.3.1 Die Generation „Millennials“

Generationen sind analytische Konstrukte von Bevölkerungsgruppen, die von Experten untersucht und im weiteren Schritt voneinander abgegrenzt werden. Es steckt viel Arbeit und Zeitaufwand dahinter, hier einen fachgemäßen, vom Volke ausgehenden Konsens zu entwickeln, der die Grenzen zwischen einer Generation und der nächsten deutlich macht. Solche Grenzen können durch unterschiedlichste Einflüsse auf die Gesellschaft gezogen werden. Millennials (deutsch „Jahrtausender“) sind beispielsweise eine solche Generation. Der Generation der Millennials gehören jene Menschen an, die in etwa zwischen 1981 und 1995 geboren wurden.<sup>97</sup>

Der Grund ihrer Abgrenzung basiert mitunter darauf, dass diese Generation zur Jahrtausendwende die jüngste Generation ausmachte und für sie „der Ernst des Lebens“, also Schule, Ausbildung oder Studium, in etwa zu dieser Zeit begann. Ein Synonym für „Millennials“ ist auch die Bezeichnung „Generation Y“, welche alphabetisch an die Vorgängergeneration „Generation X“ anknüpft. Die Nachfolgenergeneration der Generation Y wird folglich als „Generation Z“ bezeichnet. Millennials werden als die alles in Frage stellende und als die stets hinterfragende Generation bezeichnet, weshalb an Stelle des Y in „Generation Y“ auch oft der englische Begriff „Why“ (deutsch: „Warum“) verwendet wird. Im Wesentlichen sind Millennials die Kinder der sogenannten Generation „Baby Boomers“, welche die Vorgänger der Generation X sind. Derzeit sind Millennials häufig noch Studierende oder junge Beschäftigte und befinden sich weitgehend noch am Anfang des Erwerbslebens und vor der „Rushhour des Lebens“. Die Rushhour des Lebens ist jene Zeit, in der aufgrund des Alters eine Vielzahl an beruflichen und privaten, lebensverändernden Entscheidungen zu treffen sind.<sup>98</sup>

Millennials sind aktuell die vermutlich am häufigsten und am detailliertesten analysierte Generation bisher. Folglich gibt es über diese Generation zahlreiche Informationen und zwar aus unterschiedlichsten Perspektiven und in verschiedensten thematischen Schwerpunkten. Obwohl sich manche Informationen teilweise widersprechen, könne in Summe ein recht klares Bild der Millennials zusammengefasst werden.<sup>99</sup>

---

<sup>97</sup> Vgl. Fry (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>98</sup> Vgl. Klaffke (2014), S. 13, Klaffke (2014), S. 59 f.

<sup>99</sup> Vgl. Cooper (2012), S. 3.

Abb. 12 zeigt die aktuell präsentesten Generationen gegenüberstellend im Fortschritt des Erwerbslebens per Stand 2014. Horizontal, entlang der unteren Kante der Abbildung wird der Zeitverlauf in Jahren darstellt, beginnend im Jahre 1950 und endend in 2090. Je Generation wird das Erwerbsleben zeitlich verschoben, in die folgenden drei Bereiche gegliedert: Sozialisation, Erwerbsphase und Ruhestand. Während sich die Nachkriegs-Generation kurz vor dem Ruhestand und die Baby Boomers bereits fortgeschritten in der zweiten Hälfte der Erwerbsphase befinden, stehen die Generation X und Y in der ersten Hälfte bzw. am Anfang der Erwerbsphase. Generation Z ist derzeit noch in der Phase der Sozialisation und demnach in der Regel noch nicht erwerbstätig.

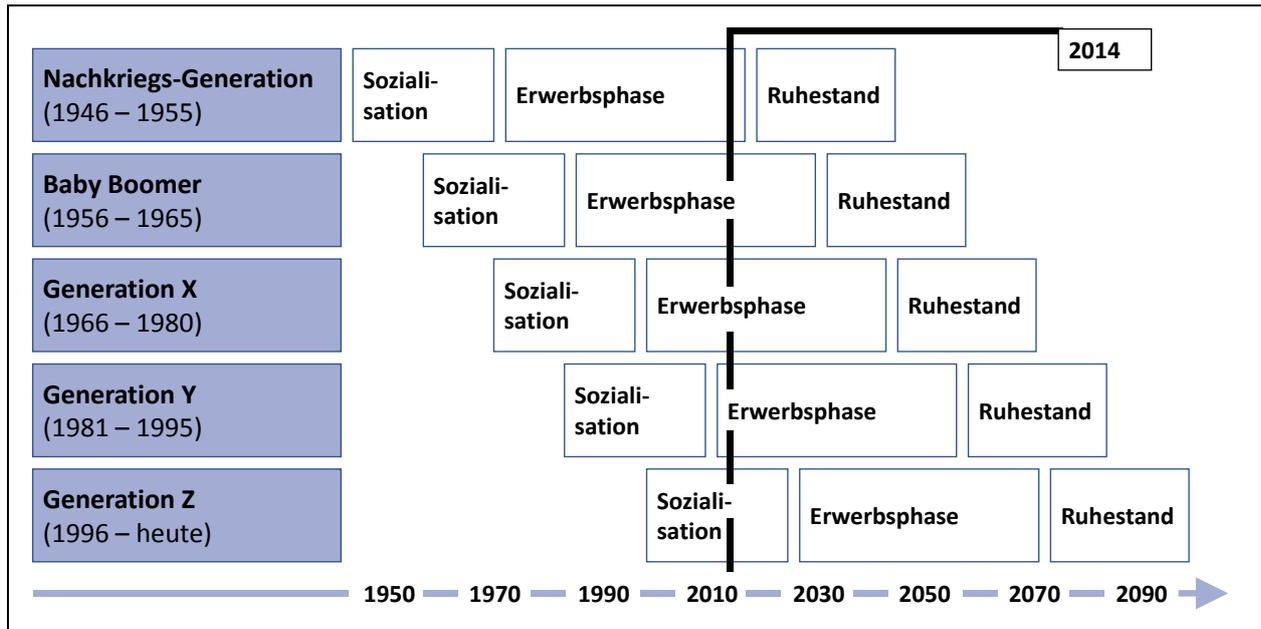


Abb. 12: Generationen im Erwerbsleben, Quelle: Klaffke (2014), S. 12.

Obwohl Millennials erst am Beginn der Erwerbsphase sind, sagen Prognosen voraus, dass sie die dominante Generation hinsichtlich Einkommen, Wohlstand und Konsum sein werden. Im Jahre 2015 haben Millennials die bis dahin einkommenreichste Generation, die Baby Boomers, eingeholt und spätestens 2020 soll ihr Einkommen auch das der Generation X übersteigen. Diese Entwicklung soll auch aus der in Abb. 13 dargestellten Einkommensprognose in den USA entnommen werden:<sup>100</sup>

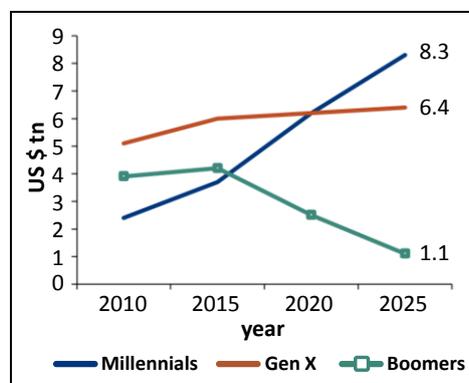


Abb. 13: Einkommensprognose unterschiedlicher Generationen in den USA, Quelle: Clegg (2015), Onlinequelle [28.10.2017].

<sup>100</sup> Vgl. Stocker (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

Einen weiteren Generationenvergleich stellt Abb. 14 dar:

Links ist die Weltbevölkerung unterteilt nach Generationen und Geburtsjahr dargestellt. Hieraus ist ersichtlich, dass Millennials zu diesem Zeitpunkt die bevölkerungsreichste Generation der Erde sind.

Rechts befindet sich die prognostizierte Entwicklung der Generationen in den USA, von 2015 bis 2050. Während die Silent Generation bis etwa 2045 verstorben sein wird, schrumpft auch die Zahl der Baby Boomers und der Generation X. Die Bevölkerungsanzahl der Millennials entspricht bereits 2015 in etwa der der Boomers. Der große Unterschied ist jedoch, dass die Bevölkerung der Boomers ab diesem Zeitpunkt kontinuierlich fällt.

Anmerkung des Verfassers: Eine Zunahme der Bevölkerungsgruppe der Millennials nach dem Jahre 1995 ist verständlicherweise nicht möglich. Die in Abb. 14 ersichtliche, leichte Zunahme an Millennials in den USA zwischen den Jahren 2015 und 2030 ist vermutlich auf Einwanderungen in die USA innerhalb dieser Zeitspanne zurückzuführen.

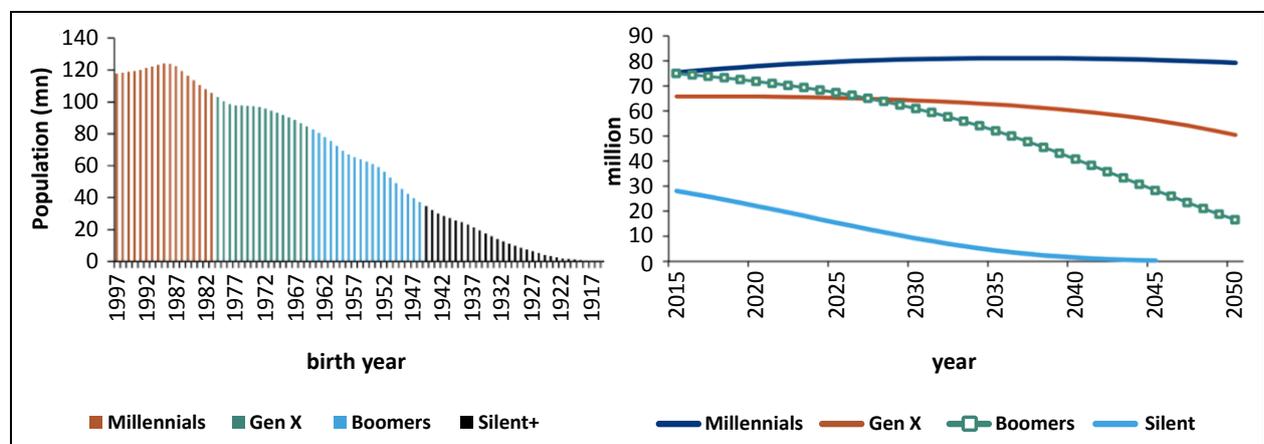


Abb. 14: Generationenvergleich der Bevölkerung: Geburtenzahl weltweit (links) und Bevölkerungsentwicklung in den USA (rechts), Quelle: Clegg (2015) (leicht modifiziert), Onlinequelle [28.10.2017].

## Resümee

Millennials sind als die derzeit bevölkerungsreichste Generation, deren Kaufkraft in den nächsten Jahren weiterhin stark steigen wird, ein äußerst wichtiges Marktsegment für Unternehmen.

So soll die Kaufkraft der Millennials in den USA während der letzten Jahre von etwa 125 Milliarden US-Dollar auf rund 890 Milliarden US-Dollar angestiegen sein.<sup>101</sup>

Durch diese Entwicklung wird das enorme Marktpotenzial durch Millennials erkenntlich. Für zahlreiche Unternehmen entsteht so mehr oder minder die Notwendigkeit, Millennials mehr und mehr in den Vordergrund des Produktangebots zu stellen. Besonders wichtig ist es folglich auch, deren Bedürfnisse zu identifizieren, diese durch Produkte und Dienstleistungen zu befriedigen und diese kaufstarke Generation damit für sich als Kunden zu gewinnen.

Im nächsten Unterabschnitt erfolgt eine kurze Einführung in die sogenannte Methode der „Persona“, die zwei typische Millennials im abschließenden Schritt detailliert beschreiben soll.

<sup>101</sup> Vgl. Cooper (2012), S. 14.

### 2.3.2 Vorbereitung zur Erstellung von Personas

Personas sind fiktive Personen, die typische Nutzer eines Produktes oder einer Dienstleistung darstellen. Sie beinhalten die wichtigsten Eigenschaften von einer gewissen Zielgruppe und sollen dabei unterstützen, deren Bedürfnisse zu verstehen und zu beschreiben. Es ist jedoch nicht immer ausreichend, Personas einfach nur zu erfinden und ihnen mögliche Ziele, Motivationen und Wünsche zuzuordnen. Stattdessen sollten sie auf Basis möglichst realer Informationen erstellt werden.<sup>102</sup>

Diese Informationen über die Personas können einerseits qualitativ oder quantitativ, beispielsweise mittels Umfragen, Usability-Tests oder Feedbackgesprächen erhoben werden. Andererseits können sie jedoch auch aus öffentlichen Quellen, wie Marktdaten, Zielgruppenanalysen, statistischen Amtserhebungen und anderen Quellen stammen. Im Optimalfall werden Informationen aus möglichst vielen, möglichst unterschiedlichen Quellen extrahiert, damit die Persona nicht auf Interpretationen einzelner Quellen basiert, sondern ein recht weitreichendes Gesamtbild auf Basis unterschiedlichster Quellen repräsentiert.<sup>103</sup>

Personas wurden erstmals im Jahre 1999 von Alan Cooper vorgestellt. Diese spielen aber auch heute noch eine fundamentale Rolle für die benutzerzentrierte Entscheidungsfindung. Personas haben sich als besonders effektiv erwiesen, um den Fokus und das Design auf spezifische Nutzer auszurichten und um bei ihnen Begeisterung zu erzeugen. Außerdem steigt die Wahrscheinlichkeit maßgebend, dass die Ergebnisse durch die Anwendung der Persona wichtige Erwartungen erfüllen oder sogar übertreffen.<sup>104</sup>

Wenn das Persona-Konzept auch simpel klingen möge, so steckt die Schwierigkeit im Detail: Es geht nicht nur darum, eine Persona auf Basis unterschiedlichster Quellen zu erstellen, sondern vor allem darum, eine möglichst präzise Beschreibung des Nutzers und dessen wirklicher Bedürfnisse zu erhalten. Am Ende des Tages sollen schließlich die wirklich wichtigen und relevanten Persönlichkeits- und Charaktermerkmale beschrieben sein. Diese sollen wiederum helfen, den Nutzer besser kennenzulernen und Rückschlüsse auf sein Verhalten ziehen zu können, damit dessen Bedürfnisse auch tatsächlich befriedigt werden können.<sup>105</sup>

Bei der Erstellung der Persona gilt es, verschiedene Profil-Informationen zu beantworten. Hierzu zählen etwa allgemeine Charakteristika, wie Alter, Geschlecht, Wohnort, Familienstand, Ausbildung und Job. Um jedoch detaillierter auf das Nutzerverhalten und im weiteren Sinne auf die Bedürfnisbefriedigung des Nutzers eingehen zu können, sind oft spezifischere Kategorien notwendig. Dies könnten beispielsweise persönliche Interessen, Freizeitverhalten, finanzielle Lage und Art der Informationskanäle sein. Die Wahl der Kategorien kann je nach Branche und Zweck der Persona stark variieren und beliebig erweitert oder gekürzt werden. Im Allgemeinen geht es jedoch darum, mithilfe der unterschiedlichen Kategorien ein möglichst klares Bild von der Persona für die jeweilige Anwendung zu finden.<sup>106</sup>

---

<sup>102</sup> Vgl. Cooper (2004), S. 123 f.

<sup>103</sup> Vgl. Zeidler (2010), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>104</sup> Vgl. Browne (2013), S. 1 f.

<sup>105</sup> Vgl. Cooper (2004), S. 123 f.

<sup>106</sup> Vgl. Zeidler (2010), Onlinequelle [11.01.2018].

Die zur Erstellung der Persona gesammelten Informationen sollen, wie in Abb. 15 gezeigt, kategorisiert, gefiltert und schließlich in Form von Persona Deckblättern zusammengefasst werden:

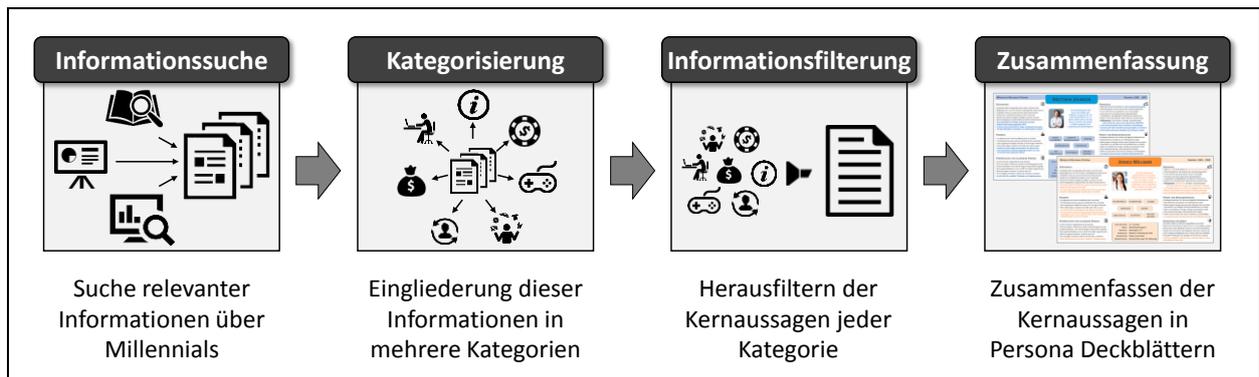


Abb. 15: Prozess der Transformation von recherchierten Informationen zu Persona Deckblättern, Quelle: Eigene Darstellung.

Im folgenden Schritt werden sieben Kategorien genannt, die zur Erstellung einer Persona für den Bereich der Glücksspielindustrie als relevant sein können. Mittels dieser Kategorien soll ein möglichst gutes Verständnis über das Leben der Persona erlangt werden. Die recht breit gefächerten Kategorien wurden für zielführende tieferegehende Recherchen jeweils mit einer oder mehreren Fragestellungen versehen, die es zu beantworten gilt. Die Kategorien und jeweiligen Fragestellungen lauten wie folgt:<sup>107</sup>

### Allgemeine Charakteristika



- Wer ist die Persona (Name, Alter, Geschlecht, Job, Status, Ausbildung, Art des Wohnens)?

### Glücksspiele



- Welches Verhältnis haben Millennials zu Glücksspielen?
- Welche Anforderungen stellen Millennials an Spielangebote von Glücksspielen?

### Videospiele



- Welche Wichtigkeit haben Videospiele und welche Erwartungen/Bedürfnisse bestehen?
- Mit wem, wie und wie oft wird was gespielt?

### Finanzen



- Welchen Wert hat Geld und wie wird damit umgegangen?
- Wie steht es um die finanzielle Situation und die Finanzgebarung der Millennials?

### Freizeit und Konsumverhalten



- Wie und womit wird Freizeit verbracht?
- Welches spezielle Konsumverhalten weisen Millennials auf?

### Persönlichkeit und allgemeine Präsenz



- Was sind die Werte und Überzeugungen, die Millennials mitgegeben wurden und wodurch wurden sie geprägt?

### Ausbildung und Arbeit



- Welchen Stellenwert haben Arbeit, persönliche Tätigkeit und Arbeitsumfeld?
- Wie wichtig ist Millennials ihr Arbeitsbeitrag und wie möchten sie wahrgenommen werden?

<sup>107</sup> In Anlehnung an IGT Austria GmbH (2017), Abteilung „Advanced Research & Innovation“, unveröffentlichte Arbeitsblätter.

### 2.3.3 Informationssammlung zur Erstellung amerikanischer Millennial Personas

In diesem Unterabschnitt erfolgt die Sammlung von Informationen zur Erstellung von Millennial Personas. Der Fokus liegt dabei eher auf internationalen und amerikanischen Informationen, die anschließend entsprechend der Kategorisierung im vorigen Unterabschnitt beschrieben werden. Im darauffolgenden Unterabschnitt sollen dann schließlich zwei Millennial Personas, eine männliche und eine weibliche, erstellt werden. Zu diesem Zweck werden die Informationen der sieben Kategorien jeweils differenziert betrachtet: (1) gültig für beide Geschlechter, (2) für das männliche und (3) für das weibliche Geschlecht. Aus Gründen der Kompaktheit und der später folgenden komprimierten Zusammenfassung der Daten als „Persona Deckblätter“, wird in diesem Unterabschnitt auf grafische Darstellungen verzichtet.

#### Allgemeine Charakteristika



Die fünf häufigsten Nachnamen der Einwohner in den USA lauten Smith, Johnson, Williams, Brown und Jones. Weiters existieren auch Quellen, die die häufigsten Vornamen von männlichen und weiblichen Millennials in den USA wiedergeben. So lauten die häufigsten männlichen Vornamen: Michael, Christopher, Matthew, Joshua und Andrew, während folgende Vornamen besonders häufig für weibliche Millennials vergeben wurden: Jessica, Ashley, Samantha, Emily und Elizabeth.<sup>108</sup>

Auch, wenn es unüblich für die Erstellung einer Persona ist, wird das Alter in diesem Fall mit einem Von-Bis-Bereich beziffert, da es sich hier um eine Persona handelt, die konkret die Generation der Millennials repräsentiert. Wie bereits beschrieben, sind Millennials jene, die zwischen 1981 und 1995 geboren wurden und daher per Stand 2017 zwischen 22 und 36 Jahre alt sind.

Gemäß einer Analyse der Gallup Inc. zum Thema „Millennials, Marriage and Family“ sind rund 59 Prozent der Millennials alleinstehend und waren noch nie zuvor verheiratet. Ebenso haben etwa 60 Prozent derselben Millennials keine Kinder.<sup>109</sup>

Die höchsten Prozentzahlen der in den USA lebenden Millennials weist Washington, D.C. (33 Prozent der Bevölkerung), gefolgt von den US-Bundesstaaten Utah (32 Prozent), Alaska (30,2 Prozent), North Dakota (29,6 Prozent) und Texas (29,4 Prozent) auf.<sup>110</sup>

Etwa zwei Drittel der Millennials besitzen noch kein Wohneigentum. Viele genießen es, derzeit noch zu Hause bei den Eltern zu leben, um mehr Geld ansparen zu können. 91 Prozent der Millennials gaben jedoch an, eines Tages ein eigenes Zuhause besitzen zu wollen, während bereits die Mehrheit mit 33,2 Prozent damit rechnet, dass dies in den nächsten drei bis fünf Jahren der Fall sein wird.<sup>111</sup>

Während männliche Millennials hinsichtlich Ausbildung und Berufswünschen vorwiegend an Computern, Technologien, Mathematik, Ingenieurwissenschaften und betriebswirtschaftlichen Bereichen interessiert sind, reizen weibliche Millennials vor allem das Gesundheitswesen, Bildungs- und Erziehungswissenschaften, sowie kaufmännische Tätigkeiten.<sup>112</sup>

---

<sup>108</sup> Vgl. Butler (2016), Onlinequelle [11.01.2018], Oh Baby! Names (2013), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>109</sup> Vgl. Fleming (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>110</sup> Vgl. Maciag (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>111</sup> Vgl. Desjardins (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>112</sup> Vgl. Indeed, Inc. (2016), Onlinequelle [11.01.2018].



## Glücksspiele

Millennials empfinden das derzeitige Angebot an EGMs als langweilig, nicht intuitiv und nicht sozial. Das Ergebnis einer Umfrage besagt, dass nur zehn Prozent der befragten Millennials der folgenden Aussage widersprechen: „Ich würde eher 1.000 \$ in Essen oder Alkohol investieren, anstatt das Geld für Glücksspiele auszugeben“.<sup>113</sup> Dies sei mitunter auch auf das variationsarme Gewinnangebot von Casinos zurückzuführen, welches die Bedürfnisse von Millennials nicht befriedigt. Stattdessen bevorzugt diese Generation eher Belohnungen und Preise, die mit Freunden gemeinsam erspielt oder geteilt werden können. Dies betrifft beispielsweise spezielle Zusatzangebote der Freundesgruppe sowie Restaurant- oder Wellnessgutscheine als auch Getränkegutscheine für den abendlichen Club-Besuch. Ein weiterer Grund, warum Millennials EGMs als unattraktiv empfinden, ist die Tatsache, dass sie verwirrende und schwer überschaubare Umgebungen meiden, wie es in Casinos aufgrund der großen Anzahl an EGMs auf kleinster Fläche oft der Fall ist. Stattdessen ist ihnen Transparenz, Übersichtlichkeit und Bequemlichkeit sehr wichtig. Außerdem ist es eine große Barriere für viele Millennials, Geld in eine EGM zu investieren, ohne deren Spielmechanismen zu kennen. Um dem Abhilfe zu verschaffen, entscheiden sich Millennials für Angebote, mit denen andere Personen in ihrem Interessenskreis bereits besondere Erfahrungen gemacht haben. Dies wird etwa durch Bewertungsmechanismen verschiedenster sozialer Medien ermöglicht. Es spielt übrigens kaum eine Rolle, ob solche Bewertungen von Freunden, Bekannten oder vertrauenswürdigen Fremden abgegeben wurden, solange diese verifiziert sind oder zumindest plausibel erscheinen.<sup>114</sup>

Millennials besuchen Casinos sehr wohl regelmäßig und gerne, allerdings nicht um zu spielen, sondern eher für Einkäufe, Clubbesuche, Restaurantaufenthalte, Essen, Trinken und andere nicht-spielerische Vergnügungen. Dabei spielt das Glücksspielangebot nur eine eher nebensächliche Rolle.<sup>115</sup>

Als besondere Attraktionsfaktoren für Millennials können das Beenden einer Aufgabe oder das Erreichen eines Ziels gesehen werden. Sie sind stets auf der Suche nach Spielelementen, wie Vergnügung, Errungenschaften und erhöhter Chance zu gewinnen. Während Strategie, Wettkampf und Ruhm speziell für männliche Millennials von Bedeutung sind, bevorzugen weibliche Personen der Generation eher soziale und kooperative Spiele, deren Ziele gemeinsam erreicht werden können.<sup>116</sup>

Eine ähnliche Darstellung dieses Spielverhaltens nennt auch Griffiths: Männliche Spieler bevorzugen deutlich Skill gegenüber Glück. Sie möchten ihre Fertigkeiten zur Schau stellen und beweisen, wie gut sie sind. Sie wären für längere Spieldauer auch bereit, mehr Geld ins Spielen zu investieren, wenn sie dafür beispielsweise auf einer Bestenliste genannt würden. Bei weiblichen Spielern ist hingegen eine leichte Präferenz von Glück gegenüber Skill zu erkennen. Um ein adrenalinreiches Erlebnis in der Gruppe zu erfahren, sind sie auch bereit, höhere Geldsummen für eine kürzere Spieldauer zu bezahlen.<sup>117</sup>

---

<sup>113</sup> Vgl. GGRAsia (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>114</sup> Vgl. Coppola (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>115</sup> Vgl. Kent u.a. (2015), S. 36, Kent u.a. (2015), S. 45.

<sup>116</sup> Vgl. Wilson (2013), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>117</sup> Vgl. Griffiths (2007), S. 71 f.

## Videospiele



Millennials sind mit rund 30 Prozent die am meisten spielende Generation (alle unter 18: 26 Prozent; 36 bis 49 Jahre: 17 Prozent; alle ab 50 Jahren: 27%). Im Detail erachten 47 Prozent der Spieler den Kauf von Videospiele für sinnvoller, als den Kauf von Filmen (28 Prozent), dem Bezahlen für Kinobesuche (14 Prozent) und dem Bezahlen für Musik (12 Prozent). Millennial Gamer sind besonders offen für neue technische Geräte und Technologien. Das verdeutlicht auch deren Interesse an VR-Brillen und weiteren VR-Geräten, das größer ist als bei allen älteren Generationen. Denn durch die extreme Einbindung des Spielers ins Spiel ermöglicht VR ein völlig neues und noch realistischeres Spielerlebnis. Millennials stellen modernes Videospiele in das Zentrum aller Unterhaltungsmedien, wobei „modern“ speziell für das Verlangen nach einem sozialen, interaktiven und extrem einbindenden Spielerlebnis steht.<sup>118</sup>

Durch den Einstieg in das Arbeitsleben scheint bei Millennials die Anzahl an Intensivspielern mit stundenlangen Spielsitzungen, mehrmals pro Woche, zu sinken. Zunehmend wichtiger werde für sie vor allem das Spielen als Zeitvertreib, zur Entspannung und Geselligkeit, wobei das Spiel „schnell“ Spaß machen soll. Allgemein gilt: Je älter und geschäftiger Spieler werden, desto wichtiger scheinen ihnen schnell unterhaltende Spiele in kurzen Spielsitzungen zu werden. Um sie anzusprechen, ist eine intuitive und schnell erlernbare Steuerung mit vielen Freiheitsgraden und Lösungsmöglichkeiten nötig, die aber dennoch viel Zeit und Übung zur Perfektion verlangt.<sup>119</sup>

Eine Geschlechterdifferenzierung zeigt, dass beide Geschlechter Casual Games sowie Strategie- und Aufbauspiele am liebsten spielen, wobei Männer zusätzlich besonders Renn-, Sport- und Action-Spiele bevorzugen, wohingegen bei Frauen Jump'n'Run-, Puzzle-, Quiz-, sowie Wort-, Kombinations-, Koch- und Tierpflege-Spiele favorisiert werden.<sup>120</sup> Männer investieren gerne mehr Zeit in das Erlernen komplexer Spiele und Steuermanöver, während Frauen dabei vergleichsweise schneller aufgeben. Außerdem bevorzugen Männer Nervenkitzel und Action in riskanten und lebensbedrohlichen Kampfkationen. Frauen suchen indes eher nach freundlichen, lustigen und gewaltfreien Spielszenarien mit schnellem Spielspaß, intensiven Emotionen und Beziehungen.<sup>121</sup>

Yees Untersuchung zeigt, dass die Komponente „Achievement“ mit den Sub-Komponenten Fortschritt, Spielmechaniken und Wettkampf bei Männern besonders stark ausgeprägt ist. Bei Frauen ist eine leichte Dominanz des sozialen Aspekts als auch beim Aspekt des Eintauchens ins Spielgeschehen erkennbar. Während es beiden Geschlechtern wichtig ist, Beziehungen zu anderen Spielern aufzubauen, legen Frauen einen signifikant höheren Wert auf besonders innige und persönliche Beziehungen. Einige Subkomponenten spielen für beide Geschlechter eine ähnlich wichtige Rolle. Diese sind insbesondere das Knüpfen neuer Freunde, Teamwork, Entdeckungen, Rollenspiele sowie die Flucht vor der Realität.<sup>122</sup>

Abgesehen von Casual Games spielen männliche Spieler deutlich mehr als Frauen. Dies trifft vor allem auf Ego-Shooter (fast ausschließlich Männer) aber auch auf MMORPGs (größtenteils Männer) zu.<sup>123</sup>

---

<sup>118</sup> Vgl. Entertainment Software Association (2015), S. 4 ff., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>119</sup> Vgl. Jäger (2013), S. 58 ff.

<sup>120</sup> Vgl. Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken NRW (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>121</sup> Vgl. Jäger (2013), S. 72 ff.

<sup>122</sup> Vgl. Yee o.J., S. 10 ff., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>123</sup> Vgl. Baumgartlinger (2012), S. 62 ff.

## Finanzen



Es ist bekannt, dass viele Millennials in Amerika beträchtlich verschuldet sind, Frauen im Schnitt sogar um zehn Prozent mehr als Männer. Die erhaltenen Kredite verwenden sie fast ausschließlich für die Finanzierung ihrer Ausbildung. Nach der Absolvierung der Ausbildung hat das Zurückbezahlen ihrer Schulden für sie höchste Priorität. So geben etwa drei Viertel der in einer Umfrage befragten Millennials an, sie hätten eine gute Kontrolle über ihren Geldfluss, sodass sie jeden Monat weniger Geld ausgeben als einnehmen, Rechnungen stets zeitgerecht bezahlen, Mahnungen vermeiden und ihre Kreditkartenabrechnungen regelmäßig mit einer einzigen Zahlung begleichen.<sup>124</sup>

Grundsätzlich können Millennials als eine finanziell konservative Generation angesehen werden und sie legen bereits sehr früh Wert darauf, Geld zu sparen. Denn Geld bedeutet für sie „Freiheit und Sicherheit“. Überdies hinaus ist es Millennials sehr wichtig, eines Tages Wohneigentum zu besitzen, trotz der Tatsache, dass sie über weniger Geld verfügen und höher verschuldet sind als frühere Generationen in ihrem Alter. Der Wunsch nach dem Wohneigentum in naher oder ferner Zukunft führt auch dazu, Ausgaben besonders genau zu überwachen und so günstig wie möglich zu leben. Mehr als zwei Drittel der Befragten Millennials geben sogar an, ihre Finanzen zumindest einmal pro Woche zu überprüfen.<sup>125</sup>

Millennials generieren derzeit etwa 20 Prozent weniger Einnahmen als die Generation X im selben Alter. Als ein maßgebender Grund hierfür wird der stark angestiegene Fokus auf Ausbildung und Studium angesehen. Die Folge ist, dass Millennials im Schnitt deutlich später in den Berufsalltag einsteigen, als frühere Generationen. Um ihren Millennial Kindern das Sparen zu erleichtern, bieten ihre Baby Boomer Eltern häufig Unterstützung an: Sie lassen ihre Kinder länger bei sich zu Hause wohnen; sie offerieren ihnen höhere finanzielle Unterstützung bis zum Ende ihrer Ausbildung; sie unterstützen ihre Kinder bei der Finanzierung des ersten Wohneigentums; und sie übernehmen häufiger das Babysitten ihrer Enkel, damit ihre Millennial Kinder leichter die Chance haben, mehr Geld zu verdienen. Durch diese Unterstützung der Eltern können Millennials monatlich etwa zehn Prozent mehr Geld einsparen.<sup>126</sup>

Auch die Gehaltsschere, also der Gehaltsunterschied zwischen Männern und Frauen für dieselbe Arbeit, scheint sich für Millennials allmählich zu schließen. Während des letzten Jahrzehnts sind viele Millennials in die Arbeitswelt eingetreten. Dabei konnte beobachtet werden, dass weibliche Millennials im Schnitt deutlich besser ausgebildet sind als ihre weiblichen Vorfahren einerseits und ihre männlichen Pendants andererseits. Während das Einkommensverhältnis von Frauen zu Männern über alle Generationen hinweg 84 Prozent beträgt, liegt es bei Millennials bei 93 Prozent. Das bedeutet, dass die Gehaltsschere so klein ist, wie nie zuvor. Das bedeutet allerdings auch, dass der Stundenlohn bei neu einsteigenden Millennial Frauen leicht über und bei männlichen Millennials deutlich unter dem Durchschnitt des jeweiligen Geschlechts liegt. Durch bessere Ausbildung, höhere Erwerbsbeteiligung und die gestiegene Präsenz von Frauen in höher qualifizierter Jobs, ist der durchschnittliche Stundenlohn von Frauen in den letzten 30 Jahren um rund 25 Prozent gestiegen.<sup>127</sup>

---

<sup>124</sup> Vgl. Anderson (2015), Onlinequelle [11.01.2018], Women's Policy Research o.J., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>125</sup> Vgl. Fitzgerald/Cha (2015), S. 3 ff.

<sup>126</sup> Vgl. Kramer (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>127</sup> Vgl. Pew Research Center (2013), Onlinequelle [11.01.2018].

## Freizeit und Konsumverhalten



Millennials sind sehr intensive Konsumenten digitaler Medien. Einer Umfrage mit über 1.200 Teilnehmern zufolge, verbringen rund 80 Prozent der Millennials mindestens fünf Stunden ihrer Freizeit pro Woche mit dem Konsumieren digitaler Online-Inhalte. Circa 20 Prozent sogar über 20 Stunden pro Woche. Dies umfasst beispielsweise den Konsum von sozialen Medien, Blog Artikeln, Bildern, Videos, Bewertungen, eBooks, Hörbüchern, Web-Seminaren, Diskussionsforen und einige andere. Über 35 Prozent des Online Konsums geschieht dabei allein zwischen 20:00 Uhr und 24:00 Uhr. Dabei spielt das Endgerät kaum eine Rolle: Notebooks, Desktop PCs und Mobilgeräte werden etwa annähernd gleich häufig für den Online Konsum verwendet. Sogar während Mahlzeiten wird nicht auf diese technologischen Geräte verzichtet: 40 Prozent der Befragten einer Umfrage verwenden technische Geräte, wie Computer oder Mobilgeräte während des Essens.<sup>128</sup> Ihr am häufigsten verwendetes Online Portal zum Teilen von konsumierten Online-Inhalten ist mit über 60 Prozent eindeutig Facebook, weit vor YouTube, Twitter, Instagram etc.<sup>129</sup>

Millennials, vor allem aber männliche, sind hinsichtlich elektronischer Hilfsmittel aller Art die mit Abstand technisch versierteste Generation aller Zeiten. Anstatt sich fertige Pakete und Komplettlösungen zu kaufen, ziehen es Millennials vor, ihre eigenen Lösungen zu kreieren. Sie heißen es auch sehr willkommen, Entwickler als eine Art Mitgestalter zu unterstützen und Zeit dafür aufzubringen, damit sie schließlich Produkte, Produktinhalte und Erfahrungen geboten bekommen, die genau ihre Bedürfnisse erfüllen. Allgemein legen Millennials besonderen Wert darauf, immersive Erfahrungen mit einem sinnvollen Gesamtwert zu erhalten. Im Vergleich zur Generation X ist Millennials das äußere Erscheinungsbild von Produkten weniger wichtig als der Inhalt, der sich wirklich darin befindet. Millennials werden auch als „die soziale Generation“ bezeichnet: Während Angehörige der Generation X bei Angeboten einen größeren Wert auf „Was bedeutet das für **mich**?“ legen, fokussieren sich Millennials mehr auf die Frage „Was bedeutet das für **uns**?“, also für sich selbst und für ihr Umfeld.<sup>130</sup>

Auch hinsichtlich der Markentreue haben Millennials hohe Anforderungen an Hersteller: Ihnen sei es sehr wichtig, dass die Hersteller von Markenprodukten starken Fokus auf die Bedürfnisse ihrer Kunden legen und ihr Feedback in die Markenführung mit einbeziehen. Millennials seien durchaus gewillt, Produkte von unbekannteren Marken zu nutzen, solange ihre Bedürfnisse dadurch besser erfüllt werden. Weiters sind Millennials grundsätzlich eine sehr aufgeschlossene Generation: Wenn neue, vor allem technologische Produkte am Markt verfügbar sind, möchten sie diese unabhängig von der Marke so schnell wie möglich testen. Während ältere Generationen lieber auf fertig ausgereifte Lösungen warten, sind Millennials durchaus dazu bereit, in Kauf zu nehmen, frühere und unvollständige Vorab-Versionen zu testen.<sup>131</sup>

Millennials sind für das Bedürfnis nach atemberaubenden Angeboten jeglicher Art bekannt und suchen stets nach neuen Möglichkeiten, extreme Erfahrungen mit modernen Geräten zu erleben. Sie möchten immer intensivere Erlebnisse in immer kürzeren Zyklen erleben und lieben Adrenalin-Kicks.<sup>132</sup>

---

<sup>128</sup> Vgl. Nielsen N.V. (2015), S. 7, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>129</sup> Vgl. Libert (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>130</sup> Vgl. Coppola (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>131</sup> Vgl. Pew Research Center (2010), S. 25 f., Schwerdt (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>132</sup> Vgl. Shore (2011), Onlinequelle [11.01.2018].

## Persönlichkeit und allgemeine Präsenz



Millennials werden als Generation mit einer recht ausgeprägten Persönlichkeit angesehen. Sie seien sehr optimistisch und idealistisch, emotional und intellektuell aufgeschlossen, sehr teamorientiert und legen Wert auf Vertrauen. Unternehmen gegenüber herrsche jedoch großes Misstrauen, weshalb sie sich von Mitgliedern ihrer sozialen Netzwerke beraten lassen. Weiters bevorzugen Millennials ein großes Maß an Unabhängigkeit und möchten Dinge, die sie sich in den Kopf gesetzt haben, möglichst schnell und ohne zu zögern umsetzen. Ganz nach dem Motto „Lass‘ mich dir zeigen, was ich kann und wie gut ich bin“. Dieses Verhalten wird auch durch die Art und Weise geprägt, wie Millennials arbeiten: Sie bevorzugen „Multitasking“ und erledigen mehrere Aufgaben und Aktivitäten gleichzeitig, auch mit mehreren Geräten, anstatt eine Sache fertigzustellen und erst im Anschluss mit einer neuen zu beginnen.<sup>133</sup>

Im Gegenzug dazu, sehen andere Generationen die Millennials auch als eine stets übertrieben ins Rampenlicht gestellte Generation. Sie seien übermäßig verwöhnt, künstlich hochgelobt, ununterbrochen mit dem Internet und ihren sozialen Netzwerken verbunden und meinen stets, „die Welt verbessern zu müssen“. Außerdem scheinen sie viel langsamer erwachsen zu werden, als vorherige Generationen. Alles geschieht später: Sie binden sich bzw. heiraten später, leben länger bei ihren Eltern und treten später ins Berufsleben ein. Millennials wird daher auch das Motto „30 ist das neue 20“ zugesprochen.<sup>134</sup>

Diese „Verhätschelung“ der Millennials sei vor allem auf die Erziehung ihrer Baby Boomer Eltern zurückzuführen. Sie hätten ihnen ständig eingetrichtert, sie wären extrem „besonders“, jeder würde auf sie hören, alle ihre Wünsche würden in Erfüllung gehen, sie sollen alles und jeden hinterfragen, sich nichts gefallen lassen und stets hohe Anforderungen stellen.<sup>135</sup>

Bei Millennials sind die vier zukünftigen Ansprüche „gesund und fit zu bleiben“, „schnell Geld zu verdienen“, „Zeit mit der Familie zu verbringen“ und „eine erfüllende Arbeit zu verrichten“ deutlich gleichgewichteter als bei früheren Generationen.<sup>136</sup> Allgemein gilt jedoch, dass Millennials nicht zwingend danach streben, das größtmögliche Gehalt oder das bestmögliche Büro zu bekommen, sondern eher eine bedeutungsvolle und sinnvolle Arbeit verrichten möchten („*Make meaning instead of money*“).<sup>137</sup>

Eine kurze Betrachtung der Arbeitswelt zeigt vor allem einen markanten Umschwung, was die allgemeine Einstellung gegenüber Frauen betrifft. Wie bereits beschrieben, erklimmen Frauen immer höhere Stufen der Karriereleiter. Sie haben oft eigene Herangehensweisen, Aufgaben zu erledigen. Während Frauen früherer Generationen diese Herangehensweise eher für sich behalten haben, sind Millennial Frauen bestrebt, diese auch zu teilen. Es hat sich gezeigt, dass Millennial Männer gegenüber „weiblichen Vorgehensweisen“ im Schnitt viel aufgeschlossener sind, als Männer früherer Generationen. Dies soll auch damit zu tun haben, dass Millennials es gewöhnt sind, mit der Präsenz weiblicher Führungskräfte aufzuwachsen, diese als ebenbürtig ansehen und auch bedingungslos als solche akzeptieren.<sup>138</sup>

---

<sup>133</sup> Vgl. Mann/Özözer (2009), S. 126 f.

<sup>134</sup> Vgl. Robinson (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>135</sup> Vgl. Sinek (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>136</sup> Vgl. Nielsen N.V. (2015), S. 6, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>137</sup> Vgl. Asghar (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>138</sup> Vgl. Turner (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

## Ausbildung und Arbeit



Während der letzten Dekade ist ein Großteil der Millennials ins Arbeitsleben eingetreten. Millennials sind die bisher am höchsten ausgebildete Generation und es hat sich gezeigt, dass ihnen eine solide Ausbildung vor Arbeitsantritt wichtig ist, um in eine sichere Zukunft schauen zu können. Vor allem weibliche Millennials scheint die Karriere im Vergleich zu Frauen früherer Generationen immer wichtiger zu werden. Das spiegelt sich auch bei der Ausbildung wieder: In sämtlichen Staaten der USA besitzen mehr weibliche Millennials einen Bachelorabschluss als männliche. Weiters besetzen bereits mehr Millennial Frauen (34,2 Prozent) leitende Stellen als Millennial Männer (25,4 Prozent). Der Wunsch nach einer geschäftsführenden Rolle in der Zukunft erstreckt sich jedoch umgekehrt: So geben 70 Prozent männliche und 61 Prozent weibliche Millennials an, dass sie eines Tages gerne ein Topmanager wären. Das ist ein signifikant höherer Anteil, verglichen mit Befragten der Generationen X und Baby Boomers.<sup>139</sup>

Asghar beschreibt, dass Millennials in der Arbeitswelt schwierig zu führen sind. Während Zugehörige der Generation X ihren Vorgesetzten als absoluten Experten mit hart erkämpften Fähigkeiten und viel Erfahrung sehen, tendieren Millennials dazu, die Autorität der Vorgesetzten in Frage zu stellen. Symbolisch betrachtet würde Generation X auf die Aufforderung, so hoch wie möglich zu springen, mit „War das hoch genug?“ antworten, während Millennials ihre Augenbrauen verziehen und nach dem Grund dahinter fragen würden. Weiters sei Generation X durch Strukturiertheit, Pünktlichkeit und Geradlinigkeit geprägt, während Millennials eher das Gegenteil zugesprochen wird. Millennials würden hingegen sehr durch Freiheit, eine ausgewogene Work-Life Balance und durch das Zusammenarbeiten mit anderen, gleichgesinnten Menschen motiviert. Sie seien sehr wohl motiviert, engagiert zu arbeiten und stets für das Unternehmen da zu sein, solange es sich um ein flexibles Arbeitsverhältnis handle und ihnen bei Bedarf die Möglichkeit gegeben würde, die Arbeit am Bürotisch kurzzeitig für einen Spaziergang zurücklassen zu können. Frühere Generationen bemängeln an Millennials vor allem deren schnelles „von einer Sache zur nächsten Springen“ und das Abgeben halbfertiger Lösungen.<sup>140</sup>

Das geht auch damit einher, dass sich Millennials Methoden zur Erledigung von Aufgaben angeeignet haben, die für frühere Generationen neu, nicht nachvollziehbar oder völlig unvorstellbar sind.<sup>141</sup>

Hinsichtlich Jobloyalität kann gesagt werden, dass die Wahrscheinlichkeit bei Millennials, verglichen mit Generation X und Baby Boomers, zwei Mal so häufig ist, ihren derzeitigen Job nach einer Dauer von zwei Jahren zu verlassen. Bekommen Millennials durch ihren Job nicht ihre erwartete Bedürfnisbefriedigung, so würden sie nicht lange zögern, den Job zu wechseln. Von ihrem Job erwarten sich Millennials, dass sie neues Wissen und neue Fähigkeiten erlangen. Ihnen ist es wichtiger, im Job persönliche Erfüllung zu erfahren, anstatt „das große Geld“ zu verdienen.<sup>142</sup>

Die grundsätzlichen Schlüsselwerte von Millennials bezugnehmend auf Arbeit lauten: Sinnhaftigkeit, Zielorientiertheit, Einflussreichtum, Hartnäckigkeit, Toleranz und Multitasking.<sup>143</sup>

---

<sup>139</sup> Vgl. Pew Research Center (2013), Onlinequelle [11.01.2018], Women's Policy Research o.J., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>140</sup> Vgl. Asghar (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>141</sup> Vgl. Robinson (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>142</sup> Vgl. Nielsen N.V. (2015), S. 12, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>143</sup> Vgl. Asghar (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

### 2.3.4 Erstellung zweier Millennial Personas

Auf den nächsten zwei Seiten werden die komprimierten Übersichtsblätter zweier Millennial Personas dargestellt. Sämtliche Informationen auf den beiden Blättern sind eine prägnante Zusammenfassung der im vorhergehenden Unterabschnitt 2.3.3 erarbeiteten Informationen. Die erste Persona ist männlich und wurde „Matthew Johnson“ genannt. Die zweite ist weiblich und heißt „Jessica Williams“.

Beide Personas basieren auf demselben, eigens erstellten Layout. Es gliedert sich in folgende fünf Bereiche:

- **Kopfzeile:** In der Kopfzeile steht eine Überschrift (Männliche bzw. weibliche Millennial Persona), der Name der Persona und der Zeitraum, in dem die Persona geboren wurde, in diesem konkreten Fall der Geburtszeitraum der Generation Millennials.
- **Foto und Statement:** Das Foto und das Statement befinden sich in der Blattmitte, direkt unter dem Namen. Bei Ersterem handelt es sich um ein zufällig ausgewähltes Beispielfoto, um die Persona auf den ersten Blick wiederzuerkennen. Das Statement ist eine prägende Aussage, die von der jeweiligen Persona stammen könnte.
- **Attribute:** Die Attribute befinden sich unter dem Foto und dem Statement in farblich markierten Rechtecken. Diese sind prägnante Adjektive, die die wichtigsten Persona Merkmale beschreiben.
- **Allgemeine Informationen:** Unter den Attributen sind die allgemeinen Informationen zur Persona dargestellt. Diese umfassen Alter, Arbeit, Wohnort, Ausbildung, Familienstand und Wohnsituation der jeweiligen Persona.
- **Erarbeitete Kategorien:** Im linken und rechten Drittel des Blatts sind Kästchen mit den sechs erarbeiteten Kategorien (Glücksspiele, Videospiele, Finanzen, Freizeit und Konsumverhalten, Persönlichkeit und allgemeine Präsenz, Ausbildung und Arbeit) positioniert.

Bei der Beschreibung der erarbeiteten Kategorien wird zwischen drei unterschiedlichen Arten von Informationen differenziert: (1) Informationen, die auf beide Geschlechter zutreffen, (2) Informationen, die explizit die männliche Persona betreffen und (3) Informationen, die explizit die weibliche Persona betreffen. Diese Informationen sind schwarz, blau und orange eingefärbt. Abb. 16 gibt ein Beispiel hierfür, dargestellt für Auszüge aus der Kategorie „Glücksspiele“. Links befinden sich die Informationen für die männliche und rechts für die weibliche Persona.

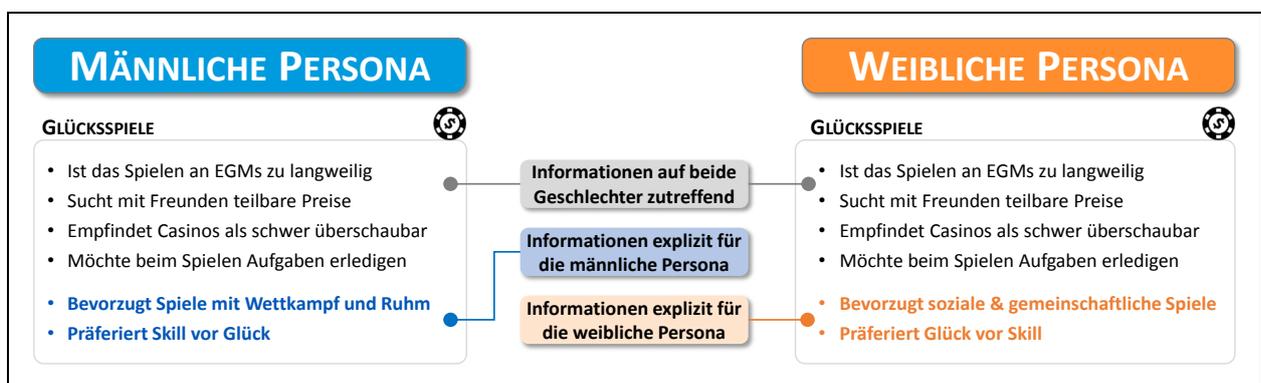


Abb. 16: Erklärung zur Differenzierung der Informationsaufbereitung der Personas, Quelle: Eigene Darstellung.

Männliche Millennial Persona

MÄNNLICHE MILLENNIAL PERSONA
MATTHEW JOHNSON
GEBOREN: 1981 - 1995

### GLÜCKSSPIELE

- Nimmt das Spielen an EGMs als unbefriedigend wahr
- Empfindet Casinos als verwirrend und schwer überschaubar
- Verlässt sich auf Spielbewertungen anderer
- Möchte Preise gerne mit Freunden erspielen und teilen
- Sucht beim Spielen nach Vergnügung, dem Erledigen von Aufgaben und dem Erreichen von Zielen
- **Bevorzugt Spiele mit Strategie, Wettkampf und Ruhm**
- **Präferiert Skill eindeutig gegenüber Glück**

*„Ich mag Videospiele sehr gerne und möchte stets beweisen, wie gut ich bin. Ich spiele hauptsächlich, um ein Spiel zu beherrschen und noch besser zu werden. Das Spielen an EGMs empfinde ich aber als langweilig und unbefriedigend“*

### VIDEOSPIELE

- Spielt **sehr oft** und sieht Spielen als **sehr sinnvolle Zeitinvestition** und als **wichtigstes** Unterhaltungsmedium
- Sucht stets nach extremen und immersiven Spielerlebnissen
- Sieht Spielen als entspannender Zeitvertreib und Spaß
- **Lieblingsspiele:** Casual Games, Strategie- & Aufbauspiele, **Sport, Action, Ego-Shooter, MMORPGs**
- **Sucht nach Nervenkitzel, Fortschritt und Wettkampf**
- **Ist bereit, viel Zeit in das Üben von Spielen zu investieren**
- **Ist auf der Suche nach neuen Gamer-Kontakten**

### FINANZEN

- Ist aufgrund seiner teuren Ausbildung stark verschuldet
- Ist finanziell konservativ und sparsam
- Lebt recht günstig und spart für die eigene Wohnung
- Eltern helfen dabei, monatlich mehr Geld zu sparen
- **Erwirbt ~20% weniger als Generation X in diesem Alter**
- **Sein Stundenlohn als Berufsneuling liegt deutlich unter dem Durchschnitt aller arbeitenden Männer**

extrem  
technikaffin

strategisch

ehrgeizig

wettkämpferisch

ruhmliebend

sehr  
aufgeschlossen

hinterfragend

adrenalin-  
getrieben

### FREIZEIT UND KONSUMVERHALTEN

- Verbringt pro Woche viel Zeit mit digitalem Medienkonsum
- Möchte eigene Lösungen kreieren oder Entwickler unterstützen, um Lösungen für seine Bedürfnisse zu erhalten
- Ist die Optik von Produkten weniger wichtig als der Inhalt
- Stets soziale Betrachtung: „Was bedeutet das für uns?“
- Will technisch Neues schnellstmöglich selbst ausprobieren
- **Ist technisch sehr versiert und besitzt Expertenkenntnisse**

### PERSÖNLICHKEIT UND ALLGEMEINE PRÄSENZ

- Ist sehr innovativ, aufgeschlossen und strebsam
- Sieht Gesundheit, Familienzeit & Job Erfüllung gleichwertig
- Verfolgt das Motto „Lass‘ mich dir zeigen, wie gut ich bin“
- Wird nur langsam erwachsen „20 ist das neue 30“
- Ihm ist wichtiger, Sinnvolles zu leisten als viel zu verdienen
- **Ist offen für „weibliche“ Methoden und Vorgehensweisen**

**ALTER (IN 2017):** 22 – 36 Jahre

**ARBEIT:** Software Entwicklungsingenieur

**WOHNORT:** Washington, D.C.

**AUSBILDUNG:** Bachelor in Software Entwicklung

**FAMILIENSTAND:** Single, keine Kinder

**WOHNSITUATION:** Bei den Eltern (spart für Wohnung)

### AUSBILDUNG UND ARBEIT

- Ist Teil der am höchsten ausgebildeten Generation
- Will vor Annahme einer Aufgabe den Grund verstehen
- Arbeiten gerne mit innovativen Menschen zusammen
- Ist für ständige Verfügbarkeit bereit, will aber Flexibilität
- Persönliche Erfüllung ist ihm wichtiger als viel Geld
- **Ist weniger gut ausgebildet und besitzt einen „niederwertigeren“ Job als viele Frauen in seinem Alter**

Abb. 17: Männliche Millennial Persona aus zugrundeliegenden Recherchen, Quelle: In Anlehnung an IGT Austria GmbH (2017), Abteilung „Advanced Research & Innovation“, unveröffentlichte Arbeitsblätter.

Weibliche Millennial Persona

WEIBLICHE MILLENNIAL PERSONA
JESSICA WILLIAMS
GEBOREN: 1981 - 1995

### GLÜCKSSPIELE

- Nimmt das Spielen an EGMs als unbefriedigend wahr
- Empfindet Casinos als verwirrend und schwer überschaubar
- Verlässt sich auf Spielbewertungen anderer
- Möchte Preise gerne mit Freunden erspielen und teilen
- Sucht beim Spielen nach Vergnügung, dem Erledigen von Aufgaben und dem Erreichen von Zielen
- **Bevorzugt soziale und kooperative Spiele**
- **Präferiert Glück etwas mehr als Skill**

„Ich spiele Videospiele gelegentlich für kurzweiligen Spaß mit intensiven Emotionen und zum Ausbau sozialer Kontakte. Bei EGMs möchte ich gelegentlich meine Fähigkeiten testen, verlasse mich aber auch gerne auf mein Glück“

### VIDEOSPIELE

- Spielt **öfters** und sieht Spielen als **recht sinnvolle Zeitinvestition** und als **wichtiges** Unterhaltungsmedium
- Sucht stets nach extremen und immersiven Spielerlebnissen
- Sieht Spielen als entspannender Zeitvertreib und Spaß
- **Lieblingsspiele: Casual Games, Strategie- & Aufbauspiele, Jump'n'Run, Puzzle, Quiz, Tierspiele**
- **Sucht lustige Szenarien und das Eintauchen ins Spiel**
- **Möchte wenig Zeit in das Üben von Spielen investieren**
- **Baut schnell eine persönliche Beziehung zu Spielern auf**

### FINANZEN

- Ist aufgrund seiner teuren Ausbildung stark verschuldet
- Ist finanziell konservativ und sparsam
- Lebt recht günstig und spart für die eigene Wohnung
- Eltern helfen dabei, monatlich mehr Geld zu sparen
- **Ist ~10% höher verschuldet als viele Männer ihres Alters**
- **Ihr Stundenlohn als Berufsneuling liegt über dem Durchschnitt aller berufstätigen Frauen**

technikerfahren

kontaktfreudig

zwanglos

kollaborativ

gebildet

aufgeschlossen

sinnstiftend

adrenalin-getrieben

### FREIZEIT UND KONSUMVERHALTEN

- Verbringt pro Woche viel Zeit mit digitalem Medienkonsum
- Möchte eigene Lösungen kreieren oder Entwickler unterstützen, um Lösungen für seine Bedürfnisse zu erhalten
- Ist die Optik von Produkten weniger wichtig als der Inhalt
- Stets soziale Betrachtung: „Was bedeutet das für uns?“
- Will technisch Neues schnellstmöglich selbst ausprobieren
- **Ist technisch versiert und besitzt allg. fundierte Kenntnisse**

### PERSÖNLICHKEIT UND ALLGEMEINE PRÄSENZ

- Ist sehr innovativ, aufgeschlossen und strebsam
- Sieht Gesundheit, Familienzeit & Jobberfüllung gleichwertig
- Verfolgt das Motto „Lass' mich dir zeigen, wie gut ich bin“
- Wird nur langsam erwachsen „20 ist das neue 30“
- Ihm ist wichtig, Sinnvolles zu leisten als viel zu verdienen
- **Strebt steile Karriere durch „weibliche Vorgehensweise“ an**

<b>ALTER (IN 2017):</b>	22 – 36 Jahre
<b>ARBEIT:</b>	Marketing Managerin
<b>WOHNORT:</b>	Washington, D.C.
<b>AUSBILDUNG:</b>	Bachelor in Marketing & Sales
<b>FAMILIENSTAND</b>	Single, keine Kinder
<b>WOHNSITUATION:</b>	Bei den Eltern (spart für Wohnung)

### AUSBILDUNG UND ARBEIT

- Ist Teil der am höchsten ausgebildeten Generation
- Will vor Annahme einer Aufgabe den Grund verstehen
- Arbeiten gerne mit innovativen Menschen zusammen
- Ist für ständige Verfügbarkeit bereit, will aber Flexibilität
- Persönliche Erfüllung ist ihm wichtiger als viel Geld
- **Ist höher ausgebildet und besitzt einen „höherwertigeren“ Job als viele Männer in ihrem Alter; Tendenz steigend!**

Abb. 18: Weibliche Millennial Persona aus zugrundeliegenden Recherchen, Quelle: In Anlehnung an IGT Austria GmbH (2017), Abteilung „Advanced Research & Innovation“, unveröffentlichte Arbeitsblätter.

## 2.4 Methoden zur Identifikation von Kundenbedürfnissen

Dieser Abschnitt beschäftigt sich damit, wie Bedürfnisse von Kunden unter der Zuhilfenahme verschiedener Methoden identifiziert werden können. Zuerst wird behandelt, was Kundenbedürfnisse überhaupt sind und warum diese eine solch große Rolle spielen. Im Anschluss daran erfolgt eine Abgrenzung von unterschiedlichen Methoden zur Identifikation von Kundenbedürfnissen, die für den praktischen Teil dieser Thesis als zielführend erachtet werden können. Nachfolgend werden diese Methoden schließlich kurz erläutert.

### 2.4.1 Die Bedeutung von Kundenbedürfnissen

Ganz allgemein kann unter „Bedürfnis“ der Ausdruck eines Mangels an Zufriedenstellung verstanden werden.<sup>144</sup> Dabei wird zwischen natürlichen, gesellschaftlichen und Grundbedürfnissen unterschieden.<sup>145</sup> Das Entstehen von Bedürfnissen ist zunächst auf das Empfinden eines subjektiven oder objektiven Mangels zurückzuführen und führt folglich zum Verlangen, diesen Mangel zu beseitigen.<sup>146</sup> In weiterer Folge sind unter „Kundenbedürfnissen“ Mängel zu verstehen, die Kunden mit der Inanspruchnahme eines Produkts oder einer Dienstleistung lösen wollen.<sup>147</sup>

Viele Unternehmen tendieren dazu, sich zu sehr auf ihre Produkte und Dienstleistungen zu konzentrieren und vergessen dabei, darauf zu hören, was Kunden ihnen sagen. So würden laut einer Studie etwa 72 Prozent von neu auf dem Markt eingeführten Produkten und Dienstleistungen dahingehend scheitern, dass sie die Erwartungen von Kunden nicht erfüllen.<sup>148</sup> Dabei sind Kunden oftmals gerne bereit, ihre Erwartungen und Wünsche mitzuteilen, wenn ihnen ein offenes Ohr geboten wird.<sup>149</sup>

Speziell am heutigen, sich stetig wandelnden, globalen Markt hängt der Erfolg eines Unternehmens maßgeblich davon ab, wie flexibel das Unternehmen auf sich verändernde Kundenbedürfnisse mit neuen Innovationen reagieren kann. Ein Problem, das dabei häufig auftritt ist, dass sich Produkte von unterschiedlichen Anbietern in Technologie, Funktion und Design kaum noch unterscheiden, wodurch Kunden oftmals durch ein zu großes Angebot überfordert sind und ihre Auswahl auf der Basis subjektiver Empfindungen treffen.<sup>150</sup>

Setzt ein Unternehmen darauf, neue Produkte auf die Bedürfnisse der Kunden auszurichten, so steigt die Wahrscheinlichkeit des Markterfolgs. Unternehmen, die sich intensiv mit den Bedürfnissen ihrer Kunden beschäftigen, sollen laut zahlreicher empirischer Studien erfolgreichere Innovationen generieren. Dieser positive Zusammenhang zwischen Kundenorientierung und Erfolg wurde zudem in unterschiedlichen Branchen mit unterschiedlichen Untersuchungsmethoden beobachtet.<sup>151</sup>

---

<sup>144</sup> Vgl. Schulte (2006), S. 19.

<sup>145</sup> Vgl. Lercher u.a. o.J., S. 9, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>146</sup> Vgl. Sturm o.J., Onlinequelle [28.10.2017].

<sup>147</sup> Vgl. Lercher u.a. o.J., S. 9, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>148</sup> Vgl. Osterwalder (2017), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>149</sup> Vgl. Hall (2013), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>150</sup> Vgl. Schulte (2006), S. 1.

<sup>151</sup> Vgl. Herstatt/Verworn (Hrsg.) (2007), S. 41.

Schwarz u.a. betonen, dass es jedoch kein triviales Unterfangen ist, die tatsächlichen Bedürfnisse von Kunden zu identifizieren, da Kunden meist nur einen kleinen Teil ihrer tatsächlichen Bedürfnisse kennen. Diese bekannten Bedürfnisse werden „artikulierte Bedürfnisse“ genannt. Diese Bedürfnisse sind dem Kunden gegenwärtig bekannt und können leicht durch einfache Kundenbefragungen identifiziert werden. Eine deutlich größere Herausforderung bestünde allerdings darin, die versteckten, sogenannten „originären Bedürfnisse“ zu ermitteln. Diese Bedürfnisse können aktuell sein oder erst in der Zukunft auftreten. Kunden sind sich ihrer meist gar nicht bewusst, wodurch es besonders schwierig ist, diese Bedürfnisse überhaupt erst zu entdecken und in weiterer Folge zu befriedigen. Maßgebend ist jedoch, dass die originären Bedürfnisse meist einen deutlich größeren Anteil der Kundenbedürfnisse einnehmen als die artikulierten. Folglich verfügt gerade der Anspruch, diese zu befriedigen, über das Potenzial, erfolgreiche Innovationen zu generieren und langfristige Wettbewerbsvorteile zu erreichen. Das Verhältnis von artikulierten und originären Bedürfnissen kann mit einem Eisberg verglichen werden:<sup>152</sup>

- Die **artikulierten Bedürfnisse** stellen den sichtbaren, sich über der Wasseroberfläche befindlichen Teil des Eisbergs dar. Sie ermöglichen marginale Produktverbesserungen, keine echten Innovationen, kurzfristige Wettbewerbsvorteile und nur geringe Wertsteigerung.
- Die **originären Bedürfnisse** entsprechen dem unsichtbaren, sich unter der Wasseroberfläche befindlichen Teil des Eisbergs. Durch die Identifikation und Befriedigen dieser können echte Innovationen, langfristige Wettbewerbsvorteile und eine hohe Wertsteigerung erzielt werden.

Eine Veranschaulichung dessen ist folgend in Abb. 19 dargestellt:

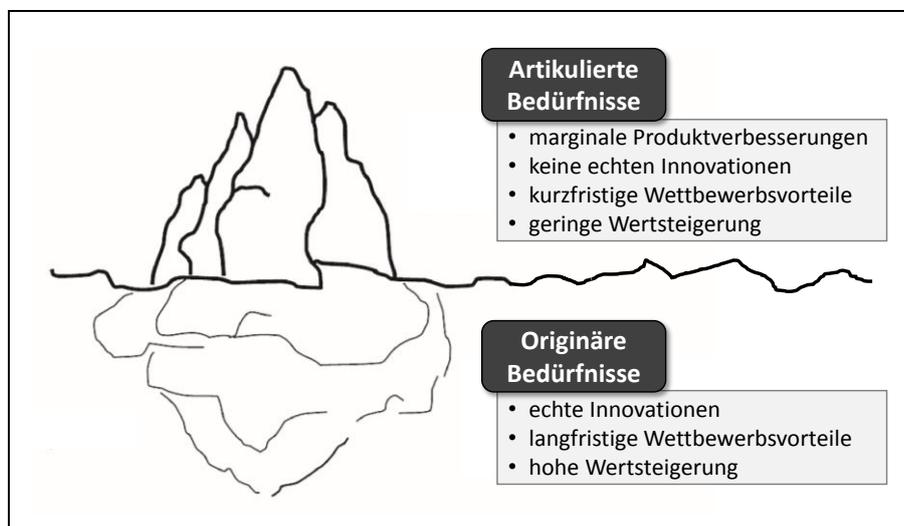


Abb. 19: Arten von Kundenbedürfnissen, Quelle: Spath u.a. (2001), S. 108 (leicht modifiziert).

## Resümee

Aufgrund der beschriebenen Chancen, die durch die Identifikation der originären Bedürfnisse ermöglicht werden, soll in weiterer Folge primär auf Methoden geachtet werden, die es unterstützen, originäre Bedürfnisse zu identifizieren. Dies schließt Teilaspekte zur Identifikation der artikulierten Bedürfnisse jedoch nicht aus.

---

<sup>152</sup> Vgl. Schwarz u.a. (2007), S. 18 f.

## 2.4.2 Übersicht über mehrere Methoden zur Erfassung von Kundenbedürfnissen

Während der Recherche nach verschiedenen Methoden zur Identifikation von Kundenbedürfnissen konnten signifikante Unterschiede hinsichtlich ihrer Eignung für die Aufgabenstellung dieser Thesis festgestellt werden. So eignen sich einige Methoden eher für spätere Phasen der Gestaltung neuer Produkte. Andere Methoden zielen wiederum eher auf eine Produktoptimierung anstatt auf eine Neuentwicklung ab. Schließlich stellen auch die stark beschränkten finanziellen und personellen Ressourcen im Rahmen dieser Thesis ein weiteres wichtiges Kriterium für die Eignung unterschiedlicher Methoden dar. So soll beispielsweise auf die Inanspruchnahme kostenpflichtiger Dienstleistungen von Experten, auf die Zuhilfenahme spezieller Räumlichkeiten, sowie auf Methoden, die jahrelange Erfahrung zur Durchführung voraussetzen, verzichtet werden. Den Idealfall stellen einfachere Methoden dar, die mit den Inhalten der Thesis vereinbar sind und vorzugsweise im Vieraugengespräch stattfinden können.

Die nachfolgende Tabelle stellt eine Übersicht unterschiedlichster recherchierter Methoden dar. Jede der Methoden wird in aller Kürze in vier Spalten erläutert: (1) Bezeichnung der Methode, (2) stichwortartige Kurzbeschreibung, (3) qualitative Einschätzung der Eignung der Methode in den zuvor beschriebenen, engen Rahmenbedingungen dieser Thesis („Gering“, „Mittel“, „Hoch“), sowie, (4) ob die Methode für eine detailliertere Beschreibung in dieser Thesis ausgewählt wurde. Die detaillierte Beschreibung der „ausgewählten“ Methoden folgt schließlich in den nächsten Unterabschnitten. Die ausgewählten Methoden sind außerdem farblich hervorgehoben.

Methodenbezeichnung	Kurzbeschreibung	Eignung	Auswahl
<b>Identifikation von Kundenbedürfnissen nach Ferenc/Havas:<sup>153</sup></b>			
Tiefeninterview	Interview als Vieraugengespräch; Dauer 60-120 Minuten; offene, aber gesteuerte Gesprächsatmosphäre; Motive gut ermittelbar; sehr persönlich; komplexe Themen möglich.	Hoch	Ja
Fokusgruppen	6-12 Teilnehmer; offene Diskussion; sehr professioneller Moderator benötigt; insgesamt wenige und qualitativ minderwertige Ideen; bei komplexen und inspirativen Aufgabenstellungen eher ungeeignet.	Gering	Nein
<b>Interviewformen nach Heistingner:<sup>154</sup></b>			
Narratives Interview	Interview ohne Leitfaden; maximale Hörerorientierung; minimale Fremdstruktur; hauptsächlich Spontanerzählung; keinerlei Nachfragen; Interviewer ist gänzlich passiv.	Gering	Nein
Leitfadeninterview	Interview mit gewisser Gesprächsstruktur; Interviewer gibt Interview-Richtung vor; Interviewer hält das Interview mittels Leitfragen in einem gewissen Rahmen am Thema.	Hoch	Ja
Experteninterview	Experten der Branche werden statt Kunden befragt; Interviewer muss hierbei gut mit der Materie vertraut sein.	Mittel	Nein
Gruppendiskussionsverfahren	Gruppeninterview; hohe Gruppendynamik; geringe Anzahl an Fragen möglich; schwierige Notizenerstellung; Gefahr dominierender Teilnehmer; geringe Redezeit pro Person.	Mittel	Nein

--- Fortführung der Tabelle auf der nächsten Seite ---

<sup>153</sup> Vgl. Ferenc/Havas o.J. S. 5 ff., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>154</sup> Vgl. Heistingner (2006), S. 4 ff., Onlinequelle [11.01.2018].

Methodenbezeichnung	Kurzbeschreibung	Eignung	Auswahl
<b>Methoden zur Sicherstellung von Kundenorientierung nach Herstatt/Verworn:<sup>155</sup></b>			
Lead-User-Methode	Repräsentative Kunden sind oft nicht in der Lage, sich gedanklich von aktuellen Produkten zu lösen; Lead User sind besonders entwicklungsfreudige Kunden; Produkte werden mit ihnen gemeinsam entwickelt; Identifizierung von Lead Usern jedoch sehr aufwendig und langwierig.	Mittel	Nein
<b>Methoden der Anforderungsermittlung nach Zehnter u.a.:<sup>156</sup></b>			
Umfrage	Klassische Umfrage; vorgefertigtes Fragenset; Teilnahme online oder real; sehr unpersönliches Verfahren; beinahe nur Identifikation von artikulierten Bedürfnissen.	Gering	Nein
Selbstaufschreibung	Schriftliche Befragungsmethode; Kunde soll sich selbst mit Thematik auseinandersetzen; er verfasst eigenständige Dokumentation seiner Optimierungsvorschläge; Kunden meist nicht gewillt; sehr geringe Effizienz.	Gering	Nein
<b>Introduction into Customers Hidden Needs nach Goffin u.a.:<sup>157</sup></b>			
Ethnografisches Interview	Beobachtende Interviews in der natürlichen Umgebung des Kunden; Beobachtung der Umgebung, Zusammenhänge erkennen und weitere Hintergrundinformationen erfragen.	Mittel	Nein
Repertory Grid Analysis	Stellen indirekter Fragen, damit Kunde selbst existierende Produkte vergleicht; Kunde muss selbst relevante Elemente identifizieren und bewerten; alle Elemente werden Schritt für Schritt in einer Matrix gegenübergestellt und bewertet; Methode ist für ungeübte Kunden allerdings sehr schwierig; Hoher Zeitaufwand bei der Durchführung.	Mittel	Nein
<b>Value Proposition Design nach Osterwalder/Pigneur:<sup>158</sup></b>			
Value Proposition Canvas	Ermittlung der Jobs, Pains und Gains von Kunden durch Befragung und Beobachtung; Gestaltung von Produkten mit Fokus auf die Befriedigung der Kundenbedürfnisse.	Hoch	Ja
<b>Methoden zur Identifikation und Bewertung von Kundenanforderungen nach Schulte:<sup>159</sup></b>			
Produktklinik	Beobachtung des Kunden in einer künstlichen Umgebung (z.B. Labor); mit der Umgebung können gezielte Impulse gesetzt werden, die den Kunden beeinflussen; Kunde fühlt sich in der Umgebung oft nicht wohl oder ist gar gehemmt.	Mittel	Nein
Kano-Methode	Strukturierung von Kundenanforderungen; geeignet für komplexe Produkte mit vielen Kundenanforderungen; Differenzierung unterschiedlicher Arten von Anforderungen.	Mittel	Nein

Tab. 2: Untersuchte Methoden zur Erfassung von Kundenbedürfnissen, Quelle: Eigene Darstellung.

<sup>155</sup> Vgl. Herstatt/Verworn (Hrsg.) (2007), S. 45 ff.<sup>156</sup> Vgl. Zehnter u.a. (2012), S. 21 f.<sup>157</sup> Vgl. Goffin u.a. (2010), S. 12 ff.<sup>158</sup> Vgl. Osterwalder/Pigneur (2010), S. 12 ff.<sup>159</sup> Vgl. Schulte (2006), S. 56, Schulte (2006), S. 59 ff.

Weiters wurden folgende Methoden analysiert und als ungeeignet für die Thematik dieser Thesis eingestuft: Fokussiertes Interview<sup>160</sup>, Empathic Design und Conjoint-Analyse<sup>161</sup>, Apprenticing sowie Feldbeobachtung und Kansei Engineering<sup>162</sup>, als auch Systematic Observation<sup>163</sup>.

In den folgenden Unterabschnitten werden die drei ausgewählten Methoden, Tiefeninterview, Leitfadeninterview und Value Proposition Canvas vertiefend beschrieben. In Abschnitt 2.5 wird neben der Zusammenfassung des theoretischen Teils auch eine Vorgehensweise für den praktischen Teil erarbeitet, die primär auf den drei nachfolgend beschriebenen Methoden basiert.

### 2.4.3 Tiefeninterview

#### Beschreibung der Methode

Das Tiefeninterview ist eine aus der Marktforschung bekannte qualitative Befragungsmethode, die nur sehr wenig strukturiert ist und dem Befragten große Freiheiten in den Antwortmöglichkeiten bietet. Es findet meist in Form eines Vieraugengesprächs statt, dauert etwa zwischen 60 und 120 Minuten und wird üblicherweise angewandt, um verborgene, unbewusste und nur schwierig zu erfassende Motive und Einstellungen des Befragten zu identifizieren. Maßgebend beim Tiefeninterview ist der Aufbau einer vertrauensvollen und entspannten Atmosphäre für den Befragten, damit seine Erzählbereitschaft gefördert und die Qualität der Interviewergebnisse gesteigert wird.<sup>164</sup>

Statt eines festen Fragekatalogs, wie es in einem stark standardisierten Interview gängig ist, wird beim Tiefeninterview ein Leitfaden mit dem groben Ablauf und allen relevanten Gesprächsinhalten verwendet. Dieser ermöglicht die Sicherstellung, dass am Ende alle geplanten Inhalte behandelt wurden, jedoch wird er nicht Punkt für Punkt in einer vorgegebenen Reihenfolge abgearbeitet.<sup>165</sup>

Stattdessen wird der Gesprächsablauf an die Situation und an die Individualität des Befragten angepasst. Während der Erzählungen des Befragten bleibt der Interviewer dabei eher passiv und sorgt lediglich dafür, dass schlussendlich alle relevanten Themen zur Sprache kommen. Dadurch wird dem Befragten genug Freiheit gelassen, damit er seine Subjektivität möglichst ungehindert entfalten und alles zur Sprache bringen kann, was er für erzählenswert hält.<sup>166</sup>

Insbesondere achtet der Interviewer darauf, dass der Gesprächsfluss aufrechterhalten wird und versucht, das Gespräch in eine Vertiefung in wichtigere Aspekte zu leiten sowie Ausuferungen des Interviews zu vermeiden. Die Auswertung des Tiefeninterviews erfolgt üblicherweise nach dem Interview mittels während des Interviews erstellter Audio-Aufzeichnungen.<sup>167</sup>

---

<sup>160</sup> Vgl. Heisting (2006), S. 6, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>161</sup> Vgl. Herstatt/Verworn (Hrsg.) (2007), S. 46 ff.

<sup>162</sup> Vgl. Zehnter u.a. (2012), S. 22 ff.

<sup>163</sup> Vgl. Goffin u.a. (2010), S. 11 f.

<sup>164</sup> Vgl. Foerster (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>165</sup> Vgl. Gulba (2014), S. 9.

<sup>166</sup> Vgl. Poscheschnik u.a. (2010), S. 1, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>167</sup> Vgl. Kuß u.a. (2014), S. 57.

### Vorteile des Tiefeninterviews

Die folgende Tab. 3 liefert eine Übersicht über die Vorteile des Tiefeninterviews:

Vorteile nach Kuß: <sup>168</sup>	Vorteile nach dem Deutschen Institut für Marketing (DIM): <sup>169</sup>	Vorteile nach Ferenc/Havas: <sup>170</sup>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erhalt vollständiger Gedanken- und Argumentationsketten über komplexe Zusammenhänge</li> <li>• Klare Zuordnung der Aussagen zu einzelne Personen (im Vergleich zu Gruppendiskussionen)</li> <li>• Eintauchen des Interviewten in tiefere Gedankenwelt und Erhalt von sonst verborgen gebliebenen Informationen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist eine der intensivsten und erkenntnisreichsten Befragungen</li> <li>• Flexibles, individuelles Eingehen auf die Bedürfnisse durch die offene Gesprächsführung möglich</li> <li>• Gute Ansprechbarkeit auf eher unangenehme Aspekte aufgrund vertrauensvoller Atmosphäre</li> <li>• Erhalt von Informationen über unbewusste Einstellungen und Meinungen des Interviewten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausführliche Identifikation von Einstellungen und Emotionen ohne Vorgabe fester Antworten</li> <li>• Gute Ermittlung von Motiven und Widerständen möglich</li> <li>• Bearbeitbarkeit sehr komplexer Untersuchungsgegenstände</li> <li>• Vertrauensverhältnis zwischen Interviewer und Interviewtem</li> <li>• Ermöglicht Erkennen unerkannter Motive und Bedürfnisse</li> </ul>

Tab. 3: Vorteile des Tiefeninterviews, Quelle: Eigene Darstellung.

### Nachteile des Tiefeninterviews

Schließlich sind die Nachteile des Tiefeninterviews in der nachfolgenden Tab. 4 genannt:

Probleme nach Kuß: <sup>171</sup>	Nachteile nach dem DIM: <sup>172</sup>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hohe Anforderungen an den Interviewer</li> <li>• Befragter muss intellektuelle Mindestanforderungen und gewisse Verbalisierungsfähigkeit besitzen</li> <li>• Hoher Zeitaufwand je Interview</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hohe Kosten (für Unternehmen; Stundenentlohnung)</li> <li>• Großer Aufwand beim Auswerten und Vergleichen der Ergebnisse</li> <li>• Geringer Standardisierungsgrad der Ergebnisse</li> </ul>

Tab. 4: Nachteile des Tiefeninterviews, Quelle: Eigene Darstellung.

### Wichtig für die Anwendung des Tiefeninterviews

Das Interview soll stets mit einigen sehr einfachen Fragen und einer kurzen Einführung in das Thema beginnen, um das Eis zu brechen.<sup>173</sup> Maßgebend für den Erfolg des Interviews seien auch die von Gulba<sup>174</sup> beschriebenen, vielen Aufgaben des Interviewers, die von König<sup>175</sup> genannte Führung eines Forschungstagebuchs, sowie die von Pescheschnik<sup>176</sup> angemerkte Verwendung verschiedener spezieller Fragetechniken in den richtigen Situationen des Interviews.

<sup>168</sup> Vgl. Kuß u.a. (2014), S. 58.

<sup>169</sup> Vgl. Foerster (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>170</sup> Vgl. Ferenc/Havas o.J. S. 7, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>171</sup> Vgl. Kuß u.a. (2014), S. 58.

<sup>172</sup> Vgl. Foerster (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>173</sup> Vgl. Kuß u.a. (2014), S. 57 f.

<sup>174</sup> Vgl. Gulba (2004), S. 21 ff.

<sup>175</sup> Vgl. König o.J., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>176</sup> Vgl. Poscheschnik u.a. (2010), S. 1, Onlinequelle [11.01.2018].

## 2.4.4 Leitfadeninterview

### Beschreibung der Methode

Das Leitfadeninterview ist keine eigenständige Interviewform, denn wie in Unterabschnitt 2.4.3 beschrieben, kann etwa auch im Tiefeninterview ein Leitfaden verwendet werden. Das Strukturierungsniveau des Leitfadens legt dabei fest, ob ein Gespräch eher durch den Interviewten oder den Interviewer gelenkt wird. Besonders wichtig ist aber die Verwendung erzählgenerierender Fragen.<sup>177</sup>

Ähnlich, wie im Rahmen des Tiefeninterviews beschrieben, werden beim Leitfadeninterview jene Aspekte des Forschungsthemas in Stichpunkten oder Fragevorschlägen in Form eines Leitfadens festgehalten, die während des Interviews zur Sprache kommen sollen. Damit diese möglichst ausführlich beantwortet werden, sind zur Vertiefung der angesprochenen Aspekte Nachfragen üblich.<sup>178</sup>

Das Leitfadeninterview ist ein teilstandardisiertes Interview, bei dem die subjektive Sichtweise des Interviewten im Vordergrund steht. Es werden keine Antwortmöglichkeiten vorgegeben und der Interviewer orientiert sich am Leitfaden nur zum Zweck der Kontrolle, ob alle Aspekte erfragt wurden.<sup>179</sup>

Der Gestaltung des Leitfadens ist sehr variabel und reicht von einer groben Skizzierung des Interviews bis hin zu einer detaillierten Festlegung aller einzelnen Handlungs- und Frageschritte. Unabhängig davon dient der Leitfaden einer gewissen Vergleichbarkeit der Interviewergebnisse mehrerer Teilnehmer. Weiters sollte sich der Interviewer vorab Gedanken zu „Schlüssel Fragen“, die in jedem Interview zu fragen sind und zu „Eventualfragen“, die je nach Gesprächsverlauf relevant werden können, machen.<sup>180</sup>

Das Leitfadeninterview eignet sich gut, wenn das subjektive Empfinden des Interviewten gefragt ist und so maximale Offenheit gewährleistet sein soll. Weiters ist es dann sinnvoll, wenn das Forschungsthema das Empfinden des Interviewten für eine Interpretation benötigt, die eigene Äußerung des Empfindens vom Interviewten aber nicht erwartet werden kann.<sup>181</sup>

### Vorteile des Leitfadeninterviews

Die Vorteile, die das Leitfadeninterview mit sich bringt, sind aus Tab. 5 ersichtlich:

Vorteile nach dem Institut für Medien und Bildungstechnologie (IMB): <sup>182</sup>	Vorteile nach Gläser/Laudel: <sup>183</sup>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genügend Freiraum für den Interviewten</li> <li>• Situationsflexible Führung des Interviews möglich</li> <li>• Dennoch kontrollierbarer und auf Vollständigkeit prüfbarer Verlauf des Interviews</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sehr breiter Anwendungsbereich der Methode</li> <li>• Hohe Rekonstruierbarkeit der erhobenen Informationen</li> <li>• Entstehung eines persönlichen und sozialen Kontextes zwischen dem Interviewer und dem Interviewten</li> </ul>

Tab. 5: Vorteile des Leitfadeninterviews, Quelle: Eigene Darstellung.

<sup>177</sup> Vgl. Heistingner (2006), S. 6, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>178</sup> Vgl. Ludwig-Mayerhofer o.J., S. 6, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>179</sup> Vgl. Bacher/Horwath (2011), S. 43, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>180</sup> Vgl. Institut für Medien und Bildungstechnologie o.J., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>181</sup> Vgl. Helfferich (2011), S. 179.

<sup>182</sup> Vgl. Institut für Medien und Bildungstechnologie o.J., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>183</sup> Vgl. Gläser/Laudel (2009), S. 116.

### Nachteile des Leitfadeninterviews

Weiters ergeben sich die in Tab. 6 beschriebenen Nachteile bei der Anwendung des Leitfadeninterviews:

Nachteile nach dem IMB: <sup>184</sup>	Nachteile nach Ludwig-Mayerhofer: <sup>185</sup>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eingeschränkte Vergleichbarkeit der Ergebnisse</li> <li>• Qualität der Ergebnisse stark von der Aufbereitung des Leitfadens abhängig</li> <li>• Gefahr der Inkonsistenz eines Gesprächsverlaufs beim Stellen der falschen Frage in der falschen Situation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Präsenz eines Leitfadens widerspricht in gewisser Weise dem Prinzip der Offenheit</li> <li>• Loyalitätskonflikte des Interviewers gegenüber dem Leitfaden: „Dem Leitfaden folgen oder den Befragten erzählen... und erzählen... und erzählen lassen?“</li> </ul>

Tab. 6: Nachteile des Leitfadeninterviews, Quelle: Eigene Darstellung.

### Wichtig für die Anwendung des Leitfadeninterviews

Nach Bacher/Horwath sollen im Leitfadeninterview immer konkrete Fragen aus der Lebenswelt des Befragten, also keine theoretisch/hypothetischen Fragen gestellt werden. Weiters sollen die Fragen kurz und verständlich in Alltagssprache formuliert sein. Suggestivfragen sind zu unterlassen.<sup>186</sup>

Helfferrich nennt folgende Anforderungen an einen Leitfaden:<sup>187</sup>

- Er darf nicht mit unrealistisch vielen Fragen überladen sein, da dies zwangsläufig zu einem gehetzten und bürokratischen Abhaken der Fragen führt.
- Er soll formal übersichtlich und gut handhabbar sein, damit der Interviewer seine Aufmerksamkeit nicht ständig dem Suchen der nächsten Frage widmen muss.
- Die Komposition des Leitfadens sollte konsistent sein und keine abrupten Sprünge herbeiführen.

Schließlich führen Vogt/Werner einige Tipps zur Erstellung eines Leitfadens an. So besteht ein guter Leitfaden aus mehreren Aspekten, wie etwa der Erzählaufforderung („Erzählen Sie doch mal...“), Steuerungsfragen („Können Sie vielleicht ein Beispiel nennen?“), Aufrechterhaltungsfragen („Und dann?“), Paraphrasen („Meinten Sie, dass...?“) und die Konfrontation mit Widersprüchen („Sie haben vorhin doch gesagt...“). Das Herzstück eines Leitfadens seien die Erzählimpulse. Dies sind keine Fragen im eigentlichen Sinne, sondern eher Erzählaufforderungen, die der Befragte frei beantworten soll. Besonders wichtig ist dabei, dass Forschungsgegenstände nicht einfach in direkte Fragen übersetzt werden. Stattdessen gilt es, gute, alltagsnahe Fragen zu finden, die den Befragten zum Erzählen anregen. So sehr die Versuchung auch entsteht, die Forschungsfrage direkt zu stellen: Dies ist unter allen Umständen zu vermeiden! Zur Veranschaulichung nennen Vogt/Werner folgendes Beispiel zweier Fragen mit unterschiedlicher Herangehensweise: (1) „Warum wirst du über die Mindeststudienzeit hinaus studieren?“ im Vergleich zu (2) „Du studierst jetzt im achten Semester. Beschreibe bitte dein Studium von Beginn bis heute“. Obwohl beide Fragen dasselbe Ziel verfolgen, werden sich die Antworten stark unterscheiden. Weiters zeigen Vogt/Werner Beispiele möglicher Erzählimpulse, konkretere Tipps zur Erstellung „guter“ Fragen sowie exemplarische Leitfäden. Darauf wird jedoch nicht näher eingegangen.<sup>188</sup>

<sup>184</sup> Vgl. Institut für Medien und Bildungstechnologie o.J., Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>185</sup> Vgl. Ludwig-Mayerhofer o.J., S. 7, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>186</sup> Vgl. Bacher/Horwath (2011), S. 46, Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>187</sup> Vgl. Helfferrich (2011), S. 180.

<sup>188</sup> Vgl. Vogt/Werner (2014), S. 24 ff., Onlinequelle [11.01.2018].

## 2.4.5 Value Proposition Canvas

### Beschreibung der Methode

Bei Produkten und Dienstleistungen ist es besonders wichtig zu überlegen, welche „Aufgaben“ Kunden mit diesen erledigen möchten oder welches Problem mit ihnen gelöst werden soll. Dieser Aspekt erweitert den Blickwinkel und bietet neue Ansätze für innovative und kundenorientierte Ideen.<sup>189</sup>

Der Kunde rückt somit ins Zentrum der Entwicklung und die dadurch generierten Lösungen entsprechen so genau dem, was der Kunde benötigt oder haben möchte. Es wird nicht etwa an ihm vorbei entwickelt.<sup>190</sup>

Genau diesem Aspekt der Kundenorientierung widmet sich Osterwalders Methode „Value Proposition Canvas“ (VPC). Hier wird zweierlei unterschieden: zwischen dem Kundensegment (Customer Segment) und dem Wertangebot (Value Proposition). Das zuerst zu behandelnde Kundensegment beschäftigt sich rein mit dem Kunden. Erst im Anschluss wird das Wertangebot behandelt, welches sich auf das zu entwickelnde Produkt oder die Dienstleistung bezieht, während jedoch stets die Ansprüche des Kundensegments im Fokus behalten werden. Danach werden schließlich beide Seiten verbunden und es wird überprüft, ob der sogenannte „Fit“, also eine Übereinstimmung zwischen beiden Seiten besteht.<sup>191</sup>

Im **Kundensegment** wird zwischen dreierlei unterschieden: den „Jobs“, „Pains“ und „Gains“:<sup>192</sup>

- **Jobs:** Jobs sind die Dinge, die der Kunde erledigen will oder die Ergebnisse, die er erzielen möchte. Bei der Erfassung der Jobs ist es sehr wichtig, sich in den Kunden hineinzusetzen, um diesen auch wirklich zu verstehen. Keinesfalls dürfen hier Dinge genannt werden, die der Kunde möglicherweise machen könnte, sondern nur jene, die er wirklich erledigt haben möchte.
- **Pains:** Pains stehen für jene Probleme, denen der Kunde während der Ausführung seiner Jobs begegnet. Es geht darum, herauszufinden, was den Kunden wirklich an der Erledigung seiner Jobs hindert bzw. welche Risiken dabei möglicherweise zu einem schlechten Ergebnis führen können. Dieser Teil der Analyse befasst sich also mit den unangenehmen Kundenerlebnissen.
- **Gains:** Schließlich beschreiben die Gains die Ergebnisse und Vorteile, die der Kunde im Idealfall gerne hätte. Teilweise können die Gains durchaus ein Spiegelbild der Pains sein. Allerdings sollte versucht werden, völlig neue Gains zu identifizieren, um nicht nur die Kundenprobleme zu lösen, sondern auch weitere Gewinne ausfindig zu machen, die einen wirklichen Wert bieten.

Bei den Jobs, Pains und Gains wird jeweils genauer zwischen dem funktionalen, sozialen und emotionalen Aspekt unterschieden. Es gibt also funktionale, soziale und emotionale Jobs, Pains und Gains. Der funktionale Aspekt beschreibt dabei die konkrete Aktion, der soziale Aspekt die gewünschte Wahrnehmung durch das Umfeld und der emotionale Aspekt den gewünschten emotionalen Zustand.<sup>193</sup>

---

<sup>189</sup> Vgl. Schwarz u.a. (2007), S. 20.

<sup>190</sup> Vgl. Tagwerker-Sturm (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>191</sup> Vgl. Osterwalder u.a. (2014), S. 12 ff.

<sup>192</sup> Vgl. Marsden (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>193</sup> Vgl. Blechman (2016), Onlinequelle [11.01.2018].

Auch innerhalb des **Wertangebots** gibt es die drei Kategorien: die „Pain Relievers“, die „Gain Creators“ und die „Products & Services“:<sup>194</sup>

- **Pain Relievers:** Unter Pain Relievers sind jene Faktoren eines Produkts oder einer Dienstleistung zu verstehen, die explizit dazu beitragen, die Pains vor, während oder nach der Durchführung der Jobs zu eliminieren, zu reduzieren oder zu verhindern.
- **Gain Creators:** Gain Creators hingegen beschreiben die Punkte, mit deren Hilfe Ergebnisse oder Vorteile erzielt werden, die sich der Kunde erwartet, wünscht oder von denen er überrascht sein wird. Konkret werden hier alle Punkte gelistet, welche die ermittelten Gains des Kunden generieren. Dies umfasst etwa funktionalen Nutzen, soziale Gewinne oder positive Emotionen.
- **Products & Services:** Schließlich werden Ideen zum Produkt oder zur Dienstleistung gelistet, welche jene Eigenschaften und Funktionen beschreiben, die dem Kunden bei der Erledigung wichtigster Jobs helfen, sowie seine Pains reduzieren und die Gains generieren sollen.

Abschließend erfolgt die Überprüfung zur Erreichung eines „Fit“. Dieser ist dann vorhanden, wenn Kunden vom Wertangebot begeistert sind, da alle wichtigen Jobs erfüllt, die größten Pains reduziert und die essentiellen Pains generiert werden. Das Erreichen des Fit stellt die Essenz der VPC dar.<sup>195</sup>

Eine grafische Übersicht zur VPC ist nachfolgend aus Abb. 20 ersichtlich. Darin ist noch einmal deutlich hervorgehoben, dass mit dem Kundensegment identifiziert werden soll, **wer** der Kunde wirklich ist. Die Pain Relievers und Gain Creators beschreiben, **warum** ein Produkt Wert generiert und die Auflistung der Produkt- und Dienstleistungsideen beschreibt, **was** dem Kunden geboten wird.

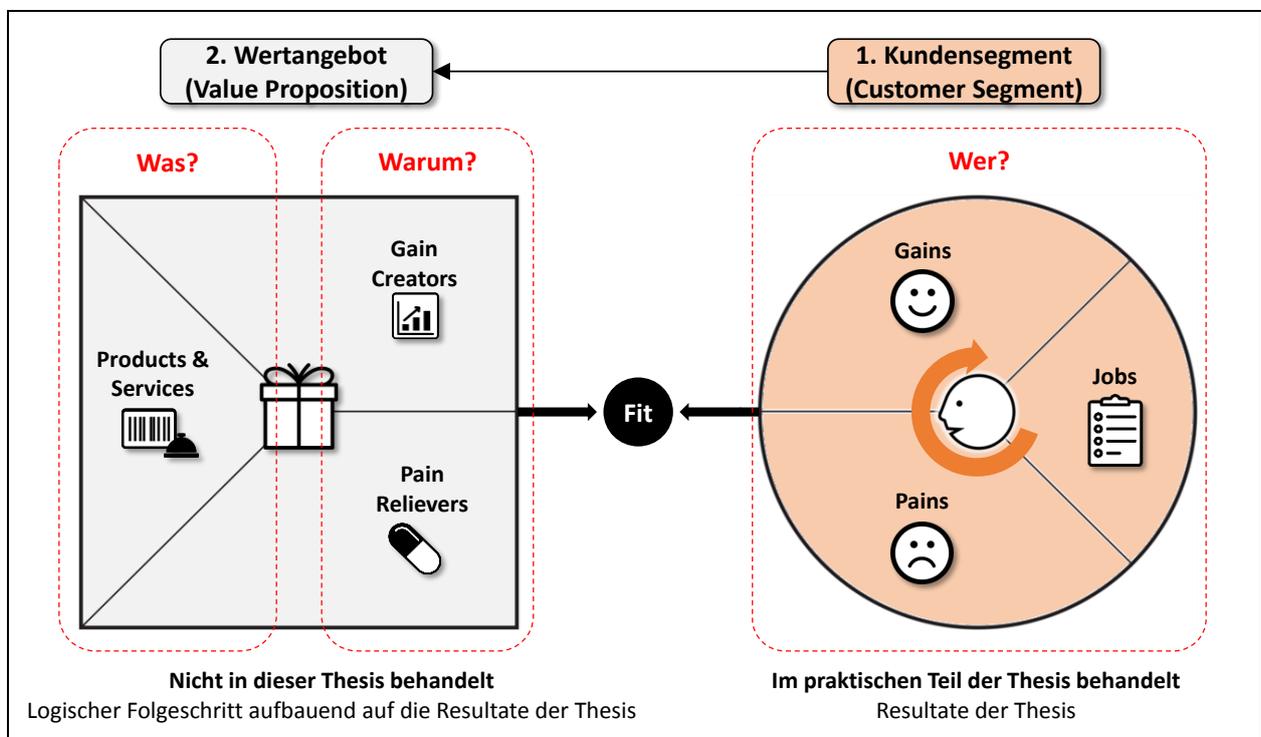


Abb. 20: Value Proposition Canvas, Quelle: Osterwalder u.a. (2014), S. 42 f. (leicht modifiziert).

<sup>194</sup> Vgl. Marsden (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>195</sup> Vgl. Osterwalder u.a. (2014), S. 42.

### Vorteile der Value Proposition Canvas

Die folgende Tab. 7 bietet eine kurze Übersicht über die Vorteile der VPC:

Vorteile nach Doleski: <sup>196</sup>	Vorteile nach Sammer: <sup>197</sup>	Vorteile nach Schweizer: <sup>198</sup>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bezieht Aussagen des Kunden mit ein und basiert daher nicht nur auf reinen Annahmen</li> <li>• Standardisierte Vorgehensweise mit klarer Struktur und einfacher, übersichtlicher Visualisierung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzen für den Kunden und Schöpfung von tatsächlichem Wert stehen im Vordergrund</li> <li>• Systematische Betrachtung der Zielgruppe und zielgerichtetes Eingehen auf Probleme und Bedürfnisse des Kunden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Übersichtliche und strukturierte Visualisierung mit Fokus auf relevante Punkte</li> <li>• Flexible Methode, die immer wieder angepasst und erweitert werden kann</li> <li>• Einfach und schnell verständlich</li> </ul>

Tab. 7: Vorteile der Value Proposition Canvas, Quelle: Eigene Darstellung.

### Nachteile der Value Proposition Canvas

Einige Nachteile der VPC werden schließlich in Tab. 8 aufgelistet:

Nachteile nach Walter: <sup>199</sup>	Eigens identifizierter Nachteil:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Notwendigkeit einer umfassenden Bedürfnisanalyse des Kunden, damit die VPC sinnvoll anwendbar wird</li> <li>• Ist kein Ersatz für kreative Sitzungen, da lediglich Bedürfnisse erfasst, nicht aber Ideen generiert werden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Methode wirkt in erster Linie sehr simpel. Sie beherbergt allerdings zahlreiche kleine Details, deren Nichtbeachtung schnell zu Fehlanwendungen und falschen Ergebnissen führen kann</li> </ul>

Tab. 8: Nachteile der Value Proposition Canvas, Quelle: Eigene Darstellung.

### Wichtig für die Anwendung der Value Proposition Canvas

Garner nennt fünf Fehler, die bei der Anwendung der VPC oftmals gemacht werden:<sup>200</sup>

1. Das Kunden- und das Wertangebot dürfen nicht unabhängig voneinander entwickelt werden. Bei der Erstellung des Wertangebots sind stets die Bedürfnisse des Kunden zu berücksichtigen.
2. Je Kundensegment ist eine eigene VPC zu erstellen, dies wird häufig vergessen. Dies ist wichtig, da für unterschiedliche Kundensegmente unterschiedliche Werte von Relevanz sind.
3. Es ist zuerst das Kundensegment aus der Sicht des Kunden und nicht aus Unternehmenssicht zu erstellen. Die Unternehmenssicht ist erst bei der Erstellung des Wertangebots einzunehmen.
4. Es dürfen nicht nur die funktionalen Jobs, Pains und Gains berücksichtigt werden. Die emotionalen und sozialen sind ebenso wichtig und führen häufig zu innovativeren Ideen.
5. Es ist nicht notwendig, alle Pains und Gains des Kunden in Angriff zu nehmen. Es sollten stets die wichtigsten davon behandelt werden.

Osterwalder u.a. erwähnen bei der Beschreibung und der Vorgehensweise zur Durchführung der VPC zahlreiche weitere Tipps, deren Beschreibung den Rahmen dieser Thesis jedoch überschreiten würde.<sup>201</sup>

<sup>196</sup> Vgl. Doleski (Hrsg.) (2017), S. 721 f.

<sup>197</sup> Vgl. Sammer (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>198</sup> Vgl. Schweizer (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>199</sup> Vgl. Walter (2013), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>200</sup> Vgl. Garner (2015), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>201</sup> Vgl. Osterwalder u.a. (2014), S. 12 ff.

## 2.5 Zusammenfassung und Erkenntnisse aus dem theoretischen Teil

Dieser letzte Abschnitt dieses Hauptabschnitts besteht aus zwei Teilen. Im ersten werden die zuvor erarbeiteten, theoretischen Inhalte kurz zusammengefasst. Der zweite Teil beschreibt die Vorgehensweise bei der Identifikation von Kundenbedürfnissen, die im praktischen Teil angewandt werden soll.

### 2.5.1 Zusammenfassung des theoretischen Teils

#### Skill-Gaming und Trends im Glücksspiel

Historische Entwicklung: Nach mehreren erfolgreichen Jahrzehnten und stetigem Anstieg des Umsatzes in der Glücksspielindustrie mit einem Umsatzhöhepunkt im Jahre 2007, konnten im Jahre 2015 starke Rückgänge verzeichnet werden. Untersuchungen zufolge soll dies vor allem daran liegen, dass die Besucherzahlen bei älteren Generationen zurückgehen und die nachfolgende Generation „Millennials“ die Casinos weniger wegen ihres Spielangebots, viel mehr aber wegen anderer, nicht spielerischer Tätigkeiten besucht. Ein maßgebender Punkt sei, dass Millennials mehr Einfluss auf das Spielgeschehen haben möchten. Experten zufolge sei es daher notwendig, dass sich die Glücksspielindustrie beachtlich verändert. Ein möglicher Weg zur Veränderung bestünde im Angebot sogenannter Skill-basierter Spiele, bei denen der Spieler das Ergebnis des Spiels gewissermaßen beeinflussen kann.

Motivation von Spielern: Zunächst wurden verschiedene psychologische Grundaspekte von Spielern am Glücksspiel untersucht. Die sind im Wesentlichen (1) das Erzielen lebensverändernder Gewinne, (2) der angenehme Zeitvertreib im Casino, (3) der unerlässliche Drang nach dem Besiegen bzw. Bewältigen eines Spiels, sowie (4) das Überdauern langer Durststrecken mit der Erwartung demnächst hohe Gewinne freizuspielen. Daraus konnten sieben Spielmotivationen für das Spielen an EGMs abgeleitet werden: „Entspannung“, „unter die Leute kommen“, „Unterhaltung suchen“, „das Spiel erkunden“, „das Spiel bewältigen“, „Wettkämpfe bestreiten“, „die größten Gewinne erzielen“ und „High Roller spielen“.

Gesetzliche Lage: Die Regierung scheint auf die Umsatzrückgänge im Glücksspiel bereits zu reagieren, indem der Grundstein für den Einzug von Skill-basierten Spielen in das Casino durch gesetzliche Änderungen bereits gelegt wurde. Der Vorreiter war der US-Bundesstaat Nevada, in welchem Skill-basierte Spiele in Casinos durch spezielle regulatorische Anpassungen als erstes zugelassen wurden. Im nächsten Schritt hat New Jersey die Anpassungen von Nevada übernommen, diese adaptiert und mit einer vorerst 270-tägigen Einspruchsfrist freigegeben. Mittlerweile sind Skill-basierte Spiele auch bereits in New Jerseys Casinos erlaubt. Überdies ist davon auszugehen, dass auch weitere US-Bundesstaaten an ähnlichen gesetzlichen Änderungen zur Zulassung von diesen Spielen in ihren Casinos arbeiten.

Anforderungen an Skill-basierte Spiele: Schließlich stellen diese Spiele außergewöhnlich hohe Anforderungen an alle Spielhersteller: Es sei besonders schwierig, mathematische Systeme zu entwickeln, die es bei „sehr guten“ Spielern verhindern, „zu gut“ zu werden. Weiters darf „zu schlechten“ Spielern nicht der Anreiz am Spielen genommen werden. Beides würde zu finanziellen Einbußen des Casinos führen.

Der Begriff „Skill“: Zum Abschluss wurde der Begriff „Skill“ näher untersucht und in emotionalen, sozialen, motorischen und kognitiven Skill differenziert. Im Kontext der Skill-basierten Spiele wird zudem zwischen „Games of Chance“, „Hybrid Games“ und „Games of Skill“ unterschieden.

## **Skill-Gaming und Trends im Videospiele**

Historische Entwicklung: Da die Anforderungen an Skill-basierte Spiele aus der Glücksspielindustrie in gewisser Weise Ähnlichkeiten zu Videospiele aufweisen zu scheinen, wurde zunächst die Entwicklung des Videospiele näher untersucht. Ursprünglich waren Videospiele in erster Linie für Kinder und Jugendliche konzipiert. In den letzten Jahren ist das Videospiele jedoch eine wichtige und populäre Form der Freizeitbeschäftigung für viele Menschen geworden. Inzwischen wird von beinahe allen Altersgruppen sowie von sämtlichen Gesellschaftsschichten und von beiden Geschlechtern annähernd im gleichen Umfang gespielt. Die Popularität von Videospiele wird zudem auch durch einen seit 2013 kontinuierlichen Umsatzanstieg verdeutlicht. Dabei ist es ganz gleich, ob von Konsolenspielen, Online-PC-Spielen oder Mobil-Spielen die Rede ist. Aufgrund der Wichtigkeit von Videospiele und der identifizierten Parallelen zwischen Skill-basierten Spielen und Videospiele ist es folglich das Ziel, die Präsenz von Millennials durch ihre spielerischen Vorlieben auch im Casino zu steigern. Dies erscheint vor allem deshalb sinnvoll, weil Millennials die am meisten spielende Generation darstellt. Mittels der videospieleartigen Skill-basierten Spiele soll „richtiges Spielen“ in Zukunft auch im Casino möglich sein, jedoch mit der zusätzlichen Möglichkeit, Geld gewinnen zu können.

Motivation von Spielern: Neben der Unterscheidung der intrinsischen und extrinsischen Motivation konnten vier Motivationsfaktoren identifiziert werden, die Videospiele beim Spielen grundsätzlich verfolgen. (1) Die erste Motivation „For Mastery“ beschreibt dabei den Wunsch zur Meisterung des Spiels und das Streben nach Macht. (2) „To Destress“ ist das Verlangen, der Realität zu entfliehen, zu entspannen und in andere Welten einzutauchen. (3) „To have Fun“ stellt den Spaß und die Freude am Spielen in den Vordergrund. Schließlich ist (4) „To Socialize“ der Motivator für die Suche nach sozialer Eingebundenheit und dem Kontakt mit anderen Spielern. Auf Basis dieser vier Motivationsfaktoren sind verschiedene Modelle entstanden, die unterschiedliche Typen von Videospiele näher beschreiben.

Modelle von Spielertypen: Folglich wurden mehrere Modelle zur Beschreibung von Spielertypen ausfindig gemacht und beschrieben. Dabei stellen „Bartle’s Player Types“ die Basis für viele Untersuchungen in diesem Kontext dar. Diese Player Types werden jedoch dahingehend kritisiert, als dass sie recht unpräzise seien und speziell auf das Spielgenre MMORPGs gerichtet sind. Es sei daher unklar, ob diese Spielertypen auch auf andere Arten und Genres von Spielen umgelegt werden können. Während der Untersuchung zahlreicher weiterer Modelle konnte das sogenannte „BrainHex-Modell“ als scheinbar geeignetes Modell identifiziert werden. BrainHex basiert auf langjährigen neurobiologischen Forschungsarbeiten und sei auf sämtliche Arten von Videospiele, Brettspielen und auch auf sonstige Arten von Gesellschaftsspielen übertragbar. BrainHex unterscheidet zwischen sieben unterschiedlichen Spielertypen, die beim Spielen jeweils auf der Suche nach anderen Erlebnissen sind. Diese sieben Spielertypen lauten „Seeker“ (*Sucher*), „Survivor“ (*Überlebenskünstler*), „Daredevil“ (*Draufgänger*), „Mastermind“ (*Superhirn*), „Conqueror“ (*Eroberer*), „Socializer“ (*Der Gesellige*) und „Achiever“ (*Der Zielorientierte*). Neben der allgemeinen Anwendbarkeit des BrainHex-Modells bietet es den Vorteil eines kostenlos verfügbaren Online-Tests, mittels dessen der Spielertyp einer jeden Person ermittelt werden kann. Dies ist für den praktischen Teil der Thesis besonders hilfreich, da dieser Test direkt als Teil der geplanten Interviews durchgeführt werden kann.

## **Bedarfsgruppe „Millennials“**

Die Generation „Millennials“: Millennials sind jene Generation der Bevölkerung, welche etwa zwischen 1981 und 1995 geboren wurden. Ihren Namen erhielten Millennials (auch „Jahrtausender“ genannt) dadurch, dass für sie zur Jahrtausenderwende „der Ernst des Lebens“ begann. Derzeit stehen Millennials am Anfang der Erwerbsphase, und werden somit für viele Unternehmen als Kunden immer wichtiger. Zudem werden Millennials bereits heute als die künftig einkommensreichste Generation überhaupt prognostiziert und seien außerdem die weltweit bevölkerungsreichste Generation. Auch der mit Millennials erzielte Umsatz hat sich in den letzten Jahren vervielfacht. Die Identifikation ihrer Bedürfnisse zur Erzeugung entsprechender Produkte und Dienstleistungen gewinnt also zunehmend an Bedeutung.

Die Methode „Persona“: Somit steigt auch die Notwendigkeit, die Generation zu kennen und zu verstehen. Deshalb wurden unterschiedlich recherchierte und detaillierte Informationen zu Millennials in Form von „Personas“ aufbereitet. Eine Persona ist eine fiktive Person, die den typischen Nutzer eines Produkts oder einer Dienstleistung darstellt. In dieser Thesis wurden zwei solcher fiktiven Personen auf der Basis recherchierter Informationen erstellt: eine männliche und eine weibliche Millennial Persona. Sämtliche Angaben, die die beiden Personas beschrieben, basieren auf eigens recherchierten Informationen, welche auf insgesamt sieben Kategorien aufgeteilt, hinsichtlich ihrer Relevanz gefiltert und schließlich jeweils auf einem eigenen Persona-Deckblatt zusammengefasst wurden.

Millennials - beide Geschlechter: Millennials beider Geschlechter empfinden EGMs als langweilig, nicht intuitiv und nicht sozial. Anstelle des derzeitigen Casinoangebots hätten sie gerne Preise, die sie mit ihren Freunden erspielen bzw. teilen können. Sie möchten im Casino generell gerne ein besonderes Erlebnis gemeinsam mit ihren Freunden erleben und suchen im Casino nach Möglichkeiten, das Spiel zu beeinflussen, anstatt sich gänzlich auf ihr Glück verlassen zu müssen. Videospiele spielen für Millennials als Freizeitbeschäftigung eine wichtige Rolle. Sie sehen diese als entspannenden Zeitvertreib und spielen besonders gerne sogenannte Casual Games, sowie Strategie- und Aufbauspiele. Ihre finanzielle Lage ist aufgrund teurer Ausbildungskosten für Studium etc. eher ernüchternd. Dies führt wiederum zu einem sehr sparsamen finanziellen Verhalten. Gleichzeitig verbringen sie viel Zeit mit digitalem Medienkonsum und möchten technische Neuheiten so schnell wie möglich ausprobieren. Im Allgemeinen gelten Millennials als sehr innovativ, aufgeschlossen und strebsam. Für sie sind Gesundheit, Familie, Gehalt und Erfüllung im Job etwa gleichwertig. Grundsätzlich wird Millennials das Motto „30 ist das neue 20“ zugesprochen, da in ihrem Leben vieles später geschieht, als es bei älteren Generationen der Fall war.

Männliche Millennials: Sie gelten als extrem technikaffin und sehr aufgeschlossen für Neues. Gleichzeitig sind sie sehr ehrgeizig, ruhmliedend sowie besonders wettkämpferisch. Ihnen ist es ein besonderes Anliegen, ihr Können zu beweisen und andere in den Schatten zu stellen. Für die ultimative Beherrschung eines Spiels sind sie daher auch bereit, sehr viel Zeit zu investieren.

Weibliche Millennials: Sie sind im Vergleich zu anderen Generationen auch sehr technikerfahren und aufgeschlossen für Neues. Sie gelten als besonders kontaktfreudig und kooperativ. Sie suchen nach zwanglosen Spielerfahrungen und genießen es, in einer Gruppe mit sozialen Kontakten unterwegs zu sein. Weibliche Millennials sind jedoch kaum bereit, viele Stunden in das Beherrschen eines Spiels zu investieren. Stattdessen möchten sie lieber schnell und unkompliziert mit dem Spielen beginnen und in lustigen Szenarien ins Spielgeschehen eintauchen.

## **Methoden zur Identifikation von Kundenbedürfnissen**

Die Bedeutung von Kundenbedürfnissen: Es wurden zahlreiche Methoden zur Identifikation von Kundenbedürfnissen untersucht. Viele Unternehmen unterschätzen es, den Bedürfnissen ihrer Kunden hohe Beachtung zu schenken, obwohl deren Befriedigung das Um und Auf für innovative Unternehmen ist. Bei Kundenbedürfnissen wird näher zwischen artikulierten und originären Bedürfnissen unterschieden. Die artikulierten Bedürfnisse sind dem Kunden bereits bewusst und somit relativ einfach identifizierbar, führen aber meist auch nur zu marginalen Erkenntnissen. Originäre Bedürfnisse sind bei Weitem schwieriger zu identifizieren. Ihre Identifikation führt dafür jedoch meist zu deutlich besseren Erkenntnissen. Deshalb bedarf es einer gut durchdachten Vorgehensweise zur Identifikation von möglichst vielen originären Kundenbedürfnissen.

Methodenauswahl: Für die effektive Identifikation von Bedürfnissen wurden die untersuchten Methoden hinsichtlich ihrer Eignung analysiert und bewertet. Die Bewertungsgrundlagen bilden einerseits die allgemeine Eignung einer Methode zur Identifikation von Kundenbedürfnissen und andererseits die stark limitierten Ressourcen bei der Erstellung dieser Thesis. Dennoch konnten drei unterschiedliche Methoden gefunden werden, deren Anwendung für den praktischen Teil zielführend zu sein scheinen. Diese sind das Tiefeninterview, das Leitfadeninterview und das Kundensegment der Value Proposition Canvas. Im praktischen Teil der Thesis soll eine Kombination dieser Methoden zur Anwendung kommen.

Tiefeninterview: Das Tiefeninterview ist eine Interviewform, bei der dem Befragten große Freiheiten hinsichtlich der Antwortmöglichkeiten gegeben werden. Er soll stets möglichst uneingeschränkt antworten können. Die Aufgabe des Interviewers ist es hier, durch die Erzählungen des Interviewten möglichst dessen verborgene, unbewusste und schwierig zu erfassende Bedürfnisse zu identifizieren. Dabei wird besonders auf eine lockere und persönliche Gesprächskultur geachtet, die dem Befragten das Gefühl eines besonderen Vertrauensverhältnisses geben soll, damit dieser eher bereit ist, für ihn auch unangenehmere Aspekte offen und ehrlich anzusprechen.

Leitfadeninterview: Wie auch das Tiefeninterview ist das Leitfadeninterview eine Form der Befragung, bei dem der Befragte angehalten wird, sein subjektives Empfinden möglichst frei und ohne einengende Fragen preiszugeben. Das Interview folgt also wiederum einem freien Gesprächsverlauf, allerdings stellt ein zuvor erstellter Interviewleitfaden den Erhalt einer groben Struktur und der Inhalte des Interviews sicher. Der Interviewer kann diesen Leitfaden während des Interviews zur Überprüfung verwenden, ob alle Themen behandelt wurden und kann dennoch einen situationsflexiblen Verlauf des Interviews zulassen.

Value Proposition Canvas: Die VPC ist eine Methode zur kundenorientierten Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen. Hier werden zwei unterschiedliche Aspekte betrachtet: einerseits das Kundensegment und andererseits das Wertangebot. Beim Kundensegment steht die Identifikation von jenen Bedürfnissen im Vordergrund, die für den Kunden bei der Ausführung einer Tätigkeit eine hohe Priorität besitzen. Folglich stellt das Wertangebot der VPC ein wichtiges Element des praktischen Teils der Thesis dar. Sind die Bedürfnisse des Kunden identifiziert, werden im Wertangebot Produkte oder Dienstleistungen generiert, die genau auf die Befriedigung dieser Bedürfnisse abzielen, um so einen „Fit“ zwischen dem, was der Kunde möchte und dem, was das Unternehmen bietet, zu erzielen.

## 2.5.2 Vorgehensmodell zur Kundenbedürfnisidentifikation von Millennials

Im vorhergehenden Unterabschnitt wurden alle vier behandelten Abschnitte des theoretischen Teils zusammengefasst. Mithilfe der gesammelten Erkenntnisse soll nun ein Vorgehensmodell zur Kundenbedürfnisidentifikation von Millennials vorgestellt werden, das die bisher dargestellte Vorgehensweise während des praktischen Teils detaillierter abbildet. Nach diesem Modell soll schließlich im praktischen Teil der Thesis vorgegangen werden. Das Ziel dieses Modells ist es, ein strukturiertes Vorgehen zur Kundenbedürfnisidentifikation zu gewährleisten. Das Modell ist folgend in Abb. 21 dargestellt.

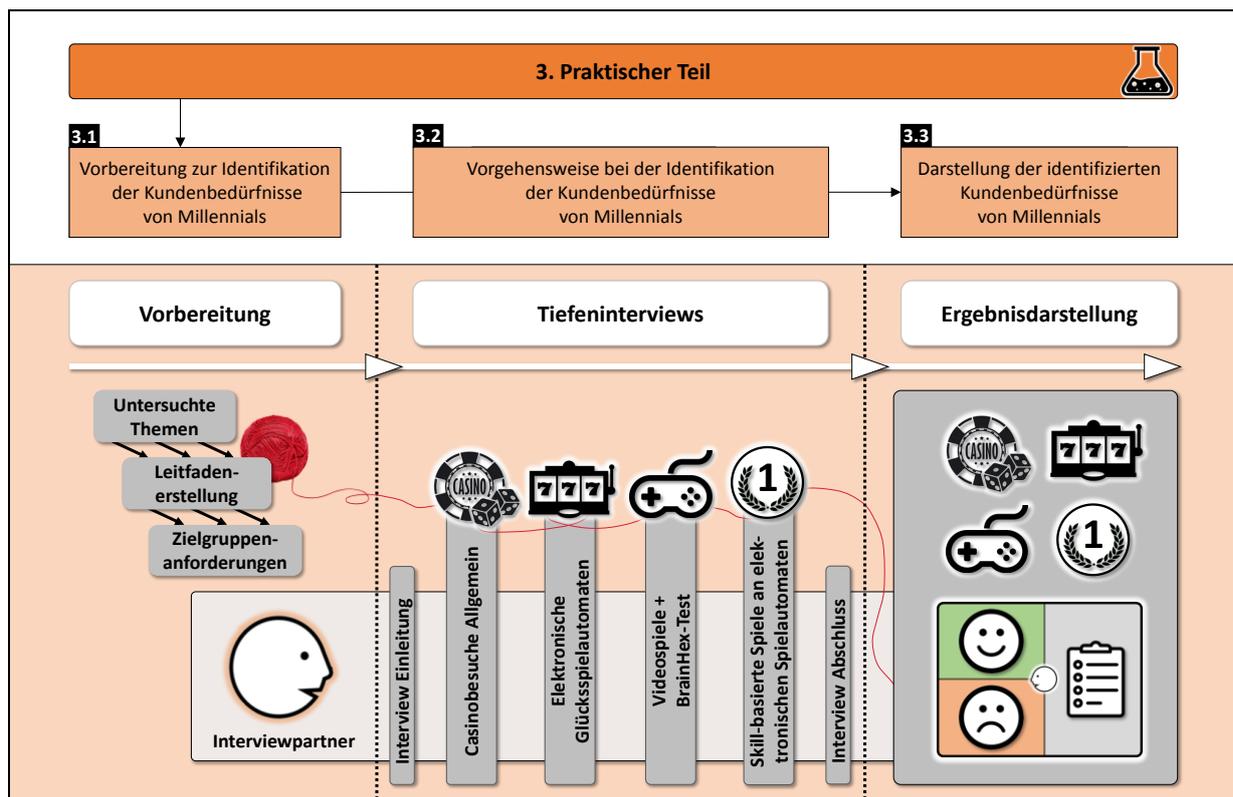


Abb. 21: Erarbeitetes Vorgehensmodell zur Kundenbedürfnisidentifikation von Millennials, Quelle: Eigene Darstellung.

Das beschriebene Vorgehensmodell besteht grundsätzlich aus drei aufeinander folgenden Schritten: der Vorbereitung, dem Interview selbst und der Auswertung. Diese drei Schritte beinhalten jeweils mehrere Unterpunkte, die folgend näher erläutert werden.

### Vorbereitung

Der Fokus der Vorbereitung ist auf die Erstellung des Interviewleitfadens gerichtet. Dessen Inhalte basieren auf den Erkenntnissen der ersten drei Abschnitte im theoretischen Teil. Der Leitfaden soll so erstellt werden, dass er für ein Tiefeninterview geeignet ist und soll unterschiedliche Fragetypen umfassen. Dies sind einerseits die Schlüsselfragen zur Sicherstellung, dass alle relevanten Punkte der drei Themen behandelt werden. Andererseits soll der Leitfaden auch Fragen zur Aufrechterhaltung eines für ein Tiefeninterview gewünschten Gesprächsklima beinhalten, falls es zu unerwarteten Stillständen während des Interviews kommen sollte. Auf die Erstellung des Leitfadens ist großer Wert zu legen, da dessen Qualität direkten Einfluss auf die Qualität des Interviews und dessen Ergebnisse hat.

Einen weiteren Punkt der Vorbereitung stellt die Zielgruppenauswahl dar. Angesichts des Themas und des Aufbaus dieser Thesis besteht die Zielgruppe aus Millennials, die zumindest zum Teil Erfahrung mit Glücksspielen und Videospiele gemacht haben sollen. Den Idealfall der Glücksspieler stellen Millennials dar, die Casinos gelegentlich besuchen, um von „üblichen Casinobesuchen“ erzählen zu können und EGMs bereits einige Male bespielt haben. Hier wäre es besonders interessant zu wissen, warum sie Casinos besuchen und was nötig ist, um sie wiederkehrend zum Spielen an Spielautomaten zu bringen. Hinsichtlich des Videospieldverhaltens wäre es interessant herauszufinden, warum sie Videospiele spielen, was sie an Videospiele besonders attraktiv finden. Schließlich geht es auch darum zu erfragen, wie sie dem Spielen im Casino um Geld gegenüber gestimmt sind und inwieweit in Casinos angebotene Skill-basierte Spiele für sie interessant sein könnten. Im Optimalfall sind sie vielleicht sogar in der Lage, Bedürfnisse für etwaige Konzepte für Skill-basierte Spiele zu äußern, die sie im Casino gerne antreffen würden.

### **Tiefeninterviews**

Das Tiefeninterview soll in einer für den Interviewten angenehmen Umgebung stattfinden. Es wird durch den Interviewleitfaden begleitet. Das Interview besteht aus einer Einleitung, den vier Themenbereichen „Casinobesuche Allgemein“, „Elektronische Glücksspielautomaten“, „Videospiele“, und „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“, sowie dem Abschluss.

Die Einleitung soll zunächst mit einer kurzen Erläuterung des Interviewhintergrundes beginnen. Interviewer und Interviewter sollen einander kennenlernen und allgemein ins Gespräch kommen. Ist eine angemessene Gesprächskultur hergestellt, soll der Interviewte um Erlaubnis zur Audioaufzeichnung des Interviews gebeten sowie darauf aufmerksam gemacht werden, dass das Interview jederzeit abgebrochen werden kann. Danach sollen die Audioaufzeichnung und das Interview gestartet werden.

Die vier genannten Themenbereiche stellen den zeitintensivsten Teil des Tiefeninterviews dar. Sie bestehen zum Großteil aus subjektiven Erzählungen des Interviewten auf Basis erzählgenerierender Fragen. Das Ziel des Tiefeninterviews ist es schließlich, durch Erzählungen des Interviewten nachträglich auf möglichst viele Bedürfnisse rückschließen zu können.

Nach den vier Themenbereichen sollen dem Interviewten allgemeine Fragen zum Casinobesuch und zum Glücksspiel gestellt werden, welche mit vorgegebenen Antwortmöglichkeiten zu beantworten sind. Damit soll vor allem ein Überblick dafür geschaffen werden, in welchem Bezug der Interviewte zu diversen Punkten steht. Abschließend soll der Interviewte auf das Ende des Interviews aufmerksam gemacht und die Audioaufzeichnung beendet werden.

### **Ergebnisdarstellung**

Die Ergebnisdarstellung soll die identifizierten Kundenbedürfnisse auf Basis aller durchgeführten Interviews beinhalten und aus dem Kundensegment der VPC zu den verschiedenen Themenbereichen bestehen.

Dabei ist zu beachten, dass je Themenbereich ein eigenes VPC-Kundensegment zu erstellen ist, da zwischen diesen vermutlich unterschiedliche Job-, Pain- und Gain-Bedürfnisse bestehen. Nach der Identifikation sind die Bedürfnisse schließlich zu clustern, zu gewichten und in die jeweiligen VPC-Kundensegmente einzufügen.

### **3 PRAKTISCHER TEIL**

Der praktische Teil beinhaltet die Anwendung der im theoretischen Teil behandelten Themen zur Durchführung der Kundenbedürfnisidentifikation von Millennials bei Skill-basierten Spielen an elektronischen Spielautomaten. Er beschreibt Vorbereitung und Vorgehensweise zur Identifikation der Kundenbedürfnisse von Millennials, sowie die Darstellung und Resultate der identifizierten Bedürfnisse.

#### **3.1 Vorbereitung zur Identifikation der Kundenbedürfnisse von Millennials**

Der erste Abschnitt beschreibt die notwendigen Punkte zur Vorbereitung der Bedürfnisidentifikation von Millennials: den Interviewleitfaden und die Interviewpartner. Dabei sollen dem Leser der Ablauf und der Umfang der Vorbereitung auf die Bedürfnisidentifikation nähergebracht werden.

##### **3.1.1 Interviewleitfaden**

###### **Allgemeines zum Interviewleitfaden**

Wie im theoretischen Teil erläutert, dient ein Interviewleitfaden im Allgemeinen einerseits als Hilfestellung für den Interviewer, die geplante Abfolge des Interviews einzuhalten und andererseits dazu, dass tatsächlich alle relevanten Punkte im Interview behandelt werden, damit schließlich eine Vergleichbarkeit zwischen unterschiedlichen Interviews gegeben ist.

Weiters beinhaltet der für diese Thesis erstellte Interviewleitfaden auch konkrete Fragen und Aufgabenstellungen für den Interviewpartner, um neben der qualitativen Auswertung der Aussagen auch eine tendenzielle, quantitative Analyse konkreter Präferenzen abbilden zu können. Im Gegensatz zu statistischen Auswertungen, die eine möglichst große und repräsentative Anzahl an Stichproben beinhalten, stellt die in diesem Kontext angewandte „tendenzielle Analyse“ aufgrund der geringen Anzahl an Stichproben lediglich eine statistisch nicht verwendbare Präferenzen-Übersicht der Interviewten dar.

###### **Erstellung des Interviewleitfadens**

Die literarische Grundlage für die Erstellung des Interviewleitfadens bilden die Werke von Vogt/Werner<sup>202</sup> und von Gläser/Laudel<sup>203</sup>.

Bei der Erstellung des Leitfadens wurde der Fokus auf die offene, erzählgenerierende Art der Fragen gerichtet, wie sie für das Tiefeninterview üblich ist. Weiters wurde großer Wert darauf gelegt, die Fragen so aufzubauen, dass sie sowohl von Personen mit viel Erfahrung, als auch von jenen mit geringerer Erfahrung im jeweils behandelten Themenbereich beantwortet werden können.

In Anlehnung an Vogt/Werner<sup>204</sup> beinhaltet der Interviewleitfaden schließlich drei unterschiedliche Fragearten: Leitfragen/Erzählimpulse, Steuerungsfragen und Aufrechterhaltungsfragen. Diese sollen nun kurz erläutert werden.

---

<sup>202</sup> Vgl. Vogt/Werner (2014), Onlinequelle [11.01.2018].

<sup>203</sup> Vgl. Gläser/Laudel (2009).

- **Leitfragen/Erzählimpulse:** Diese sind die primären Interviewfragen, welche die Interviewinhalte definieren und daher zwingend zu stellen sind, wenn auch nicht zwingend in der Reihenfolge, in der sie im Leitfaden angeführt sind. Die Leitfragen sind schließlich jene Fragen, die für die zuvor ermittelten Zielvorgaben eines jeden Themenbereichs bestmögliche Antworten provozieren sollen. Die qualitative Auswertung der Interviews basiert somit auf den Antworten auf diese Fragen.
- **Steuerungsfragen:** Dies sind Fragen, die dabei unterstützen sollen, ein etwaig abschweifendes Gespräch wieder zurück zum Thema zu steuern oder, dass auf zu kurz geratene, nicht vollständige oder nicht zufriedenstellende Antworten noch näher eingegangen wird. Sie ergänzen die Leitfragen um eine etwas themenspezifischere Formulierung. Einer Leitfrage können demnach eine oder mehrere Steuerungsfragen zugeordnet sein. Im Gegensatz zu den Leitfragen, müssen Steuerungsfragen nicht zwingend gestellt werden, wenn auf die Leitfrage bereits eine Antwort in zufriedenstellendem Ausmaß gegeben wurde.
- **Aufrechterhaltungsfragen:** Aufrechterhaltungsfragen stellen eine eher nebensächliche Art von Fragen dar. Sie sind inhaltslose Fragen, die lediglich dazu dienen, einen eventuell stockenden Gesprächsfluss wieder in Gang zu bringen und dem Interviewten möglicherweise noch einige weitere Informationen zu entlocken. Aufrechterhaltungsfragen sind mit Bedacht einzusetzen und sollten nur dann gestellt werden, wenn dadurch ein angenehmerer Gesprächsfluss entstehen kann.

Nachfolgend soll in Tab. 9 ein Auszug der drei Fragearten aus dem Interviewleitfaden aufgezeigt werden:

Leitfragen / Erzählimpulse	Steuerungsfragen	Aufrechterhaltungsfragen
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Denke mal an einen typischen Casinobesuch aus deiner Vergangenheit... Erzähl mir davon bitte möglichst detailliert, beginnend damit, wie es überhaupt dazu gekommen ist, dass du ins Casino gehst.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Warum gehst du überhaupt ins Casino?</li> <li>○ Mit wem gehst du üblicherweise ins Casino?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wie war das für dich?</li> <li>○ Kannst du das noch etwas genauer beschreiben?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Welche Dinge stören dich bei einem Casinobesuch?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Was sind Dinge, bei denen du dich im Casino unwohl / oder gar genervt fühlst?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wie ist es dann weitergegangen?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Was gefällt dir besonders gut an einem Casinobesuch?</li> <li>○ Was würdest du dir bei einem Casinobesuch wünschen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Was sind deine Lieblingsbeschäftigungen im Casino?</li> <li>○ Was hat dich beim zuvor erwähnten Casinobesuch besonders begeistert?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Und dann?</li> <li>○ Gibt es da sonst noch etwas?</li> </ul>

Tab. 9: Auszug aus dem Interviewleitfaden zur beispielhaften Darstellung von Leitfragen/Erzählimpulsen, Steuerungsfragen und Aufrechterhaltungsfragen, Quelle: Eigene Darstellung.

Dieser Auszug ist Teil des Themenbereichs „Casinobesuche Allgemein“. Der schwarze Pfeil mit dem Fragezeichen soll noch einmal verdeutlichen, dass die Reihenfolge des Stellens einer Leitfrage innerhalb eines Themenbereichs nicht zwingend einzuhalten, sondern viel mehr an den Gesprächsverlauf anzupassen ist. Je nachdem, wie das Gespräch verläuft, soll in diesem Fall die Frage nach störenden Auffälligkeiten beim Casinobesuch (Tabelle, Zeile zwei) vor oder nach den positiv wahrgenommenen Auffälligkeiten (Tabelle, Zeile drei) erfragt werden.

<sup>204</sup> Vgl. Vogt/Werner (2014), S. 24 ff., Onlinequelle [11.01.2018].

### **Inhalte des Interviewleitfadens**

Der Interviewleitfaden ist ein zwölfseitiges Dokument, das aus sechs Themenbereichen besteht: „Einleitung“, „Casinobesuche Allgemein“, „Elektronische Glücksspielautomaten“, „Videospiele“, „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“ und „Allgemeine Fragen“. Die Inhalte der sechs Themenbereiche sollen folgend in kurzer Form beschrieben werden. Die vollständige Fassung des Leitfadens ist schließlich aus Anhang B ersichtlich.

Grundsätzlich ist der Interviewleitfaden so aufgebaut, dass jeder der genannten Themenbereiche nacheinander behandelt wird, jedoch ohne den Interviewten vorab wissen zu lassen, aus welchen Themenbereichen das Interview besteht. So ist sichergestellt, dass der Interviewte sich jeweils auf den aktuellen Themenbereich konzentrieren kann, ohne bereits von später zu behandelnden Themenbereichen beeinflusst zu werden.

Wüsste der Interviewte beispielsweise während der Befragung zum Themenbereich „Casinobesuche Allgemein“, dass in weiterer Folge Videospiele und Skill-basierte Spiele behandelt werden, könnte dies den Interviewten vorab beeinflussen und dazu führen, dass er bereits beim allgemeinen Casinobesuch an die Möglichkeit videospielartiger Spiele im Casino denkt, obwohl dies seinen tatsächlichen Bedürfnissen nicht entspricht. Diese Vorgehensweise mag zwar trivial erscheinen, soll an dieser Stelle dennoch ergänzend hervorgehoben werden, um ein besseres Verständnis über den Interviewablauf zu vermitteln.

Im Anschluss werden die einzelnen Themenbereiche des Interviewleitfadens, sowie eine Übersicht über deren Detailinhalte aufgezeigt:

1) Einleitung: Die Einleitung dient in erster Linie dazu, den Interviewten vorab mit den wichtigsten Informationen für das Interview zu versehen, eine gemeinsame Gesprächsbasis zu schaffen und um ein initiales Vertrauen zwischen dem Interviewer und dem Interviewpartner zu schaffen. Die maßgebenden Inhalte der Einleitung lauten:

- Zusicherung und Erklärung der Anonymität des Interviewten,
- Erklärung zur Verwendung der gesammelten Daten (Tonaufzeichnung, Präferenzangaben, etc.),
- Kontext und Thema des Interviews, in verallgemeinerter, möglichst nicht beeinflussender Form,
- Ungefährer Ablauf des Interviews (Zeitumfang, Charakteristika des Tiefeninterviews, etc.),
- Einwilligung zur Tonaufzeichnung während des Interviews,
- Etwaige Fragen des Interviewten vor Interviewbeginn.

2) Casinobesuche Allgemein: Dieser Themenbereich zielt darauf ab, einen lockeren Einstieg ins Interview zu gewährleisten, indem der Interviewte angeregt wird, seine Erfahrungen mit Casinos und dem Glücksspiel im Allgemeinen zu teilen. Weiters wird der Interviewte angeregt, den Ablauf von konkreten Casinobesuchen zu schildern und aus seiner Sicht zu erläutern. Außerdem soll erfragt werden, aus welchen Gründen er ins Casino geht, welche Dinge für ihn bei Casinobesuchen besonders negativ oder positiv auffällig sind und wie er sich einen optimalen Casinobesuch vorstellt.

3) Elektronische Glücksspielautomaten: Analog zum Themenbereich „Casinobesuche Allgemein“ ist es das Ziel dieses Bereichs, die Einstellung des Interviewten zu EGMs zu identifizieren. Dafür ist der Themenbereich in zwei Punkte aufgeteilt:

- Im ersten Teil ist der Interviewte angehalten, von den Erfahrungen, die er bisher mit Table Games und mit EGMs gemacht hat zu erzählen, zu beschreiben, auf welche Probleme er bei EGMs stößt, was ihm an EGMs besonders gefällt und was er sich bei EGMs als Beitrag zu einem besseren Casinoerlebnis wünschen würde.
- Im zweiten Teil werden dem Interviewten die im theoretischen Teil identifizierten Spielmotivationen für das Bespielen einer EGM vorgestellt. Anschließend wird er ersucht, sämtliche Motivationen nach seiner persönlichen Präferenz, von „am wichtigsten“ bis „am unwichtigsten“ zu reihen. Abschließend wird der Interviewte schließlich gebeten, die beiden von ihm als am wichtigsten gereihten Motivationen in seinen eigenen Worten noch einmal zu beschreiben und zu erklären, warum diese einen so besonders hohen Stellenwert darstellen.

4) Videospiele: Im vierten Themenbereich wird der Interviewte zu seinem Videospiegelverhalten, sowie der Wichtigkeit von Videospielen in seinem Leben befragt. Dies geschieht anhand folgender Punkte:

- Zuerst soll der Interviewte von Videospielen aus seinem Alltag erzählen, wann und unter welchen Umständen er welche Art von Videospielen spielt und welche Spielmomente ihm dabei besonders gefallen.
- Als zweites wird der Interviewte gebeten, den BrainHex-Test auszufüllen, um diverse Informationen zu seinem Spielverhalten und seinen Präferenzen abzufragen. Schließlich wird ihm das ausgewertete Testergebnis erklärt, gemeinsam mit ihm besprochen und seine persönliche Abschätzung zur Übereinstimmung mit dem Testergebnis erfragt.
- Abschließend wird der Interviewte zu einzelnen Angaben während des Tests befragt und angehalten, seinen persönlichen Standpunkt dazu etwas ausführlicher zu erklären.

5) Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten: Dieses Thema stellt schließlich die Kombination aus den Punkten 2 bis 4 dar und befragt den Interviewten direkt zu seiner Einstellung in Bezug auf die Idee der Skill-basierten Spiele. Diese Befragung geschieht folgendermaßen:

- Zuerst erfolgt eine ausführliche Erklärung des Themenbereichs auf Basis der im theoretischen Teil gesammelten Erkenntnisse. Im Anschluss an diese Erklärung wird der Interviewte befragt, was er grundsätzlich von der Idee der Skill-Games hält und was ihm dabei durch den Kopf geht.
- Zunächst wird der Interviewte gebeten, zu versuchen, sich bestmöglich in eine Situation mit Skill-basierten Spielen im Casino hineinzusetzen und sich vorzustellen, ob und wie diese seine Einstellung, ins Casino zu gehen, verändern würde. Weiters wird er gefragt, was ihn in diesem Rahmen besonders stören und was begeistern würde.
- Abschließend werden die Präferenz hinsichtlich Games of Chance, Hybrid Games und Games of Skill, sowie bevorzugte Spielkonstellationen (Mensch gegen Maschine, Mensch gegen Mensch, Team gegen Maschine, Team gegen Team) abgefragt.

6) Allgemeine Fragen: Schließlich stellen die allgemeinen Fragen den Abschluss des Interviews dar. Im Rahmen dieser werden Informationen wie Besuchshäufigkeit im Casino, präferierte Spiele und Spieltypen im Casino, sowie allgemeine Angaben zur Person erfragt. Den endgültigen Schlusspunkt des Interviews stellt die Abschlussfrage dar: Ob der Interviewte noch inhaltlich relevante Fragen hat oder er sonst noch etwas im Rahmen des Interviews ansprechen möchte.

Zusätzlich zum Leitfaden werden dem Interview noch die Erklärung der BrainHex-Spielerklassen und eine Einverständniserklärung zur Verwendung der gesammelten Daten beigelegt. Erstere soll den Interviewten dabei unterstützen, sein BrainHex-Testergebnis zu verstehen, um eine bessere persönliche Abschätzung zur Übereinstimmung mit dem Ergebnis zu ermöglichen. Die Einverständniserklärung ist ein von beiden Parteien zu unterzeichnendes Dokument, das dem Interviewer die Erlaubnis erteilt, die gesammelten Daten in einem gemeinsam vereinbarten Rahmen weiterzuverwenden. Die Vereinbarung beläuft sich auf die Verwendung aller Daten für ausschließlich wissenschaftliche Zwecke in anonymisierter Form.

### **Pre-Test**

Zur Überprüfung des Aufbaus des Leitfadens empfiehlt die Literatur die Durchführung eines oder mehrerer Pre-Tests. Dabei handelt es sich um vollständig durchgeführte Testinterviews, die jedoch nicht in die Interviewauswertung miteinfließen. Dadurch geht es hier weniger um die inhaltlichen Ergebnisse des Interviews. Stattdessen wird besondere Aufmerksamkeit auf die formalen Faktoren, wie Formulierung, Stimmigkeit und Angemessenheit der Fragen im Leitfaden, die logische Abfolge der Themenbereiche und sonstige Lücken und Fehler im Rahmen des Interviews gerichtet.<sup>205</sup>

Die Durchführung des Pre-Tests soll schließlich eine Anpassung des Interviewleitfadens vor der Durchführung der vollwertigen Interviews ermöglichen. Andernfalls könnten nachträgliche Änderungen des Leitfadens zwischen den Interviews zu maßgebenden Verzerrungen der Interviewergebnisse führen.

Außerdem kann der Pre-Test auch als Probedurchlauf eines Interviews für den Interviewer angesehen werden. Dieser soll dabei helfen, sich vorab mit der Interviewsituation vertraut zu machen, etwaige grobe Anfängerfehler schnell auszumerken, den geplanten Zeitumfang zu überprüfen und die Einhaltung der Regeln während eines Tiefeninterviews zu überprüfen.

Der Pre-Test soll, wie alle darauffolgenden Interviews, mittels Audioaufnahme aufgezeichnet werden, um das Interview nachträglich abhören zu können. Im Vergleich zu den vollwertigen Interviews wird der Pre-Test jedoch nicht transkribiert oder ausgewertet.

Als Vorbereitung der Interviews für diese Thesis wurde ein Pre-Test durchgeführt. Nach dessen Durchführung konnten kleinere Unstimmigkeiten beim Ablauf des Interviews identifiziert und angepasst werden. Auch am Interviewleitfaden wurden leichte Adaptionen vorgenommen. Das Feedback des Interviewten zum durchgeführten Pre-Test war durchwegs positiv.

---

<sup>205</sup> Vgl. Vogt/Werner (2014), S. 14, Onlinequelle [11.01.2018].

### 3.1.2 Interviewpartner

#### Anforderungen an die Interviewpartner

Durch die Rahmenbedingungen dieser Thesis und die im Interview zu behandelnden Themen ergeben sich an die Interviewpartner mehrere unterschiedliche Anforderungen. Zusätzlich dazu, besteht bei jeder dieser Anforderungen das Bestreben, ein möglichst breites Bild mit einer Vielzahl an möglichen Ausprägungen innerhalb einer Anforderung abzudecken. Andernfalls könnte die Befragung der Interviewpartner, die allesamt dieselben Charakteristika innerhalb einer Ausprägung aufweisen, zu einer beträchtlichen Verzerrung der Interviewergebnisse führen. Die grundsätzlichen Anforderungen an die Interviewpartner lauten wie folgt:

Millennials: Aufgrund des Forschungsgebiets dieser Thesis stellt die Tatsache, dass es sich bei sämtlichen Interviewpartnern um Millennials handeln muss, eine Grundvoraussetzung dar.

Geschlecht: Eine weitere Anforderung stellt das Bestreben dar, eine gleichmäßig verteilte Anzahl beider Geschlechter zu interviewen, um der Dominanz eines Geschlechts entgegenzuwirken.

Erfahrung mit Casinobesuchen: Die Erfüllung dieser Anforderung stellt eine weitere Grundvoraussetzung an die Interviewpartner dar. Hat ein Interviewpartner etwa noch nie ein Casino besucht, wird es kaum zweckdienlich sein, ihn hinsichtlich seiner Einstellung zu Casinobesuchen oder EGMs zu befragen. So ergibt sich die Anforderung, dass die Interviewpartner zumindest einige Casinoaufenthalte als reguläre Casinobesucher aufweisen können sollen.

Spielerfahrung mit EGMs: Ein Casinobesucher, der Casinos zumindest einige Male besucht hat, muss dennoch nicht zwingend Spielerfahrungen mit EGMs gesammelt haben. Es ist jedoch anzunehmen, dass ein Casinobesucher EGMs im Casino wahrgenommen und sich davon ein eigenes Bild gemacht hat. Interviewpartner ohne Spielerfahrung mit EGMs sind für die Interviews dieser Thesis zwar nicht wünschenswert, dennoch kann es sich durchaus als sinnvoll erweisen, hier die Wahrnehmung von „Unerfahrenen“ abzufragen. Aus diesem Grund sollen Casinobesucher ohne EGM-Spielerfahrung für die Interviews dieser Thesis in geringer Anzahl zugelassen werden. Sollte der Fall eintreten, dass sich ein Interviewpartner ohne aktive Spielerfahrung an EGMs nur unzureichend zu dieser Thematik äußern kann, so soll dieses Interview durch ein zusätzlich durchgeführtes ersetzt werden.

Spielerfahrung mit Videospiele: Im theoretischen Teil konnten einige Erkenntnisse zum Spielverhalten von Millennials und dem heutigen, reichlichen Angebot an Videospiele verschiedenster Arten, auf verschiedensten Endgeräten gesammelt werden. Folglich wäre es recht unwahrscheinlich, auf eine Person ohne jegliche Videospieleerfahrung zu treffen. Sollte dies dennoch der Fall sein, soll auch hier das gesamte Interview aus der Auswertung ausgeschlossen werden. Das notwendige Ausmaß an Spielerfahrung für das Interview soll dadurch gekennzeichnet sein, dass der Interviewpartner im Stande ist, einen Großteil der Fragen und Spielsituationen des BrainHex-Tests zu verstehen und zu beantworten.

Abschließend besteht bestehen Interviewpartner aus einer Gruppe mit möglichst verteilten Ausprägungen innerhalb der zugelassenen Anforderungen. Im Detail sind das Millennials, die jeweils zumindest erste aktive Erfahrungen mit Casinobesuchen und Videospiele und wünschenswerterweise, aber nicht notwendigerweise, mit EGMs besitzen.

## Übersicht über die Interviewpartner

Anhand der nachfolgenden Abbildungen wird die Übersicht über die Interviewpartner mittels der genannten unterschiedlichen Anforderungen dargestellt. Jede dieser Abbildungen zeigt die Anzahl der Interviewten und die Ausprägung des jeweiligen Kriteriums. Weiters beinhalten sie sowohl die Gesamtanzahl beider Geschlechter, als auch die Anzahl der männlichen und weiblichen Interviewten.

Geschlechterverteilung: Wie in Abb. 22 dargestellt, wurden insgesamt zwölf Interviews durchgeführt. Davon wurden sechs männliche und sechs weibliche Millennials befragt.

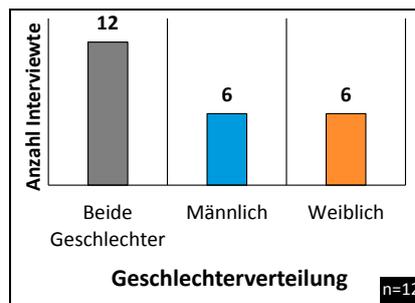


Abb. 22: Übersicht Interviewpartner: Geschlechterverteilung, Quelle: Eigene Darstellung.

Geburtsjahrintervalle: Zur übersichtlichen Darstellung wurden die Geburtsjahre der Interviewpartner jeweils in Fünfjahresabschnitte unterteilt. Für Millennials ergeben sich daher folgende drei Intervalle: 1981 bis 1985, 1986 bis 1990 und 1991 bis 1995. Abb. 23 zeigt diese Verteilung der zwölf Interviewten.

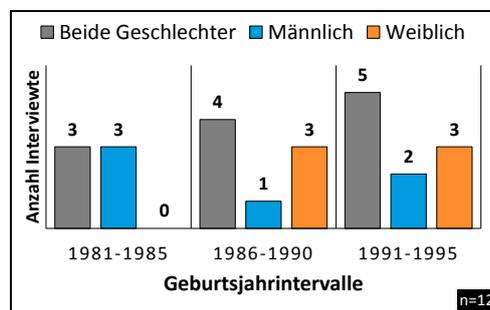


Abb. 23: Übersicht Interviewpartner: Geburtsjahrintervalle, Quelle: Eigene Darstellung.

Anzahl an Casinobesuchen: Ebenso wurde die Anzahl an Casinobesuchen der Interviewpartner in drei Intervalle gegliedert: 2 bis 5, 5 bis 10 und mehr als 10 Casinobesuche. Die Anzahl von mindestens zwei Casinobesuchen ergibt sich durch die zuvor erwähnte Anforderung an die Interviewpartner, Casinos zumindest einige Male besucht zu haben. Die entsprechende grafische Darstellung zeigt Abb. 24.

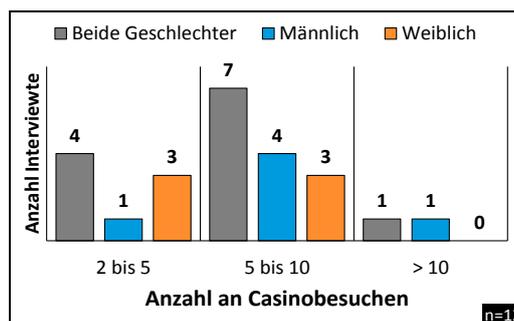


Abb. 24: Übersicht Interviewpartner: Anzahl an Casinobesuchen, Quelle: Eigene Darstellung.

Spielerfahrung EGMs: Vom Autor wurde auf Basis der in den Interviews erwähnten Informationen versucht, die EGM-Spielerfahrung aller Interviewten abzuschätzen. Dabei wurden folgende vier Stufen definiert: keine, niedrig, mittel und hoch. „Keine“ ist aufgrund der zuvor erwähnten, nicht zwingenden Erfahrung aktiver Spielerfahrung mit EGMs zulässig. Die Darstellung der Verteilung erfolgt in Abb. 25.

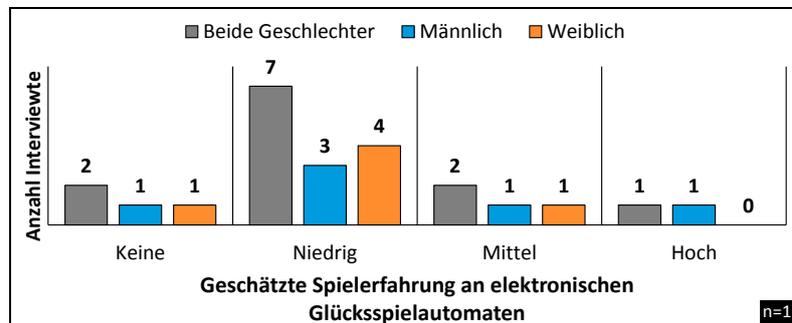


Abb. 25: Übersicht Interviewpartner: Geschätzte Spielerfahrung an elektronischen Glücksspielautomaten, Quelle: Eigene Darstellung.

Videospielerfahrung: Für die Darstellung der Videospielerfahrung wurde ebenso eine entsprechende Einschätzung durch den Autor auf Basis der Interviews durchgeführt. Aufgrund der zuvor genannten Mindest Erfahrung mit Videospielen, besteht diese Schätzung im Vergleich zur EGM-Spielerfahrung jedoch nur aus den drei Stufen: niedrig, mittel und hoch. Die Verteilung wird in Abb. 26 gezeigt.

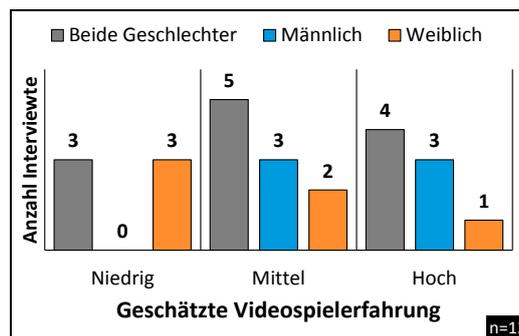


Abb. 26: Übersicht Interviewpartner: Geschätzte Videospielerfahrung, Quelle: Eigene Darstellung.

## Resümee

Die Geschlechterverteilung zwischen männlichen und weiblichen Interviewten ist ident. Altersbezogen umfasst die Verteilung beider Geschlechter eine leichte Tendenz zu jüngeren Millennials, während die weiblichen Interviewten tendenziell jünger sind, als die männlichen. Es wurde beispielsweise keine der weiblichen Interviewten zwischen 1981 und 1985 geboren. Die Anzahl an Casinobesuchen bewegt sich primär im Bereich von 5 bis 10, während die weiblichen Interviewten tendenziell weniger Casinobesuche aufweisen als die männlichen. Nur ein einziger männlicher Interviewter hat Casinos bereits öfter als zehn Mal besucht. Die geschätzte Spielerfahrung mit EGMs siedelt sich eher in der Stufe „Niedrig“ an, während die geschlechtliche Verteilung hier recht ausgeglichen ist. Lediglich ein männlicher Interviewter, jener mit mehr als zehn Casinobesuchen, konnte auch entsprechend mehr Spielerfahrung mit EGMs sammeln. Schließlich scheint die Verteilung der geschätzten Videospielerfahrung beider Geschlechter recht ausgeglichen zu sein, wobei die weiblichen Interviewten im Detail tendenziell weniger Erfahrung haben als die männlichen. Diese Zusammensetzung der Interviewpartner scheint für die Abbildung der Bedürfnisse von Millennials eine recht realistische Grundlage zu sein.

## 3.2 Vorgehensweise bei der Identifikation der Kundenbedürfnisse von Millennials

Dieser Abschnitt stellt den Kern der Vorgehensweise im praktischen Teil dar. Er beschreibt die Identifikation der Kundenbedürfnisse von Millennials anhand eines Prozesses mit sechs Schritten.

Diese Schritte lauten: „Durchführung Tiefeninterviews“, „Interviewtranskription“, „Statement-Identifikation“, „Bedürfnis-Separation“, „Bedürfnispriorisierung“ und „Erstellung VPC-Kundensegmente“. Eine grafische Übersicht dieser Vorgehensweise ist in der nachstehenden Abb. 27 dargestellt. Die konkreten Inhalte jedes Schritts sollen in den folgenden Unterabschnitten näher erläutert werden.

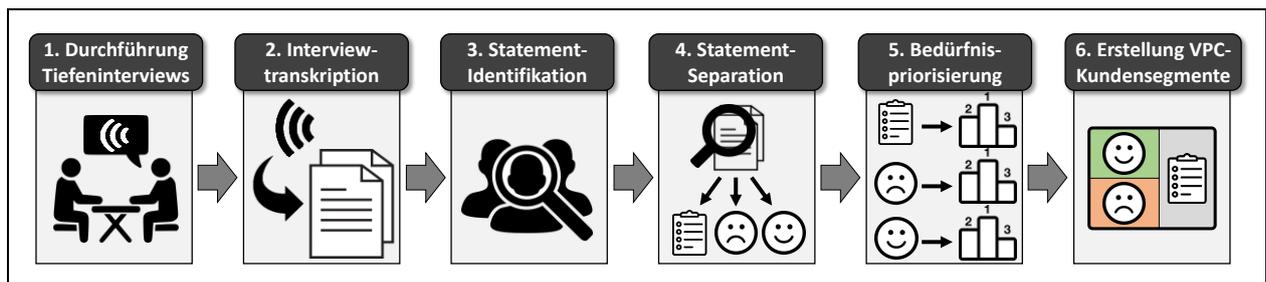


Abb. 27: Vorgehensweise bei der Erstellung der VPC-Kundensegmente, Quelle: Eigene Darstellung.

### 3.2.1 Durchführung Tiefeninterviews

Die Durchführung der Tiefeninterviews basiert auf dem Interviewleitfaden und dem im theoretischen Teil erarbeiteten Vorgehensmodell. Es wurde kein bestimmter Interviewort definiert. Vielmehr ergab sich der Ort durch den Wunsch oder Vorschlag des jeweiligen Interviewpartners. Dabei handelte es sich jedoch stets um möglichst neutrale Orte, an denen die Interviewten vom Thema „Glücksspiele“ möglichst unbeeinflusst blieben. So wurden einige Interviews etwa im eigenen Zuhause der Interviewten durchgeführt, die anderen in einem kleinen Büro. Ein Interview wurde im Freien, auf einer Parkbank abgehalten. Sämtliche Interviews erfolgten in Form eines Vieraugengesprächs.

Der Großteil der Interviews erfolgte ohne Unterbrechungen, einige wenige wurden durch kurze Pausen, wie etwa durch einen Toilettenbesuch unterbrochen. Um es den Interviewten zu erleichtern, sich in einen Casinobesuch hineinversetzen zu können, wurden sämtliche Interviews zu casinobesuchähnlichen Zeiten abgehalten, genauer im Zeitraum zwischen 18 Uhr und 22 Uhr. Die Nettogesprächsdauer aller Interviews, exklusive Einleitung, lag zwischen 1:20 Stunden und 2:10 Stunden.

Mit Ausnahme eines Interviews wurden alle vollständig durchgeführt und sämtliche Themenbereiche ausführlich behandelt. Beim hiervon ausgenommenen Interview wurde der Themenbereich „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“ übersprungen, nachdem sich der Interviewte zu diesem Thema sinngemäß folgendermaßen geäußert hatte: „Ich sehe Skill-Games nur als eine weitere, logisch folgende Möglichkeit, Leute spielsüchtig zu machen und ihnen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Bei solchen Fragen, wie etwa, was mich bei Skill-Games begeistern würde, müsste ich mich in die Lage einer Person versetzen, die ich nicht bin, mit Interessen, die ich nicht habe. Und das fällt mir äußerst schwer. Außerdem wäre das dann auch nicht meine persönliche Meinung, die ich dabei abgeben würde“. Das Interview wurde beim abschließenden Teil, den allgemeinen Fragen, fortgesetzt.

### 3.2.2 Interviewtranskription

Nach der Durchführung der Interviews erfolgte eine vollständige, wortwörtliche Transkription aller zwölf durchgeführten Gespräche. Die Anzahl an transkribierten Worten je Interview liegt zwischen rund 7.400 und 11.500 Wörtern. Als Richtlinie zur Erstellung der Transkripte diente die Literatur von Dresing/Pehl<sup>206</sup>. Zur Anwendung kam hier das beschriebene „Einfache Transkriptionssystem“<sup>207</sup>.

Die Transkripte sind wie der Aufbau des Interviewleitfadens und die Durchführung der Interviews in die verschiedenen Themenbereiche aufgeteilt. Einen beispielhaften Auszug eines Transkripts zeigt Abb. 28.

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 6 von 14
<p><b>2) Elektronische Glücksspielautomaten</b></p> <p>(54) I: Allerdings jetzt in Bezug auf elektronische Glücksspielautomaten. Und da vorher vielleicht noch eine ganz kurze Erklärung, oder Differenzierung zwischen den elektronischen Glücksspielautomaten und den Table Games. #00:22:03-0#      &lt;&lt;&lt; Erklärung Unterschied Table Games und EGMs &gt;&gt;&gt; bis #00:23:22-4#</p> <p>(55) I: Und jetzt hätte ich eben gerne von dir beschrieben, welche Erfahrungen du jeweils mit elektronischen Automaten und Table Games gemacht hast. #00:23:38-2#</p> <p>(56) B: Okay, ja. Ich meine, grundsätzlich muss ich sagen, dass mir eigentlich so die Table Games schon besser gefallen haben oder mehr Spaß gemacht habe, weil am Anfang ist es vielleicht eben ein bisschen einschüchternd, die Tables Games und der Automat am Anfang halt, ja. Da geht man hin halt einmal zum Aufwärmen, sozusagen, aber interessanter finde ich dann zumindest die Tables Games, wo du dann auch im Kontakt mit anderen Menschen ein bisschen bist und so persönlich, ja, also (...) mit den Automaten, also ich wie nicht, wenn das wirklich so rein ein Zufallsgenerator nur ist, das langweilt mich dann irgendwann einmal relativ schnell und ich finde das eigentlich gut, so wie du gesagt hast, mit den fixen Wahrscheinlichkeiten, weil es dann noch ein bisschen voraussehbar und berechenbar ist, man vielleicht irgendeine Taktik spielen kann, wenn man sich mit dem Thema beschäftigen will.</p>			

Abb. 28: Beispielhafter Auszug eines Interviewtranskripts, Quelle: Eigene Darstellung.

- In der Kopfzeile befinden sich die Nummer des Interviews, der Vorname des Interviewten, ein möglichst aussagekräftiger Interviewtitel und die Seitenzahl.
- Die Überschriften (hier: „2. Elektronische Glücksspielautomaten“) geben Auskunft über den jeweiligen Themenbereich im Interview.
- Die Absatznummerierungen (54), (55), (56) dienen zur Orientierung innerhalb des Interviews. Diese sind eine je Absatz fortlaufende Nummer, von Interviewbeginn bis Interviewschluss.
- Oranger Text mit dem Buchstaben „I“ nach der Absatznummer steht für Aussagen des Interviewers.
- Schwarzer Text mit dem Buchstaben „B“ nach der Absatznummer steht für Aussagen des Interviewten bzw. Befragten.
- Grauer, zentrierter Text mit den Zeichen „<<< >>>“ steht für erklärenden Zwischentext.
- Die Zeitanzeige am Ende eines jeden Absatzes gibt Auskunft darüber, wann diese Aussage im Laufe des Interviews getätigt wurde.

<sup>206</sup> Vgl. Dresing/Pehl (2015).

<sup>207</sup> Vgl. Dresing/Pehl (2015), S. 21 ff.

Der graue Zwischentext steht anstelle sich wiederholender Beschreibungen des Interviewers, die nicht für jedes Interview separat transkribiert wurden. Dies betrifft genauer folgende Erklärungen: Unterschiede zwischen Table Games und elektronischen Spielen; die unterschiedlichen Spielmotivationen an EGMs; den Begriff „Videospiele“; die Erklärung, Durchführung und Ergebnisbesprechung des BrainHex-Tests; den Begriff „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“; den Unterschied zwischen Skill und Glück; sowie die abschließenden allgemeinen Fragen.

In Anhang E befindet sich ein vollständiges Transkript eines beispielhaft ausgewählten Interviews.

### 3.2.3 Statement-Identifikation

#### Übersicht Statement-Listen

Den dritten Schritt bei der Vorgehensweise zur Identifikation der Kundenbedürfnisse stellt die Statement-Identifikation dar. Hier wurden in den Transkripten sämtliche Statements zu den vier Themenbereichen „Casinobesuche Allgemein“, „Elektronische Glücksspielautomaten“, „Videospiele“ und „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“ erfasst, dem jeweiligen Themenbereich zugeordnet und in eine dem Themenbereich gehörige „Statement-Liste“ exportiert.

Wie in Abb. 29 dargestellt, entstanden so insgesamt vier Statement-Listen.

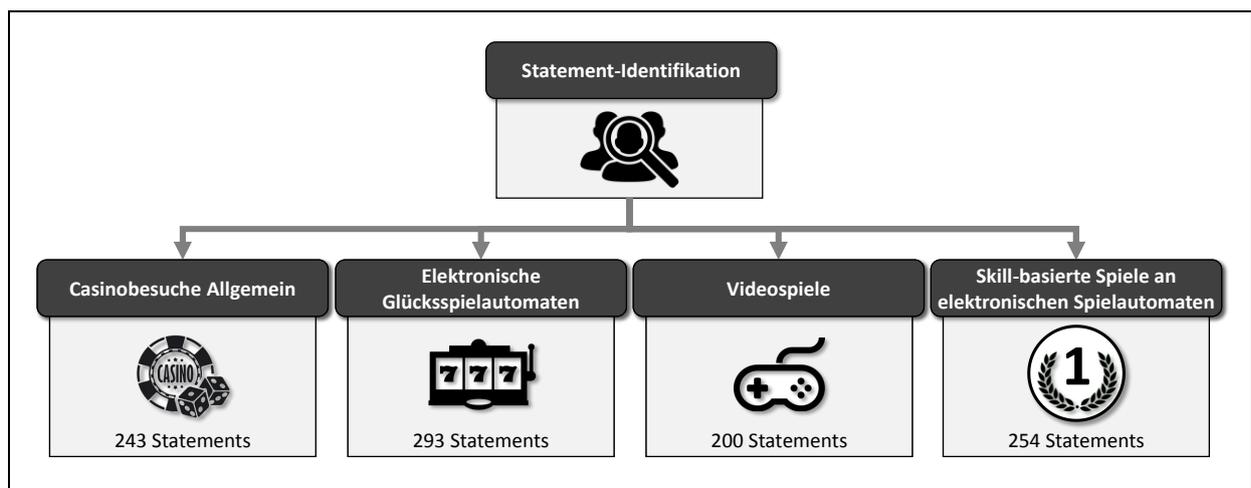


Abb. 29: Die vier Statement-Listen der Statement-Identifikation, Quelle: Eigene Darstellung.

Wie aus Abb. 29 ebenso hervorgeht, konnten für die Liste „Casinobesuche Allgemein“ insgesamt 243 Statements identifiziert werden, für „Elektronische Glücksspielautomaten“ 293, für „Videospiele“ 200 und die Liste „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“ umfasst 254 Statements. Das ergibt eine Gesamtsumme von 990 identifizierten Interview-Statements.

#### Ablauf der Statement-Identifikation

An dieser Stelle soll der konkrete Ablauf der Statement-Identifikation anhand eines Beispiels näher beschrieben werden. Allgemein erfolgte der Export so, dass jedes Statement jederzeit auf die Stelle im ursprünglichen Interview rückführbar ist. Weiters wurden alle Statements mit einer abgeschätzten Relevanz aus Sicht des Befragten versehen. Ein „+“ steht hierbei für ein Statement mit hoher Relevanz, eine „0“ für mittlere Relevanz und ein „-“ für niedrige Relevanz.

Abb. 30 zeigt eine beispielhafte Übertragung einer Aussage aus einem Interview in die entsprechende Statement-Liste.

**Aussage während eines Interviews:**

(18) B: ... „Da haben auch nicht alle Stationen offen gehabt. Also, da hat es mehrere so Roulette-Tische gegeben und Black Jack. Und da sind an dem Abend glaube ich nur die mit den niedrigsten Einsätzen dann offen gewesen. Das hat für uns dann eigentlich eh genau gepasst. Aber da (zu Table Games) haben wir uns am Anfang dann auch direkt noch nicht hin getraut, sondern eher einmal dieses Unpersönliche, also die Automaten und das alles (ausprobiert). Ja, und dort, keine Ahnung, einmal 20 Euro oder so, schön langsam einmal verbraucht und einer von uns hat dann sogar 60 Euro gewonnen oder so.“

↓

**Übertragenes Statement in die Statement-Liste „Elektronische Glücksspielautomaten“**

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview
6	(18)	0	Automaten dienten beim ersten Casinobesuch als unpersönliche Einstiegshilfe, da wir uns anderes nicht trauten

Abb. 30: Beispielhafte Übertragung eines Interviewstatements in die entsprechende Statementliste, Quelle: Eigene Darstellung.

Die betreffende Aussage aus dem Interview ist im Text oben grün markiert. Es handelt sich hierbei um eine Aussage im 18. Absatz des sechsten Interviews mit neutraler Relevanz. Sie betrifft den Themenbereich „Elektronische Glücksspielautomaten“ und wird daher sinngemäß in die entsprechende Statement-Liste mit Interview-Nummer, Absatz und der geschätzten Relevanz übertragen.

Sämtliche Statement-Listen befinden sich in den Anhängen F, G, H und I.

### 3.2.4 Statement-Separation

Die Statement-Separation ist die Einteilung der zuvor erfassten Statements in die Teilbereiche der VPC-Kundensegmente: Jobs, Pains und Gains. Zur Vereinfachung und Unterscheidbarkeit der Statements zwischen Jobs, Pains und Gains, wurden folgende Unterscheidungsmerkmale definiert:

**Jobs:**

- Dinge, die der Kunde erledigen will,
- Gründe, warum der Kunde ein Angebot überhaupt erst annimmt,
- Ereignisse, die der Kunde erzielen möchte,
- Dinge, die sich der Kunde vom Angebot vorab schon erwartet,
- Erwartungen, die vorhanden sein müssen, jedoch nicht zu Begeisterung führen.

**Pains:**

- Probleme, denen der Kunde bei der Ausführung seiner Jobs begegnet,
- Dinge, die der Kunde als besonders negativ wahrnimmt,
- Dinge, die den Kunden enttäuschen oder gar abschrecken.

**Gains:**

- Ergebnisse, die der Kunde im Idealfall gerne hätte und sich wünscht,
- Dinge, die der Kunde als besonders positiv wahrnimmt,
- Dinge, die den Kunden (unerwarteterweise) wirklich begeistern.

Abb. 31: Statement-Unterscheidungsmerkmale: Jobs, Pains, Gains, Quelle: Eigene Darstellung.

Nach der Identifikation und dem Export aller Statements in die vier Statement-Listen, wurden schließlich alle Statements entsprechend der genannten Merkmale in Jobs, Pains und Gains unterteilt. Zur Reduktion von Unstimmigkeiten erfolgte diese Separation durch folgende Vorgehensweise:

1. Erste Separation aller Statements in Jobs, Pains oder Gains,
2. Ausblenden der ersten Separation,
3. Zweite Separation aller Statements in Jobs, Pains oder Gains, ohne Einsicht in die Ergebnisse der ersten Separation,
4. Einblenden der ersten Separation und Vergleich der Ergebnisse von der ersten und zweiten Separation: Übereinstimmende Ergebnisse bei beiden Separationen wurden direkt übernommen. Unstimmigkeiten im Vergleich von beiden Durchgängen wurden ein weiteres Mal überprüft und überarbeitet.

Die nachfolgende Tab. 10 zeigt einen beispielhaften Auszug der Separation einiger Statements. Die Abbildung beinhaltet dieselben Informationen, wie in der Statement-Identifikation beschrieben und wurde um die drei Spalten „Job / Pain / Gain Nr. 1“, „Job / Pain / Gain Nr. 2“ und „Job / Pain / Gain Final“ erweitert. „Nr. 1“ zeigt die Ergebnisse der ersten Separation, „Nr. 2“ die der zweiten Separation. Stimmen die Separationen „Nr. 1“ und „Nr. 2“ überein, so wurden sie direkt in die Spalte „Final“ übertragen. Unstimmigkeiten wurden in der zweiten Separation rot markiert. Nach der Überarbeitung dieser, konnten auch die finalen Separationen dieser Statements in die dritte Spalte eingetragen werden.

Aus Tab. 10 geht auch ein Sonderfall hervor, in dem ein Statement zwei unterschiedliche Aussagen beinhaltet: einerseits einen Job: „Für mich ist der Nervenkitzel, viel gewinnen zu können, schon wichtig“ und andererseits einen Pain: „Aber es soll nicht nur auf Glück basieren“. Bei solchen Sonderfällen wurde das entsprechende Statement kopiert und jeweils in beide Gruppen separiert.

Inter-view	Ab-satz	Rele-vanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
6	(18)	0	Automaten dienten beim ersten Casinobesuch als unpers. Einstiegshilfe, da wir uns anderes nicht trautes	Job	Job	Job
6	(20)	0	Beim ersten Spielen hat keiner gewusst, was passiert. Es sind halt irgendwelche Dinge rumgeflogen	Pain	Pain	Pain
6	(30)	0	Automaten erinnern irgendwie an alte Arcade-Automaten	Job	Job	Job
6	(30)	0	Du wirfst halt nur eine Münze hinein, drückst irgendetwas und wartest auf das Ergebnis	Job	Pain	Pain
6	(46)	0	Auch Spiele, die man von anderswo kennt, wären in Verbindung mit Geld ganz interessant	Gain	Gain	Gain
6	(62)	0	Ich erwarte mir von Automaten richtige Unterhaltung, nicht nur das zufällige Hoffen auf einen Gewinn	Job	Job	Job
6	(62)	0	Bar arcade-artigen Automaten wären einfach so viele kreativen Dinge möglich, die es jetzt nicht gibt	Gain	Gain	Gain
6	(67)	+	Der Nervenkitzel, viel gewinnen zu können schon wichtig, aber es soll nicht nur auf Glück basieren	Job	Pain	Job
6	(67)	+	Der Nervenkitzel, viel gewinnen zu können schon wichtig, aber es soll nicht nur auf Glück basieren	Pain	Gain	Pain
6	(73)	0	Zwischen Spiel-Sessions schaue ich auch gerne anderen zu und unterhalte mich mit Leuten	Job	Job	Job
6	(73)	0	Cool finde ich es, wenn das Spielen eine Gruppenaktion ist, mit Einsatz. Und dass es spannend ist	Gain	Gain	Gain

Tab. 10: Beispielhafte Separation einiger Statements in Jobs, Pains und Gains, Quelle: Eigene Darstellung.

Nach der Separation der Statements innerhalb jeder der vier Statement-Listen in die drei Gruppen „Jobs“, „Pains“ und „Gains“, erfolgte anschließend eine weitere Separation der Statements in je eine der drei Gruppen. So entstanden insgesamt zwölf unterschiedliche Statement-Listen: Jobs, Pains, Gains „Casinobesuche Allgemein“; Jobs, Pains, Gains „Elektronische Glücksspielautomaten“; „Jobs, Pains, Pains „Videospiele“ und Jobs, Pains, Gains „Skill-basierte Spiele für elektronische Spielautomaten“. Eine Übersicht ist zum Abschluss dieses Unterabschnitts in Abb. 32 auf der Folgeseite dargestellt.

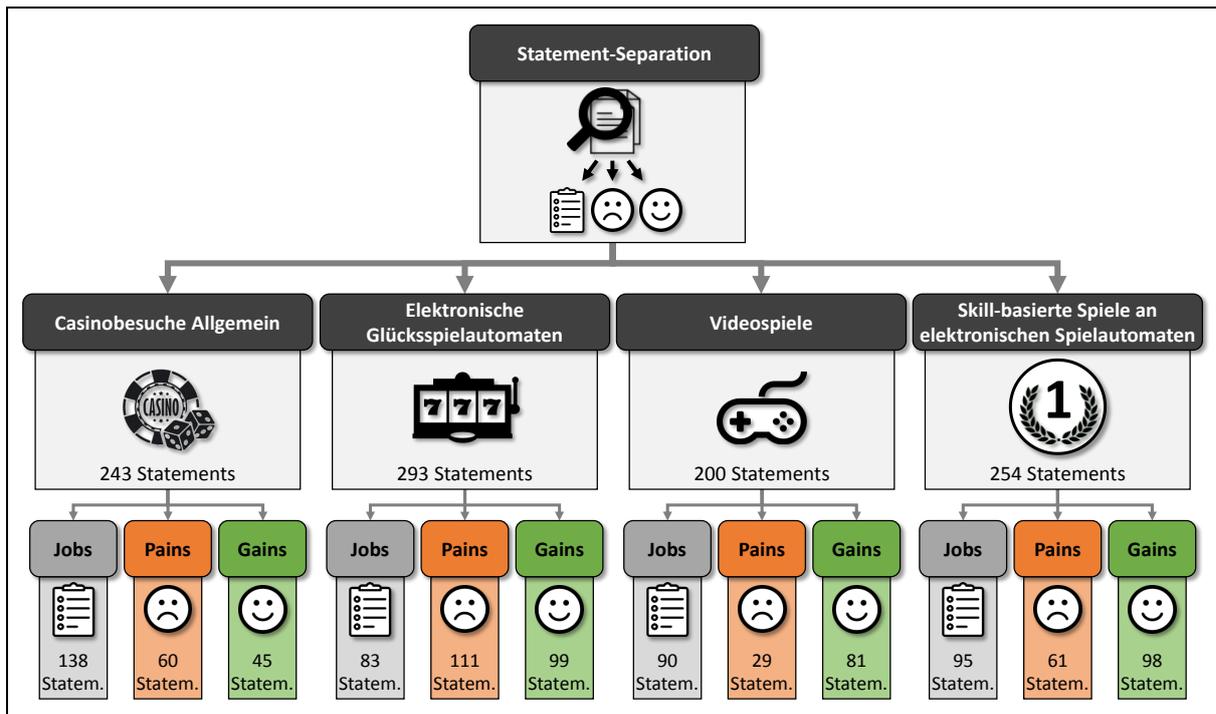


Abb. 32: Übersicht der Statement-Separation, Quelle: Eigene Darstellung.

Diese zwölf Statement-Listen bilden die Grundlage für die im nächsten Unterabschnitt beschriebene Bedürfnispriorisierung.

### 3.2.5 Bedürfnispriorisierung

#### Zusammenfassung von Interviewstatements zu „Bedürfnissen“

Zunächst galt es, die einzelnen Statements innerhalb jeder der zwölf entstandenen Listen zu ordnen. Dafür wurden Gemeinsamkeiten der unterschiedlichen Statements gesucht und zusammenpassende Statements jeweils zu einem Bedürfnis zusammengefasst. Die so entstandenen Bedürfnisse bilden die Grundlage für die Erstellung der VPC-Kundensegmente. Die folgende Abb. 33 soll schematisch eine beispielhafte Zusammenfassung einiger Interviewstatements zu Pain-Bedürfnissen visualisieren.

Statements	Identifizierte Bedürfnisse						
	Spielerklärung / Regeln / Zu kompliziert / Sich nicht auskennen	Geringe Gewinnchancen / Vertrauen / Transparenz	Kein Einfluss (auf das Ergebnis)	Optik & Ton/EGM & Spiel	Unzureichendes Spielerlebnis	Zu solitary Beschäftigung	Sonstige
<b>Pains „Elektronische Glücksspielautomaten“</b>							
6_(30)_0_Du wirfst halt eine Münze hinein, drückst irgendetwas und wartest auf das Ergebnis			x		x		
6_(56)_+ _Bei Automaten sitzt du davor, ziehst ein paar mal, wartest ab – so lange bis Gewinn oder kein Geld mehr da ist			x		x		
6_(30)_+ _Ich finde Automaten uninteressant, weil man selbst nur sehr wenig beeinflussen kann			x				
6_(67)_+ _Für mich ist der Nervenkitzel, viel gewinnen zu können schon wichtig, aber es soll nicht nur auf Glück basieren			x				
6_(30)_0 _Automaten sind langweilig, deshalb spiele ich maximal eine Viertelstunde daran					x		
6_(20)_0 _Beim ersten Spielen hat keiner wirklich gewusst, was passiert. Es sind halt irgendwelche Dinge herumgeflogen	x						
6_(30)_- _Ich habe die grundlegenden Regeln verstanden, aber nicht alles (Multiplikatoren, Linien, etc.)	x						
6_(56)_+ _Bei Table Games trittst du mit anderen Menschen in Kontakt, sie sind persönlicher & daher viel interessanter						x	

Abb. 33: Beispielhaftes Zusammenfassen von Interviewstatements zu Pain-Bedürfnissen, Quelle: Eigene Darstellung.

### Prioritäten der Bedürfnispriorisierung

Um die identifizierten Bedürfnisse miteinander vergleichen zu können, wird zwischen vier Prioritätsstufen unterschieden, wobei sämtliche Bedürfnisse (Jobs, Pains, Gains) einer dieser Stufen zugeordnet werden sollen. Priorität Eins ist dabei jene Stufe mit der höchsten und Priorität Vier jene mit der niedrigsten Priorität. Je höher die Prioritätsstufe eines Bedürfnisses, desto auffälliger ist die Gestaltung des Schriftzugs. Existieren mehrere Bedürfnisse innerhalb einer Prioritätsstufe, so sind diese jeweils mit derselben Schriftgröße versehen und entweder direkt nebeneinander oder direkt untereinander positioniert.

Abb. 34 visualisiert schematisch die Darstellung der vier Prioritätsstufe, jeweils für Jobs, Pains und Gains.

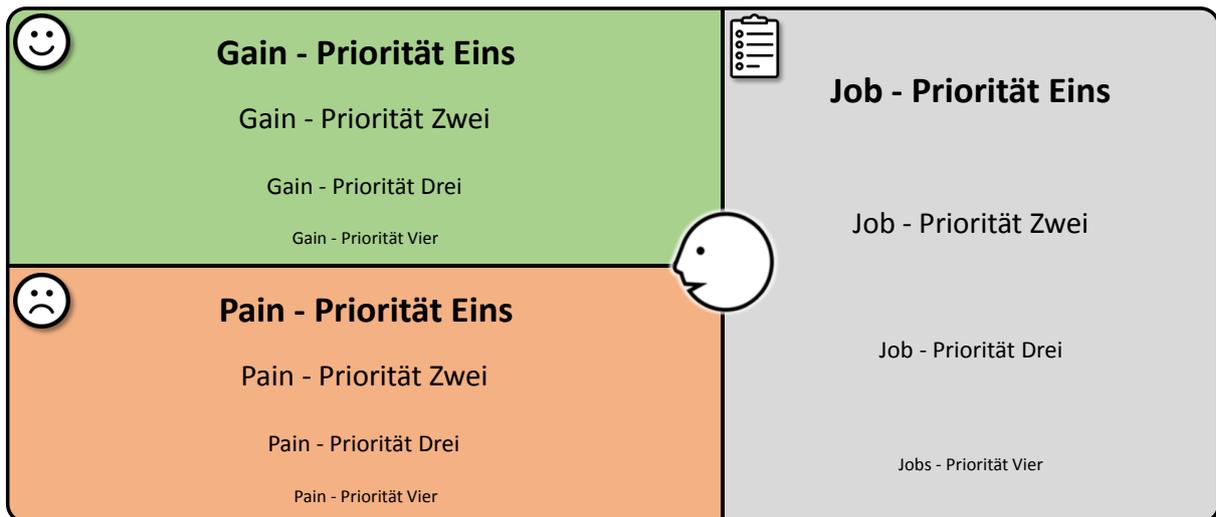


Abb. 34: Schematische Darstellung der vier Prioritätsstufen im VPC-Kundensegment, Quelle: Eigene Darstellung.

### Kriterien der Bedürfnispriorisierung

Für die Zuordnung der Prioritäten wurden Kriterien definiert und hinsichtlich dieser wurde jedes Bedürfnis untersucht. Es handelt sich dabei um die vier Kriterien: „Anzahl an Statements“ (S), „Anzahl an Interviews“ (I), Anzahl an „Statements pro Interview“ (S/I) und die Relevanz des Bedürfnisses (R).

In Abb. 35 wird die Bewertung dieser Kriterien anhand des beispielhaften Bedürfnisses „Einfache, verständliche Spielregeln“ veranschaulicht. Es beinhaltet 9 Statements aus 6 Interviews (das entspricht der Hälfte aller durchgeführten Interviews). Daraus ergibt sich eine Anzahl von 1,5 Statements pro Interview und das Bedürfnis hat eine neutrale Relevanz von „0“.

**Einfache, verständliche Spielregeln**  
(S: 9 \_ I: 6 \_ S/I: 1,5 \_ R: 0)

Abb. 35: Kriterien der Bedürfnispriorisierung anhand eines beispielhaften Bedürfnisses, Quelle: Eigene Darstellung.

Nachfolgend sollen die vier Kriterien detaillierter beschrieben werden.

Anzahl an Statements (S): Es ist naheliegend, dass ein Bedürfnis mit einer hohen Anzahl an Statements wichtiger zu sein scheint, als ein Bedürfnis mit wenigen Statements. Dennoch sei zu erwähnen, dass dieser Parameter eine weitaus geringere Bedeutung hat, als die „Anzahl an Interviews“. Schließlich ist ein Bedürfnis als „wichtiger“ zu bewerten, wenn es für möglichst viele unterschiedliche Kunden von Bedeutung ist und nicht, wenn von vereinzelt Kunden besonders viele Statements genannt werden.

Anzahl an Interviews (I): Diese Zahl gibt wieder, in wie vielen unterschiedlichen Interviews das jeweilige Bedürfnis von selbst angesprochen wurde, ohne Beeinflussung der Interviewten in diese Richtung. Je öfter ein Bedürfnis in verschiedenen Interviews genannt wird, umso wichtiger ist das Bedürfnis einzustufen. Damit ein Bedürfnis Priorität Eins im VPC-Kundensegment erhalten kann, muss es zumindest in mehr als der Hälfte aller Interviews genannt worden sein. Bedürfnisse, die nur in zwei oder weniger Interviews genannt werden, erhalten automatisch Priorität Vier.

Statements pro Interview (S/I): Dieser Faktor gibt an, wie viele Statements im Schnitt aus jedem Interview stammen. Er wird durch die Division „Anzahl an Interviews“ durch „Anzahl an Statements“ ermittelt und ermöglicht eine bessere Vergleichbarkeit der Bedürfnisse. Je höher dieser Faktor ist, desto mehr reduziert er die Aussagekraft der „Anzahl an Statements“, da ein Bedürfnis, das viele Statements aus ein und demselben Interview hat, dadurch nicht für die breite Masse an Kunden als wichtiger zu reihen ist.

Relevanz für den Kunden (R): Die Relevanz für den Kunden stellt das Ergebnis der Gegenüberstellung aller innerhalb des Bedürfnisses mit „+“, bewerteten Statements mit jenen der Bewertung „-“ dar. Ist beispielsweise ein Bedürfnis mit einer hohen Anzahl „+“ versehen, so ist es tendenziell als relevanter einzustufen, als eines, das viele Statements mit einem „-“ beinhaltet. Dieses Kriterium ist jedoch geringwertiger als die anderen drei Kriterien und wirkt sich auf die Priorisierung der Bedürfnisse nur bei extremen Ausprägungen aus.

Zusammengefasst ist zu sagen, dass der Parameter „Anzahl an Interviews“ für die Bedürfnispriorisierung der ausschlaggebendste ist, wohingegen die zwei Parameter „Anzahl an Statements“ und „Statements pro Interview“ vorwiegend der Fein-Priorisierung beim direkten Vergleich mehrerer Bedürfnisse miteinander dienen. Der Parameter „Relevanz für den Kunden“ wirkt sich nur bedingt auf die Bedürfnispriorisierung aus. Mithilfe der vier Kriterien konnten die identifizierten Bedürfnisse, als Vorbereitung zur Erstellung der VPC-Kundensegmente, schließlich verglichen und priorisiert werden.

### **Geschlechtsspezifische Unterschiede**

Zusätzlich zur Ermittlung der Priorität der identifizierten Bedürfnisse, sollen auch geschlechtsspezifische Unterschiede untersucht werden. So gilt es, jene Bedürfnisse, die maßgebend häufiger von männlichen oder weiblichen Interviewpartnern genannt werden, als solche zu identifizieren und darzustellen. Dies erfolgt im Fall eines maßgebenden geschlechtsspezifischen Unterschieds durch die Erweiterung des Bedürfnisses um ein typografisches Symbol: Trifft ein Bedürfnis überwiegend häufiger auf männliche Millennials zu, ist es mit einem männlichen typografischen Symbol versehen, trifft es überwiegend auf weibliche Millennials zu, mit einem weiblichen.

Abb. 36 zeigt dasselbe beispielhafte Bedürfnis „Einfache, verständliche Spielregeln“, wie Abb. 35 und ist um die geschlechtsspezifischen Unterschiede erweitert. Es resultiert aus den Interviews mit einem männlichen (M) und von fünf weiblichen (W) Interviewpartnern. Folglich wird es als ein „primär weibliches Bedürfnis“ eingestuft.



Abb. 36: Geschlechtsspezifische Unterschiede eines beispielhaften Bedürfnisses, Quelle: Eigene Darstellung.

### Resultierende Darstellung der VPC-Kundensegmente

Die identifizierten geschlechtsspezifischen Unterschiede sollen in der Folge auch in den VPC-Kundensegmenten dargestellt werden. Aufgrund der geringen Aussagekraft geschlechtsspezifischer Unterschiede bei Bedürfnissen der Priorität Vier erfolgt bei diesen keine entsprechende Darstellung.

Das Resultat der Darstellung der Prioritäten und der geschlechtsspezifischen Unterschiede soll mittels nachfolgender Abb. 37 schematisch dargestellt werden. Primär männliche Bedürfnisse sind auch hier mit einem männlichen typografischen Symbol versehen, primär weibliche Bedürfnisse mit einem weiblichen.

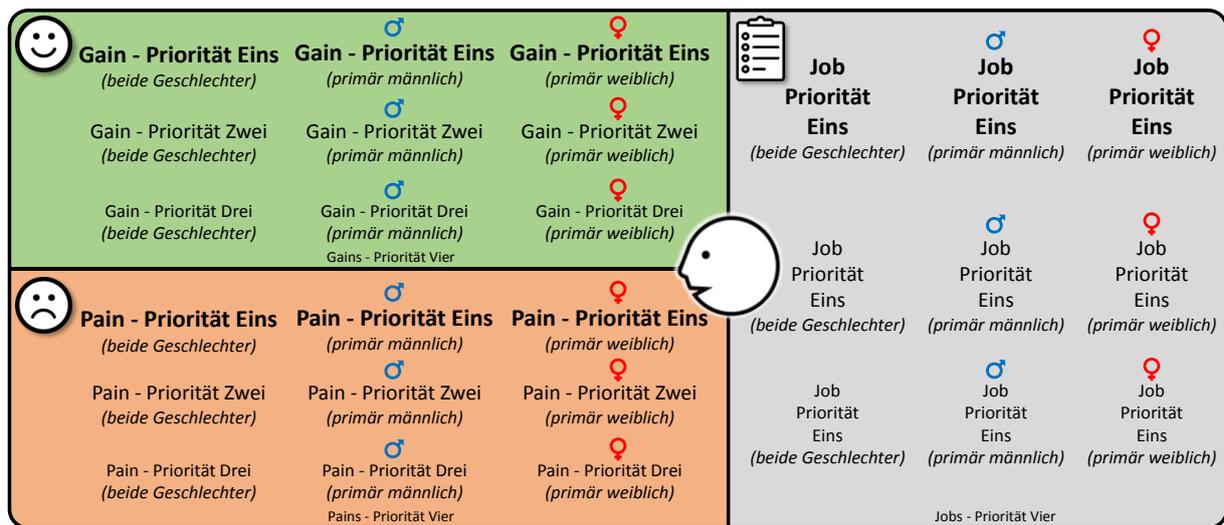


Abb. 37: Aufbau der VPC-Kundensegmente, Quelle: Eigene Darstellung.

### 3.2.6 Erstellung Value Proposition Canvas - Kundensegmente

Den letzten Schritt der Vorgehensweise bei der Identifikation der Kundenbedürfnisse stellt schließlich die Erstellung der VPC-Kundensegmente dar. Hierbei gilt es, die identifizierten, priorisierten und geschlechtsspezifisch unterschiedenen Bedürfnisse je Themenbereich, aufgeteilt auf Jobs, Pains und Gains, in eine möglichst übersichtliche Darstellung zu bringen, um Weiterforschenden einen schnellen und überschaubaren Einblick in die identifizierten Millennial-Kundenbedürfnisse zu gewähren. Die Darstellung dieser spezifischen Bedürfnisse erfolgt schließlich im nächsten Abschnitt.

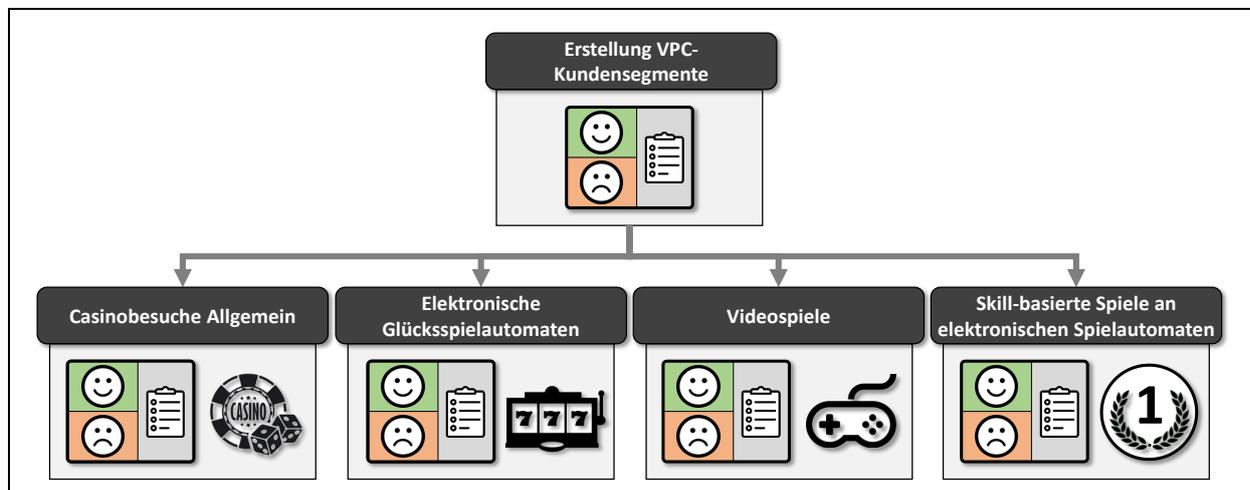


Abb. 38: Übersicht der vier zu erstellenden VPC-Kundensegmente, Quelle: Eigene Darstellung.

### 3.3 Darstellung der identifizierten Kundenbedürfnisse von Millennials

In diesem Abschnitt werden die identifizierten Kundenbedürfnisse dargestellt. Der Abschnitt behandelt die vier Themenbereiche „Casinobesuche Allgemein“, „Elektronische Glücksspielautomaten“, „Videospiele“ und „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“ jeweils in einem eigenen Unterabschnitt. Je Unterabschnitt wird zuerst das reduzierte VPC-Kundensegment dargestellt, das ausschließlich die Bedürfnisse der Priorität Eins enthält. Danach werden die Kernaspekte eines jeden dargestellten Bedürfnisses kurz in aufzählender Form beschrieben, um auch die dahinterstehenden Aussagen aufzuzeigen. Am Ende jedes Unterabschnitts befindet sich schließlich das vollständige VPC-Kundensegment des jeweiligen Themenbereichs in einer separaten, ganzseitigen Abbildung. Hier werden die Bedürfnisse aller Prioritätsstufen gelistet, jedoch nicht näher beschrieben.

Die zugrundeliegenden Daten je Themenbereich sind den Anhängen F, G, H und I zu entnehmen.

#### 3.3.1 Bedürfnisse „Casinobesuche Allgemein“

Abb. 39 stellt die reduzierte Form des VPC-Kundensegments „Casinobesuche Allgemein“ dar.

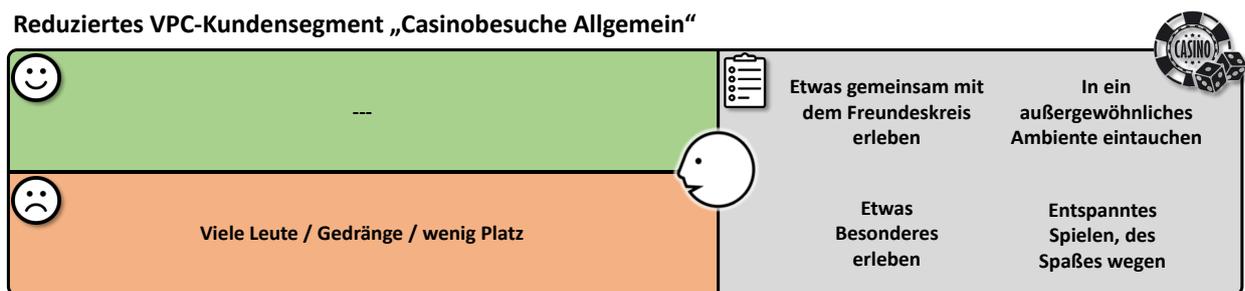


Abb. 39: Reduziertes VPC-Kundensegment „Casinobesuche Allgemein“, Quelle: Eigene Darstellung.

Sie beinhaltet vier Jobs, einen Pain und keine Gains. Diese werden nachfolgend detaillierter beschrieben.

#### Jobs – Priorität Eins

##### Etwas gemeinsam mit dem Freundeskreis erleben:

- Ausflug oder Gruppenevent mit Freunden,
- Schönen Abend mit den Freunden verbringen,
- Spaß mit Freunden haben und ein gemeinsames Erlebnis erfahren,
- Dort gemeinsam Zeit verbringen (aber nicht zwingend permanent gemeinsam spielen),
- Alles gemeinsam machen: hingehen, spielen, am Gewinn erfreuen / dem Verlust nachtrauern.

##### In ein außergewöhnliches Ambiente eintauchen:

- Sich in eine Atmosphäre mit ruhiger, angenehmer, klassischer Musik begeben,
- Die besondere Geräuschkulisse der Menschen und Automaten im Casino genießen,
- Das Flair, die schönen Farben, Teppichböden, Ausstattung und den Aufbau des Casinos bewundern und sich dabei einfach wohlfühlen,
- Das Genießen der großen, übersichtlichen, gut aufgeteilten und edlen Räumlichkeiten.

Etwas Besonderes erleben:

- Einen besonderen Abend verbringen, besonderer als beispielsweise ein Kinobesuch,
- Einfach ein nicht alltägliches Event in Angriff nehmen, „einmal etwas anderes machen“,
- Ein Erlebnis erfahren, das besonderen Anlässen, wie etwa einem Geburtstag, gerecht wird,
- Eine außergewöhnliche, gehobene, schöne Unternehmung mit Spaß durchführen.

Entspanntes Spielen, des Spaßes wegen:

- Eine angenehme Zeit zu verbringen und dabei Spaß am Spielen haben,
- Entspannen, sich zurücklehnen und das Spiel genießen,
- Eine nette Unterhaltung mit Spaß und der zusätzlichen Möglichkeit, Geld gewinnen zu können,
- Lockeres, lustiges Spielen, ohne sich hineinzusteigern oder verbissen auf Gewinne aus zu sein.

**Pains – Priorität Eins**

Viele Leute / Gedränge / wenig Platz:

- Trubel im Casino: Wenn es zu laut oder zu viel los ist,
- Zu viele Menschen an einem Ort und dadurch zu wenig Platz für sich haben,
- Großer Menschenandrang bei den Spieltischen, der zu unangenehmem Gedränge führt,
- Besetzte Tische und Automaten, woraus lange Wartezeiten entstehen.

**Gains – Priorität Eins**

Aus den Interviews ging hervor, dass viele der Befragten keine (Verbesserungs-)Wünsche in Bezug auf den allgemeinen Casinobesuch haben. Ein Großteil sei mit dem derzeitigen Aufbau, dem grundsätzlichen System und den Erfahrungen, die sie dort machen, recht zufrieden. Folglich konnten keine Gain-Bedürfnisse identifiziert werden, die für ausreichend viele Millennials von Bedeutung sind, um diese als Priorität Eins einzustufen.

**Vollständiges VPC-Kundensegment „Casinobesuche Allgemein“**

Das vollständige VPC-Kundensegment „Casinobesuche Allgemein“ basiert auf insgesamt 243 Interviewstatements, wovon 138 den Jobs, 60 den Pains und 45 den Gains zugeordnet werden konnten.

Jobs: Aus den 138 gesammelten Interviewstatements konnten insgesamt 19 Jobs von Millennials für den allgemeinen Casinobesuch identifiziert werden. Vier davon wurden mit Priorität Eins, ebenso vier mit Priorität Zwei, drei mit Priorität Drei und acht mit Priorität Vier versehen.

Pains: Aus den 60 zugrundeliegenden Interviewstatements der Pains ließen sich 15 Kundenbedürfnisse ableiten, wobei eines der Priorität Eins, drei der Priorität Zwei, zwei der Priorität Drei und acht der Priorität Vier zugewiesen wurden.

Gains: Aus den 45 Statements der Gains wurden insgesamt zehn Gain-Bedürfnisse abgeleitet. Keines ist Teil der Priorität Eins, vier der Priorität zwei, keines der Priorität Drei und sechs der Priorität Vier.

Das vollständige VPC-Kundensegment der allgemeinen Casinobesuche ist aus Abb. 40 auf der nächsten Seite ersichtlich. Die Datengrundlage zur Erstellung dieses VPC-Kundensegments inklusive aller Interviewstatements befindet sich in Anhang F. Bedürfnisübergreifende Resultate und Interpretationen dieses VPC-Kundensegments werden in Abschnitt 3.4 beschrieben.

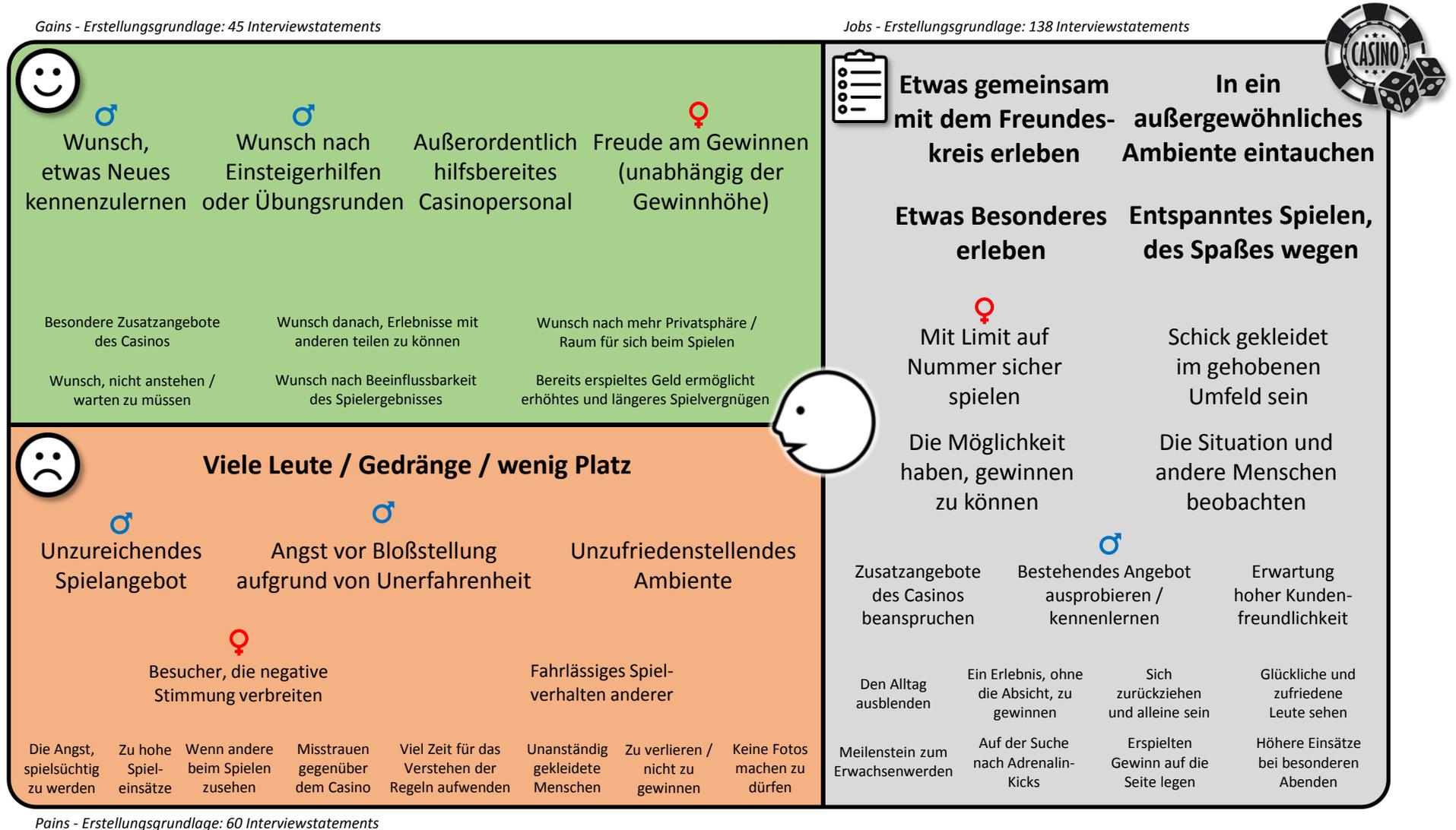


Abb. 40: Vollständiges VPC-Kundensegment „Casinobesuche Allgemein“, Quelle: Eigene Darstellung.

### 3.3.2 Bedürfnisse „Elektronische Glücksspielautomaten“

In Abb. 41 ist das reduzierte VPC-Kundensegment „Elektronische Glücksspielautomaten“ dargestellt. Sie enthält vier Jobs, vier Pains und zwei Gains der Priorität Eins.

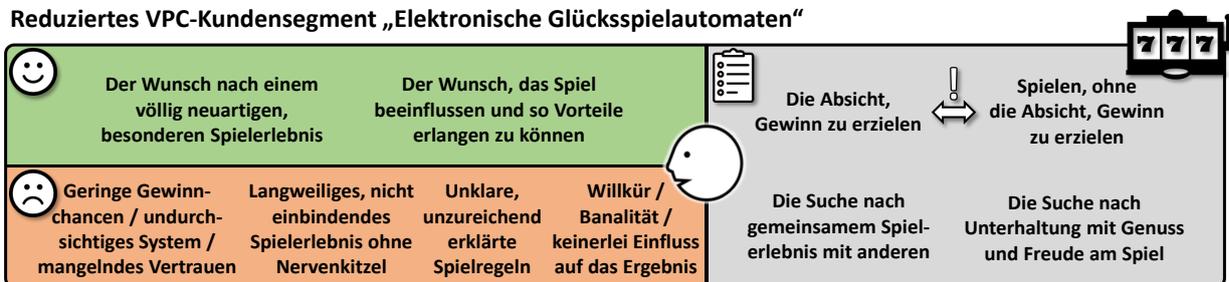


Abb. 41: Reduziertes VPC-Kundensegment „Elektronische Glücksspielautomaten“, Quelle: Eigene Darstellung.

Die gelisteten Jobs, Pains und Gains werden nachfolgend detaillierter beschrieben.

#### Jobs – Priorität Eins

##### Die Absicht, Gewinn zu erzielen:

- Beim Spielen den Wunsch haben, etwas gewinnen zu können (unabhängig der Gewinnhöhe),
- Mit dem Spielen aufhören, nachdem hohe Gewinne erzielt wurden,
- Der Ehrgeiz und die Motivation, so lange zu spielen, bis ein Gewinn ausgeschüttet wird,
- Wenn andere lange Zeit an einem Gerät ohne zu gewinnen gespielt haben, nach ihnen nachspielen und ausprobieren, ob da nicht vielleicht doch noch ein Gewinn kommt,
- Spielen, mit dem Hauptziel, sehr hohe Gewinne zu erzielen,
- Die Bereitschaft zu hohen Einsätzen, wenn dementsprechend hohe Gewinne möglich sind.

##### Spielen, ohne die Absicht, Gewinn zu erzielen:

- In eine andere Welt abtauchen und dort über eine gewisse Zeitdauer unterhalten werden,
- Beim Spielen entspannt sein, eine gemütliche Zeit verbringen und auch nachträglich das Gefühl zu haben, dass es sich gelohnt hat, auch, wenn kein Gewinn entstanden ist,
- Spielen, um Spielerfahrung zu sammeln, nicht um große Gewinne abzuräumen,
- Mit der Einstellung spielen: „Wenn ein Gewinn rauskommt ist es schön, wenn nicht, ist es auch nicht weiter schlimm“,
- Mit dem Bewusstsein spielen, dass die Maschine über lange Dauer hinweg immer gewinnen wird.

Besonders auffällig ist hier der Widerspruch zwischen den beiden genannten Jobs: Während sich viele der befragten Millennials des traditionellen Zwecks von EGMs bedienen, nämlich vorsätzlich „Spielen, um Geld zu gewinnen“, haben beinahe ebenso viele Millennials nicht das Verlangen, zwingend Gewinn erzielen zu müssen. Es scheint, als könnte das Verlangen nach besonderer Unterhaltung und einem sehr einbindenden Erlebnis durch das Spiel zunehmend an Bedeutung gewinnen. Der Extremfall könnte sich möglicherweise so gestalten, dass für Millennials der Bedarf nach einem befriedigenden Unterhaltungsfaktor die Absicht, zu gewinnen, gar übersteigen könnte.

Die Suche nach gemeinsamem Spielerlebnis mit anderen:

- An EGMs spielen, um eine schöne Zeit mit Freunden zu verbringen,
- Spielen, um mit anderen ins Gespräch zu kommen und um neue Leute kennenzulernen,
- Gemeinsam Freude am Spiel haben, sich miteinander freuen und Leid miteinander teilen,
- Nie auch nur auf die Idee kommen, alleine ins Casino zu gehen und Automaten zu bespielen,
- Sich für und mit anderen freuen, wenn diese gewinnen,
- Unter die Leute kommen und gemeinsam einen schönen Abend haben,
- Gemeinsam durch das Casino schlendern und Ausschau nach dem Spielangebot halten,

Die Suche nach Unterhaltung mit Genuss und Freude am Spiel:

- Vom Spiel unterhalten werden,
- Das Spiel an sich genießen und Spaß am Spielen haben,
- Beim Spielen glücklich sein und sich an Spiel und der gebotenen Unterhaltung erfreuen,
- Einen netten Abend gemeinsam mit dem Spiel verbringen.

**Pains – Priorität Eins**

Geringe Gewinnchancen / undurchsichtiges System / mangelndes Vertrauen:

- Zu viele Vorurteile, dass die Maschinen getürkt seien und hohe Gewinne kaum möglich sind,
- Misstrauen gegenüber dem Casino und den Maschinen, aufgrund von Unwissenheit,
- Enttäuscht sein, wenn andere Menschen glauben, durch EGMs reich werden zu können,
- Der Ärger im Nachhinein, wenn all das Geld weg ist und das Spielen keinen Spaß gemacht hat,
- Die Intransparenz des Systems: keine Informationen über Ausschüttungshäufigkeit, durchschnittliche Gewinnhöhen, Wahrscheinlichkeit, den Jackpot zu erhalten, etc. vorhanden,
- „EGMs sind ein Weg, wie das Casino mittels Spielsüchtiger möglichst schnell an Geld kommt“.

Langweiliges, nicht einbindendes Spielerlebnis ohne Nervenkitzel:

- Die Langeweile, lediglich Geld hineinzuworfen, einen Knopf zu drücken und abzuwarten,
- Zu hoher Geldverlust in zu kurzer Zeit, ohne ein befriedigendes Spielerlebnis gehabt zu haben,
- Zu wenig Spannung aufgrund nichtzufriedenstellender Möglichkeiten für den Spieler,
- Das Ausbleiben von spannenden, wirklich einbindenden Mechanismen, die den Spieler dazu animieren, länger zu spielen oder gar wiederzukommen,
- Die Verwendung neuer Technologien, nur um traditionelle, bereits bekannte Spielerlebnisse künstlich mit diesen Technologien nachzubauen,
- „Anstatt EGMs zu bespielen, kann ich gleich eine Münze werfen und das Ergebnis abwarten“.

Unklare, unzureichend erklärte Spielregeln:

- Fehlende Erklärung bei Automaten über mögliche Einstellungen und Spielvariationen,
- Überforderung aufgrund nicht selbsterklärender, nicht intuitiver und unübersichtlicher Spielregeln,
- Die Notwendigkeit, Geld einzusetzen, um ein Spiel überhaupt erst ausprobieren zu können,
- Zu umfassende Spielregeln, die das Spielerlebnis nur bedingt verändern, sich aber immens auf die Einsatzhöhe auswirken,
- Die Angst, beim Ändern der Spieloptionen Fehler zu machen und dadurch weniger zu gewinnen,
- Das unangenehme Gefühl, die Regeln nicht zu verstehen und nicht nachvollziehen zu können, was beim Spiel genau vonstatten geht,

Willkür / Banalität / keinerlei Einfluss auf das Ergebnis:

- Keinerlei Einfluss auf das Spiel haben, sondern lediglich simples Abwarten, was passiert,
- Das Ausbleiben von Spannung, wenn es rein um „Glück“ geht, völlig ohne Beeinflussbarkeit,
- Unbefriedigendes Spielerlebnis, da alles lediglich von einem Zufallsgenerator abhängig ist,

**Gains – Priorität Eins**

Der Wunsch nach einem völlig neuartigen, besonderen Spielerlebnis:

- Das Bedürfnis, etwas Neues, Aufregendes kennenlernen zu können,
- Eintauchen in eine andere Welt mittels völlig neuer technologisch verfügbarer Möglichkeiten,
- Sich nach etwas Aufregenderem, komplett anderem sehnen,
- Der Wunsch nach einer Story hinter den Spielen und Möglichkeiten, etwas zu entdecken,
- Der Wunsch nach der Kombination von Arcade-Automaten mit dem Glücksspielcharakter,
- Spiele, bei denen mehrere Spieler in derselben virtuellen Welt miteinander interagieren können,
- Die Möglichkeit, mit mehreren, völlig unterschiedlichen Spielmodi spielen zu können.

Der Wunsch, das Spiel beeinflussen und so Vorteile erlangen zu können:

- Die Möglichkeit, beispielsweise mittels Reaktion, Einfluss auf das Spielergebnis zu nehmen,
- Der Wunsch nach etwas Beherrschbarem, das geübt und trainiert werden kann,
- Die Möglichkeit, bei neuartigen, riskanten Spielzügen selbst entscheiden zu können, ob das Risiko eingegangen werden soll, oder nicht,
- Der Wunsch, sich für Fehlentscheidungen über sich selbst ärgern zu können und nicht über die Maschine,
- Der Wunsch, EGM-Spiele mehr in die Richtung von Videospiele zu gestalten, um „wirkliche“ Spielerlebnisse machen zu können,
- Die Möglichkeit, Dinge im Spiel verändern, sammeln, beeinflussen, individualisieren zu können.

**Vollständiges VPC-Kundensegment „Elektronische Glücksspielautomaten“**

Das vollständige VPC-Kundensegment „Elektronische Glücksspielautomaten“ ist das Ergebnis von 293 Interviewstatements, wobei diese auf 83 Jobs, 111 Pains und 99 Gains aufgespaltet wurden.

Jobs: Aus den insgesamt 83 den Jobs zugeordneten Interviewstatements konnten 14 Job-Bedürfnisse abgeleitet werden. Vier davon sind in Priorität Eins, drei in Priorität Zwei, keines in Priorität Drei und sieben in Priorität Vier eingestuft.

Pains: Aus den 111 Pain-Statements entstanden in Summe 16 unterschiedliche Pain-Bedürfnisse. Davon befinden sich vier unter Priorität Eins, eines unter Priorität Zwei, drei in Priorität Drei und acht in Priorität Vier.

Gains: Schließlich resultieren aus den 99 Gain-Statements insgesamt 17 Gain-Bedürfnisse. Dabei sind zwei der Priorität Eins, vier der Priorität Zwei, vier der Priorität Drei und sieben der Priorität Vier zugeordnet.

Die grafische Darstellung des vollständigen VPC-Kundensegments „Elektronische Glücksspielautomaten“ befindet sich in der folgenden Abb. 42. Die Erstellungsgrundlage dieses VPC-Kundensegments bilden die Daten in Anhang G. Eine bedürfnisübergreifende Beschreibung der Resultate erfolgt in Abschnitt 3.4.

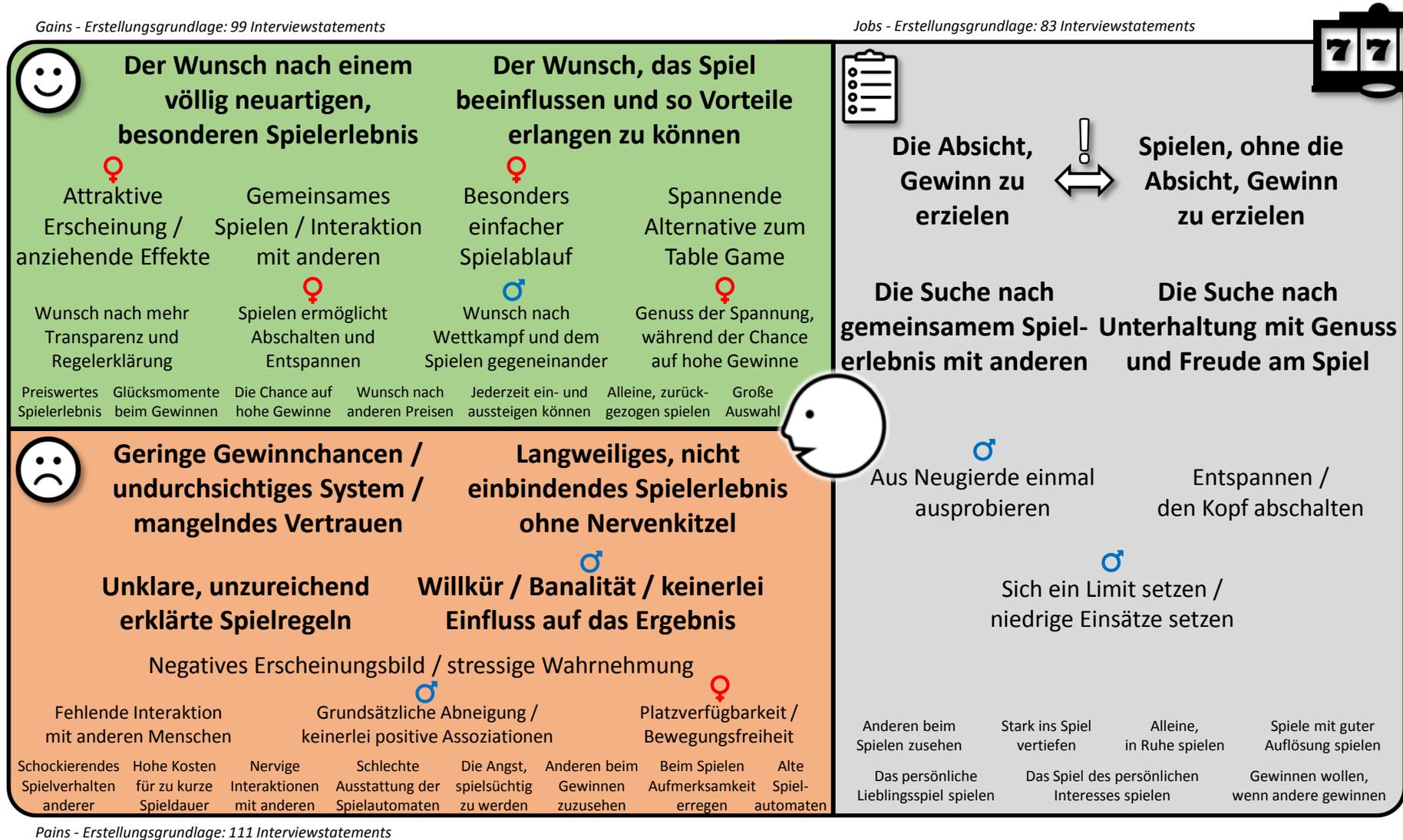


Abb. 42: Vollständiges VPC-Kundensegment „Elektronische Glücksspielautomaten“, Quelle: Eigene Darstellung.

### 3.3.3 Bedürfnisse „Videospiele“

Abb. 43 stellt das reduzierte VPC-Kundensegment „Videospiele“ dar und beinhaltet fünf Jobs, zwei Pains und drei Gains der Priorität Eins.

Reduziertes VPC-Kundensegment „Videospiele“

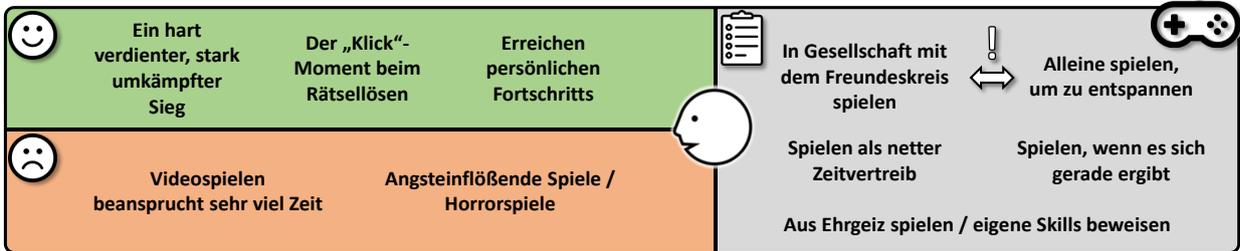


Abb. 43: Reduziertes VPC-Kundensegment „Videospiele“, Quelle: Eigene Darstellung.

Die nachfolgenden Beschreibungen gehen detaillierter auf diese Jobs, Pains und Gains ein.

#### Jobs – Priorität Eins

##### In Gesellschaft mit dem Freundeskreis spielen:

- In der Gruppe bei einem Videospiegelabend oder ähnlichem spielen,
- Die Bereitschaft, vermehrt Zeit in gemeinsame Videospiegelabende zu investieren,
- Sich einer Herausforderung gemeinsam gegen die Maschine stellen,
- Konsolenspiele nicht allein, sondern stets in gesellschaftlichem Charakter spielen,
- Deshalb vermehrt spielen (gemeinsam oder parallel), weil auch der eigene Partner spielt,
- „Alleine zu spielen ist für mich überhaupt nicht attraktiv“,
- Sowohl gerne alleine als auch in der Gruppe spielen, abhängig vom jeweiligen Spiel.

##### Alleine spielen, um zu entspannen:

- Nach einem anstrengenden Arbeitstag spielen, um vom erhöhten Stresspegel runterzukommen,
- Bei Erschöpfung jederzeit unterbrechbare Spiele spielen, ohne viel nachdenken zu müssen,
- „Videospiele sind eine gute Möglichkeit, um alleine zu sein und dabei den Kopf abzuschalten“,
- Größtenteils alleine spielen, zur Abwechslung aber auch in lustiger Gesellschaft mit anderen.

Auch hier ist ein Widerspruch erkennbar, der zwischen gemeinsamem Spielen und alleine zu spielen steht. Einige Millennials gaben an, ausschließlich in Gesellschaft zu spielen, um hier besonders den die angenehme Zeit mit dem Freundeskreis zu genießen. Andere wiederum beschrieben, vorzugsweise, aber nicht ausschließlich, alleine zu spielen, um etwa in Moment der Erschöpfung ein wenig abschalten zu können. Folglich kann hierzu keine klare Präferenz zur optimalen Befriedigung der Kundenbedürfnisse von Millennials festgestellt werden. Vielmehr scheint es von Bedeutung zu sein, ein variables Spielangebot darzubieten, das je nach Bedarf verändert werden kann.

##### Spielen als netter Zeitvertreib:

- Kurze, jederzeit unterbrechbare Spiele beim Warten auf etwas spielen,
- Spielen, als Beschäftigungstherapie gegen Langeweile und als Zeitüberbrückung,
- Spielen, um auf andere Gedanken zu kommen.

Spiele, wenn es sich gerade ergibt:

- Spielen, wenn sich die Situation dazu gerade ergibt, von selbst aber nicht auf die Ideen zu kommen, die Initiative zu ergreifen und zu spielen,
- Unmittelbar nach dem Spielen nicht mehr an das Spiel denken müssen; nicht das Verlangen haben, weiterspielen zu müssen,
- Spielen, wenn andere Beschäftigungen durch diverse Umstände uninteressant sind,
- Sich, anstatt fernzusehen, eher aktiven Beschäftigungen wie dem Spielen widmen,
- Ohne besonderes Musterverhalten spielen: einfach, wenn einem gerade danach ist.

Aus Ehrgeiz spielen / eigene Skills beweisen:

- Sich selbst herausfordern und überprüfen, wie gut man ist,
- Sehr ehrgeizig spielen und unter keinen Umständen verlieren wollen,
- Sich stets einer schwierigen Herausforderung stellen und diese unbedingt schaffen wollen,
- Mit dem Hintergedanken spielen, sich zu steigern und schwierige Levels meistern zu wollen,
- Sich intensiv mit dem Spiel auseinandersetzen,
- In guten Momenten (etwa der Führung) alles dafür geben, der Beste zu sein; sich in schlechten Momenten jedoch bemühen, das Bestmögliche herauszuholen,
- Der Ehrgeiz, in einem begonnenen Spiel Fortschritt zu machen und es schließlich zu vollenden.

**Pains – Priorität Eins**

Videospielen beansprucht sehr viel Zeit:

- Spiele „ordentlich“ und intensiv zu spielen, ist besonders zeitaufwendig,
- Die notwendige Zeit fürs Spielen aufgrund diverser Verpflichtungen nicht aufbringen zu können,
- Ein Spiel bei zu großen Zeiterfordernissen aus Selbstschutz nicht mehr spielen,
- Das Gefühl, die Zeit beim Spielen zu verschwenden, anstatt sinnvollerem Dingen nachzukommen.

Angsteinflößende Spiele / Horrorspiele:

- Spiele mit Situationen eines angsteinflößenden Terrors,
- Sich beim Spielen ängstlich, erschrocken oder beunruhigt fühlen,
- Die Hektik beim Entkommen vor furchterregenden Feinden.

**Gains – Priorität Eins**

Ein hart verdienter, stark umkämpfter Sieg:

- Das Genießen des Kämpfens, des sich Aufregens, des Nervenkitzels und der Herausforderung,
- Ein Level trotz mehrmaligem Scheitern so lange probieren, bis es geschafft ist,
- Gegen andere Spieler auf einem ähnlichen Level spielen, damit es auch eine wirkliche Herausforderung wird,
- Der Erfolg, knifflige Aufgaben, die im ersten Moment aussichtslos erscheinen, nach mehreren Versuchen mit Mühe und Not gerade noch geschafft zu haben,
- Das Besiegen eines besonders starken Gegners,
- Die Erwartung, auch regelmäßig zu scheitern und nicht alles beim ersten Mal zu schaffen,
- Die Suche nach schwierigen, herausfordernden, aber dennoch schaffbaren Spielen,
- Nicht nur Spiele im Nebenbei spielen, sondern sich wirklich ordentlich damit zu befassen.

Der „Klick“-Moment beim Rätsellösen:

- Sich vor dem Loslegen einmal Gedanken machen müssen und Strategien erarbeiten; sich nicht schon von Anfang an im Klaren sein, wie etwas zu lösen ist,
- Lange Zeit an einer gewissen Stelle „hängenbleiben“, herausfinden, wie es gelöst gehört, um dann auch wirklich richtig zu liegen,
- Spiele, bei denen es genau einen einzigen möglichen Lösungsweg gibt, der aber erst herausgefunden werden muss,
- Sehr langes Tüfteln bei schwierigen Rätseln, etwa auch über mehrere Tage hinweg, bis das Ziel schließlich erreicht werden kann,
- Die grundsätzliche Möglichkeit, sich Gedanken zu etwas zu machen und etwas lösen zu können.

Erreichen persönlichen Fortschritts:

- Spiele spielen, die Fähigkeiten provozieren und trainieren, die im echten Leben sinnvoll sind und dort im Optimalfall auch zu Erfolg führen,
- Der Moment des Schlagens der eigenen Bestzeit oder Höchstpunktezahl, ohne zwingend mit anderen Spielern im Wettkampf zu stehen,
- Das Sammeln von Erfahrungspunkten, Trophäen, Errungenschaften oder Auszeichnungen, die symbolisieren, was bereits erreicht wurde,
- Das Gefühl, ein Spiel fertiggespielt zu haben und sich unmittelbar danach direkt einer neuen Herausforderung zu stellen,
- Mechanismen, die einen beim Erreichen von Fortschritten an das Spiel binden und dazu animieren, die nächste Herausforderung anzunehmen,
- Nicht das Besiegen einer anderen Person, sondern für sich persönlich etwas geschafft zu haben,
- Das Zurückblicken auf Errungenschaften, die man sich zuvor selbst nicht zugetraut hätte,
- Die Motivation, Neues zu lernen, darin besser zu werden und schlussendlich Fortschritte erkennen zu können.

**Vollständiges VPC-Kundensegment „Videospiele“**

Die Grundlage zur Erstellung des VPC-Kundensegments „Videospiele“ bilden 200 Interviewstatements. Hiervon wurden 90 Statements den Jobs, 29 den Pains und 81 den Gains zugeordnet.

Jobs: Das Clustern der 90 Job-Statements ergab insgesamt 13 Job-Bedürfnisse, von denen fünf Bedürfnisse die Priorität Eins, drei die Priorität Zwei, zwei die Priorität Drei und drei die Priorität Vier repräsentieren.

Pains: Aus den 29 den Pains zugeteilten Interviewstatements entstanden elf Pain-Bedürfnisse. Zwei befinden sich unter Priorität Eins, keines unter Priorität Zwei, drei unter Priorität Drei und sechs unter Priorität Vier.

Gains: Die 81 identifizierten Gain-Statements wurden in 17 unterschiedliche Gain-Bedürfnisse zusammengefasst, wovon drei der Priorität Eins, drei der Priorität Zwei, fünf der Priorität Drei und sechs der Priorität Vier angehören.

Die nachfolgende Abb. 44 stellt das vollständige VPC-Kundensegment „Videospiele“ grafisch dar. Die Daten zur Erstellung dieses VPC-Kundensegments sind Teil von Anhang H. Die bedürfnisübergreifende Interpretation und Beschreibung der Resultate erfolgt in Abschnitt 3.4.

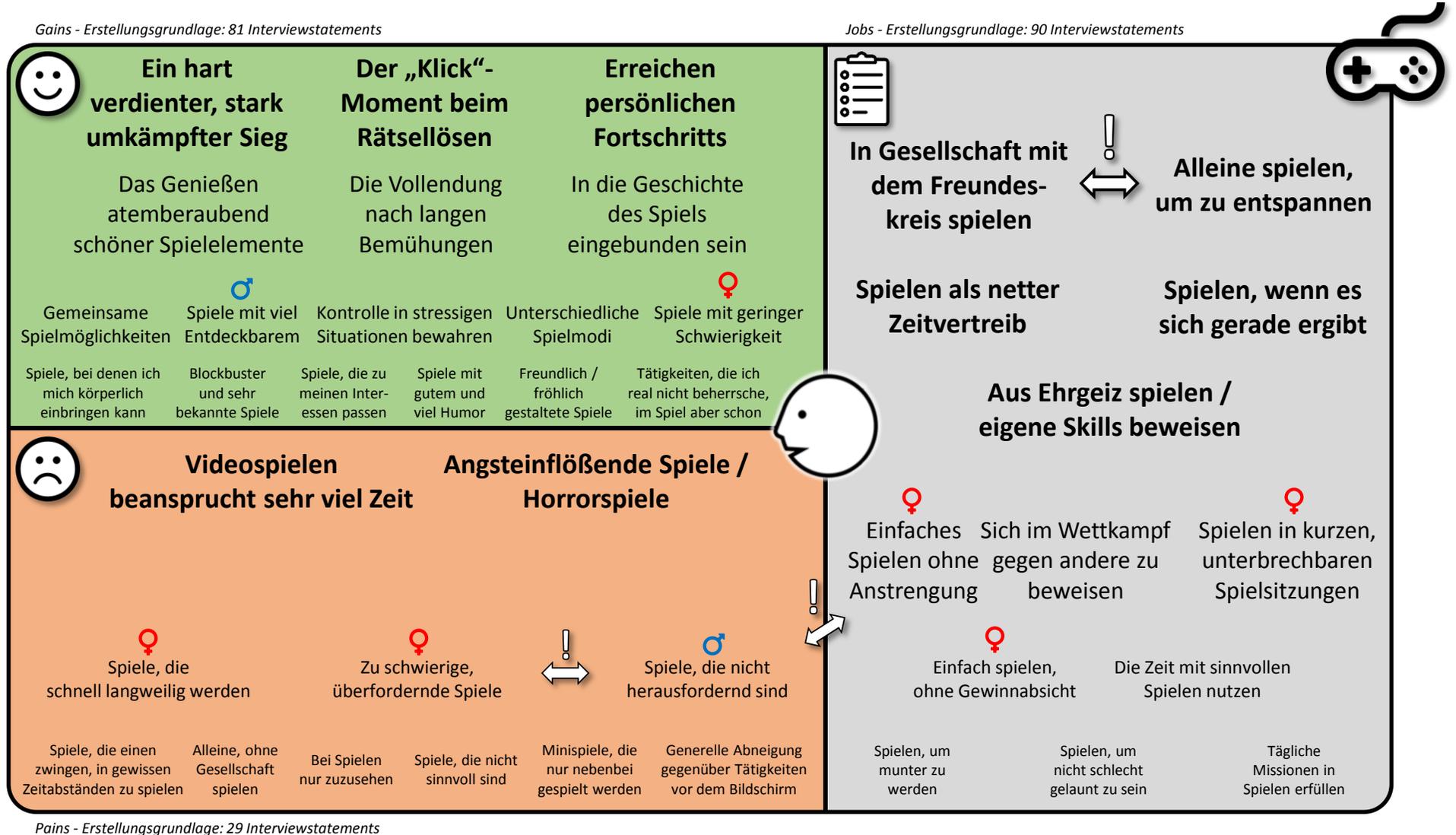


Abb. 44: Vollständiges VPC-Kundensegment „Videospiele“, Quelle: Eigene Darstellung.

### 3.3.4 Bedürfnisse „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“

Das zuletzt erarbeitete VPC-Kundensegment betrifft den Themenbereich „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“. Die reduzierte Form dieses Kundensegments repräsentiert Abb. 45. Sie enthält eine allgemeine Aussage, einen Job, einen Pain und drei Gains der Priorität Eins.

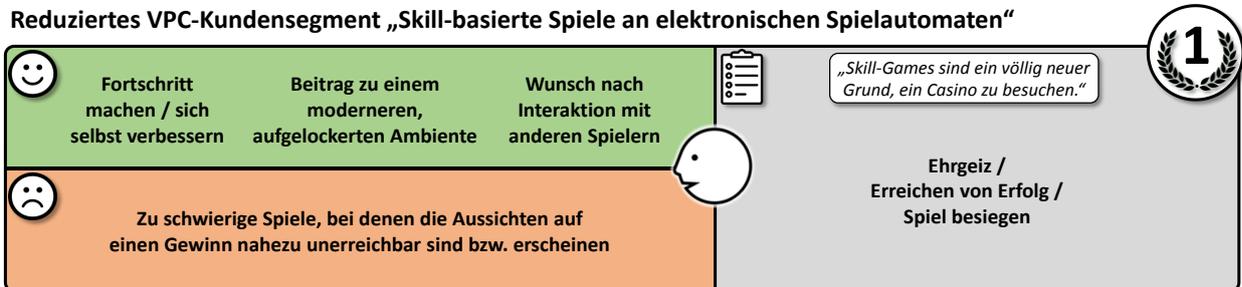


Abb. 45: Reduziertes VPC-Kundensegment: Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten, Quelle: Eigene Darstellung.

Sämtliche Bedürfnisse der Priorität Eins werden nachfolgend näher im Detail beschrieben.

#### Jobs – Priorität Eins

„Skill-Games sind ein völlig neuer Grund, ein Casino zu besuchen.“:

Das Angebot Skill-basierter Spiele scheint für Millennials den Grund, ins Casino zu gehen, zu revolutionieren. Dies ist eine Aussage, die in zahlreichen unterschiedlichen Interviews als besonders positiver Aspekt bei Skill-basierten Spielen verkündet wurde. Hinter dieser Aussage stehen zahlreiche Motive, die jedoch allesamt den Wunsch nach und die Aufgeschlossenheit für Neues repräsentieren.

Ehrgeiz / Erreichen von Erfolg / Spiel besiegen:

- Etwas schaffen und gut abschließen wollen,
- Herausfordern und Testen der eigenen Fähigkeiten und aktiv an diesen arbeiten,
- Von anderen Personen beobachtet und anerkannt werden,
- Die Maschine besiegen,
- Erreichen eines Platzes auf der Bestenliste,
- Nach ausreichender Übung eigenes Können zur Schau stellen und sich vor anderen beweisen,
- Nach einer Niederlage optimistisch und motiviert in die nächste Spielrunde starten,
- Sich mit allen Mitteln anstrengen, um wirklich gewinnen zu können,
- Nicht der Gewinn, sondern der bestmögliche Abschluss eines Levels ist das Ziel.

#### Pains – Priorität Eins

Zu schwierige Spiele, bei denen die Aussichten auf einen Gewinn nahezu unerreichbar sind / erscheinen:

- Fordernde Rätsel, die zu tiefgründig sind oder zu spezifischer Fähigkeiten bedürfen,
- Nicht sofort verständliche Spiele, mit nicht intuitiven Regeln und zu komplexen Spielmechanismen,
- Zu hohe Schwierigkeit beim Spielstart, ohne die Möglichkeit, mit dem Spiel vertraut zu werden,
- Zu schwierige Spiele mit nur einem Versuch, nach welchem das Spiel sofort zu Ende ist,
- Spiele, die permanente Übung voraussetzen und ansonsten nicht bewältigbar sind,
- Spiele ohne Etappensiege, die sehr lange dauern und bei denen im Verlustfall der gesamte Einsatz auf einen Schlag verloren ist.

## **Gains – Priorität Eins**

### Fortschritt machen / sich selbst verbessern:

- Der Reiz, im Casino durch hohe Anstrengung mehr schaffen und erreichen zu können,
- Der Wunsch nach einer Lernkurve mit Trainingseffekt,
- Die Tatsache, wirklich „Skill“ einbringen zu können und nicht auf Glück hoffen zu müssen,
- Etappensiege und das Aufsteigen in höhere Levels, mit Gewinnchance bei guten Leistungen,
- Konzepte, bei denen Fähigkeiten erforderlich sind, die im Alltag gebraucht werden können,
- Die Möglichkeit, seine eigene Steigerung nachverfolgen zu können, etwa mit persönlichen Spielerinformationen oder einer Mitgliedskarte,
- Spaß im Casino haben und automatisch eine gewisse Entwicklung dabei erfahren.

### Beitrag zu einem modernen, aufgelockerten Ambiente:

- Positives Empfinden, dass Skill-basierte Spiele reizvoller und spannender klingen als EGMs,
- Entschärfung der strikten und überzogen schicken Förmlichkeiten des klassischen Casinoangebots zugunsten einer modernen, lockeren Atmosphäre,
- Klare Präferenz für ein neues Angebot mit höherem Vergnügungsfaktor,
- Persönlich bessere Identifikation mit Skill-Games als mit dem klassischen Spielangebot.

### Wunsch nach Interaktion mit anderen Spielern:

- Der Wunsch, wirklich gegen andere Menschen antreten zu können, nicht nur gegen die Maschine,
- Sich vor anderen Spielern beweisen, dabei bewundert und anerkannt werden,
- Ein gemeinsames Gruppenevent, wo einander geholfen wird,
- Teams, die gegeneinander antreten und spielen können,
- Ein Wettkampf im Casino, mit persönlichem, direktem Kontakt zum Gegner,
- Mit oder gegen Leute spielen, die ähnliche Interessen und Stärken haben.

## **Vollständiges VPC-Kundensegment „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“**

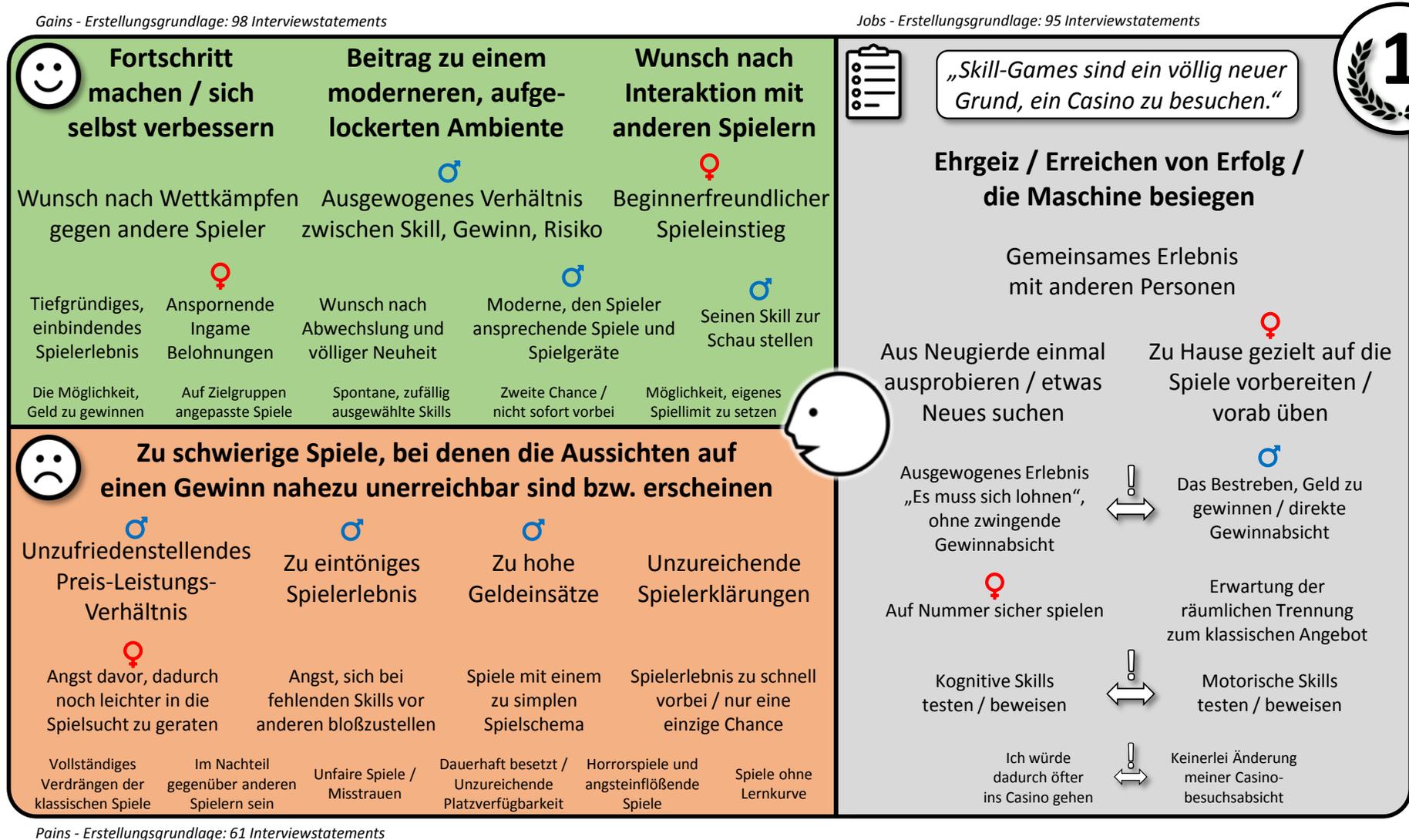
Das vollständige VPC-Kundensegment „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“ ist das Resultat aus 254 Interviewstatements. Diese wurden in 95 Job-Statements, 61 Pain-Statements und 98 Gain-Statements separiert.

Jobs: Aus den 95 Job-Statements entstanden die allgemeine Aussage „*Skill-Games sind ein völlig neuer Grund, ein Casino zu besuchen*“, sowie insgesamt zwölf Job-Bedürfnisse. Von diesen gehört eines zu Priorität Eins, drei zu Priorität Zwei, sechs zu Priorität Drei und zwei zu Priorität Vier.

Pains: Aus den 61 Pain-Statements entstanden 15 Pain-Bedürfnisse. Eines davon mit Priorität Eins, vier mit Priorität Zwei, vier mit Priorität Drei und sechs mit Priorität Vier.

Gains: Schließlich führten die 98 Gain-Statements zu insgesamt 16 Gain-Bedürfnissen. Diese wurden wie folgt priorisiert: Drei Bedürfnisse sind Teil von Priorität Eins, drei von Priorität Zwei, fünf von Priorität Drei und fünf von Priorität Vier.

Das vollständige VPC-Kundensegment der Skill-basierten Spiele ist in Abb. 46 dargestellt. Die entsprechende Erstellungsgrundlage dazu ist als Anhang I beigelegt. Die bedürfnisübergreifende Interpretation und Beschreibung der Resultate erfolgt wiederum im folgenden Abschnitt 3.4.



*Pains - Erstellungsgrundlage: 61 Interviewstatements*

Abb. 46: Vollständiges VPC-Kundensegment „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“, Quelle: Eigene Darstellung.

### 3.4 Interpretation der Resultate des praktischen Teils

#### Casinobesuche Allgemein

Beide Geschlechter: Für Millennials scheint der Casinobesuch ein besonderes, nicht alltägliches Erlebnis zu sein, das sie keinesfalls alleine, sondern stets gemeinsam mit dem Freundeskreis erfahren möchten. Dabei kommt immer wieder das als außergewöhnlich empfundene Ambiente und das besondere Flair im Casino zum Ausdruck, in welche sie gerne wie in eine „andere Welt“ eintauchen. Neben dem Hintergedanken, die Möglichkeit auf Geldgewinne zu haben, wird das Glücksspiel per se von Millennials als entspannende Tätigkeit nebenbei wahrgenommen, der sie sich vorzüglich des Spaßes wegen widmen. Im Rahmen eines Casinobesuchs gefällt es Millennials, sich für den Abend stilvoll zu kleiden und schick herzurichten, wodurch sie Teil der gehobenen Casinoumgebung werden. Außerdem gehen viele Millennials ins Casinos, um andere Leute und Spielstrategien zu analysieren und von ihnen lernen zu können. Nebenbei bemerkt empfinden es Millennials als besonders störend, wenn am Casino-Floor ein starker Andrang an Menschen vorherrscht, wodurch sich Gedränge bei diversen Spielstationen entwickelt und sie beim Spielen demzufolge zu wenig Platz für sich selbst haben. Entspricht das außergewöhnliche Casinoambiente, weshalb viele Millennials ins Casino gehen, nicht ihren Erwartungen oder ist es unzufriedenstellend, so fühlen sie sich im Casino eher unwohl. Abseits dieser Job- und Pain- Bedürfnisse konnten keine markanten Wünsche oder besonders positiv zu erwähnende Punkte identifiziert werden. Am begeistertsten scheinen einige Millennials jedoch von dem außerordentlich hilfsbereiten Casinopersonal beim Empfang und entlang des Casino-Floors zu sein.

Männliche Millennials: Die Unzufriedenheit mit dem aktuellen Spielangebot stellt für männliche Millennials einen eigenen, erwähnenswerten Punkt dar. Sie beschweren sich über das Ausbleiben eines „richtigen Spielerlebnisses“ durch das derzeitige Angebot. Zudem erfüllt sie die Angst, sich vor anderen Casinobesuchern aufgrund eventuell vorhandener Unerfahrenheit bloßzustellen oder deshalb nicht ernst genommen zu werden. Sie meiden daher Gruppen, in denen sie als Neuling in der Unterzahl sind. Aufgrund des für sie unzureichenden Spielangebots stellt der Wunsch, im Casino etwas Neues kennenzulernen, ein besonders wichtiges Bedürfnis dar. Dabei ist der Begriff „Neues“ sehr dehnbar, weil es den männlichen Millennials grundsätzlich gleichgültig ist, um welche Neuheiten es sich hier handelt. Nebendies sehnen sich besonders männliche Millennials nach Einsteigerhilfen bei Spielen, etwa in Form von kostenlosen oder kostengünstigen Testläufen, um sich mit dem Spiel und dessen Regeln vertraut machen zu können. Es entspricht nicht ihren Vorstellungen, für ein Spiel bezahlen zu müssen, ohne es vorher überhaupt erst zu verstehen.

Weibliche Millennials: Bei weiblichen Millennials ist eine Tendenz dahingehend zu erkennen, im Casino mit einem eigens gesetzten Limit und auf Nummer sicher zu spielen. Sie ziehen es grundsätzlich vor, eher um geringere Geldbeträge zu spielen. Im Gegenzug dazu empfinden sie beim Gewinnen besondere Freude, ohne dabei jedoch sonderlichen Wert auf die Gewinnhöhe zu legen. In diesem Kontext stellt es für weibliche Millennials jedoch eine Voraussetzung dar, beim Spielen sehr wohl einen gewissen Adrenalin-Kick zu erfahren. Die Chance auf hohe Gewinne verschafft ihnen diesen speziellen Kick. Generell ist es ihnen lieber, öfter kleinere Summen zu gewinnen, anstatt längere Verlustserien durchstehen zu müssen, denen dafür eventuell höhere Gewinne folgen würden.

### **Elektronische Glücksspielautomaten**

Beide Geschlechter: Im Hinblick, auf die Absicht, beim Bespielen von EGMs Gewinne zu erzielen, konnte bei beiden Geschlechtern der befragten Millennials der bereits in Unterabschnitt 3.3.2 beschriebene Widerspruch identifiziert werden: Während die einen an EGMs spielen, um Gewinn zu machen, verfolgen andere diese Absicht nicht unmittelbar. Für sie rücken andere begeisternde Faktoren in den Vordergrund. Für einen Großteil der Millennials ist es von großer Bedeutung, mittels EGMs Unterhaltung zu suchen, die ihnen Genuss bereitet, wodurch sie Freude am Spiel erfahren. Auffällig ist außerdem der soziale Aspekt, der, wie bei allgemeinen Casinobesuchen, auch Spielen an EGMs zum Vorschein tritt: Millennials sind hier ebenso auf der Suche nach gemeinsamen Spielerlebnissen und der Interaktion mit anderen Spielern. Daneben spielen einige Millennials an EGMs, lediglich zur Entspannung, bzw. um den Kopf abschalten zu können. Als besonders negativ nennen sie die geringe Aussicht auf Gewinnchancen, die Intransparenz des gesamten Systems der EGMs, das derzeit gebotene, „langweilige“ und nicht einbindende Spielerlebnis, bei dem der Nervenkitzel völlig ausbleibt und wiederum das Problem unklarer und unzureichend erklärter Spielregeln. Einige Millennials kritisieren auch das negative Erscheinungsbild der EGMs und nehmen diese als stressig wahr. Sie verkünden beispielsweise, dass derzeitige EGMs einander zu stark ähneln, mehr oder minder idente Funktionsweisen besitzen und daher versuchen, die Aufmerksamkeit mit verschiedenen Geräuschen und Lichteffekten auf sich zu ziehen, was oft als störend empfunden wird. Neben der Tatsache, dass besonders positive Assoziationen mit EGMs ausbleiben, konnten zwei maßgebende Wünsche identifiziert werden: Während sich beim Casinobesuch im Allgemeinen vorwiegend männliche Millennials nach modernerem Spielangebot sehnen, scheint dieser Wunsch EGMs betreffend bei beiden Geschlechtern gleichermaßen an Bedeutung zu gewinnen. Sie wünschen sich hier ein völlig neuartiges, ganz besonderes Spielerlebnis, das markant vom aktuell Gebotenen abweicht. Außerdem stellt der Wunsch nach Einflussnahme auf das Spiel und nach dem Verschaffen von Vorteilen im Spiel einen ebenso wichtigen Punkt dar. Im Kontrast zu den genannten Wünschen ist jedoch zu erwähnen, dass EGMs für einige Millennials bereits jetzt eine spannende Alternative zum Table Game darstellen.

Männliche Millennials: Bei männlichen Millennials scheinen EGMs tendenziell vermehrt zur Befriedigung ihrer anfänglichen Neugierde zu dienen. Es wirkt, als wären sie gespannt darauf, die Spiele einmal auszuprobieren, würden von der Willkür und dem unbeeinflussbaren Spielgeschehen jedoch bald enttäuscht, weshalb grundsätzliche Abneigungen gegenüber EGMs entstehen können. Außerdem scheint es vor allem bei männlichen Millennials von Bedeutung zu sein, sich bei EGMs vorab ein Limit setzen zu wollen und Spiele mit möglichst niedrigen Einsätzen zu spielen. Weiters scheint vereinzelt männlichen Millennials die Möglichkeit des direkten Wettkampfes mit anderen Spielern abzugehen.

Weibliche Millennials: Im Vergleich zu männlichen Millennials, werden weibliche Millennials tendenziell stärker von den attraktivierenden Licht- und Geräuscheffekten der EGMs angesprochen und empfinden diese, verglichen mit Männern, eher als angenehm. Nebendies erfreuen sich vor allem weibliche Millennials am einfachen Spielprinzip der EGMs, weil es ihnen dadurch mitunter besser gelingt, beim Spielen abzuschalten, zu entspannen und die Spannung während der Chance auf hohe Gewinne zu genießen.

## **Videospiele**

Beide Geschlechter: Ebenso, wie bei den EGMs, konnte auch beim Videospilverhalten ein auffälliger Widerspruch unter beiden Geschlechtern der befragten Millennials identifiziert werden, auf welchen bereits in Unterabschnitt 3.3.3 näher eingegangen wurde. So spielen viele Millennials lieber in Gesellschaft mit dem Freundeskreis, während ebenso viele bevorzugt alleine spielen, vor allem, um zu entspannen. Neben dieser konträren Ansicht, spielt ein Großteil der befragten Millennials vor allem aus folgenden Gründen: (1) zum netten Zeitvertreib, (2) zur Zeitüberbrückung, wenn es sich gerade ergibt, wie etwa beim Warten auf den nächsten Bus oder den nächsten Termin und (3) aus Ehrgeiz, der dazu motiviert, im Spiel besser zu werden und seine eigenen Skills zu testen. Außerdem verkündeten einige Millennials, sie spielten, um sich speziell im Wettkampf gegen andere Spieler beweisen zu können. Als negativ empfinden sie, dass das Spielen von Videospielen an sich sehr viel Zeit benötigt, was vor allem bei zunehmenden Verantwortungen im Leben, etwa durch berufliche Tätigkeit oder Studium, zum Tragen kommt. Dies trifft vor allem auf langatmige Spiele und auf jene Videospiele zu, bei denen „intensives Trainieren“ zu maßgebend besseren Spielergebnissen führen kann. Außerdem empfindet ein Großteil der befragten Millennials Abneigung, teilweise sogar starke Verachtung, für jegliche Art von angst-einflößenden Spielen bzw. Horrorspielen. Besonders erfreuend empfinden Millennials hingegen den Moment eines hart verdienten, stark umkämpften Sieges gegen menschliche oder computergesteuerte Spieler, sowie das Erreichen persönlichen Fortschritts für sich selbst, ohne dabei zwingend in einen Wettkampf gegen Mensch oder Maschine verwickelt zu sein. Schließlich ist der „Klick“-Moment, der beim Austüfteln oder Erahnen einer möglichen Lösung während eines herausfordernden, puzzleartigen Spiels auftritt, für einen Großteil der befragten Millennials beider Geschlechter nicht gerade von geringer Bedeutung. Neben diesen primären Gain-Bedürfnissen spielen für einige Millennials sekundär auch das Genießen atemberaubend schöner Spielmomente, die Vollendung des Spiels nach langen Bemühungen um ein besonderes Spielergebnis und das Eingebunden sein in die Geschichte eines Spiels eine wichtige Rolle.

Männliche Millennials: Bei den befragten männlichen Millennials konnten nur gering gewichtete Ergänzungen zu den Bedürfnissen beider Geschlechter festgestellt werden. So empfinden es einige als störend, wenn Spiele zu einfach sind und dadurch ein nur wenig herausforderndes Spielerlebnis zustande kommt. Hinzu kommt, dass männliche Millennials tendenziell mehr Gefallen daran finden, wenn Spiele die Möglichkeit bieten, sich länger und detaillierter mit ihnen zu befassen, um beispielsweise im Rahmen längerer Spielsitzungen etwas entdecken oder sammeln zu können.

Weibliche Millennials: Einige der befragten weiblichen Millennials ziehen weniger herausfordernde Spiele vor. Sie sind auf der Suche nach einem einfachen Spielerlebnis ohne große Anstrengung. Sowohl schwierige oder gar überfordernde Spiele, als auch schnell langweilig werdende Spiele empfinden weibliche Millennials eher als uninteressant. Zudem bevorzugen sie eher kurze Spielsitzungen, die jederzeit unterbrochen und wieder aufgegriffen werden können, anstatt langwieriger, tiefgründigerer Spiele. Diese Resultate lassen vermuten, dass weibliche Millennials ein allgemein geringeres Interesse daran haben, sich umfassend mit Spielen und deren Mechaniken vertraut zu machen.

### **Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten**

Beide Geschlechter: Wie aus der Beschreibung in Unterabschnitt 3.3.4 bereits hervorgeht, stellt das Angebot von Skill-basierten Spielen im Casino für einen Großteil der befragten Millennials beider Geschlechter einen völlig neuen Grund dar, ein Casino zu besuchen. Im Detail löst der Gedanke an Skill-basierte Spiele bei ihnen vor allem Ehrgeiz aus. Sie verspüren den Drang, Erfolg zu haben bzw. die Aufgabe zu lösen oder das Spiel zu gewinnen. Darüber hinaus erwarten sich viele Millennials auch hier eine gute Möglichkeit für gemeinsame Erlebnisse mit anderen Personen und sie sind dem Ansatz Skill-basierter Spiele gegenüber zudem sehr aufgeschlossen. Wie bereits in den Resultaten des Themenbereichs „Casinobesuche Allgemein“ beschrieben, sind Millennials im Hinblick auf den Casinoaufenthalt und das Glücksspiel auf der Suche nach Neuem und würden Skill-basierte Spiele daher unter allen Umständen bereits aus reiner Neugierde ausprobieren. Sie sind allenfalls bereit, diesen Spielen eine Chance zu geben, um ihr Casinoerlebnis zu verbessern. Was sie dabei besonders enttäuschen würde, wären zu schwierige, als nicht schaffbar erscheinende Spiele, bei denen sie das Gefühl haben, keine Chance auf Gewinne zu haben. Ebenso, wie bei Casinobesuchen im Allgemeinen und bei EGMs, wirken unzureichende Spielerklärungen, trotz der allgemeinen Offenheit der Millennials Neuem gegenüber, für diese eher abschreckend. Dreierlei wird vom Großteil der befragten Millennials als besonders positiv erachtet: (1) Skill-basierte Spiele tragen für sie zu einem moderneren, aufgelockerten Casino-Ambiente mit mehr Aufregung und Spannung, anstelle des traditionellen, von ihnen als „strikt“ und „übertrieben gehoben“ bezeichneten Ambientes bei. (2) Weiters äußern Millennials in Bezug auf Skill-basierte Spiele den Wunsch, Spielfortschritte machen und sich selbst verbessern zu können. (3) Das letzte, mit „Priorität Eins“ versehene Bedürfnis beschreibt wiederum den Wunsch nach Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Spielern, welche in Form von Wettkämpfen, kooperativen Spielerlebnissen oder sonstigen sozialen Interaktionen zur Anwendung kommen könnten. Davon scheinen insbesondere Vorort-Wettkämpfe gegen andere menschliche Spieler, im Kontext der Skill-basierten Spiele, für viele Millennials beider Geschlechter von recht großer Bedeutung zu sein.

Männliche Millennials: Unter den befragten männlichen Millennials konnten drei erhöhte Anforderungsmerkmale an Skill-basierte Spiele identifiziert werden: (1) Ein unzufriedenstellendes Preis-Leistungs-Verhältnis zählt für sie als wichtiger Punkt. Sie wünschen sich hier ein ausgewogenes Verhältnis zwischen dem benötigten Skill, der Chance auf Gewinn, sowie dem damit verbundenen Risiko. Stehen diese Faktoren in einer unausgeglichene Relation zueinander, so verlieren sie die Bereitschaft, diese Spiele zu spielen. (2) Weiters wirkt die Voraussetzung, hohe Geldeinsätze erbringen zu müssen, um überhaupt „seriös“ spielen zu können, auf sie relativ rasch abschreckend. Sie geben an, sehr wohl bereit zu sein, in diese Art von Spielen zu investieren, jedoch nur solange die notwendigen Einsätze nicht ins Unermessliche steigen. (3) Auch ein zu eintöniges Spielerlebnis führt vor allem bei den männlichen Befragten zur Abneigung gegenüber Skill-basierten Spielen. Sie erwarten sich vielschichtige Spiele mit abwechslungsreichen Spieldynamiken.

Weibliche Millennials: Sie wünschen sich einen besonders beginnerefreundlichen Spieleinstieg bei Skill-basierten Spielen, etwa mit Übungen auf einfachem Niveau, günstigen oder kostenlosen Einführungen und Zeit, um mit dem Spiel vertraut zu werden. Weiters ergab die Auswertung, dass weibliche Millennials eher dazu bereit sind, sich zu Hause gezielt auf die Spiele vorzubereiten und vorab für diese zu üben.

## **4 ABSCHLIESSENDER TEIL**

Der abschließende Teil stellt den letzten Hauptabschnitt dieser Thesis dar. Er beinhaltet zwei kurze Abschnitte: (1) Zuerst wird ein Vergleich zwischen dem theoretischen und praktischen Teil, insbesondere mit Fokus auf maßgebende Übereinstimmungen und Widersprüche angestellt. Danach wird (2) eine abschließende Handlungsempfehlung, basierend auf den Ergebnissen dieser Thesis gegeben.

### **4.1 Vergleich zwischen dem theoretischen und praktischen Teil**

#### **Allgemeines**

Der nachfolgende Vergleich zwischen dem theoretischen und praktischen Teil beinhaltet eine Gegenüberstellung der auf Basis theoretischer Informationen erstellten Personas mit den Ergebnissen des praktischen Teils, den VPC-Kundensegmenten. Für diese Gegenüberstellung wurden von den Personas die Kategorie „Glücksspiele“ und von den VPC-Kundensegmenten die Themenbereiche „Casinobesuche Allgemein“, „Elektronische Glücksspielautomaten“ und „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“ herangezogen. Hierbei wurden bei den VPC-Kundensegmenten jene Bedürfnisse der Priorität Eins und Zwei betrachtet. Zuerst wird der für beide Geschlechter geltende Vergleich beschrieben. Danach folgt jener speziell für das männliche Geschlecht geltende Vergleich. Zu guter Letzt wird schließlich der für das weibliche Geschlecht geltende Vergleich erläutert.

#### **Beide Geschlechter**

Die theoretischen Recherchen ergaben, dass Millennials, unabhängig ihres Geschlechts, mit dem derzeitigen Glücksspielangebot eher unzufrieden sind. Casinos scheinen für sie verwirrend und schwer überschaubar zu sein. Vor allem das Spielen an EGMs wurde als langweilig und unbefriedigend identifiziert. Teil dieser Recherchen ist auch der immer wieder auftretende soziale Faktor, der für Millennials von maßgebender Bedeutung zu sein scheint: Sie bevorzugen Preise, die mit Freunden erspielt bzw. geteilt werden können und verlassen sich stets auf Ratschläge von Mitgliedern ihrer Interessensgruppen. Neben dem Vergnügen und der Chance auf hohe Gewinne spielt für Millennials stets das Erledigen von Aufgaben, sowie das Erreichen von Zielen und der Stolz auf Errungenschaften eine besonders wichtige Rolle.

Unter Betrachtung der praktischen Ergebnisse ist, mit Ausnahme der starken Einbindung von Millennials in Interessensgruppen, im Allgemeinen eine Deckungsgleichheit mit dem theoretischen Teil zu erkennen. Über dies hinaus konnten die Ergebnisse des theoretischen durch den praktischen Teil noch detaillierter beschrieben und tiefere Bedürfnisse identifiziert werden. So wird die Aussage „EGMs sind unbefriedigend“ beispielsweise durch das Pain-Bedürfnis „EGMs bieten ein langweiliges, nicht einbindendes Spielerlebnis ohne Nervenkitzel“ und den im Rahmen der Gain-Bedürfnisse identifizierten Wunsch der Millennials nach einem „völlig neuartigen, besonderen Spielerlebnis“ ergänzt. Neben diesen grundsätzlichen Übereinstimmungen zwischen Theorie und Praxis, konnten durch die in den Tiefeninterviews genannten Statements noch einige weitere Bedürfnisse identifiziert werden, die für Millennials von besonders großer Bedeutung sind, jedoch nicht im Rahmen theoretischer Recherchen aufgedeckt werden konnten.

### Männliches Geschlecht

Gemäß theoretischer Recherchen scheinen Strategie, Wettkampf und Ruhm für männliche Millennials hochrelevant zu sein. Weiters präferieren sie Skill eindeutig gegenüber Glück und sind bereit, Zeit und finanzielle Mittel besonders in wettkämpferische Spiele zu investieren, um sich dort beweisen zu können.

Die praktischen Untersuchungen beinhalten ebenso sämtliche Punkte aus dem theoretischen Teil. Allerdings sind diese laut der Ergebnisse des praktischen Teils, weder vorwiegend auf männliche Millennials zutreffend, noch so signifikant ausgeprägt. Anstatt des Bedürfnisses, sich im Wettkampf zu beweisen oder Ruhm zu erfahren, ergaben die praktischen Untersuchungen eine höhere Priorität im Hinblick darauf, Fortschritte zu machen bzw. sich selbst zu verbessern, sowie der allgemeine Wunsch nach Interaktion mit anderen Spielern, was nicht zwangsweise auf wettkämpferischen Absichten beruht.

Eine grundsätzliche Übereinstimmung zeigt wiederum der Vergleich zwischen den theoretischen Ergebnissen und der im Rahmen des praktischen Teils erstellten Abb. 47. Diese spiegelt wieder, dass männliche Millennials eindeutig Skill gegenüber Glück präferieren (Abb. 47, links), jedoch relativ unabhängig davon, ob es sich um Hybrid Games oder Games of Skill handelt (Abb. 47, rechts).

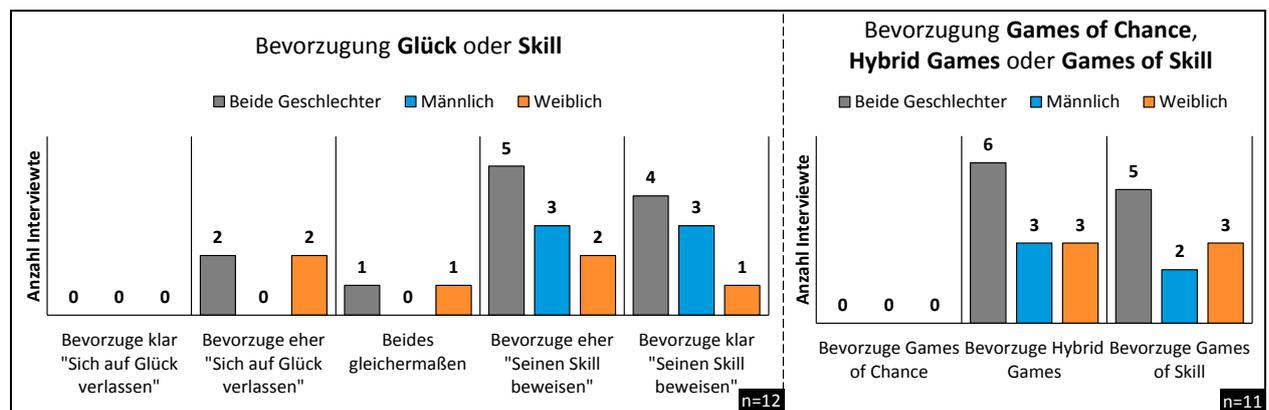


Abb. 47: Bevorzugung: Glück und Skill bzw. Games of Chance, Hybrid Games und Games of Skill, Quelle: Eigene Darstellung.

### Weibliches Geschlecht

Den theoretischen Recherchen zufolge, sind es primär weibliche Millennials, die soziale und kooperative Spiele mit gemeinsamen Zielen bevorzugen. Außerdem würden sie etwas mehr Glück als Skill präferieren und nach besonders adrenalingeladenen Spielsitzungen gemeinsam mit der Gruppe suchen.

Die Ergebnisse des theoretischen Teils decken sich hier jedoch kaum mit den Untersuchungen des praktischen Teils. Zum einen ist der Wunsch, gemeinsam und kooperativ zu spielen im praktischen Teil nicht explizit dem weiblichen Geschlecht zuzuordnen. Stattdessen sehnen sich sowohl männliche als auch weibliche Millennials danach, etwas zusammen mit dem Freundeskreis zu erleben, gemeinsame Spielerlebnisse zu erfahren, sowie mit anderen Spielern zu interagieren, kooperativ aber auch kompetitiv.

Zum anderen zeigt Abb. 47, dass weibliche Millennials sehr wohl auch daran interessiert sind, ihren Skill beweisen zu können. Zwar sind ihre Interessen zwischen Glück und Skill gemäß Abb. 47 (links) breiter verteilt, dennoch ist es aus dem rechten Teil der Abbildung ersichtlich, dass weibliche wie auch männliche Millennials von Games of Chance nicht sehr angezogen werden, dafür aber Hybrid Games und Games of Skill gleichermaßen präferieren.

## 4.2 Abschließende Handlungsempfehlung

Teil der abschließenden Handlungsempfehlung sind unterschiedliche Limitierungen dieser Thesis, die Entwicklungs- und Forschungspotenziale als Anschluss an diese Thesis, sowie das Schlusswort.

### Limitierungen

Teilweise Unstimmigkeiten aufgrund geringer Stichproben: An dieser Stelle sei noch einmal ausdrücklich auf die für die gesamte Millennials Generation statistisch nicht repräsentative Anzahl an durchgeführten Interviews hinzuweisen. Während innerhalb der identifizierten Bedürfnisse der Priorität Eins und Zwei klare Übereinstimmungen erkennbar sind, basieren teilweise jene der Priorität Drei, vor allem aber jene der Priorität Vier auf Aussagen einiger weniger Personen. Diese Bedürfnisse der Priorität Drei und Vier sind daher eher aus Gründen der Vollständigkeit Teil der dargestellten VPC-Kundensegmente und weniger dafür gedacht, bei der Entwicklung Skill-basierter Spiele eine zu große Beachtung zu erhalten.

Skill-basierte Spiele sind kein Begeisterungsfaktor für jedermann: Unter den Interviewpartnern befand sich eine Person, die dem Spielangebot derzeitiger EGMs zur Gänze abgeneigt und diesem gegenüber sogar erheblich negativ eingestellt ist. Während alle anderen befragten Millennials vom Grundgedanken der Skill-basierten Spiele positiv überrascht oder gar begeistert waren, führte dieser Grundgedanke bei jenem Interviewpartner zu keinerlei positiver Assoziation. Die daraus entstandene Erkenntnis zeigt, dass Skill-basierte Spiele für Millennials eindeutig ein Schritt in die richtige Richtung zu sein scheinen, bei EGMs gegenüber abgeneigten Personen jedoch auch zu grundsätzlicher Verweigerung führen kann.

### Entwicklungspotenziale

Basis zur Entwicklung Skill-basierter Spiele: Das Ergebnis dieser Thesis besteht aus den vier erstellten VPC-Kundensegmenten zu den Themenbereichen „Casinobesuche Allgemein“, „Elektronische Glücksspielautomaten“, „Videospiele“ und „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“, die einen vielversprechenden Mehrwert zur Entwicklung Skill-basierter Spiele in Casinos mit zielgerichteter Kundenorientierung darstellen. Die Erstellung eines entsprechenden VPC-Wertangebots stellt den nächsten logischen Schritt im Anschluss an diese Thesis dar, mittels dessen ein „Fit“ zwischen den Bedürfnissen des Kunden und dem Wertangebot eines Herstellers von Skill-basierten Spielen erreicht werden soll. Das anzustrebende Ziel besteht schließlich darin, dass Produkte am Markt aufgrund ihrer zielgerichteten Adressierung nach den Kundenbedürfnissen wirtschaftlich erfolgreich sind.

### Forschungspotenziale

Untersuchung geografischer Unterschiede: Die Basis der Ergebnisauswertung bzw. der Auswertung der Bedürfnisse in dieser Thesis bilden Tiefeninterviews mit österreichischen Staatsbürgern. Die Interviewstatements wurden zu möglichst allgemeingültigen Bedürfnisdefinitionen abstrahiert und von lokalen Charakteristika, etwa von spezifischen Gegebenheiten des Casinos in Graz, bereinigt. Außerdem stimmen die Ergebnisse des praktischen Teils größtenteils mit den Recherchen im theoretischen Teil überein, welche primär auf amerikanischen und europäischen Quellen basieren. Dennoch ist es ratsam, die Bedürfnisse vor einer Entwicklung von Spielen für großflächigere Anwendung auch in anderen geografischen Lagen zu untersuchen bzw. die Ergebnisse dieser Thesis damit zu vergleichen.

Identifikation der Millennial-Bedürfnisse bei Table Games: Zusätzlich zu den vier untersuchten Themenbereichen stellt es sich möglicherweise als sinnvoll heraus, die Kundenbedürfnisse von Millennials ebenso im Hinblick auf Table Games zu untersuchen. Denn wie aus Abb. 48 ersichtlich, konnte wie in den theoretischen Untersuchungen auch im praktischen Teil eine klare Präferenz für Table Games im Vergleich zu elektronischen Spielen ermittelt werden. Diese Präferenz ist vor allem in einem direkten Vergleich zwischen Table Games und EGMs sinnvoll, in dem es darum geht, herauszufinden, was Millennials bei Table Games begeistert und was ihnen hingegen beim derzeitigen Angebot von EGMs abgeht.

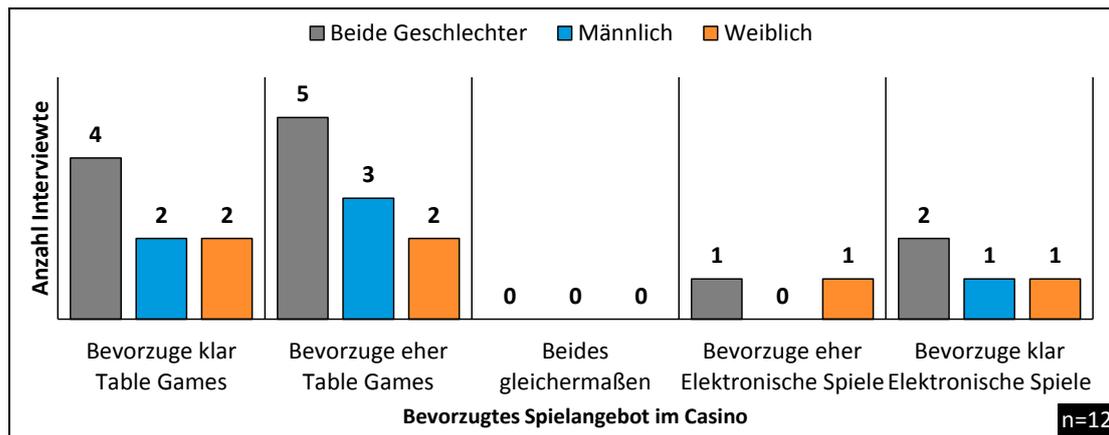


Abb. 48: Bevorzugung von Table Games und Elektronischen Spielen, Quelle: Eigene Darstellung.

Identifikation der Kundenbedürfnisse von Generation X und Z: Nach der Identifikation der Bedürfnisse von Millennials bezüglich Skill-basierter Spiele, wäre es im nächsten Schritt interessant, wie Generation X und Z zu dieser Thematik stehen und worin die Unterschiede im Vergleich zu Millennials liegen. Zum aktuellen Zeitpunkt stellt sich nämlich die Frage, ob diese beiden Generationen von der Idee dieser Spiele ebenso angetan sind, wie Millennials. Zum einen sind die Bedürfnisse von Generation X hochrelevant, da diese Generation derzeit eine sehr wichtige Zielgruppe für Casinos darstellt. Zum anderen sind längerfristig auch die Bedürfnisse der jetzt noch recht jungen Generation Z von Relevanz, da sie die Nachfolgegeneration der Millennials ist und in Zukunft ebenso an Wichtigkeit für den Casinomarkt gewinnen wird. Im Optimalfall decken sich die Bedürfnisse von Millennials zumindest teilweise mit jenen der Generationen X und Z, worauf folgend die anfangs eigentlich für Millennials konzipierten Skill-basierten Spiele möglicherweise auch bei diesen Generationen Anklang finden und deren Bedürfnisse befriedigen könnten.

Durchführung von quantitativer Marktforschung auf Basis der Ergebnisse dieser Thesis: Zur Ermittlung der statistischen Repräsentierbarkeit der Thesis-Ergebnisse stellt es allenfalls einen sinnvollen nächsten Schritt dar, die Ergebnisse in Form einer quantitativen Marktforschung zu validieren. Der Output von Befragungen mit einer höheren Anzahl an Stichproben könnte in die erstellten VPC-Kundensegmente miteinfließen und diesen als eine Art „Feinschliff“ dienen. Außerdem könnten diese Ergebnisse zu einer Bereinigung der Unstimmigkeiten aufgrund der geringen Stichprobenzahl führen. Zusätzlich dazu, könnten beispielsweise die spezifischen Ausprägungen und Präferenzen einzelner Kontinente, Nationen oder anderer geografischer Bevölkerungsgruppen durch Umfragen ermittelt und dadurch präzisere Aussagen zum wirtschaftlichen Erfolg von Skill-basierten Spielen in der jeweiligen Region getätigt werden.

## **Schlusswort**

Es wurden vier Kundensegmente der Value Proposition Canvas Methode zu den Themenbereichen „Casinobesuche Allgemein“, „Elektronische Glücksspielautomaten“, „Videospiele“ und „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“ erstellt, welche die identifizierten Kundenbedürfnisse von Millennials widerspiegeln. Somit ist die Forschungsfrage der Thesis als beantwortet zu bezeichnen. Weiters können diese VPC-Kundensegmente als Grundlage zur kundenspezifischen Erstellung Skill-basierter Spiele für Millennials herangezogen werden, weshalb auch die Zielsetzung der Thesis als erfüllt gilt. Durch die ausführlichen Untersuchungen im Rahmen der Thesis und die erlangten Erkenntnisse über die Generation der Millennials, stellen die generierten VPC-Kundensegmente für die Zukunft der Skill-basierten Spiele überdies hinaus einen vielversprechenden Mehrwert dar.

Zum Abschluss der Thesis sollen noch die wesentlichen Erkenntnisse in einer finalen Beschreibung möglicher Casinoangebote von Skill-basierten Spielen erläutert werden.

Millennials sehnen sich nach neuen Spielkonzepten, da ihre Bedürfnisse durch das klassische Glücksspielangebot nicht oder nur in geringem Ausmaß befriedigt werden. Schließlich beschreibt der Gedanke der Skill-basierten Spiele genau das, was vielen von ihnen am aktuellen Angebot zu fehlen scheint. Sollen Spiele in Casinos künftig auch die Bedürfnisse von Millennials befriedigen, so sind an die bisher recht träge Glücksspielindustrie hohe Anforderungen zur Erstellung innovativer Spielkonzepte gestellt. Erste Unternehmen der Branche haben die Wichtigkeit der Millennial-Wünsche bereits erkannt und es sich zum Ziel genommen, Skill-basierte Spiele für Casinos zu entwickeln. Aufgrund der hohen Anforderungen der Skill-basierten Spiele ist jedoch davon auszugehen, dass zuerst eher inkrementelle Ansätze von Spielen zur Anwendung kommen, die zwar als „Skill-basierte Spiele“ bezeichnet werden, im Vergleich zu aktuellen Spielen jedoch eher geringere Abweichungen aufweisen. Es ist anzunehmen, dass eine Veränderung des allgemeinen Casinoangebots schrittweise geschehen wird, damit sich Hersteller, Casinobetreiber und Kunden allmählich an das neue Angebot gewöhnen können. Aus aktueller Sicht ist jedoch nicht zu erwarten, dass Skill-basierte Spiele das klassische Spielangebot verdrängen sollen oder werden. Stattdessen sind sie eher als zusätzlicher Attraktionsfaktor anzusehen, um eine breitere Masse an Kunden mittels abwechslungsreicherer Erlebnismöglichkeiten anzusprechen.

Gemäß den identifizierten Kundenbedürfnissen spielt es für Millennials nur eine geringe Rolle, ob sie etwa Gebrauch von motorischen oder kognitiven Skills machen werden, da sie von beiden Optionen gleichermaßen begeistert zu sein scheinen. Stattdessen ist es ihnen wichtiger, wirklich Einfluss auf das Spielergebnis nehmen zu können und sich nicht mehr nur rein auf das Glück verlassen zu müssen. Denn für sie gewinnt der spielerische Charakter von Videospiele in vielen Bereichen des Lebens, so auch im Casino, zunehmend an Bedeutung. Einige der befragten Millennials gaben sogar an, dem spielerischen Charakter und einem besonderen Erlebnis im Casino höhere Relevanz zuzuordnen, als dem Wunsch nach monetären Gewinnen. Eine besonders wichtige Rolle spielt bei Millennials außerdem der Faktor der sozialen Interaktionsmöglichkeiten, denn soziale Erlebnisse mit den Freunden zu teilen ist für sie eine absolute Muss-Anforderung. Da dieser Faktor bei elektronischen Glücksspielen bisher jedoch nur sehr wenig Beachtung fand, liegt diesem ein besonders erfolgversprechender Ansatz zur Befriedigung der Millennial-Bedürfnisse zugrunde. Sollen Millennials dazu angeregt werden, das Spielangebot im Casino stärker zu nutzen, so stellen Spielkonzepte mit sozialen Elementen eine zwingende Voraussetzung dar.

Ein weiterer maßgebender Faktor zur Erfüllung der Bedürfnisse von Millennials ist es, ihnen Möglichkeiten zum persönlichen Fortschritt während des Spielens zu geben. Entsprechende Optionen könnten etwa Punkte- oder Achievement-Systeme bieten, die die Performance registrierter Spieler auf einer Mitgliedskarte oder einem Spielerprofil über mehrere Spielsitzungen hinweg aufzeichnen und speichern, in deren historische Entwicklung der Spieler nachträglich Einsicht nehmen kann. Leistungssteigerungskurven, Performanceindikatoren und Fortschrittsanzeigen stellen in Kombination mit erreichbaren Meilensteinen zusätzliche Erfolgsfaktoren dar und sollen dazu motivieren, bereits in Anspruch genommene Spiele wiederholt zu spielen. Schließlich soll es zur Befriedigung des Wunsches nach Wettkämpfen auch die Möglichkeit geben, sich durch einen Vergleich der eigenen Leistungskurven mit denen anderer Spieler zu messen oder sich etwa im direkten Wettbewerb gegen andere Spieler zu beweisen.

Neben den zu erwartenden „inkrementellen“ Skill-basierten Spielen ist die Chance durchaus gegeben, im Casino auch radikalere Spielkonzepte mit imposanten Technologien und „Automaten“ – sofern diese Bezeichnung dann für solche Geräte noch angemessen ist – in besonders attraktiven Formen anzutreffen. In diesem Kontext können durchaus auch innovative Technologien, wie AR und VR, zur Anwendung kommen, um den Wunsch der Millennials nach dem Eintauchen in virtuelle Welten mit atemberaubenden und besonderen Spielerlebnissen entgegenzukommen.

Handelt es sich bei den erwähnten Automaten mit innovativen Technologien wirklich um Geräte, die von der heutigen Einrichtung stark abweichen und die möglicherweise auch ein größeres Platzangebot benötigen, so wäre eine räumliche Trennung zwischen dem „traditionellen Casino-Floor“ und einer völlig neuartigen, spielhöhlenartigen „Millennials Arcade Arena“ höchstwahrscheinlich sinnvoll. Eine solche Trennung würde es erlauben, beide Zielgruppen, also jene auf der Suche nach klassischen Glücksspielen und jene auf der Suche nach einem besonders erlebnisreichen Abenteuer, mit den für sie passenden Angeboten anzusprechen. Eine derartige „Millennials Arcade Arena“ könnte ein Treffpunkt sein – eine Art „soziales Mekka“ – an dem sich Millennials austauschen, miteinander interagieren und spielen, sich miteinander messen und sämtliche Angebote stets gemeinsam mit ihren Freunden wahrnehmen können. Eine solche räumliche Trennung trüge wiederum zur Erfüllung des Millennial-Wunsches nach einem „modernen, aufgelockerten Ambiente“ im Casino bei.

Abschließend ist festzuhalten: Falls Skill-basierte Spiele den erfolgreichen Einzug in die Casinos schaffen und sich in der Folge am Markt etablieren sollten, so ist in diesem Rahmen der bisher größte Wandel der gesamten Glücksspielindustrie anzunehmen, der wiederum für eine nachhaltige Veränderung und eine spannende Weiterentwicklung der Casino-Welt steht.

## LITERATURVERZEICHNIS

### 1. Gedruckte Werke

- Bateman, Chris; Boon, Richard (2006): *21<sup>st</sup> Century Game Design*, Charles River Media Game Development, Boston
- Baumgartlinger, Harald (2012): *Spiel motive und Spielertypen abseits des Mainstreams: Nutzungsmotive von kooperativen und kompetitiven Onlinerollenspielen*, Springer Fachmedien Verlag, Wiesbaden
- Browne, Jonathan (2013): *The State Of The Art Of Personas*,  
in: Forrester Research, Ausgabe February 19, 2013, S. 1 – 32
- Busch, Marc; Mattheiss, Elke; Hochleitner, Wolfgang; Hochleitner, Christina; Lankes, Michael; Fröhlich, Peter; Orji, Rita; Tscheligi, Manfred (2016): *Using Player Type Models for Personalized Game Design: An Empirical Investigation*, in: Interaction Design and Architecture(s) Journal, ohne Verlagsangaben  
Ausgabe 28, 2016, S. 145 – 163
- Champion, Walter T. Jr.; Rose, Nelson (2012): *Gaming Law in a Nutshell*, Thomson Reuters, Minnesota
- Chen, Sandy C.; Shoemaker, Stowe; Zemke, Dina Marie V. (2012): *Segmenting Slot Machine Players: A Factor-Cluster Analysis*, Emerald Group Publishing Limited, Bingley
- Church-Sanders, Rachael (2010): *The Global Business of Skill Gaming*, iGaming Business Ltd, London
- Cooper, Alan (2004): *The Inmates are running the Asylum*, Sams Publishing, Indianapolis
- Cooper, Rich (2012): *The Millennial Generation: Research Review*,  
National Chamber Foundation, Washington, D.C.
- Doleski, Oliver (Hrsg.) (2017): *Herausforderung Utility 4.0: Wie sich die Energiewirtschaft im Zeitalter der Digitalisierung verändert*, Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, Wiesbaden
- Dresing, Thorsten; Pehl, Thorsten (2015): *Praxisbuch – Interview, Transkription & Analyse: Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende*, 6. Auflage, Eigenverlag, Marburg
- Ellis, Alex; Hicks, Thomas (2014): *The Safe Bet: An Exploration of Games of Chance*,  
Vol. 3: No. 3, Article 4, Scholarship & Creative Works @ Digital UNC, Colorado
- Fentz, Barry W.; Olah, D. Bradly; Lovely, Donald F.; Hanscom, Cory James (1996): *Roulette gaming machine*, Innovative Gaming Corporation of America (Anmelder), Schutzrecht US 5775993 A
- Fisher, Christian J. (2016): *The Rise of SKILL-BASED Gaming Regulation*,  
in: American Gaming Lawyer, Autumn 2016, S. 29 – 31
- Fitzgerald, Conor; Cha Sarah (2015): *Millennials: The Money Survey*,  
Goldman Sachs Global Investment Research, New York
- Gandolfo, Alessandro; Debonis, Valeria (2014): *Motivations for gambling and the choice between skill and luck gambling products: an exploratory study*, Università di Pisa, Pisa
- Gläser, Jochen; Laudel, Grit (2009): *Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen*, 3. Auflage, GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden

- Goffin, Keith; Lemke, Fred; Koners, Ursula (2010): *Identifying Hidden Needs – Creating Breakthrough Products*, Palgrave Macmillan, Basingstoke
- Griffiths, Mark (2007): *Gambling Psychology: Motivation, Emotion and Control*, in: *Casino & Gaming International* 3 (4) / 2007, S. 71 – 76, CGI Global Media Limited, Wickford
- Gulba, Astrid (2004): *Zur strukturierten Auswertung von Tiefeninterviews in der Personalauswahl*, Technischen Universität Dresden, Dresden
- Hecht, Daniel (2012): *Anwendung der kognitiven Hermeneutik auf Videospiele*, Heinrich-Heine-Universität, Düsseldorf
- Helfferich, Cornelia (2011): *Die Qualität qualitativer Daten: Manual für die Durchführung qualitativer Interviews*, 4. Auflage, Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, Wiesbaden
- Herstatt, Cornelius; Verworn Birgit (Hrsg.): *Management der frühen Innovationsphasen*, 2. Auflage, GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden
- Hoffmann, Claudia (2016): *Gamen macht fit für die berufliche Karriere*, Hep-Verlag, Bern
- Huber, Markus (2012): *Getting Addicted: Computerspielsucht bei Multiplayer Games*, Fachhochschule Salzburg, Salzburg
- Huntemann, Nina B.; Aslinger, Ben (2013): *Gaming Globally: Production, Play, and Place*, Palgrave Macmillan, New York
- Jäger, Solveigh (2013): *Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele*, Springer Fachmedien Verlag, Wiesbaden
- Kent, Steven; Savarirajan, Anto; Stone, Rebecca (2015): *Americas: Gaming Technology: The Essentials of Gaming Technology Investing*, Goldman Sachs Global Investment Research, New York
- Klauffke, Martin (Hrsg.) (2014): *Generationen-Management: Konzepte, Instrumente, Good-Practice-Ansätze*, Springer Gabler Verlag, Wiesbaden
- Kuß, Alfred; Wildner, Raimund; Kreis, Henning (2014): *Marktforschung: Grundlagen der Datenerhebung und Datenanalyse*, 5. Auflage, Springer Gabler Verlag, Wiesbaden
- Laws, Robin (2002): *Robin's Laws of goog Game Mastering*, Steve Jackson Games Incorporated, Texas
- Mann, Darrell; Özözer, Yekta (2009): *trenDNA: Understanding Populations Better Than They Understand Themselves*, Lazarus Press, Bideford
- Marczewski, Andrzej (2015): *Even Ninja Monkey Like to Play: Gamification, Game Thinking & Motivational Design*, CreateSpace Independent Publishing Platform, South Carolina
- Maxwell, Leona (2016): *Basics: Common Law Definitions and Formats of Gambling and Quasigambling Games*, ohne Verlagsangaben
- Nacke, Lennart; Bateman, Chris; Mandryk, Regan (2014): *BrainHex: A neurobiological gamer typology survey*, in: *Entertainment Computing* 5 (2014), S. 55 – 62, Elsevier B.V., Amsterdam

Osterwalder, Alexander; Pigneur, Yves (2010): *Business Model Generation*, John Wiley & Sons Inc., Hoboken

Osterwalder, Alexander; Pigneur, Yves; Bernarda, Gregor; Smith, Alan (2014): *Value Proposition Design*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken

Paulin, Rafael Eduardo; Battaiola, André Luiz; Alves, Márcia Maria (2014): *The Study of the Relations between the BrainHex Player Profiles, MBTI Psychological Types and Emotions as Means to Enhance User Experience*, in: Aaron, Marcus (Hrsg.): *Design, User Experience, and Usability: User Experience Design for Diverse Interaction Platforms and Environments*, Springer+Business Media, Cham, S. 732 – 741

Pew Research Center (2010): *Millennials: A Portrait of Generation Next*, Pew Research Center, Washington, D.C.

Ruckdeschel, Patrick Georg (2015): *Strukturanalyse des Videospiele: Handlungsorganisation und Semantisierung: Wie Menschen mit Maschinen spielen*, kopaed VerlagsGmbH, München

Schlüter, Kim John (2016): *Kognitive und neuronale Korrelate von Videospielekonsum*, Medizinische Fakultät Charité – Universitätsmedizin, Berlin

Schulte, Stefan (2006): *Integration von Kundenfeedback in die Produktentwicklung zur Optimierung der Kundenzufriedenheit*, Ruhr-Universität, Bochum

Schwarz, J. Erich; Krajger, Ines; Dummer, Rita (2007): *Von der Geschäftsidee zum Markterfolg*, 2. Auflage, Linde Verlag Ges.m.b.H., Wien

Senate Bill No. 9 (2014): *An act relating to gaming, requiring the Nevada Gaming Commission to adopt regulations relating to the development of certain technology in gaming, and prociding other matters properly relating thereto*, Committee on Judiciary, Nevada

Spath, Dieter; Dill, Christoph, Scharer, Michael (2001): *Vom Markt zum Markt: Produktentstehung als zyklischer Prozess*, Log\_X Verlag, Stuttgart

Spitz-Güdden, Christel (2011): *Das Fingerspiel und seine besondere Bedeutung für den Aufbau der Spielfähigkeit: Praxishandbuch für Kinder unter 3 – Basiswissen, Umsetzung, Materialien*, OLZOG Verlag, München

Sterbenz, Benjamin (2011): *Zur Theorie der Computerspiel-Genres: Versuch einer Klassifikation*, Universität Wien, Wien

Textor, Martin R. (Hrsg.) (2001): *Kinder spielen sich ins Leben – Der Zusammenhang von Spiel- und Schulfähigkeit*, in: WWD 2001, Ausgabe 75, S. 8 – 9

Zehnter, Christina; Burger, Alexander; Ovtcharova, Jivka (2012): *Key-Performance-Analyse von Methoden des Anforderungsmanagements*, KIT Scientific Publishing, Karlsruhe

Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher (2011): *Gamification by Design*, O'Reilly Media Inc., Sebastopol

## 2. Elektronische Werke

Alix, Avery (2005): *Beyond P-1: Who Plays Online?*, <http://www.digra.org/digital-library/publications/beyond-p-1-who-plays-online/> [Stand: 11.01.2018]

Bacher, Johann; Horwath Ilona (2011): *Einführung in die Qualitative Sozialforschung*, [http://www.jku.at/soz/content/e94921/e95830/e202629/e202930/SkriptTeil1ws11\\_12\\_ger.pdf](http://www.jku.at/soz/content/e94921/e95830/e202629/e202930/SkriptTeil1ws11_12_ger.pdf) [Stand: 11.01.2018]

Ehling, Dennis M. P.; Blank Rome LLP (2013): *Skill Gaming in the United States*, <http://cashplay.co/wp-content/uploads/2014/03/skill-gaming-in-the-united-states.pdf> [Stand: 28.10.2017]

Eisele, Daniela (2014): *Was erklärt Erfolg – Soziale Kompetenzen von Auszubildenden*, [https://www.slideshare.net/A\\_Recruiter/dse-hsba-skazubis140522?from\\_action=save](https://www.slideshare.net/A_Recruiter/dse-hsba-skazubis140522?from_action=save) [Stand: 11.01.2018]

Entertainment Software Association (2015): *2015 Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*, <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf> [Stand: 11.01.2018]

Ferenc, Damian; Havas, Michael o.J.: *Identifikation von Kundenbedürfnissen: Quellen zur Identifikation*, <http://slideplayer.org/slide/859654/> [Stand: 11.01.2018]

Heisting, Andrea (2006): *Qualitative Interviews: Ein Leitfaden zu Vorbereitung und Durchführung inklusive einiger theoretischer Anmerkungen*, [https://www.uibk.ac.at/iezw/mitarbeiterinnen/senior-lecturer/bernd\\_lederer/downloads/durchfuehrung\\_von\\_qualitativen\\_interviews\\_uniwien.pdf](https://www.uibk.ac.at/iezw/mitarbeiterinnen/senior-lecturer/bernd_lederer/downloads/durchfuehrung_von_qualitativen_interviews_uniwien.pdf) [Stand: 11.01.2018]

Kelly, Christian; Mishra, Bikash; Jequinto, Justine (2014): *The Pulse of Gaming: Gaming Disruption*, [https://www.accenture.com/us-en/~/\\_/media/Accenture/Conversion-Assets/LandingPage/Documents/3/Accenture-3-LT-10-Pulse-Gaming-Disruption.pdf](https://www.accenture.com/us-en/~/_/media/Accenture/Conversion-Assets/LandingPage/Documents/3/Accenture-3-LT-10-Pulse-Gaming-Disruption.pdf) [Stand: 11.01.2018]

Lercher, Hans; Terler, Michael; Knöbl, Wolfgang; Rehkla, Andreas o.J.: *Erfassen von Kundenbedürfnissen: Integration von Kunden in den Innovationsprozess*, [https://www.campus02.at/innovationsmanagement/wp-content/uploads/sites/4/2017/01/focus\\_leitfaden\\_rev21.pdf](https://www.campus02.at/innovationsmanagement/wp-content/uploads/sites/4/2017/01/focus_leitfaden_rev21.pdf) [Stand: 11.01.2018]

Ludwig-Mayerhofer, Wolfgang o.J.: *Empirische Methoden I: Qualitative Interviewverfahren*, [https://www.uni-siegen.de/phil/sozialwissenschaften/soziologie/mitarbeiter/ludwig-mayerhofer/methoden/methoden\\_downloads/methoden\\_i\\_7.pdf](https://www.uni-siegen.de/phil/sozialwissenschaften/soziologie/mitarbeiter/ludwig-mayerhofer/methoden/methoden_downloads/methoden_i_7.pdf) [Stand: 11.01.2018]

Nielsen N.V. (2015): *Global Generational Lifestyles: How We Live, Eat, Play, Work and Save for Our Futures*, <http://www.nielsen.com/us/en/insights/reports/2015/global-generational-lifestyles.html> [Stand: 11.01.2018]

Poscheschnik, Gerald; Lederer, Bernd; Perzy, Anton (2010): *Empirisch Forschen: Tiefeninterview Ergänzung zu Abschnitt „IV.1. Qualitative Erhebungsmethoden“, Unterabschnitt „Das qualitative Interview“*, [http://star.huterundroth.at/fileadmin/template/star.huterundroth//hug\\_vertiefungstexte/Poscheschnik\\_01.pdf](http://star.huterundroth.at/fileadmin/template/star.huterundroth//hug_vertiefungstexte/Poscheschnik_01.pdf) [Stand: 11.01.2018]

PricewaterhouseCoopers LLP (2016): *3 Things: The 3 things you need to know about ... Newly Permitted Skill-Based Games for Casinos*, <http://www.pwc.com/us/en/industry/entertainment-media/publications/emc-3-things-to-know.html> [Stand: 11.01.2018]

Vogt, Stefanie; Werner, Melanie (2014): *Forschen mit Leitfadeninterviews und qualitativer Inhaltsanalyse*, [https://www.f01.th-koeln.de/imperia/md/content/sozialerarbeitplus/skript\\_interviewsqual\\_inhaltsanalyse.pdf](https://www.f01.th-koeln.de/imperia/md/content/sozialerarbeitplus/skript_interviewsqual_inhaltsanalyse.pdf) [Stand: 11.01.2018]

Yee, Nick o.J.: *Motivations of Play in MMORPGs: Results from a Factor Analytic Approach*, <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf> [Stand: 11.01.2018]

### 3. Reine Internetquellen

Anderson, Tom (2015): *Gen Xers are doing the worst job with money: Survey*, <http://www.cnbc.com/2015/03/04/money-the-best.html> [Stand: 11.01.2018]

Asghar, Rob (2014): *Gen X Is From Mars, Gen Y Is From Venus: A Primer On How To Motivate Millennial*, <https://www.forbes.com/sites/robashghar/2014/01/14/gen-x-is-from-mars-gen-y-is-from-venus-a-primer-on-how-to-motivate-a-millennial/#221fceb7c3d> [Stand: 11.01.2018]

Bartle, Allan Richard (1996): *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs*, <http://mud.co.uk/richard/hclds.htm#2> [Stand: 28.10.2017]

Blechman, Victoria (2016): *What is Value Proposition Design?*, <http://www.startplatz.de/what-is-value-proposition-design/> [Stand: 11.01.2018]

Brooks, Sofia (2015): *Are Skill Games Taking Over the Casino Arena??*, <https://www.casino.com/blog/are-skill-games-taking-over-the-casino-arena/> [Stand: 11.01.2018]

Brunswick Ltd. o.J.: *Neuer Casino Spiele Trend – Skill based Games*, <http://www.alphaslot.com/skill-based-games/> [Stand: 11.01.2018]

Burton, Bill (2017): *Playing Slot Tournaments – Slot tournaments are easy to play and don't require special skills*, <https://www.thoughtco.com/playing-slot-tournaments-537733> [Stand: 11.01.2018]

Butler, Rhett (2016): *What is the most common last name in the United States?*, <http://names.mongabay.com/data/1000.html> [Stand: 11.01.2018]

CasinoNewsDaily o.J.: *High Roller Slots*, <http://www.casinonewsdaily.com/slots-guide/high-roller-slots/> [Stand: 11.01.2018]

CGi (2011): *Brochures – Electronic Poker, BlackJack and Roulette Tables*, <http://www.cgipoker.com/brochures.php> [11.01.2018]

Clegg, Jasper (2015): *17 Incredible Charts That Show Why The Millennial Generation Is Unlike Any Other*, <http://news.bitofnews.com/these-charts-show-why-the-millennial-generation-is-unlike-any-other/> [Stand: 28.10.2017]

Cook, David (2016): *The future of casinos: Tradition vs skill*, <https://www.gamblinginsider.com/in-depth/2574/the-future-of-casinos-tradition-vs-skill> [Stand: 11.01.2018]

- Coppola, Roberto (2015): *Is Your Casino Optimized for Millennials?*,  
<http://www.insightsassociation.org/article/your-casino-optimized-millennials> [Stand: 11.01.2018]
- Desjardins, Jeff (2016): *A wave of millennial home buying is coming*,  
<http://www.businessinsider.de/millennial-homebuying-2016-11?r=US&IR=T> [Stand: 11.01.2018]
- dict.cc GmbH (2017): *dict.cc Deutsch-Englisch-Wörterbuch*, <https://www.dict.cc/?s=skill>  
[Stand: 11.01.2018]
- Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken (2014): *Wer sind eigentlich diese Gamer?*,  
<https://oebib.wordpress.com/2014/09/03/wer-sind-eigentlich-diese-gamer/> [Stand: 11.01.2018]
- Fleming, John (2016): *Gallup Analysis: Millennials, Marriage and Family*,  
<http://www.gallup.com/poll/191462/gallup-analysis-millennials-marriage-family.aspx> [Stand: 11.01.2018]
- Floyd, Mark (2012): *Study finds slot machine players don't fit stereotype*,  
<http://oregonstate.edu/ua/ncs/archives/2012/nov/study-finds-slot-machine-players-don%E2%80%99t-fit-stereotype> [Stand: 11.01.2018]
- Foerster, Bastian (2016): *Tiefeninterview*, <https://www.marketinginstitut.biz/blog/tiefeninterview/>  
[Stand: 11.01.2018]
- Fulton, Blake (2016) (Part I): *Skill-Based Gaming: What is a Skill-Based Game?*,  
<http://www.gulfstatesgaminglaw.com/2016/01/skill-based-gaming-part-i-what-is-a-skill-based-game/>  
[Stand: 11.01.2018]
- Fulton, Blake (2016) (Part II): *Skill-Based Gaming: Issues for Policymakers, Legislators, and Regulators*,  
<http://www.gulfstatesgaminglaw.com/2016/02/skill-based-gaming-part-ii-issues-for-policymakers-legislators-and-regulators/> [Stand: 11.01.2018]
- Frühmark, Jan-Christian (2011): *Aktuelles – jeder zweite Gamer ist eine Frau*,  
<http://www.gamona.de/games/aktuelles,jeder-zweite-gamer-ist-eine-frau:news,1966142.html>  
[Stand: 11.01.2018]
- Fry, Richard (2016): *Millennials overtake Baby Boomers as America's largest generation*,  
<http://www.pewresearch.org/fact-tank/2016/04/25/millennials-overtake-baby-boomers/>  
[Stand: 11.01.2018]
- Garner, Benson (2015): *5 Common Mistakes to Avoid When Using the Value Proposition Canvas*,  
<http://blog.strategyzer.com/posts/2015/2/19/5-common-mistakes-to-avoid-when-using-the-value-proposition-canvas> [Stand: 11.01.2018]
- GGRAsia (2016): *Millennials spend on gambling eventually: UNLV survey*,  
<http://www.ggrasia.com/millennials-spend-on-gambling-eventually-unlv-survey/> [Stand: 11.01.2018]
- Gruetze, Mark (2015): *Skill-based slots signal big changes for casinos, players*,  
<http://triblive.com/aande/gambling/9138587-74/skill-games-says> [Stand: 11.01.2018]
- Hahn, Tino (2014): *Exklusiv: 29,3 Millionen Gamer in Deutschland in 2014*,  
<http://de.ign.com/pc/88720/news/exklusiv-293-millionen-gamer-in-deutschland-in-2014>  
[Stand: 11.01.2018]

- Hall, Alan (2013): *Listening to Customers Yields Success*,  
<https://www.forbes.com/sites/alanhall/2013/05/17/listening-to-customers-yields-success/#43437e8e7014>  
[Stand: 11.01.2018]
- iGP Staff (2015): *Nevada Regulators Mull Skill Regulations*, <http://www.igamingplayer.com/issue/vol-2-no-7-july-2015/article/nevada-regulators-mull-skill-regulations> [Stand: 11.01.2018]
- IGT (2015): *AXXIS TRUE 3D*,  
<https://www.igt.com/products-and-services/gaming/cabinets/axxis-true-3d> [Stand: 11.01.2018]
- Indeed, Inc. (2016): *Do Millennial Men and Women Want the Same Things in a Job?*,  
<http://blog.indeed.com/2016/07/18/do-millennial-men-women-want-same-things-job/> [Stand: 11.01.2018]
- Innovative Gaming Limited (2014): *SHFL cleared of patent infringement*,  
<http://www.innovategaming.com/c41956> [Stand: 11.01.2018]
- Institut für Medien und Bildungstechnologie o.J.: *Besondere Interview-Formen*,  
<http://qsf.e-learning.imb-uni-augsburg.de/node/563> [Stand: 11.01.2018]
- International Hobo Ltd. (2010): *BrainHex: What's your BrainHex Class?*,  
<http://blog.brainhex.com/> [Stand: 11.01.2018]
- Jagneaux, David (2016): *Gamblit is Bringing VR Gaming to Casinos With 'The Brookhaven Experiment'*,  
<https://uploadvr.com/brookhaven-gambling-casino-gamblit/> [Stand: 11.01.2018]
- König, Hans-Dieter o.J.: *Das narrative Tiefeninterview*,  
<http://www.tiefenhermeneutik.org/glossar/narratives-tiefeninterview/> [Stand: 11.01.2018]
- Knop, Christian (2012): *Was wir lernen, wenn wir spielen (2)*,  
<http://www.spielbar.de/neuigkeiten/146070/was-wir-lernen-wenn-wir-spielen-2> [Stand: 28.10.2017]
- Kramer, Jillian (2016): *Millennials Are Making Less Money Than Any Other Generation*,  
<http://www.glamour.com/story/millennials-are-making-less-money-than-any-other-generation>  
[Stand: 11.01.2018]
- Legato, Frank (2016): *Skill Plays: Slot-makers, regulators solve the puzzle of skill-based slot games*,  
<http://ggbmagazine.com/article/skill-plays/> [Stand: 11.01.2018]
- Libert, Kelsey (2015): *How Millennials, Boomers, and Gen X-ers Respond to Content Marketing*,  
<http://www.inc.com/kelsey-libert/how-content-marketing-engagement-differs-by-generation.html>  
[Stand: 11.01.2018]
- Link, Andreas (2014): *Studie: Spieler lernen besser und schneller sensomotorische Fähigkeiten*,  
<http://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/News/Spieler-lernen-besser-und-schneller-sensomotorische-Faehigkeiten-1139948/> [Stand: 11.01.2018]
- Maciag, Mike (2014): *A State-by-State Look at Where Each Generation Lives*,  
<http://www.governing.com/topics/urban/gov-generational-population-data-maps-by-state.html>  
[Stand: 11.01.2018]

Mai, Jochen (2011): *Zeigarnik-Effekt: Unfertiges haftet im Kopf*, <http://karrierebibel.de/zeigarnik-effekt/> [Stand: 11.01.2018]

Marsden, Paul (2015): *Value Proposition Design: Speed Summary*, <http://brandgenetics.com/value-proposition-design-speed-summary/> [Stand: 11.01.2018]

Motley Fool Staff (2016): *The Millennial Problem: The Problem with the Casino Millennial Problem*, <https://www.fool.com/investing/2016/09/20/the-millennial-problem-the-problem-with-the-casino.aspx> [Stand: 11.01.2018]

Oh Baby! Names (2013): *News details: Generational Differences in Names*, <http://www.ohbabynames.com/baby-news/generational-differences-in-names/50#.WMM76jvhDZu> [Stand: 11.01.2018]

Osterwalder, Alexander (2017): *Value Proposition Canvas: A Tool To Understand What Customers Really Want*, [http://blog.strategyzer.com/posts/2017/3/9/value-proposition-canvas-a-tool-to-understand-what-customers-really-want?utm\\_source=Master+Em](http://blog.strategyzer.com/posts/2017/3/9/value-proposition-canvas-a-tool-to-understand-what-customers-really-want?utm_source=Master+Em) [Stand: 11.01.2018]

Pew Research Center (2013): *On Pay Gap: Millennial Women Near Parity – For Now*, <http://www.pewsocialtrends.org/2013/12/11/on-pay-gap-millennial-women-near-parity-for-now/> [Stand: 11.01.2018]

Robinson, Sara (2014): *What is Generation X? Maybe our last, best hope for change*, <https://scholarsandrogues.com/2014/04/10/how-generation-x-will-save-the-world/> [Stand: 11.01.2018]

Sammer, Werner (2015): *Der Value Proposition Canvas: Helferlein für dein Businessmodell*, <https://ut11.net/blog/der-value-proposition-canvas/> [Stand: 11.01.2018]

Schweizer, Anja (2015): *Business Model Canvas: So schreibst du den perfekten Businessplan – auf einer Seite!*, <https://sevdesk.at/blog/business-model-canvas/> [Stand: 11.01.2018]

Schwerdt, Yvette (2014): *Millennials und ihre Markentreue*, <http://www.schwerdtblog.com/2014/03/19/millennials-und-ihre-markentreue/#more-4400> [Stand: 11.01.2018]

Shore, Nick (2011): *Millennials Are Playing With You*, <https://hbr.org/2011/12/millennials-are-playing-with-y> [Stand: 11.01.2018]

Sinek, Simon (2016): *Millennials in the Workplace*, <https://www.youtube.com/watch?v=5MC2X-LRbKE> [Stand: 11.01.2018]

Snyder, Arnold (1995): *Progressive Jackpot Slot Pros*, [http://www.blackjackforumonline.com/content/how\\_to\\_beat\\_slots.htm](http://www.blackjackforumonline.com/content/how_to_beat_slots.htm) [Stand: 11.01.2018]

Statista (2017): *Prognose zum Umsatz im Markt für Videogames weltweit von 2013 bis 2017 nach Segment (in Milliarden Euro)*, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/160518/umfrage/prognostizierter-umsatz-in-der-weltweiten-videogames-branche/> [Stand: 11.01.2018]

Steppin Out (2017): *Casino Tables for hire with Croupiers*, <https://steppin-out.com/casino-tables-for-hire-with-croupiers/#> [Stand: 11.01.2018]

- Stocker, Frank (2015): *Die Generation Y macht den Finanzmärkten Hoffnung*,  
<https://www.welt.de/finanzen/article141856526/Die-Generation-Y-macht-den-Finanzmaerkten-Hoffnung.html> [Stand: 11.01.2018]
- Sturm, Flavius o.J.: *Identifikation Kundenbedürfnisse*, <http://www.fit2solve.de/probleme-herausforderungen/identifikation-kundenbeduerfnisse.html> [Stand: 28.10.2017]
- Szydelko, Paul (2016): *Skill-based games in the spotlight at Global Gaming Expo*,  
<https://lasvegassun.com/news/2016/sep/23/skill-based-games-a-focus-at-global-gaming-expo/>  
[Stand: 11.01.2018]
- Tagwerker-Sturm, Maria (2016): *Was ist Value Proposition Design? – Ein Innovationstool für WOW-Produkte*, <http://www.inknowaction.com/blog/innovationsmanagement/was-ist-value-proposition-design-ein-innovationstool-fuer-wow-produkte-4613/> [Stand: 11.01.2018]
- Turner, Caroline (2014): *Gender and Generational Differences: The Intersection*,  
[http://www.huffingtonpost.com/caroline-turner/gender-and-generational-d\\_b\\_5974624.html](http://www.huffingtonpost.com/caroline-turner/gender-and-generational-d_b_5974624.html)  
[Stand: 11.01.2018]
- Vital Vegas (2017): *First Skill-Based Slot Machines in Las Vegas Debut: Here's the Low-Down*,  
<https://vitalvegas.com/first-skill-based-slot-machines-las-vegas/> [Stand: 11.01.2018]
- Walter, Reiner (2013): *Werkzeuge - Value-Proposition-Canvas 2. Teil*,  
<http://geschaeftsmodell.blogspot.co.at/2013/03/werkzeuge-value-proposition-canvas-2.html>  
[Stand: 11.01.2018]
- Wilson, Carol (2013): *Slot Player Segment Rollout*,  
[https://prezi.com/bl-g89\\_\\_dojz/slot-player-segment-rollout/](https://prezi.com/bl-g89__dojz/slot-player-segment-rollout/) [Stand: 11.01.2018]
- Women's Policy Research o.J.: *Status of women in the States: Spotlight on Millennials*,  
<https://statusofwomendata.org/millennials/> [Stand: 11.01.2018]
- Zeidler, Stephanie (2010): *In 6 Schritten zur eigenen Persona*,  
<http://www.gruenderszene.de/operations/persona-personas-entwickeln> [Stand: 11.01.2018]

#### **4. Unveröffentlichte Quellen**

IGT Austria GmbH (2017), Abteilung „Advanced Research & Innovation“

## ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Grafischer Bezugsrahmen der Thesis, Quelle: Eigene Darstellung .....	3
Abb. 2: Je ein Beispiel für elektronische Spiele, Table Games, Banked Games und Non-Banked Games, Quelle: Eigene Darstellung - basierend auf Bildmaterial aus Online-Suchergebnissen: IGT (2015), Steppin Out (2017), Innovative Gaming Limited (2014), CGi (2011), Onlinequellen [11.01.2018].....	5
Abb. 3: Zwiebschalenmodell des Begriffs "Kompetenz", Quelle: Eisele (2014), S. 25 (leicht modifiziert), Onlinequelle [11.01.2018].....	14
Abb. 4: Auswirkungen vom Spielen auf die vier Kompetenzbereiche, Quelle: Eigene Darstellung, abgeleitet von Spitz-Güdden (2011), S. 3. ....	15
Abb. 5: Flussdiagramm zur Differenzierung von Games of Chance, Hybrid Games und Games of Skill, Quelle: In Anlehnung an Brooks (2015), Onlinequelle [11.01.2018].....	18
Abb. 6: Teil 1: Übersichtsgrafik über das Konsumentenverhalten von US-amerikanischen Videospielern, Quelle: Entertainment Software Association (2015), S. 2 f., Onlinequelle [11.01.2018].....	22
Abb. 7: Teil 2: Übersichtsgrafik über das Konsumentenverhalten von US-amerikanischen Videospielern, Quelle: Entertainment Software Association (2015), S. 6 f., Onlinequelle [11.01.2018].....	23
Abb. 8: Weltweite Umsatzprognose für den Videospiegelmarkt, Quelle: Statista (2017), Onlinequelle [11.01.2018]. ....	24
Abb. 9: Visualisierung des Zeigarnik-Effekts, Quelle: Mai (2011) (leicht modifiziert), Onlinequelle [11.01.2018]. ....	25
Abb. 10: Logo des BrainHex-Modells, Quelle: International Hobo Ltd. (2010) (leicht modifiziert), Onlinequelle [11.01.2018]. ....	30
Abb. 11: BrainHex: Aktivierte Gehirnbereiche und vom Körper ausgeschüttete Hormone je Spielerklasse, Quelle: In Anlehnung an International Hobo Ltd. (2010), Onlinequelle [11.01.2018]. ....	31
Abb. 12: Generationen im Erwerbsleben, Quelle: Klaffke (2014), S. 12. ....	34
Abb. 13: Einkommensprognose unterschiedlicher Generationen in den USA, Quelle: Clegg (2015), Onlinequelle [28.10.2017]. ....	34
Abb. 14: Generationenvergleich der Bevölkerung: Geburtenzahl weltweit (links) und Bevölkerungsentwicklung in den USA (rechts), Quelle: Clegg (2015) (leicht modifiziert), Onlinequelle [28.10.2017].....	35
Abb. 15: Prozess der Transformation von recherchierten Informationen zu Persona Deckblättern, Quelle: Eigene Darstellung .....	37

Abb. 16: Erklärung zur Differenzierung der Informationsaufbereitung der Personas, Quelle: Eigene Darstellung .....	45
Abb. 17: Männliche Millennial Persona aus zugrundeliegenden Recherchen, Quelle: In Anlehnung an IGT Austria GmbH (2017), Abteilung „Advanced Research & Innovation“, unveröffentlichte Arbeitsblätter .....	46
Abb. 18: Weibliche Millennial Persona aus zugrundeliegenden Recherchen, Quelle: In Anlehnung an IGT Austria GmbH (2017), Abteilung „Advanced Research & Innovation“, unveröffentlichte Arbeitsblätter .....	47
Abb. 19: Arten von Kundenbedürfnissen, Quelle: Spath u.a. (2001), S. 108 (leicht modifiziert) .....	49
Abb. 20: Value Proposition Canvas, Quelle: Osterwalder u.a. (2014), S. 42 f. (leicht modifiziert) .....	57
Abb. 21: Erarbeitetes Vorgehensmodell zur Kundenbedürfnisidentifikation von Millennials, Quelle: Eigene Darstellung .....	63
Abb. 22: Übersicht Interviewpartner: Geschlechterverteilung, Quelle: Eigene Darstellung .....	71
Abb. 23: Übersicht Interviewpartner: Geburtsjahrintervalle, Quelle: Eigene Darstellung .....	71
Abb. 24: Übersicht Interviewpartner: Anzahl an Casinobesuchen, Quelle: Eigene Darstellung .....	71
Abb. 25: Übersicht Interviewpartner: Geschätzte Spielerfahrung an elektronischen Glücksspielautomaten, Quelle: Eigene Darstellung .....	72
Abb. 26: Übersicht Interviewpartner: Geschätzte Videospiele Erfahrung, Quelle: Eigene Darstellung .....	72
Abb. 27: Vorgehensweise bei der Erstellung der VPC-Kundensegmente, Quelle: Eigene Darstellung .....	73
Abb. 28: Beispielhafter Auszug eines Interviewtranskripts, Quelle: Eigene Darstellung .....	74
Abb. 29: Die vier Statement-Listen der Statement-Identifikation, Quelle: Eigene Darstellung .....	75
Abb. 30: Beispielhafte Übertragung eines Interviewstatements in die entsprechende Statementliste, Quelle: Eigene Darstellung .....	76
Abb. 31: Statement-Unterscheidungsmerkmale: Jobs, Pains, Gains, Quelle: Eigene Darstellung .....	76
Abb. 32: Übersicht der Statement-Separation, Quelle: Eigene Darstellung .....	78

Abb. 33: Beispielhaftes Zusammenfassen von Interviewstatements zu Pain-Bedürfnissen, Quelle: Eigene Darstellung .....	78
Abb. 34: Schematische Darstellung der vier Prioritätsstufen im VPC-Kundensegment, Quelle: Eigene Darstellung .....	79
Abb. 35: Kriterien der Bedürfnispriorisierung anhand eines beispielhaften Bedürfnisses, Quelle: Eigene Darstellung .....	79
Abb. 36: Geschlechtsspezifische Unterschiede eines beispielhaften Bedürfnisses, Quelle: Eigene Darstellung .....	80
Abb. 37: Aufbau der VPC-Kundensegmente, Quelle: Eigene Darstellung .....	81
Abb. 38: Übersicht der vier zu erstellenden VPC-Kundensegmente, Quelle: Eigene Darstellung .....	81
Abb. 39: Reduziertes VPC-Kundensegment „Casinobesuche Allgemein“, Quelle: Eigene Darstellung .....	82
Abb. 40: Vollständiges VPC-Kundensegment „Casinobesuche Allgemein“, Quelle: Eigene Darstellung .....	84
Abb. 41: Reduziertes VPC-Kundensegment „Elektronische Glücksspielautomaten“, Quelle: Eigene Darstellung .....	85
Abb. 42: Vollständiges VPC-Kundensegment „Elektronische Glücksspielautomaten“, Quelle: Eigene Darstellung .....	88
Abb. 43: Reduziertes VPC-Kundensegment „Videospiele“, Quelle: Eigene Darstellung .....	89
Abb. 44: Vollständiges VPC-Kundensegment „Videospiele“, Quelle: Eigene Darstellung .....	92
Abb. 45: Reduziertes VPC-Kundensegment: Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten, Quelle: Eigene Darstellung .....	93
Abb. 46: Vollständiges VPC-Kundensegment „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“, Quelle: Eigene Darstellung .....	95
Abb. 47: Bevorzugung: Glück und Skill bzw. Games of Chance, Hybrid Games und Games of Skill, Quelle: Eigene Darstellung .....	101
Abb. 48: Bevorzugung von Table Games und Elektronischen Spielen, Quelle: Eigene Darstellung .....	103

## TABELLENVERZEICHNIS

Tab. 1: Unterschiedliche Theorien zur Einteilung von Spielertypen, Quelle: Eigene Darstellung .....	28
Tab. 2: Untersuchte Methoden zur Erfassung von Kundenbedürfnissen, Quelle: Eigene Darstellung .....	51
Tab. 3: Vorteile des Tiefeninterviews, Quelle: Eigene Darstellung .....	53
Tab. 4: Nachteile des Tiefeninterviews, Quelle: Eigene Darstellung .....	53
Tab. 5: Vorteile des Leitfadeninterviews, Quelle: Eigene Darstellung .....	54
Tab. 6: Nachteile des Leitfadeninterviews, Quelle: Eigene Darstellung .....	55
Tab. 7: Vorteile der Value Proposition Canvas, Quelle: Eigene Darstellung .....	58
Tab. 8: Nachteile der Value Proposition Canvas, Quelle: Eigene Darstellung .....	58
Tab. 9: Auszug aus dem Interviewleitfaden zur beispielhaften Darstellung von Leitfragen/Erzählimpulsen, Steuerungsfragen und Aufrechterhaltungsfragen, Quelle: Eigene Darstellung .....	66
Tab. 10: Beispielhafte Separation einiger Statements in Jobs, Pains und Gains, Quelle: Eigene Darstellung .....	77

## ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

AR	Erweiterte Realität	(Augmented Reality)
DIM	Deutsches Institut für Marketing	
EGM	Elektronischer Glücksspielautomat	(Electronic Gaming Machine)
eSports	E-Sport oder elektronischer Sport	(Electronic Sports)
IMB	Institut für Medien und Bildungstechnologie	
MMORPG	Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)	
Mrd.	Milliarde	
MUD	Rollenspiel im Internet	(Multi User Dungeon)
PC	Persönlicher Computer	(Personal Computer)
RTP	Auszahlrate einer EGM	(Return-to-Player)
US bzw. USA	Vereinigte Staaten von Amerika	(United States of America)
VPC	Nutzenversprechen Canvas	(Value Proposition Canvas)
VR	Virtuelle Realität	(Virtual Reality)
z.B.	Zum Beispiel	

## **ANHANG**

Anhang A: Übersicht der Interviewpartner .....	A1
Anhang B: Interviewleitfaden.....	B2
Anhang C: Pre-Test.....	C14
Anhang D: Ausgefüllter Interviewleitfaden eines ausgewählten Interviews .....	D26
Anhang E: Transkript eines ausgewählten Interviews .....	E38
Anhang F: Auswertung „Casinobesuche Allgemein“.....	F52
Anhang G: Auswertung „Elektronische Glücksspielautomaten“.....	G69
Anhang H: Auswertung „Videospiele“ .....	H87
Anhang I: Auswertung „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“ .....	I101

## ANHANG A: ÜBERSICHT DER INTERVIEWPARTNER

Übersicht der Interviewpartner

Seite 1 von 1

Allgemeine Informationen						Casino allgemein & EGMs			Videospiele			Skill-Games	
Nr.	Datum	Vorname	Geburts-jahr	Geschlecht	Berufsstand	Anzahl Casino-besuche	Geschätzte EGM Spiel-erfahrung	Bevorzugtes Spielangebot im Casino	Geschätzte Videospiel-erfahrung	Bevorzugte Spiel-konstellation	BrainHex-Klasse	Bevorzugtes Spielangebot im Casino	Bevorzugung: Skill vs. Glück
<b>Pre-Test</b>	06.08.17	Michael	1996	Männlich	Student	- keine Angabe -	Keine	Eher Table Games	Hoch	Mehrspieler (im selben Raum)	Conqueror / Mastermind	Games of Skill	Klar seinen Skill beweisen
<b>01</b>	09.08.17	Monika	1986	Weiblich	Vollzeit berufstätig	2 bis 5	Niedrig	Eher Elektronische Spiele	Niedrig	Mehrspieler (im selben Raum)	Daredevil / Socialiser	Hybrid Games	Eher auf Glück verlassen
<b>02</b>	10.08.17	Christoph	1992	Männlich	Student	2 bis 5	Keine	Klar Table Games	Hoch	Mehrspieler (im selben Raum)	Conqueror / Achiever	Games of Skill	Klar seinen Skill beweisen
<b>03</b>	11.08.17	Kerstin	1989	Weiblich	Vollzeit berufstätig	2 bis 5	Niedrig	Eher Table Games	Mittel	Mehrspieler (im selben Raum)	Mastermind / Achiever	Hybrid Games	Eher seinen Skill beweisen
<b>04</b>	13.08.17	Daniel	1987	Männlich	Vollzeit berufstätig	5 bis 10	Niedrig	Eher Table Games	Mittel	Mehrspieler (im selben Raum)	Mastermind / Conqueror	Hybrid Games	Eher seinen Skill beweisen
<b>05</b>	15.08.17	Herbert	1981	Männlich	Vollzeit berufstätig	5 bis 10	Mittel	Eher Table Games	Hoch	Einzelspieler (alleine)	Daredevil / Mastermind	Hybrid Games	Eher seinen Skill beweisen
<b>06</b>	16.08.17	Joachim	1994	Männlich	Student	5 bis 10	Niedrig	Eher Table Games	Hoch	Einzelspieler (alleine)	Mastermind / Conqueror	Games of Skill	Klar seinen Skill beweisen
<b>07</b>	17.08.17	Cathrin	1988	Weiblich	Vollzeit berufstätig	5 bis 10	Keine	Klar Table Games	Niedrig	Einzelspieler (alleine)	Mastermind / Achiever	Games of Skill	Eher seinen Skill beweisen
<b>08</b>	20.08.17	Lisa	1993	Weiblich	Teilzeit berufstätig	2 bis 5	Niedrig	Eher Table Games	Durchschnittlich	Mehrspieler (im selben Raum)	Mastermind / Socialiser	Hybrid Games	Skill und Glück gleichermaßen
<b>09</b>	22.08.17	Kamen	1982	Männlich	Teilzeit berufstätig	5 bis 10	Niedrig	Klar Table Games	Durchschnittlich	Einzelspieler (alleine)	Mastermind / Conqueror	- keine Angabe -	Eher seinen Skill beweisen
<b>10</b>	29.08.17	Nina	1992	Weiblich	Vollzeit berufstätig	5 bis 19	Niedrig	Klar Table Games	Niedrig	Mehrspieler (im selben Raum)	Seeker / Achiever	Games of Skill	Eher auf Glück verlassen
<b>11</b>	30.08.17	Markus	1981	Männlich	Selbständig	> 10	Hoch	Klar Elektronische Spiele	Durchschnittlich	Einzelspieler (alleine)	Conqueror / Achiever	Hybrid Games	Klar seinen Skill beweisen
<b>12</b>	05.09.17	Jacqueline	1992	Weiblich	Student	5 bis 10	Mittel	Klar Elektronische Spiele	Hoch	Einzelspieler (alleine)	Mastermind / Achiever	Games of Skill	Klar seinen Skill beweisen

## ANHANG B: INTERVIEWLEITFADEN

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 1 von 12	Interview Nr.: ____
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	---------------------

**0) Einleitung**

**Interview Kurztitel:**

**Name des/der Interviewten:**

0.1) **Begrüßung,**

0.2) **Smalltalk** (damit sich der Interviewpartner an die Situation gewöhnen kann)

0.3) **Anonymität** (Zusicherung und Erklärung der Anonymität)

0.4) **Verwendung der Daten** (Erklärung, wie und wofür sie verwendet werden und, dass diese niemand bekommt)

0.5) **Thema und Kontext der Arbeit / des Interviews**

0.6) **Hinweis über den Ablauf des Interviews**

0.6.1) Leitfadeninterview – kein Abhaken der Antworten, sondern erzählgenerierende Fragen

0.6.2) Dazwischen vereinzelt konkrete Fragen

0.6.3) Zeitumfang

0.6.4) Allgemeine Fragen zur Person am Ende

0.7) **Einwilligung der Tonaufzeichnung**

0.8) **Hinweis auf Abbruchmöglichkeit**

0.9) **Fragen?**

0.10) **Bereit?**

-- Beginn der Tonaufnahme –

Uhrzeit bei Interview Start: \_\_\_\_\_

## 1) Casinobesuche Allgemein

Aufwärmfragen	
<input type="radio"/> Als erstes möchte ich gerne wissen, welche Erfahrungen du bisher mit Glücksspielen gemacht hast. ( <i>offene Diskussion</i> )	<input type="radio"/> Beschreibe mir bitte dein Verhältnis zu Glücksspielen. <input type="radio"/> Welche Glücksspiele spielst du besonders gerne? <input type="radio"/> Wie oft warst du schon in einem Casino? In welchen Casinos?

### 1.1) Tiefenbefragung

Leitfragen / Erzählimpulse	Steuerungsfragen	Aufrechterhaltungsfragen
<input type="radio"/> Denke mal an einen typischen Casinobesuch aus deiner Vergangenheit.. Erzähl mir davon bitte möglichst detailliert, beginnend damit, wie es überhaupt dazu gekommen ist, dass du ins Casino gehst.	<input type="radio"/> Warum gehst du überhaupt ins Casino? <input type="radio"/> Mit wem gehst du üblicherweise ins Casino?	<input type="radio"/> Wie war das für dich? <input type="radio"/> Kannst du das noch etwas genauer beschreiben?
<input type="radio"/> Welche Dinge stören dich bei einem Casinobesuch?	<input type="radio"/> Was sind Dinge, bei denen du dich im Casino unwohl / oder gar genervt fühlst?	<input type="radio"/> Wie ist es dann weitergegangen?
<input type="radio"/> Was gefällt dir besonders gut an einem Casinobesuch? <input type="radio"/> Was würdest du dir bei einem Casinobesuch wünschen?	<input type="radio"/> Was sind deine Lieblingsbeschäftigungen im Casino? <input type="radio"/> Was hat dich beim zuvor erwähnten Casinobesuch besonders begeistert?	<input type="radio"/> Und dann? <input type="radio"/> Gibt es da noch etwas?

Themenüberleitung
<input type="radio"/> Jetzt, wo du mir einen Einblick in deine Einstellung zu Glücksspielen im Allgemeinen gegeben hast, würde ich gerne über elektronische Glücksspielautomaten sprechen.



## 2) Elektronische Glücksspielautomaten

„**Elektronische Glücksspielautomaten**, zeichnen sich dadurch aus, dass sie mehrere Tausend zufällige Zahlen pro Sekunde erzeugen. Du drückst auf einen „Wetten-Knopf“ und dabei wird das Spielergebnis einer jeden Runde durch das „Ziehen“ einer solchen zufälligen Zahl bestimmt.“

„**Table Games** hingegen sind eher die „traditionellen“ Glücksspiele, wie zum Beispiel Black Jack, Würfelspiele oder Roulette. Diese verfügen im Gegensatz zu den Zufallszahlen der elektronischen Spiele über eine vordefinierte Menge an Gewinnchancen, die durch die jeweilige Spielform bestimmt sind.“

### 2.1) Tiefenbefragung

Leitfrage / Erzählimpuls	Memofragen	Aufrechterhaltungsfragen
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Möchtest du mir von den Erfahrungen, die du jeweils mit Spielautomaten und Table Games gemacht hast erzählen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was sind deine persönlichen Gründe dafür/dagegen, an elektronischen Spielautomaten zu spielen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Fallen dir noch weitere Punkte ein?</li> <li><input type="radio"/> Möchtest du da noch etwas weiter ausholen?</li> <li><input type="radio"/> Kannst du diesen Punkt anhand einer konkreten Situation für mich beschreiben?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wenn ich dich vorhin richtig verstanden habe, gehst du hauptsächlich aus den Gründen XYZ ins Casino, oder?... ...Auf welche Probleme stößt du dabei, wenn du an Glücksspielautomaten denkst?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was fehlt dir an Spielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Was stört dich bei Spielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Woran hapert es bei den Spielautomaten?</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Du hast nun einige Probleme hinsichtlich Spielautomaten genannt. Was gefällt dir an elektronischen Glücksspielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Was würdest du dir wünschen, damit dich ein Spielautomaten-Erlebnis wirklich begeistern kann?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wie könnte man Spielautomaten für deine persönlichen Bedürfnisse verbessern?</li> <li><input type="radio"/> Stell dir vor, du kannst deinen perfekten Spielautomaten designen... Wie sieht dieser aus? Was kann er? Was macht er?</li> </ul>	

## 2.2) Spielmotivation an elektronischen Glücksspielautomaten

Reihe bitte die folgenden neun Spielmotivation nach deiner Präferenz von 1 (am unwichtigsten) bis 9 (am wichtigsten):

(Jede Ziffer darf dabei nur einmal vorkommen)

- Entspannung** – entspannen; dem Alltag entfliehen; sich zurücklehnen und genießen; den Kopf abschalten
- Unter die Leute kommen** – neue Leute kennenlernen; Freunde/Bekannte treffen; mit anderen interagieren; gemeinsam spielen
- Unterhaltung suchen** – unterhalten werden; das Spielen genießen; Spaß am Spielen haben; glücklich sein; sich freuen; einen netten Abend mit Spielen verbringen
- Das Spiel erkunden** – neugierig sein; alle Boni und Features eines Spiels entdecken; von Design, Tönen, Gerüchen und hochauflösenden Grafiken und Effekten begeistert werden; verstehen, wie ein Spiel funktioniert
- Das Spiel bewältigen** – strategisch gegen das Spiel vorgehen; die Maschine besiegen; sich zur Geltung bringen; „Ich möchte der Held des Abends sein, weil ich die Maschine überlistet habe“
- Wettkämpfe bestreiten** – besser als andere Spieler sein; mehr gewinnen als die anderen; Spielautomaten-Turniere gewinnen
- Die größten Gewinne erzielen** – den größtmöglichen Gewinnen hinterherjagen; auf der Suche nach lebensverändernden Gewinnen; Spiele mit der Möglichkeit auf extrem hohe Gewinne spielen; dem Jackpot hinterherjagen
- High Roller spielen** – Adrenalin-Kicks durch extrem hohe Geldeinsätze bekommen; eine riesige Menge Geld riskieren; das Herz beim Spielen klopfen hören; großes finanzielles Risiko eingehen
- Sonstiges** – fällt dir noch etwas anderes ein?

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 5 von 12	Interview Nr.: ____
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	---------------------

**Abschließender Erzählimpuls**

Möchtest du mir die zwei wichtigsten Punkte noch einmal in eigenen Worten beschreiben und erklären, was an diesen einen besonders hohen Stellenwert für dich darstellt? *(Du kannst dies ruhig anhand einer konkreten Situation beschreiben, wenn du möchtest)*  
*(separate Befragung: erst der wichtigste Punkt – danach der zweitwichtigste)*

**Themenüberleitung**

Na gut, jetzt habe ich eine Vorstellung von deiner Einstellung zu Glücksspiel und Spielautomaten. Jetzt möchte ich gern ein wenig über Videospiele sprechen.

**3) Videospiele**

*„Bei Videospiele sprechen wir von allen Formen des computerbasierten Spiels. Das beinhaltet Konsolen-, Computer-, Handheld-, Handy-, Tablet-, und Browserspiele. Die einzige Voraussetzung ist, dass das Spiel auf einem Bildschirm stattfindet.“*

**Initialfrage**

Welche Wichtigkeit haben Videospiele überhaupt in deinem Leben?

**3.1) Tiefenbefragung**

Leitfrage / Erzählimpuls	Memofragen	Aufrechterhaltungsfragen
<input type="radio"/> Erzähl mir doch bitte aus alltäglichen Situationen deines Lebens, wann und unter welchen Umständen du welche Art von Videospiele spielst.	<input type="radio"/> In welchen Situationen spielst du welche Spiele am liebsten? <input type="radio"/> Welche Spielmomente gefallen dir dabei am besten?	<input type="radio"/> Gibt es noch andere Situationen unter denen du spielst? <input type="radio"/> Fällt dir dazu noch mehr ein?



### 3.2) BrainHex Test

Bitte fülle für jede Aussage für dich zutreffend aus:

<p><b>1. Allgemeines:</b></p> <p><b>Geburtsjahr:</b> _____</p> <p><b>Geschlecht:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Weiblich</li> <li><input type="radio"/> Männlich</li> </ul>	<p><b>2. Geographische Lage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Nordamerika</li> <li><input type="radio"/> Süd- oder Zentralamerika</li> <li><input type="radio"/> Westeuropa oder Großbritannien</li> <li><input type="radio"/> Osteuropa oder Russland</li> <li><input type="radio"/> Südasien (inkl. China, Indien und Japan)</li> <li><input type="radio"/> Afrika</li> <li><input type="radio"/> Mittlerer Osten</li> <li><input type="radio"/> Australasien</li> </ul>	<p><b>3. Üblicherweise spiele ich Computer- oder Videospiele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Täglich</li> <li><input type="radio"/> Jede Woche</li> <li><input type="radio"/> Gelegentlich (z.B. jeden Monat)</li> <li><input type="radio"/> Selten</li> <li><input type="radio"/> Nie</li> </ul>
<p><b>4. Mich selbst würde ich bezeichnen als:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> <b>Hardcore Gamer</b> (<i>Planen so, dass sie neben dem Spielen auch Zeit für ihre Aufgaben haben</i>)</li> <li><input type="radio"/> <b>Midcore Gamer</b> (<i>Irgendetwas zwischen Hardcore Gamer und Casual Gamer</i>)</li> <li><input type="radio"/> <b>Casual Gamer</b> (<i>Spielen, wenn sich gerade ein Zeitfenster dafür ergibt</i>)</li> <li><input type="radio"/> <b>Neuling / Ich spiele nicht / Habe keine Ahnung!</b></li> </ul>	<p><b>5. Ich arbeite im Bereich:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Einer Industrie, die nichts mit Videospiele zu tun hat (oder: Ich arbeite nicht / Ich bin Student)</li> <li><input type="radio"/> Videospiele Entwicklung</li> <li><input type="radio"/> Videospiele Herausgeber</li> <li><input type="radio"/> Videospiele Einzelhandel</li> <li><input type="radio"/> Videospiele Presse / Zeitung</li> <li><input type="radio"/> Videospiele in einem anderen Kontext (z.B. Forschung)</li> </ul>	<p><b>6. Ich bevorzuge folgende Spielmöglichkeit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Einzelspielermodus (<i>alleine</i>)</li> <li><input type="radio"/> Einzelspielermodus (<i>wenn andere Leute im Raum sind, die mir möglicherweise auch mal helfen</i>)</li> <li><input type="radio"/> Mehrspielermodus (<i>im selben Raum</i>)</li> <li><input type="radio"/> Mehrspielermodus (<i>über das Internet</i>)</li> <li><input type="radio"/> Spielen im Team / im Clan über das Internet</li> <li><input type="radio"/> In virtuellen Welten oder MMORPGs</li> </ul>
<p><b>7. Meine Einstellung zur Geschichte von Videospielen ist:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Die Geschichte trägt für mich einen wichtigen Teil zum Genuss von Videospielen bei</li> <li><input type="radio"/> Die Geschichte kann mir dabei helfen, ein Videospiele zu genießen</li> <li><input type="radio"/> Die Geschichte ist für mich nicht wichtig</li> <li><input type="radio"/> Ich bevorzuge Videospiele ohne Geschichte</li> <li><input type="radio"/> Ich spiele keine Videospiele</li> </ul>	<p><b>8. Nenne drei Spiele, die veranschaulichen, was du bei Spielen genießt (dies müssen nicht zwingend Videospiele sein – jedes Spiel, das du genießt, zählt)</b></p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p><b>9. Ich lebe mit (Ich möchte gerne leben mit):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Einer oder mehreren Katzen</li> <li><input type="radio"/> Einem oder mehreren Hunden</li> <li><input type="radio"/> Sowohl Katzen als auch Hunden</li> <li><input type="radio"/> Weder noch</li> </ul>



**Bitte kreuze folgend die für dich am ehesten zutreffende Antwort je Aussage an:**

Aussage	Ich liebe es!	Ich mag es.	Es ist okay.	Ich mag es nicht.	Ich hasse es!
10. "Erforschen, was du alles finden kannst."					
11. "Wie wahnsinnig einem furchterregenden Feind entkommen."					
12. "Austüfteln, wie ein herausforderndes Rätsel gelöst wird."					
13. "Die Anstrengung, einen schwierigen Endgegner zu besiegen."					
14. "In einer Gruppe online oder im selben Raum spielen."					
15. "Unter Zeitdruck auf eine aufregende Situation reagieren."					
16. "Jedes einzelne sammelbare Objekt in einem Gebiet aufsammeln."					
17. "Sich umschaun und einfach die Landschaft genießen."					
18. "Sich während hohen Geschwindigkeiten noch unter Kontrolle zu haben."					
19. "Erarbeiten einer vielversprechenden Strategie, die als nächstes ausprobiert werden soll."					
20. "Die Erleichterung bei der Flucht in einen sicheren Bereich."					
21. "Das Besiegen eines starken <u>menschlichen</u> Gegners im direkten Kampf."					
22. "Sich mit anderen Spielern online oder im selben Raum unterhalten."					
23. "Das letzte fehlende Stück zur Vervollständigung einer Sammlung finden."					
24. "Von einem hohen Felsvorsprung herabhängen."					
25. "Sich wundern, was sich hinter einer verschlossenen Tür befindet."					
26. "Sich ängstlich, erschrocken oder beunruhigt fühlen."					
27. "Selbst herauszufinden, was zu tun ist."					
28. "Eine anstrengende Herausforderung nach vielfach missglückten Versuchen abschließen."					
29. "Mit Fremden kooperieren."					
30. "Ein Spiel zu 100% durchspielen (alles abschließen, das abgeschlossen werden kann)."					

**31. Bitte reihe die folgenden sieben Beschreibungen nach deiner Präferenz von 1 (schlechtestes) bis 7 (bestes):**

Jede Ziffer darf dabei nur einmal vorkommen.

- Ein Moment von atemberaubender Verwunderung oder Schönheit.
- Ein Erlebnis des angsteinflößenden Terrors, der dich aus den Socken wirft.
- Ein Moment der atemberaubenden Geschwindigkeit bzw. des Schwindelgefühls.
- Der Moment, wenn es „Klick“ in deinem Kopf macht und du ahnst, wie ein schwieriges Puzzle gelöst werden kann.
- Ein Moment des hart verdienten, stark umkämpften Sieges.
- Ein Moment, in dem du eine intensive Verbundenheit zu einem anderen Spieler fühlst.
- Ein Moment der Vollständigkeit oder Vollendung, für die du dich lange bemüht hast.

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 9 von 12	Interview Nr.: ____
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	---------------------

BrainHex Testergebnis – Spielertyp							
<b>Primärer Spielertyp:</b>	<input type="radio"/> Seeker	<input type="radio"/> Survivor	<input type="radio"/> Daredevil	<input type="radio"/> Mastermind	<input type="radio"/> Conqueror	<input type="radio"/> Socialiser	<input type="radio"/> Achiever
<b>Sekundärer Spielertyp:</b>	<input type="radio"/> Seeker	<input type="radio"/> Survivor	<input type="radio"/> Daredevil	<input type="radio"/> Mastermind	<input type="radio"/> Conqueror	<input type="radio"/> Socialiser	<input type="radio"/> Achiever

BrainHex Testergebnis – Punkteverteilung							
Spielertyp:	Seeker	Survivor	Daredevil	Mastermind	Conqueror	Socialiser	Achiever
<b>Punkte:</b>							

--- Zwischenblatt BrainHex-Spielerklassen ---

Einschätzung der Übereinstimmung mit dem BrainHex-Testergebnis				
Wie würdest du die Übereinstimmung des BrainHex-Testergebnisses mit deinen Vorlieben und Bedürfnissen bei Videospiele einschätzen?	<input type="radio"/> stimmt voll und ganz überein	<input type="radio"/> stimmt eher überein	<input type="radio"/> stimmt eher nicht überein	<input type="radio"/> stimmt überhaupt nicht überein

Erweiterte Fragen zum BrainHex-Test
<input type="radio"/> Würdest du mir bitte beschreiben, was genau du an den 3 von dir angeführten Spiele jeweils so genießt?
<input type="radio"/> Kannst du mir jeweils ein Beispiel für die zwei besten Momente beschreiben? Warum sind diese für dich die „besten“ Momente?

Themenüberleitung
<input type="radio"/> Wir haben uns zuvor über deine Einstellung zu Glücksspielen im Casino unterhalten und jetzt auch ein wenig über Videospiele gesprochen. In Amerika gab es unlängst gesetzliche Änderungen, die erstmals sogenannte „Skill-Games“ in Casinos erlauben.
<input type="radio"/> Dazu kurz folgende Erklärung:



#### 4) Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten

„Bisher war die Voraussetzung bei Spielen in Casinos, dass absolut jeder die gleichen Chancen haben muss, zu gewinnen. Egal, ob jemand ein Spiel zum ersten Mal oder zum hundertsten Mal spielt. Nun sind jedoch Spiele erlaubt, bei denen das Spielergebnis von den Fähigkeiten eines Spielers, dem sogenannten „Skill“, abhängen darf. Diesen Fähigkeiten sind grundsätzlich keine Grenzen gesetzt. Das können beispielsweise motorische Fähigkeiten (wie Grob- und Feinmotorik, visuell-motorische Koordination, Reaktionsfähigkeit, Balance-Empfinden, ...), kognitive Fähigkeiten (wie Konzentrationsfähigkeit, vernetztes Denken, Multitasking, Gedächtnis, logisches Denken, räumliche Orientierung, Allgemeinwissen, ...) und andere Formen von Fähigkeiten sein.“

##### 4.1) Tiefenbefragung

Leitfrage / Erzählimpuls	Memospalte	Aufrechterhaltungsfragen
<input type="radio"/> Gut. Du hast nun von skill-basierten Spielen gehört. Möchtest du mir sagen, woran du denkst, wenn du dir die Idee von skill-basierten Spielen durch den Kopf gehen lässt?	<input type="radio"/> Würden dich Skill-basierte Spiele reizen? <input type="radio"/> Wie stellst du dir diese Spiele vor? <input type="radio"/> Hast du vielleicht eine beispielhafte Idee eines skill-basierten Spielkonzepts <b>YYY</b> im Kopf? ... Versuche, die Frage <b>XXX</b> anhand deines Spiels <b>YYY</b> durchzudenken.	<input type="radio"/> Fallen dir noch weitere Punkte ein?  <input type="radio"/> Könntest du das noch näher erklären?
<input type="radio"/> Angenommen, du bist jetzt im Casino und stößt auf ein solches Spiel: was müsste es bieten, um dich zu begeistern?	<input type="radio"/> Was müssten Skill-basierte Spiele auf jeden Fall mitbringen, damit sie dich ansprechen? <input type="radio"/> Was wäre notwendig, damit du das Spiel öfter – vielleicht sogar regelmäßig – bespielst?	
<input type="radio"/> Wenn du weiterhin an skill-basierte Spiele denkst: Was würde dich bei diesen Spielen absolut enttäuschen?	<input type="radio"/> Was dürfte bei den Spielen auf keinen Fall eintreten? <input type="radio"/> Was wären Gründe dafür, dass du diese Spiele nicht spielen würdest?	
<input type="radio"/> Wie (wenn überhaupt) würde sich deine Einstellung, ins Casino zu gehen ändern, wenn es plötzlich skill-basierte Spiele im Casino gibt?	<input type="radio"/> Würdest du dadurch öfter / weniger oft ins Casino gehen? <input type="radio"/> Würde es andere Gründe in dir erwecken, ins Casino zu gehen?	

#### 4.2) Skill vs. Glück

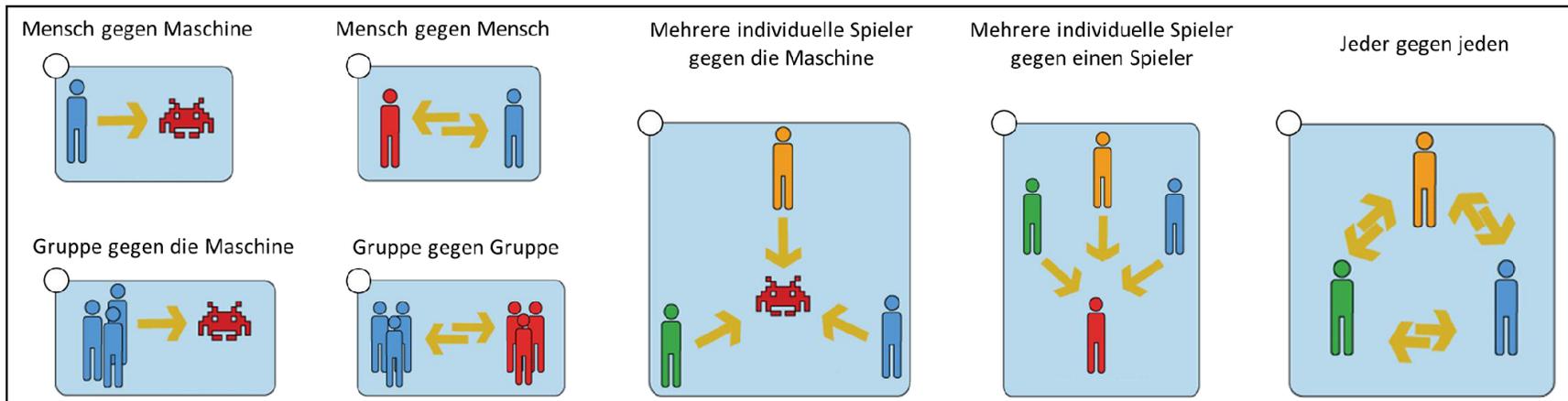
Ordne bitte die folgenden drei Spielarten im Casino nach deiner Präferenz von 1 (am wenigsten gern) bis 3 (am liebsten):

Jede Ziffer darf dabei nur einmal vorkommen.

- Games of Chance** – Spiele, deren Spielergebnis ausschließlich vom Glück abhängt  
*(traditionelle Glücksspielautomaten)*
  
- Hybrid Games** – Spiele, die größtenteils auf Glück basieren, deren Spielergebnis jedoch teilweise durch die Fähigkeiten des Spielers beeinflussbar ist  
*(z.B. Bonusspiele, bei denen die Höhe des Gewinns positiv durch gute Spielleistung beeinflusst wird)*
  
- Games of Skill** – Spiele, deren Spielergebnis größtenteils von den Fähigkeiten des Spielers abhängen  
*(Spiele, die direkt gegen eine Maschine und/oder gegen einen menschlichen Gegner gespielt werden und die Spielleistung über das Spielergebnis bestimmt)*

Welche der folgenden Spielkonstellationen würden dich bei skill-basierten Spielen im Casino am meisten ansprechen?

Mehrfachauswahl möglich.





### 5) Allgemeine Fragen

**Wie häufig warst du in den letzten Jahren in etwa im Casino?**

- Wöchentlich
- Monatlich
- Alle paar Monate
- Jährlich
- Seltener als jährlich
- Nie

**Wie oft warst du in deinem gesamten Leben schon etwa im Casino?**

\_\_\_\_\_ mal

**Bitte gib an, welche der folgenden Dinge du bei Glücksspielen bevorzugst.**

Für jede Zeile ist nur eine Auswahl möglich.

Option A		Option B
Glücksspiele im Casino		Andere Glücksspiele
Table Games		Elektronische Spiele
Sich auf Glück verlassen		Seinen Skill beweisen
Motorische Fähigkeiten		Kognitive Fähigkeiten

**Vorname:** \_\_\_\_\_

**Nachname:** \_\_\_\_\_

**Geburtsjahr:** \_\_\_\_\_

**Geschlecht:**  Weiblich

Männlich

**Berufsstand:**  Selbständig / Vollzeit oder Teilzeit berufstätig

Schüler / Student / geringfügig berufstätig

Nicht berufstätig (und nicht Schüler / Student)

**Abschlussfrage.**

*Vom Interviewer auszufüllen*

Akquise des Interviewpartners: \_\_\_\_\_

Ort des Interviews: \_\_\_\_\_

Uhrzeit bei Interview Start: \_\_\_\_\_

Uhrzeit bei Interview Ende: \_\_\_\_\_

Netto Dauer des Interviews: \_\_\_\_\_

## ANHANG C: PRE-TEST

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 1 von 12	Interview Nr. <b>Pre-Test</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	-------------------------------

0) **Einleitung** Interview Kurztitel: *oo. Pre-Test*

0.1) **Begrüßung,**

0.2) **Smalltalk** (damit sich der Interviewpartner an die Situation gewöhnen kann)

0.3) **Anonymität** (Zusicherung und Erklärung der Anonymität)

0.4) **Verwendung der Daten** (Erklärung, wie und wofür sie verwendet werden und, dass diese niemand bekommt)

0.5) **Thema und Kontext der Arbeit / des Interviews**

0.6) **Hinweis über den Ablauf des Interviews**

0.6.1) Leitfadeninterview – kein Abhaken der Antworten, sondern erzählgenerierende Fragen

0.6.2) Dazwischen vereinzelt konkrete Fragen

0.6.3) Zeitumfang

0.6.4) Allgemeine Fragen zur Person am Ende

0.7) **Einwilligung der Tonaufzeichnung**

0.8) **Hinweis auf Abbruchmöglichkeit**

0.9) **Fragen?**

0.10) **Bereit?**

-- Beginn der Tonaufnahme --

Uhrzeit bei Interview Start: 18<sup>52</sup>

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 2 von 12	Interview Nr. <b>Pre-Test</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	-------------------------------

**1) Casino allgemein**

Aufwärmfragen	
<input type="radio"/> Als erstes möchte ich gerne wissen, welche Erfahrungen du bisher mit Glücksspielen gemacht hast. ( <i>offene Diskussion</i> )	<input type="radio"/> Beschreibe mir bitte dein Verhältnis zu Glücksspielen. <input type="radio"/> Welche Glücksspiele spielst du besonders gerne? <input type="radio"/> Wie oft warst du schon in einem Casino? In welchen Casinos?

**1.1) Tiefenbefragung**

Leitfragen / Erzählimpulse	Steuerungsfragen	Aufrechterhaltungsfragen
<input type="radio"/> Denke mal an einen typischen Casinobesuch aus deiner Vergangenheit.. Erzähl mir davon bitte möglichst detailliert, beginnend damit, wie es überhaupt dazu gekommen ist, dass du ins Casino gehst.	<input type="radio"/> Warum gehst du überhaupt ins Casino? <input type="radio"/> Mit wem gehst du üblicherweise ins Casino?	<input type="radio"/> Wie war das für dich?  <input type="radio"/> Kannst du das noch etwas genauer beschreiben?
<input type="radio"/> Welche Dinge stören dich bei einem Casinobesuch?	<input type="radio"/> Was sind Dinge, bei denen du dich im Casino unwohl / oder gar genervt fühlst?	<input type="radio"/> Wie ist es dann weitergegangen?
<input type="radio"/> Was gefällt dir besonders gut an einem Casinobesuch? <input type="radio"/> Was würdest du dir bei einem Casinobesuch wünschen?	<input type="radio"/> Was sind deine Lieblingsbeschäftigungen im Casino? <input type="radio"/> Was hat dich beim zuvor erwähnten Casinobesuch besonders begeistert?	<input type="radio"/> Und dann?  <input type="radio"/> Gibt es da noch etwas?

Themenüberleitung
<input type="radio"/> Jetzt, wo du mir einen Einblick in deine Einstellung zu Glücksspielen im Allgemeinen gegeben hast, würde ich gerne über elektronische Glücksspielautomaten sprechen.

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 3 von 12	Interview Nr.: <b>Pre-Test</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	--------------------------------

**2) Elektronische Glücksspielautomaten**

*„Elektronische Glücksspielautomaten, zeichnen sich dadurch aus, dass sie mehrere Tausend zufällige Zahlen pro Sekunde erzeugen. Du drückst auf einen „Wetten-Knopf“ und dabei wird das Spielergebnis einer jeden Runde durch das „Ziehen“ einer solchen zufälligen Zahl bestimmt.“*

*„Table Games hingegen sind eher die „traditionellen“ Glücksspiele, wie zum Beispiel Black Jack, Würfelspiele oder Roulette. Diese verfügen im Gegensatz zu den Zufallszahlen der elektronischen Spiele über eine vordefinierte Menge an Gewinnchancen, die durch die jeweilige Spielform bestimmt sind.“*

**2.1) Tiefenbefragung**

Leitfrage / Erzählimpuls	Memofragen	Aufrechterhaltungsfragen
<input type="radio"/> Möchtest du mir von den Erfahrungen, die du jeweils mit Spielautomaten und Table Games gemacht hast erzählen?	<input type="radio"/> Was sind deine persönlichen Gründe dafür/dagegen, an elektronischen Spielautomaten zu spielen?	<input type="radio"/> Fallen dir noch weitere Punkte ein?  <input type="radio"/> Möchtest du da noch etwas weiter ausholen?  <input type="radio"/> Kannst du diesen Punkt anhand einer konkreten Situation für mich beschreiben?
<input type="radio"/> Wenn ich dich vorhin richtig verstanden habe, gehst du hauptsächlich aus den Gründen XYZ ins Casino, oder?... ...Auf welche Probleme stößt du dabei, wenn du an Glücksspielautomaten denkst?	<input type="radio"/> Was fehlt dir an Spielautomaten? <input type="radio"/> Was stört dich bei Spielautomaten? <input type="radio"/> Woran hapert es bei den Spielautomaten?	
<input type="radio"/> Du hast nun einige Probleme hinsichtlich Spielautomaten genannt. Was gefällt dir an elektronischen Glücksspielautomaten? <input type="radio"/> Was würdest du dir wünschen, damit dich ein Spielautomaten-Erlebnis wirklich begeistern kann?	<input type="radio"/> Wie könnte man Spielautomaten für deine persönlichen Bedürfnisse verbessern?	

## 2.2) Spielmotivation an elektronischen Glücksspielautomaten

**bitte die folgenden neun Spielmotivation nach deiner Präferenz von 1 (am unwichtigsten) bis 9 (am wichtigsten):**  
 (Jede Ziffer darf dabei nur einmal vorkommen)

- |          |                                     |  |
|----------|-------------------------------------|--|
| <b>3</b> | <b>Entspannung</b>                  | <i>– entspannen; dem Alltag entfliehen; sich zurücklehnen und genießen; den Kopf abschalten</i>  |
| <b>9</b> | <b>Unter die Leute kommen</b>       | <i>– neue Leute kennenlernen; Freunde/Bekannte treffen; mit anderen interagieren; gemeinsam spielen</i>  |
| <b>8</b> | <b>Unterhaltung suchen</b>          | <i>– unterhalten werden; das Spielen genießen; Spaß am Spielen haben; glücklich sein; sich freuen; einen netten Abend mit Spielen verbringen</i>   |
| <b>6</b> | <b>Das Spiel erkunden</b>           | <i>– neugierig sein; alle Boni und Features eines Spiels entdecken; von Design, Tönen, Gerüchen und hochauflösenden Grafiken und Effekten begeistert werden; verstehen, wie ein Spiel funktioniert</i> |
| <b>5</b> | <b>Das Spiel bewältigen</b>         | <i>– strategisch gegen das Spiel vorgehen; die Maschine besiegen; sich zur Geltung bringen; „Ich möchte der Held des Abends sein, weil ich die Maschine überlistet habe“</i>                           |
| <b>7</b> | <b>Wettkämpfe bestreiten</b>        | <i>– besser als andere Spieler sein; mehr gewinnen als die anderen; Spielautomaten-Turniere gewinnen</i>   |
| <b>4</b> | <b>Die größten Gewinne erzielen</b> | <i>– den größtmöglichen Gewinnen hinterherjagen; auf der Suche nach lebensverändernden Gewinnen; Spiele mit der Möglichkeit auf extrem hohe Gewinne spielen; dem Jackpot hinterherjagen</i>            |
| <b>2</b> | <b>High Roller spielen</b>          | <i>– Adrenalin-Kicks durch extrem hohe Geldeinsätze bekommen; eine riesige Menge Geld riskieren; das Herz beim Spielen klopfen hören; großes finanzielles Risiko eingehen</i>                          |
| <b>1</b> | <b>Sonstiges</b>                    | <i>– fällt dir noch etwas anderes ein?</i>   |

 <small>FACHHOCHSCHULE DER WIRTSCHAFT</small>	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 5 von 12	Interview Nr.: <b>Pre-Test</b>
<b>Abschließender Erzählimpuls</b>						
<input type="radio"/> Möchtest du mir die zwei wichtigsten Punkte noch einmal in eigenen Worten beschreiben und erklären, was an diesen einen besonders hohen Stellenwert für dich darstellt? <i>(Du kannst dies ruhig anhand einer konkreten Situation beschreiben, wenn du möchtest)</i>						
<b>Themenüberleitung</b>						
<input type="radio"/> Na gut, jetzt habe ich eine Vorstellung von deiner Einstellung zu Glücksspiel und Spielautomaten. Jetzt möchte ich gern ein wenig über Videospiele sprechen.						
<b>3) Videospiele</b>						
<p>„Bei Videospiele sprechen wir von allen Formen des computerbasierten Spiels. Das beinhaltet Konsolen-, Computer-, Handheld-, Handy-, Tablet-, und Browserspiele. Die einzige Voraussetzung ist, dass das Spiel auf einem Bildschirm stattfindet.“</p>						
<b>Initialfrage</b>						
<input type="radio"/> Welche Wichtigkeit haben Videospiele überhaupt in deinem Leben?						
<b>3.1) Tiefenbefragung</b>						
<b>Leitfrage / Erzählimpuls</b>	<b>Memofragen</b>		<b>Aufrechterhaltungsfragen</b>			
<input type="radio"/> Erzähl mir doch bitte aus alltäglichen Situationen deines Lebens, wann und unter welchen Umständen du welche Art von Videospiele spielst.	<input type="radio"/> In welchen Situationen spielst du welche Spiele am liebsten? <input type="radio"/> Welche Spielmomente gefallen dir dabei am besten?		<input type="radio"/> Gibt es noch andere Situationen unter denen du spielst? <input type="radio"/> Fällt dir dazu noch mehr ein?			

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 6 von 12	Interview Nr.: <b>Pre-Test</b>
<p>3.2) BrainHex Test</p>						
<p>Bitte füle für jede Aussage für dich zutreffend aus:</p>						
<p><b>1. Geburtsjahr:</b> <u>1996</u></p> <p><b>2. Geschlecht:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Weiblich</li> <li><input checked="" type="radio"/> Männlich</li> </ul>	<p><b>3. Geographische Lage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Nordamerika</li> <li><input type="radio"/> Süd- oder Zentralamerika</li> <li><input checked="" type="radio"/> Westeuropa oder Großbritannien</li> <li><input type="radio"/> Osteuropa oder Russland</li> <li><input type="radio"/> Südasien (inkl. China, Indien und Japan)</li> <li><input type="radio"/> Afrika</li> <li><input type="radio"/> Mittlerer Osten</li> <li><input type="radio"/> Australasien</li> </ul>	<p><b>4. Üblicherweise spiele ich Computer- oder Videospiele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Täglich</li> <li><input checked="" type="radio"/> Jede Woche</li> <li><input type="radio"/> Gelegentlich (z.B. jeden Monat)</li> <li><input type="radio"/> Selten</li> <li><input type="radio"/> Nie</li> </ul>				
<p><b>5. Mich selbst würde ich bezeichnen als:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> <b>Hardcore Gamer</b> (Planen so, dass sie neben dem Spielen auch Zeit für ihre Aufgaben haben)</li> <li><input checked="" type="radio"/> <b>Midcore Gamer</b> (Planen so, dass sie neben ihren Aufgaben noch Zeit zum Spielen haben)</li> <li><input type="radio"/> <b>Casual Gamer</b> (Spielen, wenn sich gerade ein Zeitfenster dafür ergibt)</li> <li><input type="radio"/> <b>Neuling / Ich spiele nicht / Habe keine Ahnung!</b></li> </ul>	<p><b>6. Ich arbeite im Bereich:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="radio"/> Einer Industrie, die nichts mit Videospiele zu tun hat (oder: Ich arbeite nicht / Ich bin Student)</li> <li><input type="radio"/> Videospiele Entwicklung</li> <li><input type="radio"/> Videospiele Herausgeber</li> <li><input type="radio"/> Videospiele Einzelhandel</li> <li><input type="radio"/> Videospiele Presse / Zeitung</li> <li><input type="radio"/> Videospiele in einem anderen Kontext (z.B. Forschung)</li> </ul>	<p><b>7. Ich bevorzuge folgende Spielmöglichkeit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Einzelspielermodus (alleine)</li> <li><input type="radio"/> Einzelspielermodus (wenn andere Leute im Raum sind, die mir möglicherweise auch mal helfen)</li> <li><input checked="" type="radio"/> Mehrspielermodus (im selben Raum)</li> <li><input type="radio"/> Mehrspielermodus (über das Internet)</li> <li><input type="radio"/> Spielen im Team / im Clan über das Internet</li> <li><input type="radio"/> In virtuellen Welten oder MMORPGs</li> </ul>				
<p><b>8. Meine Einstellung zur Geschichte von Videospiele ist:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Die Geschichte trägt für mich einen wichtigen Teil zum Genuss von Videospiele bei</li> <li><input checked="" type="radio"/> Die Geschichte kann mir dabei helfen, ein Videospiele zu genießen</li> <li><input type="radio"/> Die Geschichte ist für mich nicht wichtig</li> <li><input type="radio"/> Ich bevorzuge Videospiele ohne Geschichte</li> <li><input type="radio"/> Ich spiele keine Videospiele</li> </ul>	<p><b>9. Nenne drei Spiele, die veranschaulichen, was du bei Spielen genießt (dies müssen nicht zwingend Videospiele sein – jedes Spiel, das du genießt, zählt)</b></p> <p><u>Dirty Bomb</u></p> <p><u>The Witcher 3</u></p> <p><u>CS:GO</u></p>	<p><b>10. Ich lebe mit (Ich möchte gerne leben mit):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="radio"/> Einer oder mehreren Katzen</li> <li><input type="radio"/> Einem oder mehreren Hunden</li> <li><input type="radio"/> Sowohl Katzen als auch Hunden</li> <li><input type="radio"/> Weder noch</li> </ul>				

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 7 von 12	Interview Nr.: <b>Pre-Test</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	--------------------------------

**Bitte kreuze folgend die für dich am ehesten zutreffende Antwort je Aussage an:**

Aussage	Ich liebe es!	Ich mag es.	Es ist okay.	Ich mag es nicht.	Ich hasse es!
11. "Erforschen, was du alles finden kannst."		X			
12. "Wie wahnsinnig einem furchterregenden Feind entkommen."					X
13. "Austüfteln, wie ein herausforderndes Rätsel gelöst wird."	X				
14. "Die Anstrengung, einen schwierigen Endgegner zu besiegen."	X				
15. "In einer Gruppe online oder im selben Raum spielen."	X				
16. "Unter Zeitdruck auf eine aufregende Situation reagieren."	X				
17. "Jedes einzelne sammelbare Objekt in einem Gebiet aufsammeln."			X		
18. "Sich umschaun und einfach die Landschaft genießen."		X			
19. "Sich während hohen Geschwindigkeiten noch unter Kontrolle zu haben."			X		
20. "Erarbeiten einer vielversprechenden Strategie, die als nächstes ausprobiert werden soll."		X			
21. "Die Erleichterung bei der Flucht in einen sicheren Bereich."				X	
22. "Das Besiegen eines starken <u>menschlichen</u> Gegners im direkten Kampf."	X				
23. "Sich mit anderen Spielern online oder im selben Raum unterhalten."	X				
24. "Das letzte fehlende Stück zur Vervollständigung einer Sammlung finden."			X		
25. "Von einem hohen Felsvorsprung herabhängen."			X		
26. "Sich wundern, was sich hinter einer verschlossenen Tür befindet."		X			
27. "Sich ängstlich, erschrocken oder beunruhigt fühlen."					X
28. "Selbst herauszufinden, was zu tun ist."	X				
29. "Eine anstrengende Herausforderung nach vielfach missglückten Versuchen abschließen."			X		
30. "Mit Fremden kooperieren."			X		
31. "Ein Spiel zu 100% durchspielen (alles abschließen, das abgeschlossen werden kann)."			X		

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 8 von 12	Interview Nr.: <b>Pre-Test</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	--------------------------------

**32. Bitte reihe die folgenden sieben Beschreibungen nach deiner Präferenz von 1 (schlechtestes) bis 7 (bestes):**  
Jede Ziffer darf dabei nur einmal vorkommen:

- 3 Ein Moment von atemberaubender Verwunderung oder Schönheit.
- 1 Ein Erlebnis des angsteinflößenden Terrors, der dich aus den Socken wirft.
- 2 Ein Moment der atemberaubenden Geschwindigkeit bzw. des Schwindelgefühls.
- 5 Der Moment, wenn es „Klick“ in deinem Kopf macht und du ahnst, wie ein schwieriges Puzzle gelöst werden kann.
- 7 Ein Moment des hart verdienten, stark umkämpften Sieges.
- 4 Ein Moment, in dem du eine intensive Verbundenheit zu einem anderen Spieler fühlst.
- 6 Ein Moment der Vollständigkeit oder Vollendung, für die du dich lange bemüht hast.

 <small>FACHHOCHSCHULE DER WIRTSCHAFT</small>	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 9 von 12	Interview Nr.: <b>Pre-Test</b>	
<b>Erweiterte Fragen zum BrainHex-Test</b>							
<input type="radio"/> Würdest du mir bitte beschreiben, was genau du an den 3 von dir angeführten Spiele jeweils so genießt?							
<input type="radio"/> Kannst du mir jeweils ein Beispiel für die zwei besten Momente beschreiben? Warum sind diese für dich die „besten“ Momente?							
<b>BrainHex Testergebnis – Spielertyp</b>							
<b>Primärer Spielertyp:</b>	<input type="radio"/> Seeker	<input type="radio"/> Survivor	<input type="radio"/> Daredevil	<input type="radio"/> Mastermind	<input checked="" type="radio"/> Conqueror	<input type="radio"/> Socialiser	<input type="radio"/> Achiever
<b>Sekundärer Spielertyp:</b>	<input type="radio"/> Seeker	<input type="radio"/> Survivor	<input type="radio"/> Daredevil	<input checked="" type="radio"/> Mastermind	<input type="radio"/> Conqueror	<input type="radio"/> Socialiser	<input type="radio"/> Achiever
<b>BrainHex Testergebnis – Punkteverteilung</b>							
<b>Spielertyp:</b>	<b>Seeker</b>	<b>Survivor</b>	<b>Daredevil</b>	<b>Mastermind</b>	<b>Conqueror</b>	<b>Socialiser</b>	<b>Achiever</b>
<b>Punkte:</b>	9	-8	6	15	18	12	12
--- Zwischenblatt BrainHex-Spielerklassen ---							
<b>Einschätzung der Übereinstimmung mit dem BrainHex-Testergebnis</b>							
Wie würdest du die Übereinstimmung des BrainHex-Testergebnisses mit deinen Vorlieben und Bedürfnissen bei Videospiele einschätzen?				<input checked="" type="radio"/> stimmt voll und ganz überein	<input type="radio"/> stimmt eher überein	<input type="radio"/> stimmt eher nicht überein	<input type="radio"/> stimmt überhaupt nicht überein
<b>Themenüberleitung</b>							
<input type="radio"/> Wir haben uns zuvor über deine Einstellung zu Glücksspielen im Casino unterhalten und jetzt auch ein wenig über Videospiele gesprochen. In Amerika gab es unlängst gesetzliche Änderungen, die erstmals sogenannte „Skill-Games“ in Casinos erlauben.							
<input type="radio"/> Dazu kurz folgende Erklärung:							

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 10 von 12	Interview Nr.: <b>Pre-Test</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	-----------------	--------------------------------

**4) Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten**

*„Bisher war die Voraussetzung bei Spielen in Casinos, dass absolut jeder die gleichen Chancen haben muss, zu gewinnen. Egal, ob jemand ein Spiel zum ersten Mal oder zum hundertsten Mal spielt. Nun sind jedoch Spiele erlaubt, bei denen das Spielergebnis von den Fähigkeiten eines Spielers, dem sogenannten „Skill“, abhängen darf. Diesen Fähigkeiten sind grundsätzlich keine Grenzen gesetzt. Das können beispielsweise motorische Fähigkeiten (wie Grob- und Feinmotorik, visuell-motorische Koordination, Reaktionsfähigkeit, Balance-Empfinden, ...), kognitive Fähigkeiten (wie Konzentrationsfähigkeit, vernetztes Denken, Multitasking, Gedächtnis, logisches Denken, räumliche Orientierung, Allgemeinwissen, ...) und andere Formen von Fähigkeiten sein.“*

**4.1) Tiefenbefragung**

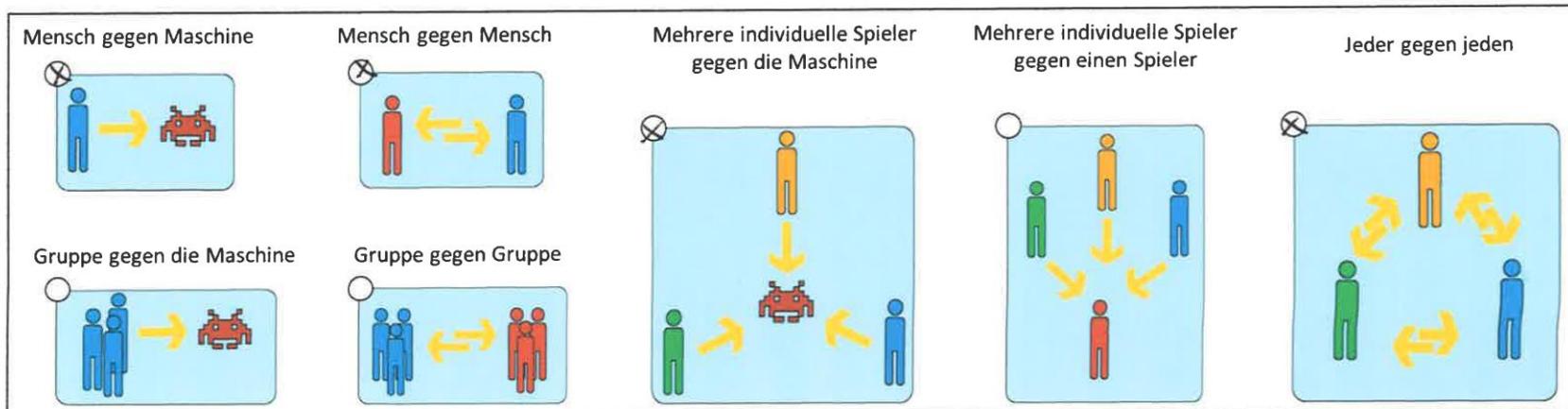
Leitfrage / Erzählimpuls	Memospalte	Aufrechterhaltungsfragen
<input type="radio"/> Gut. Du hast nun von skill-basierten Spielen gehört. Möchtest du mir sagen, woran du denkst, wenn du dir die Idee von skill-basierten Spielen durch den Kopf gehen lässt?	<input type="radio"/> Würden dich Skill-basierte Spiele reizen? <input type="radio"/> Wie stellst du dir diese Spiele vor?	<input type="radio"/> Hast du vielleicht eine beispielhafte Idee eines skill-basierten Spielkonzepts <b>YYY</b> im Kopf? ... Versuche, die Frage <b>XXX</b> anhand deines Spiels <b>YYY</b> durchzudenken.  <input type="radio"/> Fallen dir noch weitere Punkte ein?  <input type="radio"/> Könntest du das noch näher erklären?
<input type="radio"/> Angenommen, du bist jetzt im Casino und stößt auf ein solches Spiel: was müsstest du anbieten, um dich zu begeistern?	<input type="radio"/> Was müssten Skill-basierte Spiele auf jeden Fall mitbringen, damit sie dich ansprechen? <input type="radio"/> Was wäre notwendig, damit du das Spiel öfter – vielleicht sogar regelmäßig – bespielst?	
<input type="radio"/> Wenn du weiterhin an skill-basierte Spiele denkst: Was würde dich bei diesen Spielen absolut enttäuschen?	<input type="radio"/> Was dürfte bei den Spielen auf keinen Fall eintreten? <input type="radio"/> Was wären Gründe dafür, dass du diese Spiele nicht spielen würdest?	
<input type="radio"/> Wie (wenn überhaupt) würde sich deine Einstellung, ins Casino zu gehen ändern, wenn es plötzlich skill-basierte Spiele im Casino gibt?	<input type="radio"/> Würdest du dadurch öfter / weniger oft ins Casino gehen? <input type="radio"/> Würde es andere Gründe in dir erwecken, ins Casino zu gehen?	

4.2) Skill vs. Glück

Jetzt, nachdem wir über skill-basierte Spiele gesprochen haben: Für welchen der folgenden Spielarten im Casino würdest du dich entscheiden:

- 1  **Games of Chance** – Spiele, deren Spielergebnis ausschließlich vom Glück abhängt  
(traditionelle Glücksspielautomaten)
- 2  **Hybrid Games** – Spiele, die größtenteils auf Glück basieren, deren Spielergebnis jedoch teilweise durch die Fähigkeiten des Spielers beeinflussbar ist  
(z.B. Bonusspiele, bei denen die Höhe des Gewinns positiv durch gute Spielleistung beeinflusst wird)
- 3  **Games of Skill** – Spiele, deren Spielergebnis größtenteils von den Fähigkeiten des Spielers abhängen  
(Spiele, die direkt gegen eine Maschine und/oder gegen einen menschlichen Gegner gespielt werden und die Spielleistung über das Spielergebnis bestimmt)

Welche der folgenden Spielkonstellationen würden dich bei skill-basierten Spielen im Casino am meisten ansprechen?  
(Mehrfachauswahl möglich)



 <small>FACHHOCHSCHULE DER WIRTSCHAFT</small>	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 12 von 12	Interview Nr.: <b>Pre-Test</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	-----------------	--------------------------------

**5) Allgemeine Fragen**

**Wie häufig warst du in den letzten Jahren in etwa im Casino?**

- Wöchentlich
- Monatlich
- Alle paar Monate
- Jährlich
- Seltener als jährlich
- Nie

**Bitte gib an, welche der folgenden Dinge du bei Glücksspielen bevorzugst.**  
Für jede Zeile ist nur eine Auswahl möglich.

Option A		Option B
Glücksspiele im Casino		Andere Glücksspiele
Table Games		Elektronische Spiele
Sich auf Glück verlassen		Seinen Skill beweisen

**Anmerkung:** „Skill“ kann sich beispielsweise auf **motorische** Fähigkeiten (wie Grob- und Feinmotorik, visuell-motorische Koordination, Reaktionsfähigkeit, Balance-Empfinden, ...), **kognitive** Fähigkeiten (wie Konzentrationsfähigkeit, vernetztes Denken, Multitasking, Gedächtnis, logisches Denken, räumliche Orientierung, Allgemeinwissen, ...) und andere Formen von Fähigkeiten beziehen.

**Vorname:** Michael

**Nachname:** [REDACTED]

**Geburtsjahr:** 1996

**Geschlecht:**  Weiblich  
 Männlich

**Berufsstand:**  Vollzeit / Teilzeit berufstätig  
 Schüler / Student / geringfügig berufstätig  
 Nicht berufstätig (und nicht Schüler / Student)

**Abschlussfrage:**  
*Vom Interviewer auszufüllen*

**Akquise des Interviewpartners:** Freundschaft -> die Befragung

**Ort des Interviews:** [REDACTED] / Office

**Uhrzeit bei Interview Start:** 18<sup>52</sup>

**Uhrzeit bei Interview Ende:** 20<sup>10</sup>

**Netto Dauer des Interviews:** 1:13

## ANHANG D: AUSGEFÜLLTER INTERVIEWLEITFADEN EINES AUSGEWÄHLTEN INTERVIEWS

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 1 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	--------------------------

0) **Einleitung**

Interview Kurztitel: *Der Hardcore - Gamer* *Männlich - 4*

Name des/der Interviewten: *Joachim* [REDACTED]

0.1) **Begrüßung,**

0.2) **Smalltalk** (damit sich der Interviewpartner an die Situation gewöhnen kann)

0.3) **Anonymität** (Zusicherung und Erklärung der Anonymität)

0.4) **Verwendung der Daten** (Erklärung, wie und wofür sie verwendet werden und, dass diese niemand bekommt)

0.5) **Thema und Kontext der Arbeit / des Interviews**

0.6) **Hinweis über den Ablauf des Interviews**

0.6.1) Leitfadeninterview – kein Abhaken der Antworten, sondern erzählgenerierende Fragen

0.6.2) Dazwischen vereinzelt konkrete Fragen

0.6.3) Zeitumfang

0.6.4) Allgemeine Fragen zur Person am Ende

0.7) **Einwilligung der Tonaufzeichnung**

0.8) **Hinweis auf Abbruchmöglichkeit**

0.9) **Fragen?**

0.10) **Bereit?**

-- Beginn der Tonaufnahme --

Uhrzeit bei Interview Start: 13<sup>35</sup>

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 2 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	--------------------------

**1) Casino allgemein**

**Aufwärmfragen**

<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Als erstes möchte ich gerne wissen, welche Erfahrungen du bisher mit Glücksspielen gemacht hast. (<i>offene Diskussion</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Beschreibe mir bitte dein Verhältnis zu Glücksspielen.</li> <li><input type="radio"/> Welche Glücksspiele spielst du besonders gerne?</li> <li><input type="radio"/> Wie oft warst du schon in einem Casino? In welchen Casinos?</li> </ul>
---	--

**1.1) Tiefenbefragung**

Leitfragen / Erzählimpulse	Steuerungsfragen	Aufrechterhaltungsfragen
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Denke mal an einen typischen Casinobesuch aus deiner Vergangenheit.. Erzähl mir davon bitte möglichst detailliert, beginnend damit, wie es überhaupt dazu gekommen ist, dass du ins Casino gehst.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Warum gehst du überhaupt ins Casino?</li> <li><input type="radio"/> Mit wem gehst du üblicherweise ins Casino?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wie war das für dich?</li> <li><input type="radio"/> Kannst du das noch etwas genauer beschreiben?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Welche Dinge stören dich bei einem Casinobesuch?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was sind Dinge, bei denen du dich im Casino unwohl / oder gar genervt fühlst?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wie ist es dann weitergegangen?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was gefällt dir besonders gut an einem Casinobesuch?</li> <li><input type="radio"/> Was würdest du dir bei einem Casinobesuch wünschen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was sind deine Lieblingsbeschäftigungen im Casino?</li> <li><input type="radio"/> Was hat dich beim zuvor erwähnten Casinobesuch besonders begeistert?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Und dann?</li> <li><input type="radio"/> Gibt es da noch etwas?</li> </ul>

**Themenüberleitung**

- Jetzt, wo du mir einen Einblick in deine Einstellung zu Glücksspielen im Allgemeinen gegeben hast, würde ich gerne über elektronische Glücksspielautomaten sprechen.

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 3 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>										
<h2>2) Elektronische Glücksspielautomaten</h2>																
<p>„<b>Elektronische Glücksspielautomaten</b>, zeichnen sich dadurch aus, dass sie mehrere Tausend zufällige Zahlen pro Sekunde erzeugen. Du drückst auf einen „Wetten-Knopf“ und dabei wird das Spielergebnis einer jeden Runde durch das „Ziehen“ einer solchen zufälligen Zahl bestimmt.“</p>																
<p>„<b>Table Games</b> hingegen sind eher die „traditionellen“ Glücksspiele, wie zum Beispiel Black Jack, Würfelspiele oder Roulette. Diese verfügen im Gegensatz zu den Zufallszahlen der elektronischen Spiele über eine vordefinierte Menge an Gewinnchancen, die durch die jeweilige Spielform bestimmt sind.“</p>																
<h3>2.1) Tiefenbefragung</h3>																
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="271 651 837 687">Leitfrage / Erzählimpuls</th> <th data-bbox="837 651 1397 687">Memofragen</th> <th data-bbox="1397 651 1957 687">Aufrechterhaltungsfragen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="271 687 837 820"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Möchtest du mir von den Erfahrungen, die du jeweils mit Spielautomaten und Table Games gemacht hast erzählen?</li> </ul> </td> <td data-bbox="837 687 1397 820"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was sind deine persönlichen Gründe dafür/dagegen, an elektronischen Spielautomaten zu spielen?</li> </ul> </td> <td data-bbox="1397 687 1957 1299" rowspan="3"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Fallen dir noch weitere Punkte ein?</li> <li><input type="radio"/> Möchtest du da noch etwas weiter ausholen?</li> <li><input type="radio"/> Kannst du diesen Punkt anhand einer konkreten Situation für mich beschreiben?</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="271 820 837 1059"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wenn ich dich vorhin richtig verstanden habe, gehst du hauptsächlich aus den Gründen XYZ ins Casino, oder?... ...Auf welche Probleme stößt du dabei, wenn du an Glücksspielautomaten denkst?</li> </ul> </td> <td data-bbox="837 820 1397 1059"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was fehlt dir an Spielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Was stört dich bei Spielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Woran hapert es bei den Spielautomaten?</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="271 1059 837 1299"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Du hast nun einige Probleme hinsichtlich Spielautomaten genannt. Was gefällt dir an elektronischen Glücksspielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Was würdest du dir wünschen, damit dich ein Spielautomaten-Erlebnis wirklich begeistern kann?</li> </ul> </td> <td data-bbox="837 1059 1397 1299"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wie könnte man Spielautomaten für deine persönlichen Bedürfnisse verbessern?</li> <li><input type="radio"/> Stell dir vor, du kannst deinen perfekten Spielautomaten designen... Wie sieht dieser aus? Was kann er? Was macht er?</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>							Leitfrage / Erzählimpuls	Memofragen	Aufrechterhaltungsfragen	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Möchtest du mir von den Erfahrungen, die du jeweils mit Spielautomaten und Table Games gemacht hast erzählen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was sind deine persönlichen Gründe dafür/dagegen, an elektronischen Spielautomaten zu spielen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Fallen dir noch weitere Punkte ein?</li> <li><input type="radio"/> Möchtest du da noch etwas weiter ausholen?</li> <li><input type="radio"/> Kannst du diesen Punkt anhand einer konkreten Situation für mich beschreiben?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wenn ich dich vorhin richtig verstanden habe, gehst du hauptsächlich aus den Gründen XYZ ins Casino, oder?... ...Auf welche Probleme stößt du dabei, wenn du an Glücksspielautomaten denkst?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was fehlt dir an Spielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Was stört dich bei Spielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Woran hapert es bei den Spielautomaten?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Du hast nun einige Probleme hinsichtlich Spielautomaten genannt. Was gefällt dir an elektronischen Glücksspielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Was würdest du dir wünschen, damit dich ein Spielautomaten-Erlebnis wirklich begeistern kann?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wie könnte man Spielautomaten für deine persönlichen Bedürfnisse verbessern?</li> <li><input type="radio"/> Stell dir vor, du kannst deinen perfekten Spielautomaten designen... Wie sieht dieser aus? Was kann er? Was macht er?</li> </ul>
Leitfrage / Erzählimpuls	Memofragen	Aufrechterhaltungsfragen														
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Möchtest du mir von den Erfahrungen, die du jeweils mit Spielautomaten und Table Games gemacht hast erzählen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was sind deine persönlichen Gründe dafür/dagegen, an elektronischen Spielautomaten zu spielen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Fallen dir noch weitere Punkte ein?</li> <li><input type="radio"/> Möchtest du da noch etwas weiter ausholen?</li> <li><input type="radio"/> Kannst du diesen Punkt anhand einer konkreten Situation für mich beschreiben?</li> </ul>														
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wenn ich dich vorhin richtig verstanden habe, gehst du hauptsächlich aus den Gründen XYZ ins Casino, oder?... ...Auf welche Probleme stößt du dabei, wenn du an Glücksspielautomaten denkst?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was fehlt dir an Spielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Was stört dich bei Spielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Woran hapert es bei den Spielautomaten?</li> </ul>															
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Du hast nun einige Probleme hinsichtlich Spielautomaten genannt. Was gefällt dir an elektronischen Glücksspielautomaten?</li> <li><input type="radio"/> Was würdest du dir wünschen, damit dich ein Spielautomaten-Erlebnis wirklich begeistern kann?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wie könnte man Spielautomaten für deine persönlichen Bedürfnisse verbessern?</li> <li><input type="radio"/> Stell dir vor, du kannst deinen perfekten Spielautomaten designen... Wie sieht dieser aus? Was kann er? Was macht er?</li> </ul>															

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 4 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	--------------------------

**2.2) Spielmotivation an elektronischen Glücksspielautomaten**

**Reihe bitte die folgenden neun Spielmotivation nach deiner Präferenz von 1 (am unwichtigsten) bis 9 (am wichtigsten):**  
(Jede Ziffer darf dabei nur einmal vorkommen)

<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Entspannung</b>	– entspannen; dem Alltag entfliehen; sich zurücklehnen und genießen; den Kopf abschalten
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Unter die Leute kommen</b>	– neue Leute kennenlernen; Freunde/Bekannte treffen; mit anderen interagieren; gemeinsam spielen
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Unterhaltung suchen</b>	– unterhalten werden; das Spielen genießen; Spaß am Spielen haben; glücklich sein; sich freuen; einen netten Abend mit Spielen verbringen
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Das Spiel erkunden</b>	– neugierig sein; alle Boni und Features eines Spiels entdecken; von Design, Tönen, Gerüchen und hochauflösenden Grafiken und Effekten begeistert werden; verstehen, wie ein Spiel funktioniert
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Das Spiel bewältigen</b>	– strategisch gegen das Spiel vorgehen; die Maschine besiegen; sich zur Geltung bringen; „Ich möchte der Held des Abends sein, weil ich die Maschine überlistet habe“
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Wettkämpfe bestreiten</b>	– besser als andere Spieler sein; mehr gewinnen als die anderen; Spielautomaten-Turniere gewinnen
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Die größten Gewinne erzielen</b>	– den größtmöglichen Gewinnen hinterherjagen; auf der Suche nach lebensverändernden Gewinnen; Spiele mit der Möglichkeit auf extrem hohe Gewinne spielen; dem Jackpot hinterherjagen
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>High Roller spielen</b>	– Adrenalin-Kicks durch extrem hohe Geldeinsätze bekommen; eine riesige Menge Geld riskieren; das Herz beim Spielen klopfen hören; großes finanzielles Risiko eingehen
<input type="checkbox"/>	<b>Sonstiges</b>	– fällt dir noch etwas anderes ein?

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 5 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	--------------------------

**Abschließender Erzählimpuls**

Möchtest du mir die zwei wichtigsten Punkte noch einmal in eigenen Worten beschreiben und erklären, was an diesen einen besonders hohen Stellenwert für dich darstellt? *(Du kannst dies ruhig anhand einer konkreten Situation beschreiben, wenn du möchtest)*  
*(separate Befragung: erst der wichtigste Punkt – danach der zweitwichtigste)*

---

**Themenüberleitung**

Na gut, jetzt habe ich eine Vorstellung von deiner Einstellung zu Glücksspiel und Spielautomaten. Jetzt möchte ich gern ein wenig über Videospiele sprechen.

**3) Videospiele**

*„Bei Videospiele sprechen wir von allen Formen des computerbasierten Spiels. Das beinhaltet Konsolen-, Computer-, Handheld-, Handy-, Tablet-, und Browser Spiele. Die einzige Voraussetzung ist, dass das Spiel auf einem Bildschirm stattfindet.“*

**Initialfrage**

Welche Wichtigkeit haben Videospiele überhaupt in deinem Leben?

**3.1) Tiefenbefragung**

Leitfrage / Erzählimpuls	Memofragen	Aufrechterhaltungsfragen
<input type="radio"/> Erzähl mir doch bitte aus alltäglichen Situationen deines Lebens, wann und unter welchen Umständen du welche Art von Videospiele spielst.	<input type="radio"/> In welchen Situationen spielst du welche Spiele am liebsten? <input type="radio"/> Welche Spielmomente gefallen dir dabei am besten?	<input type="radio"/> Gibt es noch andere Situationen unter denen du spielst? <input type="radio"/> Fällt dir dazu noch mehr ein?

		Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 6 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>
<p><b>3.2) BrainHex Test</b>                  Bitte fülle für jede Aussage für dich zutreffend aus:</p>							
<p><b>1. Allgemeines:</b></p> <p>Geburtsjahr: <u>1994</u></p> <p>Geschlecht:</p> <p><input type="radio"/> Weiblich</p> <p><input checked="" type="radio"/> Männlich</p>		<p><b>2. Geographische Lage:</b></p> <p><input type="radio"/> Nordamerika</p> <p><input type="radio"/> Süd- oder Zentralamerika</p> <p><input checked="" type="radio"/> Westeuropa oder Großbritannien</p> <p><input type="radio"/> Osteuropa oder Russland</p> <p><input type="radio"/> Südasien (inkl. China, Indien und Japan)</p> <p><input type="radio"/> Afrika</p> <p><input type="radio"/> Mittlerer Osten</p> <p><input type="radio"/> Australasien</p>			<p><b>3. Üblicherweise spiele ich Computer- oder Videospiele:</b></p> <p><input type="radio"/> Täglich</p> <p><input checked="" type="radio"/> Jede Woche</p> <p><input type="radio"/> Gelegentlich (z.B. jeden Monat)</p> <p><input type="radio"/> Selten</p> <p><input type="radio"/> Nie</p>		
<p><b>4. Mich selbst würde ich bezeichnen als:</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Hardcore Gamer</b> <i>(Planen so, dass sie neben dem Spielen auch Zeit für ihre Aufgaben haben)</i></p> <p><input type="checkbox"/> <b>Midcore Gamer</b> <i>(Irgendetwas zwischen Hardcore Gamer und Casual Gamer)</i></p> <p><input type="checkbox"/> <b>Casual Gamer</b> <i>(Spielen, wenn sich gerade ein Zeitfenster dafür ergibt)</i></p> <p><input type="checkbox"/> <b>Neuling / Ich spiele nicht / Habe keine Ahnung!</b></p>		<p><b>5. Ich arbeite im Bereich:</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Einer Industrie, die nichts mit Videospiele zu tun hat (oder: Ich arbeite nicht / Ich bin Student)</p> <p><input type="checkbox"/> Videospiele Entwicklung</p> <p><input type="checkbox"/> Videospiele Herausgeber</p> <p><input type="checkbox"/> Videospiele Einzelhandel</p> <p><input type="checkbox"/> Videospiele Presse / Zeitung</p> <p><input type="checkbox"/> Videospiele in einem anderen Kontext (z.B. Forschung)</p>			<p><b>6. Ich bevorzuge folgende Spielmöglichkeit:</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Einzelspielermodus <i>(alleine)</i></p> <p><input type="checkbox"/> Einzelspielermodus <i>(wenn andere Leute im Raum sind, die mir möglicherweise auch mal helfen)</i></p> <p><input type="checkbox"/> Mehrspielermodus <i>(im selben Raum)</i></p> <p><input type="checkbox"/> Mehrspielermodus <i>(über das Internet)</i></p> <p><input type="checkbox"/> Spielen im Team / im Clan über das Internet</p> <p><input type="checkbox"/> In virtuellen Welten oder MMORPGs</p>		
<p><b>7. Meine Einstellung zur Geschichte von Videospielen ist:</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Die Geschichte trägt für mich einen wichtigen Teil zum Genuss von Videospielen bei</p> <p><input type="checkbox"/> Die Geschichte kann mir dabei helfen, ein Videospiele zu genießen</p> <p><input type="checkbox"/> Die Geschichte ist für mich nicht wichtig</p> <p><input type="checkbox"/> Ich bevorzuge Videospiele ohne Geschichte</p> <p><input type="checkbox"/> Ich spiele keine Videospiele</p>		<p><b>8. Nenne drei Spiele, die veranschaulichen, was du bei Spielen genießt (dies müssen nicht zwingend Videospiele sein – jedes Spiel, das du genießt, zählt)</b></p> <p><u>Tales from the Borderlands</u></p> <p><u>Fallout 4</u></p> <p><u>Uncharted</u> <span style="margin-left: 20px;">Dark Souls (nr. 4)</span></p>			<p><b>9. Ich lebe mit (Ich möchte gerne leben mit):</b></p> <p><input type="checkbox"/> Einer oder mehreren Katzen</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Einem oder mehreren Hunden</p> <p><input type="checkbox"/> Sowohl Katzen als auch Hunden</p> <p><input type="checkbox"/> Weder noch</p>		

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 7 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>
<b>Bitte kreuze folgend die für dich am ehesten zutreffende Antwort je Aussage an:</b>						
Aussage	Ich liebe es!	Ich mag es.	Es ist okay.	Ich mag es nicht.	Ich hasse es!	
10. "Erforschen, was du alles finden kannst."	X					
11. "Wie wahnsinnig einem furchterregenden Feind entkommen."				X		
12. "Austüfteln, wie ein herausforderndes Rätsel gelöst wird."		X				
13. "Die Anstrengung, einen schwierigen Endgegner zu besiegen."	X					
14. "In einer Gruppe online oder im selben Raum spielen."		X				
15. "Unter Zeitdruck auf eine aufregende Situation reagieren."				X		
16. "Jedes einzelne sammelbare Objekt in einem Gebiet aufsammeln."			X			
17. "Sich umschaun und einfach die Landschaft genießen."		X				
18. "Sich während hohen Geschwindigkeiten noch unter Kontrolle zu haben."			X			
19. "Erarbeiten einer vielversprechenden Strategie, die als nächstes ausprobiert werden soll."		X				
20. "Die Erleichterung bei der Flucht in einen sicheren Bereich."		X				
21. "Das Besiegen eines starken <u>menschlichen</u> Gegners im direkten Kampf."			X			
22. "Sich mit anderen Spielern online oder im selben Raum unterhalten."		X				
23. "Das letzte fehlende Stück zur Vervollständigung einer Sammlung finden."			X			
24. "Von einem hohen Felsvorsprung herabhängen."		X				
25. "Sich wundern, was sich hinter einer verschlossenen Tür befindet."	X					
26. "Sich ängstlich, erschrocken oder beunruhigt fühlen."			X			
27. "Selbst herauszufinden, was zu tun ist."		X				
28. "Eine anstrengende Herausforderung nach vielfach missglückten Versuchen abschließen."	X					
29. "Mit Fremden kooperieren."			X			
30. "Ein Spiel zu 100% durchspielen (alles abschließen, das abgeschlossen werden kann)."			X			

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 8 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	----------------	--------------------------

**31. Bitte reihe die folgenden sieben Beschreibungen nach deiner Präferenz von 1 (schlechtestes) bis 7 (bestes):**  
Jede Ziffer darf dabei nur einmal vorkommen.

- 5 Ein Moment von atemberaubender Verwunderung oder Schönheit.
- 1 Ein Erlebnis des angsteinflößenden Terrors, der dich aus den Socken wirft.
- 2 Ein Moment der atemberaubenden Geschwindigkeit bzw. des Schwindelgefühls.
- 6 Der Moment, wenn es „Klick“ in deinem Kopf macht und du ahnst, wie ein schwieriges Puzzle gelöst werden kann.
- 7 Ein Moment des hart verdienten, stark umkämpften Sieges.
- 3 Ein Moment, in dem du eine intensive Verbundenheit zu einem anderen Spieler fühlst.
- 4 Ein Moment der Vollständigkeit oder Vollendung, für die du dich lange bemüht hast.

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 9 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>	
<b>Erweiterte Fragen zum BrainHex-Test</b>							
○ Würdest du mir bitte beschreiben, was genau du an den 3 von dir angeführten Spiele jeweils so genießt?							
○ Kannst du mir jeweils ein Beispiel für die zwei besten Momente beschreiben? Warum sind diese für dich die „besten“ Momente?							
<b>BrainHex Testergebnis – Spielertyp</b>							
<b>Primärer Spielertyp:</b>	<input type="radio"/> Seeker	<input type="radio"/> Survivor	<input type="radio"/> Daredevil	<input type="radio"/> Mastermind	<input checked="" type="radio"/> Conqueror	<input type="radio"/> Socialiser	<input type="radio"/> Achiever
<b>Sekundärer Spielertyp:</b>	<input type="radio"/> Seeker	<input type="radio"/> Survivor	<input type="radio"/> Daredevil	<input checked="" type="radio"/> Mastermind	<input type="radio"/> Conqueror	<input type="radio"/> Socialiser	<input type="radio"/> Achiever
<b>BrainHex Testergebnis – Punkteverteilung</b>							
<b>Spielertyp:</b>	<b>Seeker</b>	<b>Survivor</b>	<b>Daredevil</b>	<b>Mastermind</b>	<b>Conqueror</b>	<b>Socialiser</b>	<b>Achiever</b>
<b>Punkte:</b>	15	1	3	15	18	8	8
--- Zwischenblatt BrainHex-Spielerklassen ---							
<b>Einschätzung der Übereinstimmung mit dem BrainHex-Testergebnis</b>							
Wie würdest du die Übereinstimmung des BrainHex-Testergebnisses mit deinen Vorlieben und Bedürfnissen bei Videospiele einschätzen?				<input checked="" type="radio"/> stimmt voll und ganz überein	<input type="radio"/> stimmt eher überein	<input type="radio"/> stimmt eher nicht überein	<input type="radio"/> stimmt überhaupt nicht überein
<b>Themenüberleitung</b>							
○ Wir haben uns zuvor über deine Einstellung zu Glücksspielen im Casino unterhalten und jetzt auch ein wenig über Videospiele gesprochen. In Amerika gab es unlängst gesetzliche Änderungen, die erstmals sogenannte „Skill-Games“ in Casinos erlauben.							
○ Dazu kurz folgende Erklärung:							

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 10 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>												
<p><b>4) Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten</b></p>																		
<p>„Bisher war die Voraussetzung bei Spielen in Casinos, dass absolut jeder die gleichen Chancen haben muss, zu gewinnen. Egal, ob jemand ein Spiel zum ersten Mal oder zum hundertsten Mal spielt. Nun sind jedoch Spiele erlaubt, bei denen das Spielergebnis von den Fähigkeiten eines Spielers, dem sogenannten „Skill“, abhängen darf. Diesen Fähigkeiten sind grundsätzlich keine Grenzen gesetzt. Das können beispielsweise motorische Fähigkeiten (wie Grob- und Feinmotorik, visuell-motorische Koordination, Reaktionsfähigkeit, Balance-Empfinden, ...), kognitive Fähigkeiten (wie Konzentrationsfähigkeit, vernetztes Denken, Multitasking, Gedächtnis, logisches Denken, räumliche Orientierung, Allgemeinwissen, ...) und andere Formen von Fähigkeiten sein.“</p>																		
<p><b>4.1) Tiefenbefragung</b></p>																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="271 663 891 703">Leitfrage / Erzählimpuls</th> <th data-bbox="898 663 1648 703">Memospalte</th> <th data-bbox="1655 663 1955 703">Aufrechterhaltungsfragen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="271 708 891 919"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Gut. Du hast nun von skill-basierten Spielen gehört. Möchtest du mir sagen, woran du denkst, wenn du dir die Idee von skill-basierten Spielen durch den Kopf gehen lässt?</li> </ul> </td> <td data-bbox="898 708 1648 919"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Würden dich Skill-basierte Spiele reizen?</li> <li><input type="radio"/> Wie stellst du dir diese Spiele vor?</li> <li><input type="radio"/> Hast du vielleicht eine beispielhafte Idee eines skill-basierten Spielkonzepts <b>YYY</b> im Kopf? ... Versuche, die Frage <b>XXX</b> anhand deines Spiels <b>YYY</b> durchzudenken.</li> </ul> </td> <td data-bbox="1655 708 1955 1377" rowspan="4"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Fallen dir noch weitere Punkte ein?</li> <li><input type="radio"/> Könntest du das noch näher erklären?</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="271 924 891 1078"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Angenommen, du bist jetzt im Casino und stößt auf ein solches Spiel: was müsste es bieten, um dich zu begeistern?</li> </ul> </td> <td data-bbox="898 924 1648 1078"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was müssten Skill-basierte Spiele auf jeden Fall mitbringen, damit sie dich ansprechen?</li> <li><input type="radio"/> Was wäre notwendig, damit du das Spiel öfter – vielleicht sogar regelmäßig – bespielst?</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="271 1083 891 1222"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wenn du weiterhin an skill-basierte Spiele denkst: Was würde dich bei diesen Spielen absolut enttäuschen?</li> </ul> </td> <td data-bbox="898 1083 1648 1222"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was dürfte bei den Spielen auf keinen Fall eintreten?</li> <li><input type="radio"/> Was wären Gründe dafür, dass du diese Spiele nicht spielen würdest?</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="271 1227 891 1377"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wie (wenn überhaupt) würde sich deine Einstellung, ins Casino zu gehen ändern, wenn es plötzlich skill-basierte Spiele im Casino gibt?</li> </ul> </td> <td data-bbox="898 1227 1648 1377"> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Würdest du dadurch öfter / weniger oft ins Casino gehen?</li> <li><input type="radio"/> Würde es andere Gründe in dir erwecken, ins Casino zu gehen?</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>							Leitfrage / Erzählimpuls	Memospalte	Aufrechterhaltungsfragen	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Gut. Du hast nun von skill-basierten Spielen gehört. Möchtest du mir sagen, woran du denkst, wenn du dir die Idee von skill-basierten Spielen durch den Kopf gehen lässt?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Würden dich Skill-basierte Spiele reizen?</li> <li><input type="radio"/> Wie stellst du dir diese Spiele vor?</li> <li><input type="radio"/> Hast du vielleicht eine beispielhafte Idee eines skill-basierten Spielkonzepts <b>YYY</b> im Kopf? ... Versuche, die Frage <b>XXX</b> anhand deines Spiels <b>YYY</b> durchzudenken.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Fallen dir noch weitere Punkte ein?</li> <li><input type="radio"/> Könntest du das noch näher erklären?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Angenommen, du bist jetzt im Casino und stößt auf ein solches Spiel: was müsste es bieten, um dich zu begeistern?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was müssten Skill-basierte Spiele auf jeden Fall mitbringen, damit sie dich ansprechen?</li> <li><input type="radio"/> Was wäre notwendig, damit du das Spiel öfter – vielleicht sogar regelmäßig – bespielst?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wenn du weiterhin an skill-basierte Spiele denkst: Was würde dich bei diesen Spielen absolut enttäuschen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was dürfte bei den Spielen auf keinen Fall eintreten?</li> <li><input type="radio"/> Was wären Gründe dafür, dass du diese Spiele nicht spielen würdest?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wie (wenn überhaupt) würde sich deine Einstellung, ins Casino zu gehen ändern, wenn es plötzlich skill-basierte Spiele im Casino gibt?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Würdest du dadurch öfter / weniger oft ins Casino gehen?</li> <li><input type="radio"/> Würde es andere Gründe in dir erwecken, ins Casino zu gehen?</li> </ul>
Leitfrage / Erzählimpuls	Memospalte	Aufrechterhaltungsfragen																
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Gut. Du hast nun von skill-basierten Spielen gehört. Möchtest du mir sagen, woran du denkst, wenn du dir die Idee von skill-basierten Spielen durch den Kopf gehen lässt?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Würden dich Skill-basierte Spiele reizen?</li> <li><input type="radio"/> Wie stellst du dir diese Spiele vor?</li> <li><input type="radio"/> Hast du vielleicht eine beispielhafte Idee eines skill-basierten Spielkonzepts <b>YYY</b> im Kopf? ... Versuche, die Frage <b>XXX</b> anhand deines Spiels <b>YYY</b> durchzudenken.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Fallen dir noch weitere Punkte ein?</li> <li><input type="radio"/> Könntest du das noch näher erklären?</li> </ul>																
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Angenommen, du bist jetzt im Casino und stößt auf ein solches Spiel: was müsste es bieten, um dich zu begeistern?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was müssten Skill-basierte Spiele auf jeden Fall mitbringen, damit sie dich ansprechen?</li> <li><input type="radio"/> Was wäre notwendig, damit du das Spiel öfter – vielleicht sogar regelmäßig – bespielst?</li> </ul>																	
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wenn du weiterhin an skill-basierte Spiele denkst: Was würde dich bei diesen Spielen absolut enttäuschen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Was dürfte bei den Spielen auf keinen Fall eintreten?</li> <li><input type="radio"/> Was wären Gründe dafür, dass du diese Spiele nicht spielen würdest?</li> </ul>																	
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Wie (wenn überhaupt) würde sich deine Einstellung, ins Casino zu gehen ändern, wenn es plötzlich skill-basierte Spiele im Casino gibt?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Würdest du dadurch öfter / weniger oft ins Casino gehen?</li> <li><input type="radio"/> Würde es andere Gründe in dir erwecken, ins Casino zu gehen?</li> </ul>																	

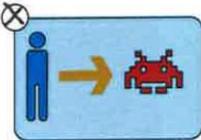
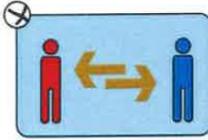
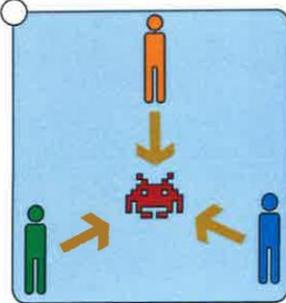
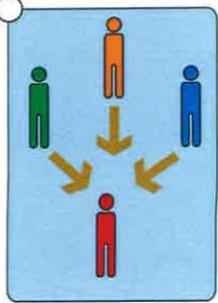
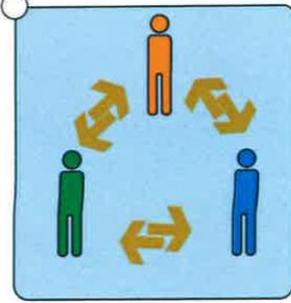
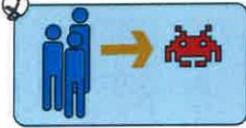
	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 11 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	-----------------	--------------------------

**4.2) Skill vs. Glück**

**Ordne bitte die folgenden drei Spielarten im Casino nach deiner Präferenz von 1 (am wenigsten gern) bis 3 (am liebsten):**  
 Jede Ziffer darf dabei nur einmal vorkommen.

- 1 Games of Chance** – Spiele, deren Spielergebnis ausschließlich vom Glück abhängt  
*(traditionelle Glücksspielautomaten)*
  
- 2 Hybrid Games** – Spiele, die größtenteils auf Glück basieren, deren Spielergebnis jedoch teilweise durch die Fähigkeiten des Spielers beeinflussbar ist  
*(z.B. Bonusspiele, bei denen die Höhe des Gewinns positiv durch gute Spielleistung beeinflusst wird)*
  
- 3 Games of Skill** – Spiele, deren Spielergebnis größtenteils von den Fähigkeiten des Spielers abhängen  
*(Spiele, die direkt gegen eine Maschine und/oder gegen einen menschlichen Gegner gespielt werden und die Spielleistung über das Spielergebnis bestimmt)*

**Welche der folgenden Spielkonstellationen würden dich bei skill-basierten Spielen im Casino am meisten ansprechen?**  
 Mehrfachauswahl möglich.

<p>Mensch gegen Maschine</p> 	<p>Mensch gegen Mensch</p> 	<p>Mehrere individuelle Spieler gegen die Maschine</p> 	<p>Mehrere individuelle Spieler gegen einen Spieler</p> 	<p>Jeder gegen jeden</p> 
<p>Gruppe gegen die Maschine</p> 	<p>Gruppe gegen Gruppe</p> 			

	Interviewleitfaden	Tiefeninterview	Masterthesis	Michael Russ	Seite 12 von 12	Interview Nr.: <b>06</b>
---	--------------------	-----------------	--------------	--------------	-----------------	--------------------------

### 5) Allgemeine Fragen

**Wie häufig warst du in den letzten Jahren in etwa im Casino?**

- Wöchentlich
- Monatlich
- Alle paar Monate
- Jährlich
- Seltener als jährlich
- Nie

**Wie oft warst du in deinem gesamten Leben schon etwa im Casino?**

5 mal

**Bitte gib an, welche der folgenden Dinge du bei Glücksspielen bevorzugst.**  
Für jede Zeile ist nur eine Auswahl möglich.

Option A		Option B
Glücksspiele im Casino	<input type="radio"/> stimme klar für A — <input checked="" type="radio"/> bevorzuge eher A — <input type="radio"/> ist mir gleichgültig — <input type="radio"/> bevorzuge eher B — <input type="radio"/> stimme klar für B	Andere Glücksspiele
Table Games	<input type="radio"/> stimme klar für A — <input checked="" type="radio"/> bevorzuge eher A — <input type="radio"/> ist mir gleichgültig — <input type="radio"/> bevorzuge eher B — <input type="radio"/> stimme klar für B	Elektronische Spiele
Sich auf Glück verlassen	<input type="radio"/> stimme klar für A — <input type="radio"/> bevorzuge eher A — <input type="radio"/> ist mir gleichgültig — <input type="radio"/> bevorzuge eher B — <input checked="" type="radio"/> stimme klar für B	Seinen Skill beweisen
Motorische Fähigkeiten	<input type="radio"/> stimme klar für A — <input checked="" type="radio"/> bevorzuge eher A — <input type="radio"/> ist mir gleichgültig — <input type="radio"/> bevorzuge eher B — <input type="radio"/> stimme klar für B	Kognitive Fähigkeiten

**Vorname:** Joachim

**Nachname:** [REDACTED]

**Geburtsjahr:** 1994

**Geschlecht:**  Weiblich  
 Männlich

**Berufsstand:**  Selbständig / Vollzeit oder Teilzeit berufstätig  
 Schüler / Student / geringfügig berufstätig  
 Nicht berufstätig (und nicht Schüler / Student)

**Abschlussfrage:**

*Vom Interviewer auszufüllen*

Akquise des Interviewpartners: Fleißig Bekannter

Ort des Interviews: Bei sich zu Hause

Uhrzeit bei Interview Start: 19<sup>35</sup>

Uhrzeit bei Interview Ende: 21<sup>20</sup>

Netto Dauer des Interviews: 1:47:45

## ANHANG E: TRANSKRIPT EINES AUSGEWÄHLTEN INTERVIEWS

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 1 von 14
<p><b>Legende:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (1) I: Text orange → Aussagen des Interviewers</li> <li>• (2) B: Text schwarz → Aussagen des Befragten</li> <li>• &lt;&lt;&lt; Text grau &gt;&gt;&gt; → Zwischentext / Anmerkungen</li> <li>• Text gelb markiert → Statements „Casinobesuch Allgemein“</li> <li>• Text grün markiert → Statements „Elektronische Glücksspielautomaten“</li> <li>• Text hellblau markiert → Statements „Videospiele“</li> <li>• Text grau markiert → Statements „Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten“</li> </ul> <p><b>1) Casinobesuch Allgemein</b></p> <p>(1) I: Alles klar. (...) Und zwar würde ich ganz am Anfang gleich einmal, so zum Einstieg, ein bisschen über Casinos und Casinobesuche im Allgemeinen mit dir reden. Und da wäre die erste Frage eben, ganz allgemein, welche Erfahrungen du bisher mit dem Glücksspiel gemacht hast. Also dem Spielen um Geld. #00:00:27-0#</p> <p>(2) B: Mhm (bejahend). Okay, also ein paar Casinobesuche habe ich schon hinter mir. Also die meisten waren einfach im Zuge, irgendwie mit Freunden, dass du sagst "Ja, schauen wir einmal ins Casino" oder so. Das erste Mal war das dann glaube ich bei mir im Casino Mond. Aber das war recht unspektakulär. Da habe ich halt irgendwie einmal ein paar Euro in so einen Automaten hineingeworfen, ein bisschen Roulette gespielt, ein bisschen Black Jack, vielleicht in Summe, weiß nicht, 40 oder 50 Euro einmal gesetzt, wieder relativ bei Null ausgestiegen, ja. Und was ich sonst auch noch so in Sachen Casino erlebt habe, war, dass ich eben bei Poker-Turnieren einmal mitgemacht habe. Bei so einem Free-Roll im Casino Graz, das ich dann sogar überraschenderweise gewonnen habe und dann wieder weiter / also als Gewinn war da halt ein Ticket für das nächsthöhere Turnier, wo man sonst schon 100 Euro Einsatz zahlen müsste. Also der Preis. Und dort dann halt katastrophal versagt, aber war halt einmal eine Erfahrung wert. Und sonst, ja, also, wie gesagt, so Roulette, Black Jack und einfach solche Geschichten. Und hin und wieder einmal vielleicht einen Einarmigen Banditen und so weiter und sonst habe ich eigentlich im Casino noch nicht viel probiert, in der Richtung, andere Spiele. #00:01:40-7#</p> <p>(3) I: Wie oft, in Summe, warst du in einem Casino? #00:01:46-8#</p> <p>(4) B: Also ich würde sagen, so vier bis fünf Mal. Also irgendetwas in der Größenordnung. Könnte tendenziell vielleicht sogar ein bisschen mehr sein. Aber sagen wir mal, so fünf Mal. #00:01:56-7#</p> <p>(5) I: Welche Casinos? #00:01:59-4#</p> <p>(6) B: Das waren eben das Mond, dann Casino Graz und das Alpha-Card-Casino in Puntigam. #00:02:07-8#</p> <p>(7) I: Okay. Alles klar. (...) Und, wenn du / kannst du dich an einen typischen Casinobesuch erinnern und versuchen, dich ein bisschen in den hineinzuversetzen? Hast du da einen im Kopf? #00:02:24-6#</p> <p>(8) B: Ja, also, ich würde sagen, das ist sicher der, wo ich das Pokerturnier gespielt habe, weil auf den habe ich mich auch ein bisschen intensiver vorbereitet und dann auch eben auch ernsthaft an das ganze herangegangen und ja, dort sind wir halt eigentlich eh komplett overdressed hineingegangen, mit Anzug, Fliege und was weiß der Teufel, was alles. Und ja, da war der Abend halt recht, sage ich einmal, luxuriös halt und dann haben wir uns auch so von den Getränken her ein bisschen was gegönnt und ja, also eigentlich bin ich dann speziell für das Pokerturnier dort hingegangen und das hat eh ziemlich lange gedauert, glaube drei Stunden oder so, haben wir das gemeinsam durchgezogen. Und ja, war eigentlich ganz lustig, ein paar nette Leute halt kennengelernt so durch das, im Zuge von dem und ja. Jetzt wirklich sonst spezielle Erinnerungen habe ich eigentlich sonst an den Abend jetzt nicht, aber ja. #00:03:26-2#</p> <p>(9) I: Okay. Hast du andere Sachen dort nachher auch noch gemacht bei dem Abend? Oder war dieser Abend wirklich rein Pokerturnier? #00:03:33-0#</p> <p>(10) B: Ja, also, ich glaube, im Vorhinein, bevor es losgegangen ist, habe ich dann noch vielleicht so 15 Minuten Black Jack gespielt oder so, aber nicht wirklich noch etwas anderes dann. Und zum Schluss war es dann eh schon halb eins, eins in der Früh und dann sind wir heim, als das vorbei war. #00:03:52-0#</p> <p>(11) I: Okay. Mit wem warst du dort? #00:03:55-3#</p> <p>(12) B: Bis jetzt bin ich eigentlich Casino immer mit guten Freunden einmal gegangen, die auch immer gesagt haben / es ist eigentlich immer recht spontan gekommen, dass wir so gesagt haben "Ja, gehen wir ins Casino" und dann so "Ja, passt. Wann gehen wir?", "Nächstes Wochenende?", "Ja, okay" und dann hat sich das halt so ergeben. Außer halt das eine Mal beim Pokerturnier, da habe ich mich vorher schon ein bisschen erkundigt, was es dann alles gibt. Und das war dann eben ein Free-Roll, wo man keinen Einsatz zahlen muss. Und gerade am Anfang, weil ich das noch nie gemacht habe, wollte</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 2 von 14
<p>ich da dann auch nicht weiß Gott, wie viel Geld investieren. Weil bei Pokerturnieren sind normalerweise schon recht höhere Einsätze, ja. Und das hat sich dann halt meist immer recht spontan ergeben. #00:04:33-7#</p>			
<p>(13) I: Okay. Und hast du / das war wahrscheinlich ein besonderer Casinobesuch, nehme ich einmal an. Also so ein Pokerturnier und so wirst du nicht jedes Mal haben. Hast du einen Casinobesuch, wo du jetzt so wirklich sagen würdest "Das ist ein repräsentativer Casinobesuch. Das ist so der durchschnittliche Casinobesuch, den ich mir vorstelle"? #00:04:53-7#</p>			
<p>(14) B: Ja, ich glaube, da könnten wir am ehesten noch das Mond einordnen, weil / da haben wir uns zwar auch gesagt, dass wir speziell an dem Abend da hinfahren, aber jetzt nicht irgendwie besonders darauf vorbereitet. Da sind wir einfach so unterwegs gewesen und sind als erstes ins Casino gegangen, nachher dann noch wo anders hin. Und ja, da sind wir dann hinein, haben dann ein bisschen mit den Automaten halt gespielt und da waren wir vielleicht zwei Stunden dort und dann noch eine Kleinigkeit getrunken noch, also jetzt irgendwie ohne Aufregung jetzt einfach einmal alles ein bisschen ausprobiert. Und nicht weiß Gott, was für Geldbeträge gesetzt. Das wäre für mich so der durchschnittliche Casinobesuch. #00:05:35-3#</p>			
<p>(15) I: Kannst du da vielleicht noch ein bisschen mehr ausholen, sodass du sagst: "So ist es dazu gekommen, dass wir ins Casino gehen" und "In etwa das haben wir gemacht, das haben wir gemeinsam gemacht, das haben wir allein gemacht" und so ein bisschen allgemein beschrieben, wie dieser Abend verlaufen ist? #00:05:51-0#</p>			
<p>(16) B: Also vom Mond jetzt in dem Fall? #00:05:53-4#</p>			
<p>(17) I: Genau, ja. #00:05:53-0#</p>			
<p>(18) B: Mhm (bejahend). Ja, also, das war damals noch mit / das ist schon ein bisschen länger her. Ich glaube, das war sogar mein erster Casinobesuch, wenn ich mich nicht täusche. Mit ein paar HTL-Kollegen und ja, da haben wir halt gesagt "Ja, wir wollen irgendetwas machen. Zusammen mit den Klassenkameraden" und dann haben wir gesagt, das wäre einmal sicher etwas Besonderes, das können wir machen. Und ja, dann sind wir dann zusammen eben zu dem Casino gefahren. Das war die erste Station an dem Abend. Und ja, einfach sich ein bisschen umgeschaut. Vor allem, wenn man das erste Mal ist, schaut man mal ein gewisses Zeitchen, bevor man irgendetwas macht. (...) Ja, dann war an dem Abend nicht sonderlich viel los. Da haben auch nicht alle Stationen offen gehabt. Also, da hat es mehrere so Roulette-Tische gegeben und Black Jack. Und da sind an dem Abend glaube ich nur die mit den niedrigsten Einsätzen dann offen gewesen. Das hat für uns dann eigentlich eh genau gepasst. Aber da haben wir uns am Anfang dann auch direkt noch nicht hin getraut, sondern eher einmal dieses Unpersönliche, also die Automaten und das alles. Ja, und dort, keine Ahnung, einmal 20 Euro oder so, schön langsam einmal verbraucht und einer von uns hat dann sogar 60 Euro gewonnen oder so. Also, der ist mit einem dicken Plus dann wieder heimgefahren // #00:07:06-5#</p>			
<p>(19) I: Aus einem Automaten? #00:07:07-9#</p>			
<p>(20) B: Ja genau. Das war bei einem Automaten. (...) Ja, es hat eigentlich eh so keiner recht gewusst, wie die funktionieren. Da sind irgendwie irgendwelche Dinger herumgefliegen und ja, irgendwann hat einer dann einmal Geld gewonnen. Und ja, den restlichen Abend sind wir halt ein bisschen von Station zu Station gegangen. Ein bisschen Roulette, ein bisschen Black Jack, nichts Weltbewegendes. Und sonst hat es dann glaube ich auch noch Live Musik gegeben, wenn ich mich recht erinnern kann. Die haben wir uns dann auch noch ein bisschen angehört dann. Und als wir das dann eigentlich alles hinter uns gehabt haben / dann, manche sind mit einem kleinen Minus ausgestiegen, der andere eben mit einem bisschen Plus und das war es dann eigentlich. Dann sind wir wieder zurück zum Auto und dann in irgendeinen Buschenschank oder so, wenn ich mich recht erinnern kann, in Slowenien und ja, so ist der Abend dann verlaufen. #00:07:58-6#</p>			
<p>(21) I: Du hast ja gerade vorher gesagt, ihr wart, glaube ich, Großteils zumindest, das erste Mal im Casino? #00:08:05-1#</p>			
<p>(22) B: Ja, also es hat schon manche Leute gegeben, die waren schon mal im Casino, aber der Großteil, würde ich schon sagen, dass sie das erste Mal waren, ja. #00:08:12-9#</p>			
<p>(23) I: Und (...) für mich hat sich das so angehört, als seid ihr hineingegangen und du hast, glaube ich, erwähnt: "Da sind die Tische gewesen, so mit den Leuten dort" und du hast, sofern ich das richtig verstanden habe, eher gesagt, dass ihr zuerst einmal eher zu den UNPERSÖNLICHEREN Alternativen gegangen seid? #00:08:32-0#</p>			
<p>(24) B: Ja. Ja es ist ja am Anfang relativ einschüchternd, wenn du einmal ins Casino hineingehst und du siehst die ganzen Leute, die dort spielen. Und du glaubst, ja, die sind schon ewig dort und du willst halt auch nicht hingehen, weil du halt irgendeine Regel nicht so richtig kennst, oder nicht weißt, wie man da halt umgeht mit der ganzen Situation. Ich meine, das würde ich sagen, das ist beim Poker ja noch viel ärger, weil da gibt es ja so gewisse Verhaltensregeln am Tisch, die man beachten muss, damit man ernst genommen wird, sozusagen. Und ja, das / wenn du das erste Mal im Casino bist, willst du auch nicht direkt zu irgendeinem Casino gehen und dein Geld rüber werfen und sagen "So, jetzt gehen wir's an", sondern</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 3 von 14
<p>ja, am Anfang gehst du halt einmal zu den Automaten, schaust dir das ganze einmal an, bis du dich einmal ein bisschen akklimatisiert hast, sage ich. Und dann, wenn du halt dann sagst "Ja, jetzt gehen wir zusammen halt einmal Roulette spielen" oder so, und dann fängst du halt einmal mit fünf Euro an oder so. Ja. (...) Und ich weiß nicht, ob das bei jedem so ist, aber zumindest bei mir war das halt so, dass ich das ganze einmal so beobachten habe müssen, bevor ich dann jetzt wirklich selbst einmal zu spielen anfangen. #00:09:38-0#</p>			
<p>(25) I: Und wie ist das dann nachher gewesen, wenn du jetzt hineingekommen bist und das ist eigentlich alles neu für dich und du siehst dort irgendwelche Tische und Automaten und dann hast du gemeint, du hast am Anfang einmal eher so ein bisschen zugeschaut. #00:09:51-9#</p>			
<p>(26) B: Ja genau. #00:09:52-6#</p>			
<p>(27) I: Und wie hast denn du / wie würdest du nachher den Prozess beschreiben, wo du jetzt einmal zugeschaut hast und dann einmal gespielt hast und dann einmal das Spiel kennengelernt hast und so weiter. Vielleicht auch, wie es dir dabei gegangen ist, jeweils. #00:10:04-8#</p>			
<p>(28) B: Ja, also am Anfang / also es ist einmal, wenn du hineinkommst, schaust du zuerst einmal, da schaut alles recht so prunkvoll aus und es glänzt alles und bi-ba-bo. Ja, und dann habe ich mich mal irgendwann zu so einem Tisch dazu gestellt, ein bisschen geschaut und was mich dort dann überrascht hat, ist, wie locker da das Geld bei manchen eben sitzt. Also, da hat es Leute gegeben, die da so mit einem Päckchen 100er gegessen sind und die nach der Reihe halt hinausgeworfen haben und, ja. Das war dann in dem Moment ein bisschen einschüchternd wieder, sodass ich mir gedacht habe "Passt, ich gehe jetzt einmal zu den Automaten" und ja, also, ich bin es dann halt immer ein bisschen ruhiger angegangen, weil ich es nicht übertreiben wollte. Ich habe mich nicht so gut auskennen, aber, so die typischen Leute, die dort sonst so unterwegs sind, die haben schon eher echt um etwas gespielt, wo es um etwas gegangen ist. Also nicht jetzt nur zur Gaude, sondern da sind schon höhere Beträge im Spiel gewesen. #00:11:00-8#</p>			
<p>(29) I: Okay. Kannst du dich noch ein bisschen erinnern, wie das war, als du dann das erste Mal dich dann wirklich vor den Automaten hingesetzt hast und das erste Mal gespielt hast, an dem Automaten? #00:11:12-2#</p>			
<p>(30) B: Ja, also beim Automaten, sage ich einmal, das war jetzt nicht SO ungewohnt, weil so das ganze irgendwie so / kennt man ja irgendwie so von den alten Spieleautomaten, noch wie das abläuft. Du wirfst halt deine Münze hinein und drückst halt irgendetwas und wartest auf das Ergebnis dann halt. Und das Ganze erinnert halt ziemlich an die ganzen alten Arcade-Automaten und Flipper und was es da sonst so alles gegeben hat. Und von dem her war das halt nichts Ungewöhnliches und wie so ein Automat funktioniert, so ungefähr zumindest, das weiß man ja in der Regel ja. Also, (...) da habe ich mich dann halt hingesetzt, habe einfach ein paar Mal gedrückt geschaut, was passiert ist und dann einigermaßen so die Regeln dahinter verstanden. Nicht 100-prozentig, mit den ganzen Multiplikatoren und was es da sonst noch alles gibt, aber ja, das war halt jetzt einmal so einigermaßen ein gewohntes Gebiet. Und, es ist aber auch jetzt nicht, für mich zumindest jetzt, nicht sonderlich interessant gewesen. Also, man kann das schwer selbst beeinflussen, was da eben passiert und deswegen, weiß nicht, haben wir vielleicht eine Viertelstunde gespielt, maximal. Und sind dann eben weitergegangen. #00:12:16-0#</p>			
<p>(31) I: Wenn du jetzt wieder, vielleicht jetzt nicht unbedingt auf den Automaten denkst, sondern wieder auf den Casinobesuch im Ganzen: Hast du da Dinge gemerkt, die dich stören bei so einem Casinobesuch? #00:12:35-4#</p>			
<p>(32) B: Also es / gestört / es hat mich eigentlich nicht wirklich irgendetwas gestört. Ich meine, was beim Mond eigentlich ein Sonderfall war, dass dort die Leute sehr legere gekleidet sind, was so beim Casino Austria in Graz da nicht durchgehen würde. Weil da sind echt Leute in schlapper Hose, irgend solchen Tank Tops herumgelaufen, wo ich gedacht habe "Ah, das hätte ich mir auch nicht vorgestellt bei einem Casino", aber sonst eigentlich wäre mir jetzt nichts aufgefallen, was mich in irgendeiner Weise gestört hätte. #00:13:07-6#</p>			
<p>(33) I: Mhm (bejahend). Oder irgendetwas, bei dem du dich unwohl gefühlt hast? Oder etwas, das dich vielleicht sogar genervt hat? #00:13:16-3#</p>			
<p>(34) B: Das würde ich gar nicht sagen. Also, das einzige, wo ich eben am Anfang schon angeschnitten habe ein bisschen, wo mir unwohl war, wo dann so viel Geld im Spiel war, dass die Leute dann eben so mit dem Geld durch die Gegend geworfen haben und ich mir gedacht habe: "Aha, bin ich da jetzt richtig oder wie schaut das da aus? Muss man da jetzt so viel Geld haben oder kann man da jetzt auch mit kleinen Einsätzen spielen?" Also wie gesagt, so ein bisschen eingeschüchtert eben. Aber sonst, das Personal zumindest war sehr freundlich, also / sonst hat mich da nicht wirklich etwas gestört. Also hätte ich keine negative Erfahrung sonst mitgenommen. #00:13:52-9#</p>			
<p>(35) I: Und auf der anderen Seite, das Gegenteil: Gibt es irgendetwas, was dir besonders positiv an einem Casinobesuch auffällt oder was dir gefällt bei einem Casinobesuch? #00:14:08-4#</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 4 von 14
<p>(36) B: Ja, also, es ist erstens einmal etwas, das man nicht so oft macht. Also von dem her schon etwas Besonderes. Also zumindest für mich, ich bin da jetzt nicht so der regelmäßige Casinogeher. Und wenn ich dann gehe, ist es schon etwas Besonderes. Die Live Musik eigentlich. Das war auch ganz nett, weil mit dem habe ich nicht gerechnet, dass dort etwas ist. Und von dem her war das dann mehr als jetzt nur so der Standard-Casinoabend für mich, sondern du hast so eine musikalische Unterhaltung gehabt, hast etwas getrunken. Ich glaube, gegessen haben wir dann sogar auch noch etwas, wenn ich mich recht erinnern kann. Ja, und das Gesamtpaket war in Summe eigentlich schon nicht schlecht und ja, also, weil es der erste Casinobesuch war, dann auch eben etwas Besonderes. Ja, also, ist mir eigentlich schon recht positiv in Erinnerung geblieben, der ganze Abend. #00:14:54-4#</p>			
<p>(37) I: Okay. Was sind so deine Lieblingsbeschäftigungen in so einem Casino? #00:14:59-4#</p>			
<p>(38) B: Also Poker, muss ich sagen, so von den Spielen, ist mir eigentlich das Liebste. Das habe ich halt an dem Abend noch nicht gemacht. Weil ich da einfach das Gefühl habe, dass man dort noch am meisten das ganze irgendwie in der eigenen Hand hat und, dass da ein bisschen Taktik dahinter ist und ja, weil man das beeinflussen kann. Und sonst, Black Jack spiele ich recht gern und Roulette fasziniert mich jetzt irgendwie nicht so. Das habe ich schon hin und wieder einmal gespielt, ist jetzt aber nichts, das mich irgendwie vom Hocker haut. Also ich würde sagen, so von den klassischen Casinospiele so Black Jack oder so, was ich am liebsten spiele. #00:15:32-0#</p>			
<p>(39) I: Warum nicht Roulette? #00:15:33-6#</p>			
<p>(40) B: Ich weiß nicht. Also (...) es ist jetzt schwer zu beschreiben. Es macht mir irgendwie nicht so einen Spaß, weil, ja, also das ist halt hochriskant, auf irgendwelche Zahlen setzen und da hat man das Gefühl "Ja, da gewinnt man sowieso nichts" und das andere ist dann halt wie so ein Münzwurf, im Prinzip. Wenn du auf Schwarz oder Rot halt setzt, wobei der Münzwurf halt eh noch übertrieben ist, weil im Endeffekt sind die Chancen eh geringer als 50 Prozent, dass du gewinnst. Und ja, von dem her hat mich das jetzt nicht wirklich so gereizt. Keine Ahnung, das // #00:16:08-1#</p>			
<p>(41) I: Warum? Was reizt dich nicht? Oder was fehlt dir da? #00:16:11-4#</p>			
<p>(42) B: Ja, also ich finde, dass mich ein Glücksspiel reizen kann, muss ich irgendwie realistische Gewinnchancen haben. Also, ich muss das Gefühl haben, vielleicht, dass ich es ein bisschen beeinflussen kann. Vielleicht mehr, als nur auf irgendeine Farbe setzen kann oder eine Zahl. Und ja, eben, dass man eine Gewinnchance hat, wo man sagt "Ja, das, da habe ich das Gefühl, da kann ich auch was gewinnen und das ist jetzt nicht fifty-fifty oder schlechter", obwohl es wahrscheinlich beim Black Jack auch nicht viel anders ist, aber das ist halt so mein subjektives Gefühl, dass man beim Roulette recht schlechte Chancen hat, dass man da positiv aussteigt. #00:16:51-8#</p>			
<p>(43) I: Okay. Gibt es irgendetwas, wenn du eben jetzt an einen Casinobesuch denkst, wo du sagst, "Das würde ich mir wünschen. Das würde mich wirklich begeistern"? #00:17:05-1#</p>			
<p>(44) B: Also etwas, das es nicht gegeben hat? #00:17:11-1#</p>			
<p>(45) I: Oder vielleicht etwas, das es noch GAR nicht gibt. Ganz egal, wenn du dir alles aussuchen könntest, was du wolltest. #00:17:18-0#</p>			
<p>(46) B: Ja, also so Poker Free-Rolls hätte ich gerne mehr. Also das gibt es jetzt ja leider nicht mehr, oder zumindest im Casino Graz, soweit ich weiß. Ich meine, ich kann mir schon vorstellen, warum: das wir halt Kosten verursacht haben und nicht wirklich einen Gewinn einbringen, weil da spielen dann doch sehr viele Leute und du brauchst viele Kartengeber, ja. Aber das wäre etwas, das ich mir öfters spielen würde, weil dann würde ich sicher öfters ins Casino gehen auch. Einfach, weil ich gern hin und wieder mal eine Runde Poker spiele und so beim Alpha ist es so, dass glaube ich der Buy-In für die kleinsten Turniere schon 30 Euro oder so sind. Und wenn man das dann regelmäßig macht, vor allem als Student geht das dann doch schon ins Geld und ja. Also, das wäre noch ganz nett. (...) Ist klar, dass das jetzt nicht irgendwie so das Hauptaugenmerk für ein Casino ist, dass man halt so gratis Veranstaltungen startet, aber das wäre für mich halt persönlich ganz nett. Ja, und sonst (...) was könnte man sonst noch machen (...) (nachdenkend), ja irgendwie, weiß ich nicht, ob das vielleicht so etwas für die Zukunft wäre oder irgend solche eSport-Geschichten, falls das das Casino jemals anbietet. Weiß ich nicht, ob da das Casino der richtige Ort für das wäre, aber sowas könnte ich mir auch vorstellen, dass es einmal ganz interessant wäre, sowas auszuprobieren. Also, wo man dann Einsätze hat, keine Ahnung, welches Spiel das auch immer ist, Half-Stone oder irgendetwas, wo man gegeneinander spielen kann, oder gegen das Casino, irgendwie, und dann auch etwas gewinnen kann. Auch mit Spielen, die man von anderswo her vielleicht dann schon kennt. Also ja, das sind so die Sachen, die ich mir vielleicht vorstellen könnte, die mich reizen würden, aber ja. #00:19:05-1#</p>			
<p>(47) I: Okay, das ist ein interessanter Ansatz. #00:19:08-3#</p>			
<p>(48) B: Ja eh. Aber ich glaube auch nicht, dass das wirklich realistisch ist für die Zukunft. Schauen wir mal. #00:19:12-5#</p>			
<p>(49) I: Warum? #00:19:13-1#</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 5 von 14
<p>(50) B: Ja, ich weiß nicht. Ich glaube nicht, dass eSports jetzt so das Medium für das Casino ist. (...) Ja, vor allem wüsste ich auch nicht, wie das Ganze dann technisch gegen das Casino ablaufen sollte. Ja, das ist halt eher alles, wo irgendwie Person gegen Person antritt und ja. Also, da müsste man sich noch genauer überlegen, wie das zu realisieren ist. #00:19:39-9#</p>			
<p>(51) I: Okay. Wenn ich dich fragen würde, so nach einem kurzen Statement, nach einer kurzen Aussage, warum du ins Casino gehst überhaupt, was wäre das? #00:19:52-7#</p>			
<p>(52) B: Ja, es ist zum einen so die Aussicht, dass man möglicherweise etwas gewinnen könnte. Das lockt glaube ich sicher viele Leute, oder zumindest reizt mich das ein bisschen, dass man denkt, man könnte da jetzt eigentlich, obwohl man Spaß hat, dann zusätzlich auch noch Geld verdienen, dass man sagt, das ist ein bisschen ein Anreiz. Und Glücksspiele haben halt einfach, keine Ahnung, so ein bisschen einen Reiz für sich. Also, einfach, dass du auf irgendetwas zum Beispiel dann setzt oder beim Black Jack irgendwie spielst und einfach dann das Gewinnen an sich. Du freust dich halt einfach, dass du dann gewonnen hast, zum Beispiel. Und du hast dann auch noch den Bonus, dass du dann irgendwelche Sachen vielleicht gewinnst. Und weil ich ja immer zusammen mit Freunden eben in das Casino gegangen bin, so das Gesellschaftliche ein bisschen, dass man da zusammen hingeh. Allein oder so würde ich nie ins Casino gehen, das wäre mir zu fad. Und einfach so das gemeinsame Erlebnis dann. Mancher gewinnt dann wieder etwas und dann probierst du dann halt den auch noch irgendwie zu überbieten, dass du halt mehr gewinnst, als der. Oder so, ja, so als gesellschaftliches Event sehe ich das Ganze. Also das ist so der Grund, einfach, weil es Unterhaltung, nebenbei mit ein bisschen dem Anreiz auf einen Gewinn. Das ist für mich so der Grund, warum ich eigentlich ins Casino gehe. #00:21:08-4#</p>			
<p>(53) I: Okay. Ich glaube, durch das, was du mir jetzt erzählt hast, was dir / wie du vergangene Casinoabende gehabt hast, was dir gefällt an einem Casinoabend, wo du dich vielleicht nicht so wohl fühlst und so weiter, gib mir jetzt glaube ich einen recht guten Einblick darin, wie du über so einen Casinobesuch im Allgemeinen denkst und daher würde ich jetzt auch gleich gerne weitergehen, in den nächsten Schritt, der wiederum mit dem Glücksspiel zu tun hat.</p>			
<p><b>2) Elektronische Glücksspielautomaten</b></p>			
<p>(54) I: Allerdings jetzt in Bezug auf elektronische Glücksspielautomaten. Und da vorher vielleicht noch eine ganz kurze Erklärung, oder Differenzierung zwischen den elektronischen Glücksspielautomaten und den Table Games. #00:22:03-0#</p> <p style="text-align: center;">&lt;&lt;&lt; Erklärung Unterschied Table Games und EGMs &gt;&gt;&gt; bis #00:23:22-4#</p>			
<p>(55) Und jetzt hätte ich eben gerne von dir gerne beschrieben, welche Erfahrungen du jeweils mit elektronischen Automaten und Table Games gemacht hast. #00:23:38-2#</p>			
<p>(56) B: Okay, ja. Ich meine, grundsätzlich muss ich sagen, dass mir eigentlich so die Table Games schon besser gefallen haben oder mehr Spaß gemacht haben, weil am Anfang ist es vielleicht eben ein bisschen einschüchternd, die Table Games und der Automat am Anfang halt, ja. Da geht man hin halt einmal zum Aufwärmen, sozusagen, aber interessanter finde ich dann zumindest die Table Games, wo du dann auch im Kontakt mit anderen Menschen ein bisschen bist und so persönlich, ja, also (...) mit den Automaten, also ich weiß nicht, wenn das wirklich so rein ein Zufallsgenerator nur ist, das langweilt mich dann irgendwann einmal relativ schnell und ich finde das eigentlich gut, so wie du gesagt hast, mit den fixen Wahrscheinlichkeiten, weil es dann doch ein bisschen voraussehbar und berechenbar ist, man vielleicht irgendeine Taktik spielen kann, wenn man sich mit dem Thema beschäftigen will. Also, da kann man dann schon ein bisschen tiefer in die Thematik einsteigen, wogegen dann der Automat wirklich reiner Zufall ist und / manchen Leuten taugt das sicher auch, aber ich finde das nach einer gewissen Zeit halt einfach langweilig und (...) wenn man ehrlich ist: es passiert ja eigentlich dann auch nicht viel, also: Man sitzt vor dem Automaten, zieht ein paar Mal, wartet, was das Ergebnis ist, zieht wieder und das macht man so lange, bis man kein Geld mehr hat oder so viel gewonnen hat (lachend). Ja, also, wäre mir auf Dauer eigentlich zu fad. Deswegen mache ich das am Anfang vielleicht einmal, dass ich ein bisschen hineinkomme in das Ganze und gehe dann aber später nachher wieder zu den Tischen, weil dort für mich einfach dann das interessantere Geschehen ist. Also, erstens, weil man dann im Kontakt mit anderen Leuten ist, es ist doch ein bisschen eine andere Atmosphäre, als wenn man vor dem Computer sitzt, weil man, wenn man sich ein bisschen damit beschäftigt auch ein bisschen Taktik spielen kann, vor allem beim Poker. Ich meine, beim Roulette könnte ich jetzt nicht sagen, ob es dort irgendwie eine Taktik gibt, aber da kenne ich mich auch nicht weiß Gott wie aus. Es wird sicher irgendetwas geben, aber ja, das sind halt die Dinge, die mich dann eher reizen. #00:25:43-5#</p>			
<p>(57) I: Und wenn du jetzt denkst an positive Dinge von so einem Glücksspielautomaten: gibt es irgendwelche (...) Dinge, die dir gefallen? #00:26:00-8#</p>			
<p>(58) B: Also vom Automaten? #00:26:04-1#</p>			
<p>(59) I: Vom Automaten, ja. #00:26:05-6#</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 6 von 14
<p>(60) B: Ja, also, ich meine natürlich: wenn man gewinnt, ist es immer super, da freut man sich und da verbindet man natürlich auch positive Gefühle mit so einem Automaten. Nur, dass man das ganze irgendwie überhaupt nicht selbst in der Hand hat, das (...) ja, positiv. Also ich muss sagen, ich habe bei so einem Automaten noch nie irgendwie etwas Großartiges gewonnen und <b>könnte auch nicht sagen, dass ich jetzt weiß Gott irgendwie eine positive Erinnerung mit einem Automaten hatte</b>. Und dadurch, dass ich nicht so viel Zeit mit denen verbringen, eigentlich (...) könnte ich nicht sagen, dass ich da jetzt weiß Gott wie viele positiven Erfahrungen gesammelt habe. Also, das ist für mich eher, ja, das ist halt da, aber interessiert mich dann auch nach einer gewissen Zeit nicht mehr weiß Gott wie. Ja, gehört zu einem Casino dazu, finde ich, aber ist jetzt nicht unbedingt etwas für mich. #00:26:54-1#</p>			
<p>(61) I: Und wenn du dir jetzt aussuchen könntest / okay, das kann jetzt die Optik betreffen oder das Aussehen, den Spielinhalt oder aber auch das SPIELERLEBNIS: was würdest du bei so einem Automaten ändern, wenn du dir alles aussuchen und wünschen könntest, um dein Spielerlebnis zu verbessern, damit du wirklich BEGEISTERT bist von so einem Gerät? #00:27:24-1#</p>			
<p>(62) B: (lachend) das ist aber schon eine eher schwierige Frage (lachend) (...) Hm, ich meine es gibt / ich muss sagen, ich bin da jetzt ja gar nicht so up to date, was es da wirklich alles für Spiele und Varianten gibt. Da gibt es ja unzählig viele sicher. Ich meine, ich kenne jetzt hauptsächlich die klassischen, die eher die drehenden Rollen haben, wo dann in einer Reihe die Symbole stehenbleiben und wenn man dann ein gewisses Muster hat, dass man irgendetwas gewinnt. Ich meine, das muss ich sagen, finde ich eigentlich recht langweilig (lachend) (...) ja, und sonst (...) <b>ich weiß nicht, wenn man das irgendwie ein bisschen mehr so (...) so Arkade-mäßig machen könnte, also wie die ganz alten Spieleautomaten, wo man eigentlich nicht wirklich etwas gewinnen konnte, sondern einfach so zur Gaude eben gespielt hat. Wenn man das so irgendwie ein bisschen in das Glücksspiel, in den Glücksspielbereich irgendwie transportieren könnte, das wäre eigentlich super</b>. Ich meine, was mir dazu so einfällt, ist: In Italien so die ganzen kleinen Läden, wo man da die Tickets dann gewinnen kann, in Brighton zum Beispiel, muss ich sagen, das hat mir dann wieder gefallen, auch wenn es Automaten sind. <b>Weil das wirklich unterschiedlichste Spiele dann sind, also da, wo man dann irgendwie mit so einem Katapult irgendwo hineinschießen muss oder so und je nachdem, wo man dann irgendetwas trifft, dass man die Tickets kriegt, die man dann einlösen kann, ist ja im Prinzip ja auch ein Glücksspiel. Aber DAS wäre eine Art von Glücksspiel, die mich dann als Automat zumindest weit mehr reizen würde, als jetzt so die klassischen Casino-Automaten</b>. Ja, und (...) <b>weil da einfach dann so mehr kreativere Dinge möglich sind dann mit dem Automaten</b> und (...) ja, das wäre eigentlich so das, was ich mir wünschen würde von so einem Automaten, dass das dann auch für mich irgendwie interessant wäre. (lachend) #00:29:15-7#</p>			
<p>(63) I: Okay. (...) Das sind ja schon ziemlich konkrete Vorstellungen. #00:29:20-2#</p>			
<p>(64) B: Ja, also (lacht), das sind halt so die Dinge, an die ich jetzt vorher nicht gedacht habe, weil du gesagt hast "positive Erfahrungen" mit einem Automaten, weiß du eh, das ist definitiv eine positive Erfahrung mit einem Automaten am Brighton. Da hat es ja, keine Ahnung, 50 bis 100 Meter nach hinten, alles voll mit Automaten, die alle unterschiedliche Minigames haben halt irgendwie. Eben, das ist so der Arcade-Stil, den ich da so meine. So, wie die alten Spielhallen, die dann halt irgendwie noch mit so einem Glückaspekt oder so einem Gewinn eben verbunden sind, das wäre / das würde mich auch ziemlich reizen, als Automaten. #00:30:00-1#</p>			
<p>(65) I: Okay. Ja cool. (...) Ich habe im Rahmen meiner Masterarbeit nach Motiven gesucht, warum Menschen an so einem traditionellen Glücksspielautomaten, so wie sie jetzt der Fall sind, spielen.</p>			
<p style="text-align: center;">&lt;&lt;&lt; Erklärung Spielmotivationen an EGMs &gt;&gt;&gt; bis #00:41:13-5#</p>			
<p>(66) Okay. (...) Also "die größten Gewinne erzielen" ist an Stelle Eins bei dir und "Unterhaltung" ist an Stelle Zwei bei dir. #00:41:31-2#</p>			
<p>(67) B: Mhm (bejahend). Also, man muss sagen, das "Unterhaltung" ist mir auch wichtig, weil ich eben so aus der Gaming-Ecke komme und mir ist das Erlebnis an sich schon sehr wichtig auch, also, <b>dass es jetzt nicht eben nur im Endeffekt Wahrscheinlichkeiten sind und ich hoffe, dass ein Gewinn dabei herauskommt, sondern, dass ich auch unterhalten werde bei dem Prozess, der dabei passiert</b>. Und man muss ehrlich sein, man geht schon ins Casino eben, also ich zumindest, <b>dass man mit mehr zurückkommt. Also es ist schon ein Nervenkitzel, dass man möglichst viel gewinnt. Aber es ist für mich dann auch wichtig, dass das Ganze dann halt Spaß macht und nicht, dass es nur Zockerei ist und ja. Und bei, also, ich meine, wir können es eh sonst durchgehen ein bisschen: "Entspannung" ist bei mir halt relativ niedrig, weil ich denke, gerade wenn man im Casino ist, ist man sehr angespannt. Vor allem, wenn es um etwas geht. Also entspannend ist das für mich nicht, aber eher aufregend</b>. Aber das ist ja auch gut. #00:42:29-7#</p>			
<p>(68) I: Zu den Punkten, zu den beiden am höchsten gereihten: das heißt, der Gewinn ist dir aber trotzdem noch wichtiger als die Unterhaltung und als die Erfahrung des Abends selbst? #00:42:43-9#</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 7 von 14
<p>(69) B: Ja, würde ich schon sagen. Weil, wenn ich rein Unterhaltung will, dann spiele ich daheim ein Spiel oder so. Also, wenn ich ins Casino gehe, dann schon mit der Absicht, dann um echtes Geld zu spielen, weil das schon nochmal die / das intensiver macht, das Erlebnis, wenn man weiß, da geht es um etwas, als wie, man spielt das gleiche Spiel nur um die Gauda halt. Also vor allem bei mir beim Poker ist das so, ich meine, sicher sind so freundschaftliche Spiele gegen Kollegen oder so auch ganz nett, aber wenn man weiß, da geht es um etwas, spielt man ganz anders, verhält sich ganz anders und das trägt bei mir noch einmal zum Spielspaß dabei, wenn ich weiß, da geht es jetzt um etwas. Also macht das ganze sicherlich noch einmal intensiver, die Erfahrung. Für mich. #00:43:34-5#</p>			
<p>(70) I: Mhm (bejahend). Würdest du das als Ehrgeiz bezeichnen? Oder DICH als Ehrgeizler bezeichnen? #00:43:38-2#</p>			
<p>(71) B: Schon ein bisschen (lachend). Ja, es ist schon wirklich so: <b>Man will da irgendwie das Maximum herausholen, was so möglich ist und ja, dass man halt sagen kann "Ja, ich habe da jetzt das Beste herausgeholt, das möglich ist"</b>. Aber ich glaube, das ist eine generelle Charaktereigenschaft von mir, dass ich von allem das Maximum herausholen will aus den vorhandenen Möglichkeiten und das ist dann im Casino dann auch so, ja. (lachend) #00:44:04-1#</p>			
<p>(72) I: Alles klar. Okay. (...) Möchtest du sonst noch etwas darüber sagen (die Reihung der Motivationen)? #00:44:10-5#</p>			
<p>(73) B: Noch einmal anschauen. Ja, also der dritte Punkt ist "Unter die Leute kommen", also wie gesagt, ich würde allein eigentlich nie ins Casino gehen oder so. <b>Für mich ist das auch schon ein bisschen ein gesellschaftlicher Faktor dann auch. Also alleine wäre mir das dann zu fad bzw. ja, also, immer spiele ich dann ja nicht. Manchmal mache ich eine Pause, schaue den anderen Leuten zu, unterhalte mich mit den Leuten. Also für mich ist das Ganze eine Gruppenaktion und dann schon ein bisschen mit Einsatz und so, dass es halt spannend ist.</b> Aber das Spiel an sich sollte dann auch noch interessant sein. Das wäre für mich so das Ideale. Sozusagen mit ein paar Leuten, interessantes Spiel und ein bisschen die Einsätze dazu auch, dass das ganze halt / ja, dass wäre für mich dann eben ein guter Abend, so im Sinne von einem Casino. #00:44:59-1#</p>			
<p>(74) I: Alles klar. Also die drei Präferenzen kommen auf jeden Fall heraus. Okay. (...) Ja, ich glaube, jetzt haben wir uns ja auch schon ein gewisses Zeichen über das Glücksspiel unterhalten: Zuerst das Casino im Allgemeinen und dann auch Casinoautomaten. Und ich glaube jetzt auch, dass ich verstehe, warum du Casinoautomaten bespielst, warum du sie nicht magst, was dich an ihnen stört und so weiter.</p>			
<p><b>3) Videospiele</b></p>			
<p>(75) I: Und ich würde jetzt dann gerne einen thematischen Sprung einschlagen, weg vom Glücksspiel und hin zum Videospiele. #00:45:44-9#</p>			
<p>(76) B: Mhm (bejahend). Also, das ist eher mein Bereich eben (lacht) #00:45:47-3#</p>			
<p>(77) I: Und jetzt noch einmal zum Verständnis, dass wir unter Videospiele das gleiche verstehen für das Interview #00:45:54-7#</p>			
<p style="text-align: center;">&lt;&lt;&lt; Erklärung Begriff Videospiele &gt;&gt;&gt; bis #00:46:21-0#</p>			
<p>(78) Und da hätte ich ganz am Anfang so die allgemeine Frage, welche Wichtigkeit Videospiele überhaupt in deinem Leben haben. #00:46:31-3#</p>			
<p>(79) B: Also ich würde sagen, dass es schon sehr wichtig ist. Also <b>es ist für mich eine große Form so von meiner Freizeit und Unterhaltung. Also ich bin zum Beispiel nicht einer, der fernsieht. Also fernsehen tue ich echt ganz selten. Bevor ich jetzt um 20:15 Uhr einen Film anschauen gehe, werfe ich lieber den PC an und gehe ein bisschen spielen, oder die PS4 oder irgendetwas, wobei ich aber sagen muss, dass das jetzt in letzter Zeit ein bisschen abgenommen hat. Also, als Kind hat man natürlich mehr Zeit für das, jetzt hat man ja gewisse Verpflichtungen, das Studium, man muss lernen, aber es ist trotzdem immer noch für mich eine gute Beschäftigung, das ich gerne einmal mache, wenn ich ein bisschen abschalten will. Also ja, ist definitiv eines von meinen Hobbies, die ich in meiner Freizeit betreibe.</b> #00:47:19-3#</p>			
<p>(80) I: Mhm (bejahend). Gibt es da / Kannst du da verschiedene Spielsituationen oder verschiedene Situationen deines alltäglichen Lebens sagen, wo du jeweils eine gewisse Art von Spielen spielst? #00:47:30-5#</p>			
<p>(81) B: Ja, also (...) ich bin generell einer, der sich eigentlich dann, <b>wenn ich ein Spiel spiele, sehr intensiv mit einem Spiel beschäftigt. Und das mache ich gern immer abends. Also ich bin / ich mag tagsüber mag ich eigentlich überhaupt nicht spielen. Da mache ich dann lieber irgendetwas draußen oder tue musizieren oder so irgendetwas. Oder lerne eben. Und der Abend ist für mich dann auch eigentlich immer so die Zeit, die ich so der Unterhaltung widme, sozusagen.</b> Und ja, also eigentlich, wenn ich spiele, eher am Abend oder in der Nacht teilweise (...) und ja. <b>Da dann eher Spiele, mit denen man sich wirklich beschäftigen muss. Und jetzt nicht irgend solche Casual-Irgendetwas, Handyspiele oder so, das ist nicht so wirklich meins.</b> Also so Candy Crush oder so, da bin ich nicht der Typ dafür, also ich spiele dann lieber so vollwertige Spiele, wo</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 8 von 14
dann wirklich eine Story dahinter ist, (...) ja, ein runderes Erlebnis halt. Also jetzt nicht nur das reine Minigame oder irgendetwas. #00:48:36-1#			
(82) I: Und spielst du immer alleine? #00:48:41-0#			
(83) B: Nicht immer, aber ich würde eher sagen, ja, größtenteils schon. Also wir haben so vom Studium aus so eine kleine Runde, wo wir dann halt einmal im Monat, zwei Mal im Monat dann irgendetwas zusammen spielen, also Rainbow Six oder irgendetwas, oder keine Ahnung, irgendetwas über Steam halt. Irgendwelche Kleinigkeiten, die uns dann halt einfallen. Und das finde ich schon auch lustig, also, dass man sich dann so im Teamspeak trifft und tratscht, nebenbei. Das ist mir auch schon wichtig, dass sich das regelmäßig mache. Aber, wie manche das andauernd dann machen, das wäre dann auch nicht meins. Also, ich mache das gerne zur Abwechslung, aber nicht immerfort. #00:49:23-5#			
(84) I: Okay. Und was würdest du sagen, welche Spielmomente, also jetzt wirklich konkrete Situationen oder Erlebnisse, die du beim Spielen machst, gefallen dir besonders gut? #00:49:36-6#			
(85) B: Also, ich muss sagen, mir taugt es am ehesten, wenn man sich halt / oder wenn man so in die Story hineingezogen wird. Also ein gutes Spiel ist für mich eigentlich so, wie eine gute Serie, ein guter Film, aber mit einer guten Handlung, dass man sich hineinversetzen kann in das Ganze. Das ist so die eine Art von Spielen, die ich gerne spiele. Das sind so Sachen, wie die ganzen Delta L Spiele, falls dir die was sagen? #00:50:00-4#			
(86) I: Nein...? #00:50:01-8#			
(87) B: Also Walking Dead und so, da gibt es so Ableger. Oder so Uncharted oder irgendetwas. Das sind so die eine Art von Spielen, die ich gerne spiele. Und dann gibt es halt auch wieder Arten von Spielen, die ich halt so rein wegen dem Gameplay dann spiele. Also die, wo einfach das Spielen an sich halt Spaß macht, aber wo dann nicht wirklich eine Story dahinter ist. Ich variere eben so zwischen den zwei Sachen, aber prinzipiell taugen mir die immersiven Sachen halt eher. #00:50:33-4#			
(88) I: Okay. Ich meine, jetzt hast du schon sehr viele Dinge gesagt und bist schon ins Detail gegangen, teilweise. Man merkt: Mit Videospiele kennst du dich ziemlich gut aus. Als nächstes würde ich gerne einen Test mit dir machen. Also einen Test, den es wirklich online auch gibt. Das ist der sogenannte BrainHex-Test.			
<i>&lt;&lt;&lt; Erklären und Ausfüllen BrainHex-Test &gt;&gt;&gt; bis #01:05:01-9#</i>			
(89) Wenn ich dich jetzt fragen würde, wie sehr du mit dem Testergebnis übereinstimmst und du müsstest das einstufen von "stimmt voll und ganz überein", "stimmt eher ein", "eher nicht" bis "stimmt überhaupt nicht überein", was würdest du sagen? #01:05:16-0#			
(90) B: Ich würde sagen "Stimmt eher überein", also das / mit den zweien kann ich mich schon identifizieren, obwohl ich vielleicht noch ein bisschen beim Seeker von mir vermuten würde. Aber die zwei passen eigentlich schon einmal nicht so schlecht. #01:05:30-8#			
(91) I: Wenn ich dir jetzt einmal die Punkteaufteilung zeige: Conqueror 18 und Mastermind mit jeweils 15, würde das dann deine Aussage zu deinem Testergebnis verändern? #01:05:43-9#			
(92) B: (lacht) (nachdenkend), ja also mit "stimmt eher überein" passt dann eigentlich (lacht) "stimmt voll und ganz überein", ja gut. Eigentlich sind das genau die Dinge, ja. Aber ich bin jetzt eben davon ausgegangen, dass es nur die zwei gibt. Aber, wenn ich die drei sehe, würde ich sagen, stimme ich voll und ganz überein, ja (lachend) #01:06:02-0#			
(93) I: Und man sieht, die drei eben mit Abstand am meisten Punkte und die anderen eher abgegrenzt nach unten hin. #01:06:09-6#			
(94) B: Ja, dann also, wenn ich das so sehe, dann "stimmt voll und ganz überein", ja (lachend) #01:06:16-1#			
(95) I: Okay, alles klar. (...) Dann würde ich dir jetzt gern noch zu deinen Angaben im Test zu ein paar Angaben etwas fragen. Und zwar bei dem, da hast du ja die drei Spiele bzw. die vier Spiele genannt, die du sehr genießt. Und ich hätte bitte gerne von dir beschrieben, für jedes einzelne (Spiel) extra, was du so an diesen Spielen genießt. #01:06:51-3#			
(96) B: Ja, also die habe ich so herausgesucht, sodass sie jeden Aspekt ein bisschen repräsentieren. Also bei Tales from the Borderlands ist es so, dass es eigentlich ein recht lineares Spiel, sage ich einmal, wo man als Spieler recht wenig Einflussmöglichkeiten hat. Sondern das ist eben so ein Adventure, kann man sagen, das so kleine Spielanlagen dazwischen hat und man muss dann Entscheidungen treffen in Gesprächen oder so, was der Charakter dann sagt. Also das ist mehr so, wie der interaktive Film. Und das ist für mich dann so die Seite, wo ich die Geschichte eben sehr genieße und wichtig finde. Und bei dem ist auch sehr viel Humor dabei. Also, das taugt mir dann auch. Also das ist wirklich etwas,			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 9 von 14
<p>wo man jetzt nicht wirklich viel aktiv tut, aber wo man gut unterhalten wird. Das ist so die eine Art von Spielen, die ich gerne mag. #01:07:41-0#</p>			
<p>(97) Fallout 4 ist dann so das, so, was auf den Seeker eher noch zutrifft. Also, da ist eine riesige Welt mit unzähligen Nebenquest, die ich in der Regel dann meistens noch vor den ganzen Haupt-Quests mache, damit ich dann alles einmal gesehen habe. Alles einmal anschauen. Und einfach, dass es dort extrem viel zu entdecken gibt. #01:08:02-2#</p>			
<p>(98) Dann Uncharted ist, sage ich einmal, so die Mischung aus gutem Gameplay und guter Geschichte. So der Mix. #01:08:10-3#</p>			
<p>(99) Und Dark Souls ist dann eben das volle Gameplay eben, dass man sich auf irgendetwas mit Taktik konzentriert und auf das hin noch erweitert, dass man vielleicht zwei Stunden probiert, bis man es dann endlich schafft und dann, wenn man es geschafft hat, sich auch richtig darüber freut. #01:08:29-5#</p>			
<p>(100) Ja. Also das sind so die Arten von Spielen, die ich am liebsten spiele. #01:08:34-9#</p>			
<p>(101) I: Also das sind unterschiedliche Dinge, aber so in Kombination durchaus sinnvoll, ja. (...) Und zu den Spielmomenten, die du jetzt ganz zum Schluss um letzten Teil gereiht hast: Da ist bei dir an Stelle Eins "Ein Moment des hart verdienten, stark umkämpften Sieges" und an Stelle 2 "Der Moment, wenn es Klick in deinem Kopf macht und du ahnst, wie ein schwieriges Puzzle gelöst werden kann". Möchtest du mir diese zwei Spielmomente noch einmal in deinen eigenen Worten beschreiben? #01:09:13-1#</p>			
<p>(102) B: Ja, also das letzte mit den sieben Punkten zielt halt dann auf eben so Spiele, wie Dark Souls eben ab, dass man eben einfach einmal ein paar Mal scheitern muss, die Muster dahinter erkennen muss, warum es nicht funktioniert hat und dann eben besser wird. Und diese Steigerung, bis man es letztendlich dann schafft, das finde ich so vom Gameplay her eine der interessantesten Sachen für mich, weil das dann / wo man dann aktiv wirklich überlegen muss, wo man dann sich damit beschäftigen muss und wenn man es dann schafft, auch das Gefühl hat, dass man auch etwas erreicht hat. Und das andere, das mit den Puzzles ist eigentlich eh das gleiche, eben mit so Spielen eben wie Portal oder Anti Chamber oder irgendetwas, wo man dann einfach über irgendwelche Dinge lange nachdenken muss auch und so Rätsel und so habe ich eigentlich auch so abseits von Spielen auch immer gerne mögen. Und das ist in Spielform dann auch etwas, mit dem ich mich gerne beschäftige. #01:10:18-9#</p>			
<p>(103) I: Okay. Also das Testergebnis haben wir uns eh schon kurz angeschaut. Einerseits das mit dem Eroberer, der mit diesem hart umkämpften Sieg recht gut übereinstimmt. Dann den Mastermind, der auch mit dem Puzzle und dem "Klick"-Machen gut übereinstimmt. Und dann, eben was du noch erwähnt hast, was dir noch auch wichtig ist, der Seeker, der gerne Dinge findet und neugierig ist und so ein bisschen die Gegend erkunden will. Würdest du sagen, dass jetzt diese drei Spielertypen, die jetzt diese Spielkomponenten sind, die dir am wichtigsten erscheinen. #01:11:02-2#</p>			
<p>(104) B: Mhm (bejahend). Also ich habe jetzt nicht mehr genau im Kopf, ob es dann wirklich auch einen gibt, der für die Story oder so spielt. Da gibt es glaube ich explizit keinen, oder? #01:11:11-1#</p>			
<p>(105) I: Das ist so am ehesten noch der. #01:11:13-6#</p>			
<p>(106) B: Der Seeker? #01:11:14-4#</p>			
<p>(107) I: Ja. #01:11:14-8#</p>			
<p>(108) B: Okay. Ja okay, das würde ich sagen, da es nicht explizit dasteht, das ist mir sonst auch wichtig. #01:11:19-4#</p>			
<p>(109) I: Oder sonst auch der Achiever zum Teil. Aber das ist eher auch eben so Sachen einsammeln und so. #01:11:27-2#</p>			
<p>(110) B: Also mir ist halt das Erlebnis an sich halt wichtig. Also ich kann ein Erlebnis jetzt durch die Geschichte haben. Oder ein Erlebnis eben durch intensives Gameplay. Ich mag nur nicht so die laschen Spiele, die man so nebenbei halt irgendwie spielt, wo nicht viel was passiert und die auch nicht sonderlich schwierig sind. Ich bin auch einer, der meistens gleich einmal mit dem schwierigsten Schwierigkeitsgrad los startet, damit ich halt auch ein bisschen eine Herausforderung halt habe. #01:11:50-1#</p>			
<p>(111) I: Ein richtiger Gamer halt. #01:11:52-3#</p>			
<p>(112) B: (lacht) ja. #01:11:54-3#</p>			
<p>(113) I: Gut. Ich glaube, jetzt verstehe ich dich auch als Videospiele. Jetzt kenn ich dich ja quasi schon als Glücksspieler, deine Einstellung zum Automaten und als Zocker jetzt auch noch dazu. Und ich würde jetzt wieder gerne einen thematischen Sprung eingehen. Und jetzt zu "Skill-Games" kommen.</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 10 von 14
<p><b>4) Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten</b></p> <p>(114) Und das ist jetzt, "Skill-Games" ist jetzt so ein bisschen die Kombination aus allen Dingen, die wir in dem Interview bis jetzt besprochen haben. Und da habe ich eine kurze Erklärung. #01:12:44-7#</p> <p style="text-align: center;">&lt;&lt;&lt; Erklärung Skill-Games &gt;&gt;&gt; bis #01:15:28-9#</p> <p>(115) Und ich nehme an, du hast das jetzt in dem Kontext zum ersten Mal so gehört. Und ich hätte eben von dir gerne gewusst, was dir jetzt durch den Kopf geht, wenn du jetzt an diese allgemeine Idee denkst, von diesen skill-basierten Spielen. #01:15:45-0#</p> <p>(116) B: Also, ich finde das schon sehr interessant, weil das eben so meinen Präferenzen eben entgegenkommt, dass man auch an den Fähigkeiten arbeiten kann, wo man besser und besser werden kann und dann eben auch bessere Ergebnisse erzielt. Und vor allem, wenn es dann auch noch einmal um Geld geht, der zusätzliche Anreiz, dann finde ich, dass das schon ein sehr interessantes Erlebnis wäre, das einmal zu machen. Wenn man zum Beispiel sagt "Ja, man weiß, da geht es jetzt um eine bestimmte Thematik", keine Ahnung, Gedächtnis oder so, dass man das vielleicht im Vorab eben spezifisch schon auf das hintrainiert und dann eben gut vorbereitet sozusagen eben ins Casino geht und dann dort seine Fähigkeiten eben testet. Also das wäre schon etwas, das ich mir vorstellen könnte, dass das gut funktionieren könnte. Und das wäre dann glaube ich aber auch eine ganz andere Zielgruppe, als die, die einfach so zum klassischen Automaten gehen. Weil ich glaube, die, die so zum klassischen Automaten gehen, sind eben die, die ein bisschen Ablenkung suchen und so, vielleicht. Die, die dann zu diesen Skill-Games, oder wie das dann genannt wird, eben gehen, dass es denen jetzt wirklich darum geht, dass sie sich wirklich ausführlich mit der Thematik beschäftigen wollen. Aber ich glaube definitiv, dass es einen Platz am Markt hätte. #01:16:59-6#</p> <p>(117) I: Hast du jetzt, wo du den Begriff gehört hast, irgendetwas im Kopf, ein konkretes Spiel vielleicht, (...) ein Spielkonzept? #01:17:12-9#</p> <p>(118) B: Also, ich meine, so ein paar banale würden mir da sofort einfallen, wie so Memory und so Geschichten, wo einem dann einfach so Sachen gezeigt werden und man muss sich dann merken, zum Beispiel irgendeine Abfolge von Zahlen oder so. Oder, keine Ahnung, jetzt irgendetwas so im Stil, wie Wii Fit, die motorischen Sachen. Also in der Hinsicht gibt es glaube ich extrem viele Sachen, gerade so wie auf der Wii und so in die motorische Richtung. Und so kleinere Minigames oder so. Memory und allgemein so Quiz-Sachen und so. Da gäbe es sicher unendlich Möglichkeiten, da so irgendetwas in die Richtung zu machen. #01:17:54-3#</p> <p>(119) I: Was würdest denn du sagen, was müssten denn solche Spiele auf JEDEN FALL mitbringen, damit sie dich begeistern können? #01:18:05-9#</p> <p>(120) B: Ja, dass das (...) es ist halt eine gute Frage, ich meine, so Sachen, wie Memory und so, wenn das jetzt wirklich nur Memory ohne Drum und Dran herum wird das wahrscheinlich irgendwann auch einmal relativ schnell fad. Also es / was ich finde, dass ein Spiel langfristig interessant bleibt, muss es halt eine gewisse Art von Tiefe haben. Also man muss irgendwie ein bisschen in die Thematik einsteigen können, damit es langfristig interessant bleibt und, dass man auch, sage ich einmal, wenn man sich lange damit beschäftigt, noch immer neue Sachen lernen kann. Also, wenn irgendetwas auf den ersten Blick durchschaubar ist und dann nicht viel mehr dahinter ist, würde es für mich vom Spielspaß her wieder relativ schnell fad werden, aber wenn es irgendwie so kleinere Feinheiten hat, die man nach und nach dann noch entdeckt vielleicht, das wäre dann so etwas, das für mich notwendig wäre, dass ich mich längerfristig mit so etwas beschäftige. #01:19:02-4#</p> <p>(121) I: Weitere Punkte, wo du sagst, das muss es auf jeden Fall mitbringen? #01:19:09-8#</p> <p>(122) B: (nachdenkend) (...) ja, vielleicht, sage ich einmal, einfach, optisch ansprechend, also, es muss halt einmal, damit es einmal interessant wirkt auf jeden, muss es einmal auffallen, damit man einmal hingehet. Also in dieser Hinsicht auffallend sein. Und ja, es muss eben realistische Gewinnchancen geben, wie ich eh am Anfang schon einmal gemeint habe. Also, wenn das VIEL zu schwer ist, also, wenn es nicht gescheit ausbalanciert ist jetzt, dass man realistische Gewinnchancen hat, dann wäre es für mich auch nicht interessant. Also es muss gerade so schwer sein, damit man sich ausführlich damit beschäftigen muss, aber wenn man es dann einmal vergleichsweise gut beherrscht, dass man dann / auch, dass sich das in der Gewinnchance dann widerspiegelt. Also, dass man auch etwas davon hat, dass man sich damit beschäftigt, sozusagen. #01:20:05-7#</p> <p>(123) I: Wie stellst denn du dir das vor, dass du dich mit dem Spiel beschäftigst, wenn du jetzt bedenkst, dass das ein Gerät ist, das im Casino steht und das natürlich auch Geld kostet? #01:20:19-0#</p> <p>(124) B: Ja, also, das kommt dann jetzt eben auf das Spiel an sich drauf an. Aber wenn das zum Beispiel irgendein Spiel ist, das es zum Beispiel schon gibt und das einfach eine Glücksspielvariante davon ist, also, dass es dann auch um Geld</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 11 von 14
<p>dabei geht, so wie Memory, wenn wir jetzt dabei bleiben, kann man so ja dann auch daheim üben, zum Beispiel. Und dass du es einfach in der Freizeit ein bisschen üben kannst und sagen "Ja, jetzt bin ich schon relativ gut, jetzt kann ich ja ruhig einmal um ein bisschen Geld spielen", also so könnte ich mir schon vorstellen, dass man sich auf das vorbereiten kann, wenn es das dann so auch frei verfügbar daheim gibt. Wenn das dann natürlich etwas ist, das es nur im Casino gibt, dann ist es halt dann mit dem "Darauf vorbereiten" und dem Entdecken ein bisschen schwieriger, weil das kostet dann natürlich Geld, ja. Aber ich denke einmal, alles, was es dann einmal im Casino so als Spiel geben würde, gibt es dann sicher auch so als gratis Software im Netz irgendwo, dass man das dann so probieren könnte. Vor allem, wenn es das jetzt irgendein bekannteres Spiel ist, das es so schon länger gibt und erst nachher dann als Glücksspiel eingeführt wird. #01:21:23-5#</p>			
<p>(125) I: Okay. Das heißt, würdest du dir die Zeit nehmen, um daheim zu üben, als Vorbereitung für die Challenge im Casino? #01:21:34-3#</p>			
<p>(126) B: Wenn das Spiel an sich interessant ist und so selbst auch Spaß macht, dann sage ich, ja. Beziehungsweise, wenn man das dann so als kleinen Wettbewerb auslegt, so mit ein paar Leuten, dass man sagt "Ja, wir gehen jetzt nächste Woche ins Casino und wir schauen, wer dort am besten abschneidet", oder so. Einfach, dass noch ein bisschen ein Wettbewerb dabei ist, dann würde ich sagen, ja, würde ich schon Zeit investieren, weil, ob ich jetzt dann irgendwas anderes spiele oder zum Beispiel das dann als Unterhaltung spiele und gleichzeitig als Vorbereitung fürs Casino, kommt ja dann auf das Gleiche, finde ich. #01:22:05-6#</p>			
<p>(127) I: Okay. Und wenn du jetzt bedenkst, zum Beispiel, angenommen, ist jetzt ein Beispiel: Du bist im Casino und spielst dieses Spiel und willst dich dort dann eben beweisen und das kostet dann, sagen wir jetzt, der Einsatz, die Startgebühr kostet 10 Euro, jetzt zum Beispiel als Hausnummer // #01:22:25-3#</p>			
<p>(128) B: Und, ja okay. Und wäre das dann etwas, das schnell vorbei wäre oder wo es dann länger geht? #01:22:31-3#</p>			
<p>(129) I: Kann alles sein. Das war jetzt wirklich nur ein Beispiel von dem Einsatz. Wenn du jetzt bedenkst, du kannst es daheim üben, dieses Spiel, wärst du dann bereit, zumindest einen geringen Beitrag dazu zu leisten, dass du das daheim auch jederzeit spielen könntest? Zum Beispiel jetzt die Größenordnung: 10 Euro im Casino, 50 Cent daheim, oder irgendetwas in die Richtung. Oder eine Flatrate im Monat 5 Euro für daheim zum Spielen, oder so irgendetwas? #01:23:01-2#</p>			
<p>(130) B: Achso, du meinst, dass es so eine Art, wie ein Streaming-Dienst für Glücksspieler dann ist? Also sozusagen, dass man das gleiche, was man im Casino spielen kann, dass man daheim sozusagen das komplett gleiche dann üben kann? #01:23:16-8#</p>			
<p>(131) I: Genau #01:23:14-1#</p>			
<p>(132) B: I: Hm, auf die Idee bin ich noch nie gekommen, dass das jemals irgendwer probieren könnte (lachend). Ja okay, aber ich glaube nicht, dass das funktionieren würde. Weil, wenn das das Casino offiziell anbietet, dann würde es / dann gibt es sicher auch irgendjemanden, der das als Freeware nachprogrammiert und das gratis ins Netz stellt. Und dann glaube ich nicht, dass irgendwer dafür Geld bezahlen würde. Also zumindest, ICH, wenn ich weiß, dass es ein ähnliches oder annähernd gleiches (Spiel) GRATIS im Netz gibt, dann würde ich kein Geld dafür bezahlen, nein. #01:23:48-2#</p>			
<p>(133) I: Und du würdest dich dann mit der gratis Software dann vorbereiten auf den Casinobesuch, wo es dann um etwas geht? #01:23:57-1#</p>			
<p>(134) B: Ja genau. Also (...) ja, das ist schwer / das kommt auch ganz drauf an, wie viel das wirklich jetzt kostet. Ich sage eh, wenn es jetzt, weiß ich nicht, zwei, drei Euro EINMAL ist, dann sage ich ja, das kann man schon einmal machen, weil was ist dann schon verhaut an dem Geld? Aber das hängt sehr stark dann vom Betrag ab, also, wenn es dann schon in die Richtung fünf Euro oder so gehen würde, dass man das dann daheim spielen, würde ich mich fragen: "Ja, MUSS das sein?". Also ich sage einmal ja, je geringer der Betrag, umso wahrscheinlicher ist es ist, dass ich das machen würde, aber generell, sage ich einmal, wenn es eine gleichwertige Alternative gibt, würde ich sicher die nehmen. #01:24:38-5#</p>			
<p>(135) I: Okay. Du hast ja eben vorher erwähnt, du würdest es willkommen heißen, wenn du das daheim üben kannst, um dir diesen Skill als Vorbereitung für den Casinobesuch aneignen zu können. Wie wäre deine Einstellung, wenn du das nicht kannst? Wenn das Casino den Ansatz hat: "Dieses Spiel wird gespielt, man weiß vielleicht auch gar nicht unbedingt vorher, welches Spiel das ist. Es soll jeder die gleichen Voraussetzungen haben, wenn du gegen einen anderen Menschen zum Beispiel spielst"? #01:25:10-3#</p>			
<p>(136) B: Ja, ich meine, es ist in der Hinsicht schon interessanter, wenn du dann wirklich zwei neue Teams stellst und das dann schon beide machen lässt. Das ist dann schon ein bisschen, so, ja (...) "Schlag den Raab"-mäßig, wo man dann einfach improvisieren muss und sich im Vorhinein nicht wirklich darauf vorbereiten kann, hat es schon sicher seinen Anreiz auch, aber es kommt dann auch drauf an, wie viel Geld da jetzt dann im Spiel ist. Also, wenn ich weiß, dass es da wirklich</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 12 von 14
<p>um viel Geld zum Beispiel gehen würde, könnte ich das glaube ich nicht wirklich genießen, sage ich einmal, weil ich weiß: "Wenn ich da jetzt verliere, verliere ich viel Geld" und dann, sagen wir einmal, das überwiegt dann wieder das negative Gefühl, dass ich das nicht wirklich dann genießen könnte, sage ich einmal. Aber, wenn man sagt, es geht da jetzt nicht um viel Geld, dann könnte ich mir schon vorstellen, dass das auch interessant wäre, dass man so einfach so spontan einmal irgendwelche Fähigkeiten unter Beweis stellen kann, die man vorher nicht explizit geübt hat. Das wäre sicher interessant, aber ich bin generell nicht so der High-Roller. Also wenn es da dann um viel Geld geht, dann schreckt mich das eher ab, also, das müsste dann halt einigermaßen vernünftig noch sein. #01:26:19-7#</p>			
<p>(137) I: Was wäre für dich "viel Geld"? #01:26:22-4#</p>			
<p>(138) B: Ja, das kommt jetzt immer drauf an, sage ich, wie lang das Spiel dann dauert und ja. Also, wie bei so einem Automaten, kurz raufdrücken, Geld weg, Ergebnis, da bin ich sehr empfindlich. Da darf es nicht um viel gehen. Vielleicht maximal um zwei Euro pro Drücken, weil da geht das Geld einfach so schnell weg dann. Aber so bei den Pokerturnieren, wo man dann doch mehrere Stunden dabeisitzt, da kann es dann natürlich auch höher sein. Da sind dann 30, 40 Euro dann auch kein Problem, wenn man sich dann einmal dazu entscheidet, das zu machen. Aber da muss man dann auch einen Gegenwert dafür haben, dass man dann auch etwas kriegt für das Geld. So, auch, wenn man was verliert, aber man hat zumindest auch einen Spielspaß dabei gehabt. #01:27:06-2#</p>			
<p>(139) I: Okay. Und würdest du eben sagen, wenn du diesen Spielspaß hast und der über eine gewisse Zeit geht, nicht nur vielleicht ein paar Sekunden, dass du dann das auch bei so einem Skill-Game bereit wärst, einzusetzen, das Geld? #01:27:21-3#</p>			
<p>(140) B: Ja, also, ich sage einmal, wenn ich wirklich jetzt Spaß dabei habe und jetzt auch nicht nur das Geld alleine der Anreiz ist, dann sage ich einmal, bin ich bis zu einem gewissen Grad dann schon bereit, Geld zu investieren, weil es ja doch Unterhaltung ist. Also für Unterhaltung bezahlt man quasi eh überall etwas. Wenn ich jetzt ins Kino gehe, dann zahle ich auch für 1,5 Stunden dann halt eben die 15 Euro. Und wenn ich jetzt sage, ich wäre bei irgendeinem Skill-Game gut unterhalten, für, weiß ich nicht, 15 Minuten, dann sollen sie halt die 5, 10 Euro oder was haben. Wenn ich dann vielleicht auch die Möglichkeit habe, noch etwas zu gewinnen, dabei, dann ist das ein zusätzlich Anreiz. Aber, es sollte das Spiel an sich schon Spaß machen, weil dann bin ich auch bereit, dafür zu bezahlen, ja. Weil das ist dann ja auch etwas, dass man nicht immer macht, oder zumindest ICH würde es nicht immer machen. Aber wenn man sich dann einmal dazu entschließt, ins Casino zu gehen, dann sage ich einmal ja, dann kann es schon auch etwas kosten. #01:28:18-1#</p>			
<p>(141) I: Okay. Du hast ja jetzt vereinzelt schon ein paar Punkte genannt, die dich stören würden. Jetzt trotzdem noch einmal zusammenfassend vielleicht die Frage: Was sind so Dinge, wenn du jetzt an Skill-Games denkst, und die gibt es jetzt im Casino, die dich wirklich abschrecken würden? #01:28:36-9#</p>			
<p>(142) B: Ja, also, so, keine Ahnung, irgendwie un- / so Unfairheiten (lachend), einfach, dass man als Spieler (...) zum einen vielleicht nicht die Möglichkeit hat, dass man auf das Niveau kommt, dass man das dann wirklich gut spielen kann, also, dass vielleicht einfach ZU VIEL Skill verlangt wird oder, dass es ZU schwer ist. Und, ja (...) dass es um zu viel Geld geht. Also, das muss in einem vernünftigen Rahmen ablaufen. (...) Ja, das sind für mich eigentlich die wichtigen zwei Punkte. Also es muss fair sein und realistisch, von den Chancen her, zu gewinnen. Also, wenn man jetzt zum Beispiel gegen einen Computer spielt oder irgendetwas, dass es nicht unschaffbar ist. Und dass es von den Einsätzen her vernünftig ist. Und wenn es das beides nicht wäre, das würde mich dann eben abschrecken. #01:29:32-2#</p>			
<p>(143) I: Okay. Noch irgendetwas, wo du sagen würdest "Wenn das vorhanden ist, dann würde ich gar nicht erst hingehen, dann würde ich das gar nicht erst spielen"? #01:29:43-9#</p>			
<p>(144) B: Es ist schwierig zum Vorstellen, weil es so etwas halt überhaupt nicht gibt. Und man keine Erfahrungen noch damit hat. Aber, (...) ja, könntest du mir da ein Beispiel nennen, was du schon gehört hast in der Hinsicht, oder? Dass ich mir das besser vorstellen kann, auf welche Richtung du da hinaus willst? #01:30:06-8#</p>			
<p>(145) I: (lachend) Ich will dich nicht beeinflussen. (lacht) #01:30:11-5#</p>			
<p>(146) B: (lacht). Ja, verständlich. (lachend) Ja, aber das Problem ist / ich glaube, ohne / ja, ich kann da eben nicht wirklich etwas dazu sagen. #01:30:18-5#</p>			
<p>(147) I: Ich meine, grundsätzlich hast du ja gesagt, oder es ist so rübergekommen, es würden dich solche Spiele reizen. Das heißt, man KÖNNTE, wenn man es richtigmacht, dich damit begeistern. Und wenn du jetzt so / vielleicht musst du ja gar nicht unbedingt ein konkretes Bild im Kopf haben, aber wenn du dir denkst, "Okay. Man KANN das richtigmachen", aber was wären dann doch so Dinge, wo du sagst "Aber wenn sie DAS machen, dann interessiert mich das gar nicht. Dann schreckt mich das ab" #01:30:46-6#</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 13 von 14
<p>(148) B: Ah, ich weiß schon, was du meinst. (...) (nachdenkend). Nein, ich glaube, ich kann da echt nur bei den beiden Punkten bleiben, die ich gesagt habe: es muss leistbar sein und es muss Spaß machen. Und, ja, halt fair sein. Und wenn es das Gegenteil davon halt wäre, dann wären das die Dinge, die mich abschrecken würden. Also, wenn es noch so lustig wäre und man sagt, man muss da jetzt mindestens 50 Euro oder was zahlen, also einfach zu hohe Einstiegsgebühren und so. Oder, wenn man dann vielleicht schon sieht, dass irgendwer damit spielt und halt Geld hineinpulvert und so und man sieht halt, ja, obwohl der vielleicht recht gut ist, schaut halt trotzdem nichts heraus. Ich meine, das beste Beispiel sind zum Beispiel diese komischen Automaten mit den Greifhaken: Da sieht man kaum irgendwen, dass jemals irgendwer da etwas herausholt. Und (lacht) das ist für mich dann etwas, das mich dann von Haus aus schon abschreckt, wenn ich mir denke "Warum soll ich das überhaupt spielen, wenn die Gewinnchance so minimal ist?". Also ja, das sind eben die Dinge, die mich abschrecken würden. #01:32:15-2#</p>			
<p>(149) I: Okay. (...) Gut. (...) Und angenommen, es gibt jetzt solche Skill-Games auch im Casino, zum Beispiel jetzt bei uns in Graz oder im Casino Mond eben: Wie, wenn überhaupt, würde das deine Einstellung gegenüber dem Casinobesuch verändern? #01:32:39-3#</p>			
<p>(150) B: Ja, also, es würde sich sicher verändern. Weil, zumindest, wenn das jetzt ein Spiel ist, wo man im Vorhinein schon weiß, wie das ist, würde man da vielleicht auch mit einer anderen Einstellung dann hingehen. Vielleicht schon vorbereitet, eben. Und vielleicht nicht einfach nur so "Ja, mal schauen". Wenn es jetzt hingegen etwas ist, wo man jetzt nicht vorher weiß, was es ist, dann würde es das jetzt vielleicht nicht unbedingt beeinflussen, wie es dann ist oder würde es nicht dann viel verändern, weil man dann eh ohne Erwartung hingehet und sich überraschen lässt, aber andererseits würde es, zumindest am Anfang, würde es dann sicher einmal interessanter machen, weil ich sagen würde "Ja, das will ich mir einmal anschauen." Vielleicht, wenn es dann in jedem Casino dann andere Spiele gibt und nicht immer das gleiche, dann kommt wieder der Sammler ein bisschen durch, wo man dann in jedes Casino einmal schauen muss: "Was gibt es da? Was gibt es dort?" (...) und, ja (...) sich das dann halt einmal anschaut und die Frage ist dann halt: "Wie schnell nutzt sich das dann ab?", also wenn das nicht interessant ist, sagt man, ja geht man vielleicht einmal hin und das war es dann. Aber wenn es irgendetwas interessanteres ist oder vielleicht so eins gegen eins, gegen irgendeinen anderen Casinobesucher, wo man dann zusammen irgendetwas macht, das würde es dann vielleicht schon interessanter machen. Aber das ist dann je nach / wie gut das wirklich umgesetzt wird, anders. Aber generell, wenn es das geben würde, würde ich es mir auf jeden Fall anschauen und wenn ich weiß, was es ist, würde ich mich vielleicht ein bisschen vorbereiten darauf. Also in der Hinsicht würde es den Casinobesuch dann schon verändern. #01:34:10-4#</p>			
<p>(151) I: Okay. Was müsste so ein Spiel haben, damit du das mehrmals oder vielleicht sogar eben regelmäßig spielen würdest? #01:34:19-8#</p>			
<p>(152) B: Ja, also, wie gesagt: Es muss halt eine gewisse Tiefe haben, dass man sich auch wirklich verbessern kann. Wie sagt man da im Fachbereich dazu? Ein hohes "Skill-Cap" oder so? Also, wo dann auch viel Möglichkeit / wo ein großer Abstand zwischen demjenigen ist, der es nicht kann und demjenigen, der es gut kann. Also das braucht man halt, dass man das halt wirklich gut lernen kann und, dass man dann Vorteile hat gegenüber einem, der das nicht gut kann. Also, das sage ich einmal, würde es dann schon interessant machen, weil da würden sich die Leute, die das ernsthaft betreiben, wirklich intensiv damit beschäftigen. Und das wäre für das Casino sicher auch nicht so schlecht, weil wenn sich derjenige dann schon echt die Zeit nimmt, viel sich mit dem zu beschäftigen, will er seinen Skill dann sicher auch viel einsetzen. Und ja, das macht es dann auch glaube ich interessant, dass man sagt "Es zahlt sich aus, sich mit dem auseinanderzusetzen" und man kann ihn dann auch einsetzen, den Skill, sozusagen. Ja. Und sonst: Es muss am Anfang halt ein bisschen ein Eye-Catcher sein, interessant wirken, dass man sich mit dem einmal beschäftigt und ja, (...) sonst fällt mir jetzt auf die Schnelle nichts ein. #01:35:36-4#</p>			
<p>(153) I: Das ist ja eh schon eine Menge. (...) Wir nähern uns schon langsam dem Ende. Ich habe jetzt da noch trotzdem zu diesen Skill-Games zwei konkretere Fragen zum Ankreuzen. #01:35:51-8#</p>			
<p style="text-align: center;">&lt;&lt;&lt; Erklärung Games of Chance, Skill und Hybrid Games &gt;&gt;&gt; bis #01:37:46-6#</p>			
<p>(154) B: Also bei mir ist das so: wenn ich da jetzt wirklich ein Game of Chance mache und ich verliere dann, dann frustriert mich das einfach, wenn ich weiß, ich kann da jetzt nichts dagegen tun, um das zu verhindern. Weil wenn es wirklich um Skill geht, dann kannst du dich das nächste Mal besser darauf vorbereiten und ich finde, das ist dann auch, sage ich einmal, der Grundstein für längerfristige Motivation, sich mit dem auseinanderzusetzen, weil, wenn ich es sowieso nicht beeinflussen kann, was da passiert, warum sollte ich mich mit dem dann abgeben? #01:38:14-9#</p>			
<p>(155) I: Okay, okay. Die zweite Frage jetzt zum Skill-Game noch: Dadurch, dass jetzt so das Skill-Game dann angeboten wird im Casino, ergeben sich dann eben verschiedene Spielkonstellationen.</p>			
<p style="text-align: center;">&lt;&lt;&lt; Erklärung und Ausfüllen Spielkonstellationen &gt;&gt;&gt; bis #01:43:16-2#</p>			

06	Joachim	Der Hardcore Gamer	Seite 14 von 14
<i>&lt;&lt;&lt; Anmerkung zu Teamspielen: &gt;&gt;&gt;</i>			
<i>(156) I: Obwohl du ja gesagt hast, bei den Videospiele bevorzugenst du ja eher das alleine Spielen?" #01:41:49-6#</i>			
<i>(157) B: Ja, das ist dann wieder etwas anderes, weil da hat man den persönlichen Kontakt, sage ich einmal. Das ist dann so mehr einen persönlicheren Wettkampf, wie, keine Ahnung, ein Fußballspiel oder so etwas. Das ist dann, wenn man sich persönlich trifft und wirklich körperlich anwesend gegen andere spielt, die alle im gleichen Raum sind. Das ist für mich dann schon etwas anderes, als so ein Online Shooter über Chat oder so. Das ist schon einmal anders, als wenn du wirklich mit allen Leuten in einem Raum bist. #01:42:19-2#</i>			
<i>(158) I: Dankeschön! #01:43:17-0#</i>			
<i>(159) B: Bitte sehr! #01:43:18-8#</i>			
<i>(160) I: Jetzt würden wir / ich habe ja ganz am Anfang erwähnt, es gibt ja noch so einen ganz allgemeinen Teil zum Schluss, um diese Einkategorisierung zu machen. Und das wäre jetzt da noch einmal zum Ausfüllen #01:43:30-3#</i>			
<b>5) Allgemeiner Teil</b>			
<i>&lt;&lt;&lt; Erklären und Ausfüllen Allgemeiner Teil &gt;&gt;&gt; bis #01:46:03-8#</i>			
<i>(161) Jetzt abschließend, wenn du noch einmal zurück denkst an die ganzen Sachen, die wir besprochen haben, in dem Interview: zuerst Glücksspiel und Casinobesuch im Allgemeinen, Automaten, Videospiele, Skill-Games am Schluss. Gibt es irgendetwas in diesem Themenkontext, über das du jetzt noch gerne reden würdest? #01:46:26-1#</i>			
<i>(162) B: Nein grundsätzlich finde ich es nur interessant das Thema, weil ich das eigentlich so gar nicht am Schirm gehabt habe. Aber sonst nichts. #01:46:31-3#</i>			
<i>(163) I: Alles klar, Dankeschön! #01:46:34-9#</i>			

**ANHANG F: AUSWERTUNG „CASINOBESUCHE ALLGEMEIN“**

Casinobesuche Allgemein: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 1 von 8

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
1	(6)	0	Schöner Mädelsabend	Job	Job	Job
1	(6)	0	Ausflug mit Freunden	Job	Job	Job
1	(10)	0	Eintrittsjetons in Geld umwandeln	Job	Job	Job
1	(14)	+	Herrichten für einen schönen Abend	Job	Job	Job
1	(14)	+	Einen besonderen Abend verbringen (besonderer als z.B. Kino)	Job	Job	Job
1	(59)	0	Angenehme Zeit verbringen und Spaß zu haben	Gain	Job	Job
1	(63)	0	Zeit mit Freunden verbringen	Job	Job	Job
1	(10)	0	Auf der Suche nach Spaß	Job	Job	Job
1	(18)	0	Ruhige, angenehme, klassische Hintergrundmusik	Gain	Job	Job
1	(18)	+	Ruhige Casinoatmosphäre	Job	Job	Job
1	(59)	+	Günstige Preise, nicht zu viel Geld ausgeben	Gain	Job	Job
1	(86)	0	Sehr freundlich, höflich und wertschätzend empfangen werden	Job	Job	Job
1	(86)	0	Besonderes Flair im Casino - entertainment lastig	Job	Job	Job
1	(88)	+	Geräuschkulisse der Automaten im Casino	Job	Job	Job
2	(2)	0	Auf Nummer sicher spielen	Job	Job	Job
2	(8)	0	Casino mit Freunden anschauen	Job	Job	Job
2	(8)	0	Einen schönen Abend mit Freunden verbringen	Job	Job	Job
2	(8)	0	Sich schön kleiden	Job	Job	Job
2	(8)	0	Sich ein Limit setzen, wie viel Geld ausgegeben wird	Job	Job	Job
2	(16)	0	Casinobesuch ist etwas Besonderes	Job	Job	Job
2	(16)	0	Erwartet sich gewissen Dresscode	Job	Job	Job
2	(20)	+	Zuschauen und Leute beobachten (besonder bei hohen Einsätzen)	Job	Job	Job
2	(32)	0	Spaß mit Freunden haben	Job	Job	Job
2	(32)	-	Die Chance, Geld zu gewinnen (muss nicht extrem hoch sein)	Job	Job	Job
2	(72)	0	Gemeins ein Erlebnis haben (aber nicht zwangsweise zusammen spielen)	Job	Job	Job
2	(74)	0	In eine andere Welt eintauchen und den Alltag ausblenden	Job	Job	Job
2	(2)	+	Croupier erklärt Spielregeln, Tipps und Tricks	Job	Job	Job
2	(6)	0	Schönes Casino Ambiente	Job	Job	Job
2	(12)	0	Getrennt von Leuten stehen, die sich gut auskennen	Job	Job	Job
2	(12)	0	Platz für sich haben und nicht an einem Ort so viele Leute	Job	Job	Job
2	(12)	0	Relaxt sein und Spaß am Spielen haben	Gain	Job	Job
2	(16)	0	Gute Verteilung der Menschen im Casino	Job	Job	Job

## Casinobesuche Allgemein: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
2	(20)	0	Coole Atmosphäre und angenehmes Ambiente	Job	Job	Job
2	(24)	0	Wünscht sich gute Übersicht, gute und offene Aufteilung	Job	Job	Job
3	(2)	0	In der Gruppe / mit der Familie etwas erleben	Job	Job	Job
3	(2)	0	Positives, abwechslungsreiches Erlebnis suchen	Job	Job	Job
3	(14)	0	Kombination mit anderen Events / Angeboten	Job	Job	Job
3	(16)	0	Meilenstein zum Erwachsenwerden	Job	Job	Job
3	(20)	0	Ein besonderes, nicht alltägliches Erlebnis	Job	Job	Job
3	(20)	0	Das Glück herausfordern	Job	Job	Job
3	(22)	0	An Orten spielen, wo weniger los ist	Job	Job	Job
3	(48)	0	Die Möglichkeit, leicht an Extra Taschengeld zu kommen	Job	Job	Job
3	(52)	0	Zeitvertreib zu besonderen Anlässen (nichts Alltägliches)	Job	Job	Job
3	(54)	0	Sich ein Limit setzen, wie viel ausgegeben wird (auch mehr als Startgeld)	Job	Job	Job
4	(8)	0	Anderen / Freunden beim Spielen zusehen und beobachten	Job	Job	Job
4	(12)	0	Kombination mit anderen Events / Angeboten	Job	Job	Job
4	(16)	0	Neugierde "Ich probiere es jetzt einmal aus"	Gain	Job	Job
4	(20)	0	Gesellschaftlicher Akt mit Freunden - Spaß wichtiger als Spielen	Job	Job	Job
4	(20)	0	Limit setzen, das maximal verspielt wird	Job	Job	Job
4	(34)	0	Zeitvertreib zu besonderen Anlässen (nichts Alltägliches)	Job	Job	Job
4	(36)	+	Anderer Leute beobachten und analysieren	Job	Job	Job
4	(40)	0	Anderen Leuten zusehen, von ihnen lernen und Strategien abschauen	Job	Job	Job
4	(28)	0	Schöne, natürliche und gepflegte Räumlichkeiten	Job	Job	Job
4	(30)	0	Fesch angezogene Leute	Job	Job	Job
4	(30)	-	Es macht den Eindruck, man befindet sich unter den "Reichen"	Job	Job	Job
4	(30)	0	Alle Leute scheinen dort glücklich und zufrieden zu sein	Job	Job	Job
5	(4)	0	Casinobesuch verbunden mit anderen Angeboten (Restaurant etc)	Job	Job	Job
5	(4)	0	Gemeinsam mit Freunden oder Freundin	Job	Job	Job
5	(4)	+	Auf der Suche nach Pleasure und Experience	Job	Job	Job
5	(8)	0	Gemeinsam Zeit verbringen	Job	Job	Job
5	(10)	0	Gemeinsam hin - aber individuelle Gestaltung (spontan, jeder wie er will)	Job	Job	Job
5	(10)	0	Spielen - aus Freude am Spiel und der Gaude wegen	Job	Job	Job
5	(12)	0	Bereit nachzukaufen, mit Gedanken "wenn es weg ist, ist es egal"	Job	Job	Job
5	(16)	0	Gemeinsam mit Freunden einen ANDEREN, besonderen Abend verbr.	Job	Job	Job

## Casinobesuche Allgemein: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
5	(20)	+	Besonderes, nobles, extravagantes Ambiente	Job	Job	Job
5	(22)	-	Stilvolle Kleidung	Job	Job	Job
5	(28)	0	Wunsch nach Zusatzangeboten (Cocktailbar, Essmöglichkeiten)	Job	Job	Job
5	(30)	-	Mag große Räumlichkeiten	Job	Job	Job
5	(48)	+	Andere beim Spielen beobachten / ihre Spielweise hinterfragen	Job	Job	Job
6	(12)	0	Geht mit Freunden ins Casino, wenn es sich gerade so ergibt	Job	Job	Job
6	(24)	0	Andere erst beobachten, bevor selbst höhere Einsätze gesetzt werden	Job	Job	Job
6	(52)	-	Nette Unerhaltung mit der Möglichkeit, etwas gewinnen zu können	Job	Job	Job
6	(52)	0	Gesellschaftlicher Akt - Gemeinsam hingehen	Job	Job	Job
6	(36)	0	Ein Casinobesuch ist für mich immer etwas Besonderes	Job	Job	Job
6	(36)	-	Live Musik	Job	Job	Job
6	(42)	0	Realistische Gewinnchancen	Gain	Job	Job
7	(2)	0	Ein Ort, der etwas Besonderes zu einem besonderen Anlass ist	Job	Job	Job
7	(10)	0	Individuell, jeder für sich flexibel spielen	Job	Job	Job
7	(10)	0	Startjetons verspielen, nicht mehr nachkaufen	Job	Job	Job
7	(12)	+	Gruppenevent mit Freunden (nicht alleine oder zu zweit)	Job	Job	Job
7	(14)	0	Casino ist etwas Besonderes und lustig	Job	Job	Job
7	(22)	0	Spielen des Spaßes wegen und nicht, um zu gewinnen	Job	Job	Job
7	(2)	0	Besonderes Flair	Job	Job	Job
7	(2)	0	Schön angezogen	Job	Job	Job
7	(10)	0	Befreundete Person spielt, die anderen sehen zu und reden mit	Job	Job	Job
7	(32)	0	Das Geschehen im Casino beobachten und alles erfassen	Job	Job	Job
8	(4)	0	Eintrittsjetons in Geld umwandeln - aber nicht nachkaufen	Job	Job	Job
8	(4)	0	Spaß haben - mit der Möglichkeit, Geld gewinnen zu können	Job	Job	Job
8	(10)	0	Alles durchprobieren / anschauen - und was man sich zutraut, spielen	Job	Job	Job
8	(12)	0	Eine besondere, gehobene, schöne Unternehmung mit Spaß	Job	Job	Job
8	(14)	0	Mit dem Freundeskreis ein schönes Event verbringen	Job	Job	Job
8	(16)	0	Gehobene Atmosphäre	Job	Job	Job
8	(16)	0	Schön gekleidet	Job	Job	Job
8	(16)	0	Freundliches Personal	Job	Job	Job
8	(26)	0	Bei Fragen wird einem alles sehr gut erklärt	Job	Job	Job
8	(28)	0	Schöne Zeit für wenig Geld verbringen	Job	Job	Job

## Casinobesuche Allgemein: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
9	(2)	0	Glücksspiele des Spaßes halber und zur Abwechslung spielen	Job	Job	Job
9	(20)	0	Der Geselligkeit halber ins Casino zu gehen (niemals alleine denkbar)	Job	Job	Job
9	(34)	0	Hübsche Angestellte	Gain	Job	Job
9	(36)	0	Sehr hohe Kundenfreundlichkeit	Job	Job	Job
10	(2)	0	Ein Event, um einen noblen Abend zu verbringen	Job	Job	Job
10	(6)	0	Lockereres, unverbissenes Spielen, ohne sich hineinzusteigern	Job	Job	Job
10	(8)	0	Basierend auf der eigenen Intuition spielen	Job	Job	Job
10	(26)	+	Diszipliniertes Spielen mit eigens definiertem Limit (Eintrittsgeld)	Job	Job	Job
10	(36)	0	Casinobesuch ist ein schönes Erlebnis, das man mit Freundeskreis teil	Job	Job	Job
10	(44)	0	Casinobesuch ist die schickste Freizeitbeschäftigung	Job	Job	Job
10	(18)	0	Schöner, seriöser, besonderer Aufbau des Casinos und Angebots	Job	Job	Job
10	(20)	0	Sehr freie, unbedrückte Atmosphäre und Platzaufteilung	Job	Job	Job
10	(20)	0	Schick gekleidete Menschen	Job	Job	Job
10	(20)	0	Sehr angenehmer Lärmpegel (nicht zu leise, nicht zu laut)	Job	Job	Job
10	(20)	0	Gratis Getränke und Bedienung	Job	Job	Job
10	(22)	0	Andere Leute beobachten und zuschauen	Job	Job	Job
10	(22)	0	Zugängliche, verständliche, realistische Chancen (nicht wie Lotto)	Job	Job	Job
10	(26)	0	Man kann nichts verlieren (auch wenn Geld weg -> schönes Erlebnis)	Job	Job	Job
10	(36)	0	Gemeinsam beratschlagen / über Spielstrategien philosophieren	Job	Job	Job
11	(2)	0	Casino gehen ist eine ganz andere Freizeitbeschäftigung als Fortgehen	Job	Job	Job
11	(6)	0	Das eingesetzte Geld schreibe ich ab - ohne zu erwarten, zu gewinnen	Job	Job	Job
11	(6)	0	Diszipliniertes Spielen mit eigens definiertem Limit (auch über Eintritt hinweg)	Job	Job	Job
11	(10)	0	Österreichweit alle Casinos einmal anschauen	Job	Job	Job
11	(10)	0	Oft fahren wir aufgrund von Veranstaltungen hin (zB Abendessen, Übernachtung, Spa)	Job	Job	Job
11	(10)	0	Mir imponiert das Flair, deswegen gehe ich eigentlich hin	Job	Job	Job
11	(12)	0	An besonderen Abenden kann das selbst gesetzte Limit auch höher sein (zB Geburtstag)	Job	Job	Job
11	(16)	0	Casinobesuch aus Langeweile	Job	Job	Job
11	(24)	0	Mit Frau/Freundin/Schwester hinfahren (aber dort getrennt spielen / und immer treffen)	Job	Job	Job
11	(38)	0	Beim Spielen die Umgebung ausblenden und einfach spielen / abschalten	Job	Job	Job
11	(2)	0	Casinobesuche sind lustig, unterhaltsam und machen Spaß	Job	Job	Job
11	(10)	0	Mir imponiert das Flair, deswegen gehe ich eigentlich hin	Job	Job	Job
11	(16)	-	Das insgeheime Gefühl, den Jackpot knacken zu können	Job	Job	Job

## Casinobesuche Allgemein: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
11	(20)	0	Besonderes Ambiente, schöne Farben, Teppichboden, schicke Kleidung	Job	Job	Job
11	(20)	0	Dass es kein Alltägliches Geschehen ist	Job	Job	Job
11	(22)	0	Schöne Hintergrundmusik	Job	Job	Job
11	(22)	0	Ich fühle mich einfach wohl	Job	Job	Job
12	(2)	+	Diszipliniertes Spielen mit eigens definiertem Limit (20 - 50€ pro Abend)	Job	Job	Job
12	(16)	0	Alles mit Mama gemeinsam: ins Casino gehen, spielen, am Gewinn freuen	Job	Job	Job
12	(24)	0	Meistens mit Mama, an besonderen Tagen auch mit einer Freundin (Geburtstag)	Job	Job	Job
12	(30)	0	Schauen, ob man Glück hat und dabei Spaß haben	Job	Job	Job
12	(14)	0	Gratis Getränke und Bedienung	Job	Job	Job
12	(44)	0	Die Möglichkeit, dass man Geld gewinnen kann (auch kleine Gewinne)	Job	Job	Job
1	(8)	+	Angst der Suchtgefahr bei sich selbst	Pain	Pain	Pain
1	(10)	0	Angst der Suchtgefahr nach dem Gewinnen	Pain	Pain	Pain
1	(18)	0	Andere Leute steigern sich sehr ins Spiel hinein	Pain	Pain	Pain
1	(26)	+	Trubel im Casino und wenn es laut ist	Pain	Pain	Pain
1	(27)	0	Lauter Musik wäre unpassend	Pain	Pain	Pain
1	(30)	0	Unhöfliche ältere Gäste glauben, sie haben "Vorrecht zu spielen"	Pain	Pain	Pain
1	(30)	0	Ungeduldige Leute, die es nicht ertragen, wenn man Neuling ist	Pain	Pain	Pain
1	(34)	0	Keine Lust zu spielen, wenn ungeduldige Leute einwirken	Pain	Pain	Pain
1	(47)	0	Viel Zeit investieren, um Regeln zu erlernen	Pain	Pain	Pain
1	(47)	0	In einer Gruppe von Leuten als Neuling dastehen	Pain	Pain	Pain
2	(8)	0	Heiß und stickig, wenn viel los ist	Pain	Pain	Pain
2	(8)	0	Abschreckende Orte, wo man glaubt sich zu wenig auszukennen	Pain	Pain	Pain
2	(8)	0	Geld einsetzen, wenn man die Regeln nicht richtig kennt	Pain	Pain	Pain
2	(8)	0	In einer Gruppe von Leuten als Neuling dastehen	Pain	Pain	Pain
2	(12)	0	Glaubt, dass Leute zuschauen, wenn man nicht so auskennt	Pain	Pain	Pain
2	(16)	0	Zu geringes Spielangebot	Pain	Pain	Pain
2	(22)	0	Spielangebot ist nicht einladend	Pain	Pain	Pain
3	(16)	+	Gebremstes Spielen - Angst vor Spielsucht	Pain	Pain	Pain
3	(20)	0	Leute mit negativer Aura, "Ungut!"	Pain	Pain	Pain
3	(26)	+	Unanständig gekleidete Menschen	Pain	Pain	Pain
3	(28)	0	Wenn wenig Platz ist / Beengtes Dasein	Pain	Pain	Pain
3	(30)	0	Zu viele Menschen an einem Ort	Pain	Pain	Pain

## Casinobesuche Allgemein: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
3	(32)	0	Menschen, die ausschließlich des Geldes wegen spielen (ohne Spaß)	Pain	Pain	Pain
3	(50)	-	Enttäuschung, wenn man nicht gewinnt	Pain	Pain	Pain
4	(24)	-	Anderer Leute, die augenscheinlich mehr Geld verspielen als sie sollten	Pain	Pain	Pain
4	(26)	-	Verlieren von eingesetztem Geld	Pain	Pain	Pain
4	(36)	0	Abgeschreckt von großem Menschenandrang	Pain	Pain	Pain
4	(44)	0	Zu wenig Wissen von den Spielen, um wirklich begeistert zu werden	Pain	Pain	Pain
4	(46)	+	Abgeschreckt davor, erfahrenen Spielern benachteiligt sein zu können	Pain	Pain	Pain
4	(54)	0	Ein richtiges "Spielerlebnis" bleibt im Casino irgendwie aus	Pain	Pain	Pain
5	(22)	0	Verrauchte, schlechte Luft	Pain	Pain	Pain
5	(32)	0	Das Angebot, Neues kennenzulernen, fehlt	Pain	Pain	Pain
5	(46)	0	Kleines Casinos, geringe räumliche Möglichkeiten	Pain	Pain	Pain
5	(46)	+	Viele Leute auf einem Fleck / Wenig Platz, viele Leute	Pain	Pain	Pain
6	(24)	0	Casinobesuch ist einschüchternd, wenn man noch neu ist	Pain	Pain	Pain
6	(24)	0	Angst, Regeln nicht zu kennen / von anderen blöd angeschaut werden	Pain	Pain	Pain
6	(24)	0	Aufgrund von Regelunwissen nicht ernst genommen zu werden	Pain	Pain	Pain
6	(28)	+	Eingeschüchtert von anderen Spielern mit extrem hohen Einsätzen	Pain	Pain	Pain
6	(34)	0	Bei hohen Einsätzen das Gefühl haben, hier falsch zu sein	Pain	Pain	Pain
6	(40)	0	Klassische Glücksspiele sind im Prinzip das Gleiche wie ein Münzwurf	Pain	Pain	Pain
7	(8)	0	Unbesetzte Tische / zu wenig Leute	Pain	Pain	Pain
7	(16)	+	Einen 100er nach dem anderen auf den Tisch legen	Pain	Pain	Pain
7	(42)	-	Zu wenig Getränke-Abstellplätze	Pain	Pain	Pain
8	(2)	-	Ständiges Verlieren mindert Lust, überhaupt wieder ins Casino zu gehen	Pain	Pain	Pain
9	(24)	0	Angebote mit verstecktem Kleingedruckten / Sonderregeln	Pain	Pain	Pain
9	(28)	+	Die Naivität, mit dem Glücksspiel auf Dauer Geld machen zu können	Pain	Pain	Pain
9	(28)	+	Dass das Casino es ausnutzt, wenn Menschen spielsüchtig sind	Pain	Pain	Pain
9	(32)	0	Leute, die mit Geld prassen und daher arrogant sind	Pain	Pain	Pain
9	(36)	0	Spielangebot löst keine Begeisterung aus / ist nicht so ansprechend	Pain	Pain	Pain
10	(18)	0	Verrauchte, schlechte Luft	Pain	Pain	Pain
10	(48)	0	Tische mit sehr vielen Leuten, sodass es zu Gedränge kommt	Pain	Pain	Pain
10	(50)	-	Leute, die bei Gewinnen extrem ausflippen	Pain	Pain	Pain
10	(52)	0	Dass man keine Fotos im Casino machen darf	Pain	Pain	Pain
11	(16)	+	Privatsphäre / von anderen Leuten in Ruhe gelassen zu werden	Pain	Pain	Pain

## Casinobesuche Allgemein: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
11	(12)	0	Mag es nicht, wenn andere zusehen (egal ob Freunde / Fremde)	Pain	Pain	Pain
11	(28)	+	Wenn andere meinen Einsatz / Gewinn / Verlust sehen	Pain	Pain	Pain
11	(36)	+	Wenn mir andere zusehen	Pain	Pain	Pain
12	(30)	0	Wenn viele Leute sind (Auswahl, Wartezeiten)	Pain	Pain	Pain
12	(54)	-	Abschottung nach draußen (kaum Tageslicht, wenig Beleuchtung)	Pain	Pain	Pain
12	(56)	0	Kleine Casinos	Pain	Pain	Pain
1	(6)	0	Gratis Abendessen (Buffet)	Gain	Job	Gain
1	(88)	-	Gewinn erzielen	Job	Gain	Gain
1	(14)	+	Erspielten Gewinn auf die Seite legen und damit hinausgehen	Gain	Gain	Gain
1	(32)	+	SEHR nette und geduldige Croupiers	Gain	Gain	Gain
1	(49)	0	Höfliche Croupiers, die Regeln und Geschehnisse erklären	Gain	Gain	Gain
1	(88)	0	Freuen bei Gewinnen (unabhängig der Gewinnhöhe)	Gain	Gain	Gain
2	(8)	0	Neugierde / etwas Neues entdecken	Gain	Gain	Gain
2	(74)	0	Auf der Suche nach etwas Neuem, Aufregendem, Unterhaltendem	Gain	Gain	Gain
2	(74)	0	Ehrgeiz, etwas gewinnen zu können (ohne Ärgern bei Nichteintritt)	Gain	Gain	Gain
2	(16)	0	Sucht nach großem Spielangebot mit Table Games	Gain	Gain	Gain
2	(24)	0	Neulinge sollten aktiv angesprochen und eingeführt werden	Gain	Gain	Gain
2	(24)	0	Kostenlose Tests oder geringe Einsätze als Neuling	Gain	Gain	Gain
2	(32)	0	Spielen mit geringem Risiko	Job	Gain	Gain
3	(48)	0	Sich etwas gönnen, für das man nicht arbeiten muss (gewinnen)	Gain	Gain	Gain
3	(48)	0	Adrenalin-Kick und Möglichkeit auf hohe Gewinne	Gain	Gain	Gain
3	(20)	0	Sich wie ein kleines Kind über jeden Gewinn freuen	Gain	Gain	Gain
3	(135)	+	Glücklich sein, sich freuen und die Freude mit anderen teilen	Gain	Gain	Gain
4	(50)	+	Einführungen durch Casinopersonal wünschenswert	Gain	Gain	Gain
4	(58)	0	Einsteigerkurse	Gain	Gain	Gain
4	(60)	0	Ausprobieren, niedrige Einsätze, vertraut mit der Materie werden	Gain	Gain	Gain
5	(30)	-	Wünscht mehr Spielangebot	Gain	Gain	Gain
5	(32)	+	Möchte Neues kennenlernen	Gain	Gain	Gain
5	(34)	+	Neues Erlebnis zusätzlich zum klassischen Spielangebot	Gain	Gain	Gain
5	(36)	+	Neue Technologien, um neues (nicht klassisches!) SpielERLEBNIS zu bieten	Gain	Gain	Gain
5	(38)	+	Annähern des Glücksspiels an Spielkonsolenerlebnis	Gain	Gain	Gain
5	(46)	-	Mehr Freiraum für sich	Gain	Gain	Gain

## Casinobesuche Allgemein: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
5	(48)	0	Zugangsmöglichkeit zu allen Spielen, ohne sich anstellen zu müssen	Gain	Gain	Gain
6	(12)	0	Geringe Investitionen, wenn das Spiel noch nicht so bekannt ist	Gain	Gain	Gain
6	(42)	0	Das Gefühl haben, das Spielergebnis beeinflussen zu können	Gain	Gain	Gain
6	(46)	0	Gratis Veranstaltungen oder Spiele mit niedrigeren Einsätzen	Gain	Gain	Gain
6	(46)	0	eSports-artige Spiele im Casino	Gain	Gain	Gain
6	(46)	0	Möglichkeit, gegeneinander zu spielen	Gain	Gain	Gain
7	(24)	0	Evtl. erspieltes Geld wieder zum Vergnügen ausgeben "Trantschelgeld"	Gain	Gain	Gain
7	(16)	+	Guten / professionellen Spielern zusehen	Gain	Gain	Gain
7	(34)	0	Hilfsbereite und erklärende Croupiers - nicht das Geld aus der Tasche ziehen	Gain	Gain	Gain
7	(40)	0	Größere Vielfalt des Spielangebots	Gain	Gain	Gain
8	(12)	0	Adrenalin-Kicks, wenn man was gewinnt	Gain	Gain	Gain
8	(26)	0	Kursangebote, um neue Spiele (ohne Risiko) ausprobieren zu können	Gain	Gain	Gain
9	(28)	0	Am Limit, vollgepumpt mit Adrenalin sein	Gain	Gain	Gain
9	(48)	-	Nette, persönliche Begrüßung	Gain	Gain	Gain
10	(10)	0	Live-Auftritte von Stars	Gain	Gain	Gain
10	(16)	+	Extrem hohe Einsätze anderer sind spannend zu beobachten	Gain	Gain	Gain
10	(24)	+	Der Moment, wenn man Geld gewinnt (verlieren ist aber auch nicht schlimm)	Gain	Gain	Gain
10	(54)	0	Besondere Momente mit Fotos festhalten / teilen	Gain	Gain	Gain
11	(28)	+	Privatsphäre - besonders bei hohen Einsätzen	Gain	Gain	Gain

## Casinobesuche Allgemein: Bedürfnispriorisierung

## Jobs "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 1

<b>Etwas Besonderes erleben</b> (S: 21 _ I: 10 _ S/I: 2,1 _ R: +1 _ M: 5 _ W: 5)	<b>Etwas gemeinsam mit dem Freundeskreis erleben</b> (S: 23 _ I: 12 _ S/I: 1,9 _ R: +1 _ M: 6 _ W: 6)
1_(6)_0_Schöner Mädelsabend	1_(6)_0_Ausflug mit Freunden
1_(14)_+_Einen besonderen Abend verbringen (besonderer als z.B. Kino)	1_(6)_0_Schöner Mädelsabend
1_(86)_0_Besonderes Flair im Casino - <b>entertainment</b> lastig	1_(63)_0_Zeit mit Freunden verbringen
2_(8)_0_Einen schönen Abend mit Freunden verbringen	2_(8)_0_Einen schönen Abend mit Freunden verbringen
2_(16)_0_Casinobesuch ist etwas Besonderes	2_(8)_0_Casino mit Freunden anschauen
2_(72)_0_Gemeinsam ein Erlebnis haben (aber nicht zwangsweise zusammen spielen)	2_(32)_0_Spaß mit Freunden haben
3_(2)_0_Positives, abwechslungsreiches Erlebnis suchen	2_(72)_0_Gemeinsam ein Erlebnis haben (aber nicht zwangsweise zusammen spielen)
3_(20)_0_Ein besonderes, nicht alltägliches Erlebnis	3_(2)_0_In der Gruppe / mit der Familie etwas erleben
3_(52)_0_Zeitvertreib zu besonderen Anlässen (nichts Alltägliches)	4_(20)_0_Gesellschaftlicher Akt mit Freunden
4_(34)_0_Zeitvertreib zu besonderen Anlässen (nichts Alltägliches)	5_(4)_0_Gemeinsam mit Freunden oder Freundin
5_(16)_0_Gemeinsam mit Freunden einen ANDEREN, besonderen Abend verbr.	5_(8)_0_Gemeinsam Zeit verbringen
6_(36)_0_Ein Casinobesuch ist für mich immer etwas Besonderes	5_(10)_0_Gemeinsam hin - aber individuelle Gestaltung (spontan, jeder wie er will)
7_(2)_0_Ein Ort, der etwas Besonderes zu einem besonderen Anlass ist	5_(16)_0_Gemeinsam mit Freunden einen ANDEREN, besonderen Abend verbr.
7_(14)_0_Casino ist etwas Besonderes und lustig	6_(12)_0_Geht mit Freunden ins Casino, wenn es sich gerade so ergibt
8_(14)_0_Mit dem Freundeskreis ein schönes Event verbringen	6_(52)_0_Gesellschaftlicher Akt - Gemeinsam hingehen
8_(28)_0_Schöne Zeit für wenig Geld verbringen	7_(12)_+_Gruppenevent mit Freunden (nicht alleine oder zu zweit)
8_(12)_0_Eine besondere, gehobene, schöne Unternehmung mit Spaß	8_(14)_0_Mit dem Freundeskreis ein schönes Event verbringen
10_(2)_0_Ein Event, um einen noblen Abend zu verbringen	9_(20)_0_Der Geselligkeit halber ins Casino zu gehen (niemals alleine denkbar)
10_(36)_0_Casinobesuch ist ein schönes Erlebnis, das man mit Freundeskreis teil	10_(36)_0_Gemeinsam beratschlagen / über Spielstrategien philosophieren
11_(2)_0_Casino gehen ist eine ganz andere Freizeitbeschäftigung als Fortgehen	10_(36)_0_Casinobesuch ist ein schönes Erlebnis, das man mit Freundeskreis teil
11_(20)_0_Dass es kein Alltägliches Geschehen ist	11_(24)_0_Mit Frau/Freundin/Schwester hinfahren (aber dort getrennt spielen / immer treffen)
	12_(16)_0_Alles mit Mama gemeinsam: ins Casino gehen, spielen, am Gewinn freuen
	12_(24)_0_Meistens mit Mama, an besonderen Tagen auch mit einer Freundin (Geburtstag)

## Casinobesuche Allgemein: Bedürfnispriorisierung

In ein außergewöhnliches Ambiente eintauchen (S: 20 _ I: 8 _ S/I: 2,5 _ R: +1 _ M: 5 _ W: 3)	Entspanntes Spielen, des Spaßes wegen (S: 13 _ I: 11 _ S/I: 1,2 _ R: -1 _ M: 6 _ W: 5)
1_(18)_0_Ruhige, angenehme, klassische Hintergrundmusik	1_(59)_0_Angenehme Zeit verbringen und Spaß zu haben
1_(18)_+_Ruhige Casinoatmosphäre	1_(10)_0_Auf der Suche nach Spaß
1_(88)_+_Geräuschkulisse der Automaten im Casino	2_(12)_0_Relaxt sein und Spaß am Spielen haben
2_(6)_0_Schönes Casino Ambiente	4_(20)_0_Spaß wichtiger als Spielen
2_(16)_0_Gute Verteilung der Menschen im Casino	5_(10)_0_Spielen - aus Freude am Spiel und der Gaudes wegen
2_(20)_0_Coole Atmosphäre und angenehmes Ambiente	6_(52)_-_Nette Unerhaltung mit der Möglichkeit, etwas gewinnen zu können
2_(24)_0_Wünscht sich gute Übersicht, gute und offene Aufteilung	7_(22)_0_Spielen des Spaßes wegen und nicht, um zu gewinnen
4_(28)_0_Schöne, natürliche und gepflegte Räumlichkeiten	8_(4)_0_Spaß haben - mit der Möglichkeit, Geld gewinnen zu können
5_(20)_+_Besonderes, nobles, extravagantes Ambiente	8_(12)_0_Eine besondere, gehobene, schöne Unternehmung mit Spaß
5_(30)_-_Mag große Räumlichkeiten	9_(2)_0_Glücksspiele des Spaßes halber und zur Abwechslung spielen
6_(36)_-_Live Musik	10_(6)_0_Lockeres, unverbissenes Spielen, ohne sich hineinzusteigern
7_(2)_0_Besonderes Flair	11_(2)_0_Casinobesuche sind lustig, unterhaltsam und machen Spaß
10_(18)_0_Schöner, seriöser, besonderer Aufbau des Casinos und Angebots	12_(30)_0_Schauen, ob man Glück hat und dabei Spaß haben
10_(20)_0_Sehr freie, unbedrückte Atmosphäre und Platzaufteilung	
10_(20)_0_Sehr angenehmer Lärmpegel (nicht zu leise, nicht zu laut)	
11_(10)_0_Mir imponiert das Flair, deswegen gehe ich eigentlich hin	
11_(10)_0_Mir imponiert das Flair, deswegen gehe ich eigentlich hin	
11_(20)_0_Besonderes Ambiente, schöne Farben, Teppichboden, schicke Kleidung	
11_(22)_0_Schöne Hintergrundmusik	
11_(22)_0_Ich fühle mich einfach wohl	

## Casinobesuche Allgemein: Bedürfnispriorisierung

## Jobs "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 2

Mit Limit auf Nummer sicher spielen (S: 12 _ I: 9 _ S/I: 1,3 _ R: +3 _ M: 3 _ W: 6)	♀ Schick gekleidet im gehobenen Umfeld sein (S: 11 _ I: 7 _ S/I: 1,6 _ R: -1 _ M: 3 _ W: 4)
1_(10)_0_Eintrittsjetons in Geld umwandeln	1_(14)_+_Herrichten für einen schönen Abend
1_(59)_+_Günstige Preise, nicht zu viel Geld ausgeben	2_(8)_0_Sich schön kleiden
2_(2)_0_Auf Nummer sicher spielen	2_(16)_0_Erwartet sich gewissen Dresscode
2_(8)_0_Sich ein Limit setzen, wie viel Geld ausgegeben wird	4_(30)_0_Fesch angezogene Leute
3_(54)_0_Sich ein Limit setzen, wie viel ausgegeben wird (auch mehr als Startgeld)	4_(30)_-_Es macht den Eindruck, man befindet sich unter den "Reichen"
4_(20)_0_Limit setzen, das maximal verspielt wird	5_(22)_-_Stilvolle Kleidung
7_(10)_0_Startjetons verspielen, nicht mehr nachkaufen	7_(2)_0_Schön angezogen
8_(4)_0_Eintrittsjetons in Geld umwandeln - aber nicht nachkaufen	8_(16)_0_Gehobene Atmosphäre
8_(28)_0_Schöne Zeit für wenig Geld verbringen	8_(16)_0_Schön gekleidet
10_(26)_+_Diszipliniertes Spielen mit eigens definiertem Limit (Eintrittsgeld)	10_(20)_0_Schick gekleidete Menschen
11_(6)_0_Diszipliniertes Spielen mit eigens definiertem Limit (auch über Eintritt hinweg)	10_(44)_0_Casinobesuch ist die schickste Freizeitbeschäftigung
12_(2)_+_Diszipliniertes Spielen mit eigens definiertem Limit (20 - 50€ pro Abend)	

Die Möglichkeit haben, gewinnen zu können (S: 10 _ I: 7 _ S/I: 1,4 _ R: -3 _ M: 3 _ W: 4)	Die Situation und andere Menschen beobachten (S: 12 _ I: 7 _ S/I: 1,7 _ R: +5 _ M: 4 _ W: 3)
2_(32)_-_Die Chance, Geld zu gewinnen (muss nicht extrem hoch sein)	2_(20)_+_Zuschauen und Leute beobachten (besonder bei hohen Einsätzen)
3_(20)_0_Das Glück herausfordern	4_(8)_0_Anderen / Freunden beim Spielen zusehen und beobachten
3_(48)_0_Die Möglichkeit, leicht an Extra Taschengeld zu kommen	4_(36)_+_Andere Leute beobachten und analysieren
6_(42)_0_Realistische Gewinnchancen	4_(40)_0_Anderen Leuten zusehen, von ihnen lernen und Strategien abschauen
6_(52)_-_Nette Unerhaltung mit der Möglichkeit, etwas gewinnen zu können	5_(48)_+_Andere beim Spielen beobachten / ihre Spielweise hinterfragen
8_(4)_0_Spaß haben - mit der Möglichkeit, Geld gewinnen zu können	6_(24)_0_Andere erst beobachten, bevor selbst höhere Einsätze gesetzt werden
10_(22)_0_Zugängliche, verständliche, realistische Chancen (nicht wie Lotto)	7_(10)_0_Befreundete Person spielt, die anderen sehen zu und reden mit
11_(16)_-_Das insgeheime Gefühl, den Jackpot knacken zu können	7_(32)_0_Das Geschehen im Casino beobachten und alles erfassen
12_(30)_0_Schauen, ob man Glück hat und dabei Spaß haben	7_(16)_+_Guten / professionellen Spielern zusehen
12_(44)_0_Die Möglichkeit, dass man Geld gewinnen kann (auch kleine Gewinne)	8_(10)_0_Alles durchprobieren / anschauen - und was man sich zutraut, spielen
	10_(22)_0_Andere Leute beobachten und zuschauen
	10_(16)_+_Extrem hohe Einsätze anderer sind spannend zu beobachten

Casinobesuche Allgemein: Bedürfnispriorisierung

**Jobs "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 3**

<b>Zusatzangebote des Casinos beanspruchen</b> (S: 7 _ I: 6 _ S/I: 1,2 _ R: 0 _ M: 3 _ W: 3)	<b>Erwartung hoher Kundenfreundlichkeit</b> (S: 6 _ I: 4 _ S/I: 1,5 _ R: +1 _ M: 2 _ W: 2)
3_(14)_0_Kombination mit anderen Events / Angeboten	1_(86)_0_Sehr freundlich, höflich und wertschätzend empfangen werden
4_(12)_0_Kombination mit anderen Events / Angeboten	2_(2)_+_Croupier erklärt Spielregeln, Tipps und Tricks
5_(4)_0_Casinobesuch verbunden mit anderen Angeboten (Restaurant etc)	8_(16)_0_Freundliches Personal
5_(28)_0_Wunsch nach Zusatzangeboten (Cocktailbar, Essmöglichkeiten)	8_(26)_0_Bei Fragen wird einem alles sehr gut erklärt
10_(20)_0_Gratis Getränke und Bedienung	9_(34)_0_Hübsche Angestellte
11_(10)_0_Oft fahren wir aufgrund von Veranstaltungen hin (zB Abendessen, Nächtigung, Spa)	9_(36)_0_Sehr hohe Kundenfreundlichkeit
12_(14)_0_Gratis Getränke und Bedienung	

<b>Bestehendes Angebot ausprobieren / kennenlernen</b> (S: 4 _ I: 4 _ S/I: 1,0 _ R: +1 _ M: 3 _ W: 1) 
4_(16)_0_Neugierde "Ich probiere es jetzt einmal aus"
5_(4)_+_Auf der Suche nach Pleasure und Experience
8_(10)_0_Alles durchprobieren / anschauen - und was man sich zutraut, spielen
11_(10)_0_Österreichweit alle Casinos einmal anschauen

**Jobs "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 4**

<b>Ein Erlebnis, ohne die Absicht, zu gewinnen</b> (S: 3 _ I: 3 _ S/I: 1,0 _ R: 0)	<b>Sich zurückziehen / spielen, wo weniger los ist</b> (S: 2 _ I: 2 _ S/I: 1,0 _ R: 0)
5_(12)_0_Bereit nachzukaufen, mit Gedanken "wenn es weg ist, ist es egal"	2_(12)_0_Platz für sich haben und nicht an einem Ort so viele Leute
10_(26)_0_Man kann nichts verlieren (auch wenn Geld weg -> schönes Erlebnis)	2_(12)_0_Getrennt von Leuten stehen, die sich gut auskennen
11_(6)_0_Das eingesetzte Geld schreibe ich ab - ohne zu erwarten, zu gewinnen	3_(22)_0_An Orten spielen, wo weniger los ist

<b>Den Alltag ausblenden</b> (S: 2 _ I: 2 _ S/I: 1,0 _ R: 0)
2_(74)_0_In eine andere Welt eintauchen und den Alltag ausblenden
11_(38)_0_Beim Spielen die Umgebung ausblenden und einfach spielen / abschalten

Casinobesuche Allgemein: Bedürfnispriorisierung

Sonstige	
3_(16)_0_Meilenstein zum Erwachsenwerden	<i>Meilenstein zum Erwachsenwerden</i>
4_(30)_0_Alle Leute scheinen dort glücklich und zufrieden zu sein	<i>Glückliche und zufriedene Leute sehen</i>
9_(28)_0_Am Limit, vollgepumpt mit Adrenalin sein	<i>Auf der Suche nach Adrenalin-Kicks</i>
1_(14)_+_Erspielten Gewinn auf die Seite legen und damit hinausgehen	<i>Erspielten Gewinn auf die Seite legen</i>
11_(12)_0_An besonderen Abenden kann selbst gesetztes Limit auch höher sein (zB Geburtstag)	<i>Höhere Einsätze bei besonderen Abenden</i>
7_(10)_0_Individuell, jeder für sich flexibel spielen	
10_(8)_0_Basierend auf der eigenen Intuition spielen	
11_(16)_0_Casinobesuch aus Langeweile	

**Pains "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 1**

Viele Leute / Gedränge / wenig Platz für sich (S: 8 _ I: 7 _ S/I: 1,1 _ R: +2 _ M: 3 _ W: 4)
1_(26)_+_Trubel im Casino und wenn es laut ist
2_(8)_0_Wenn viel los ist
3_(28)_0_Wenn wenig Platz ist / Beengtes Dasein
3_(30)_0_Zu viele Menschen an einem Ort
4_(36)_0_Abgeschreckt von großem Menschenandrang
5_(46)_+_Viele Leute auf einem Fleck / Wenig Platz, viele Leute
10_(48)_0_Tische mit sehr vielen Leuten, sodass es zu Gedränge kommt
12_(30)_0_Wenn viele Leute sind (Auswahl, Wartezeiten)

**Pains "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 2**

<b>Unzufriedenstellendes Ambiente</b> (S: 8 _ I: 5 _ S/I: 1,6 _ R: +2 _ M: 2 _ W: 3)	<b>Angst vor Bloßstellung aufgrund von Unerfahrenheit</b> (S: 10 _ I: 4 _ S/I: 2,5 _ R: +1 _ M: 3 _ W: 1) <span style="float: right;">♂</span>
1_(26)_+_Trubel im Casino und wenn es laut ist	1_(47)_0_In einer Gruppe von Leuten als Neuling dastehen
1_(27)_0_Laute Musik wäre unpassend	2_(8)_0_Abschreckende Orte, wo man glaubt sich zu wenig auszukennen
2_(8)_0_Heiß und stickige Umgebung	2_(8)_0_Geld einsetzen, wenn man die Regeln nicht richtig kennt
5_(46)_+_Viele Leute auf einem Fleck / Wenig Platz, viele Leute	2_(8)_0_In einer Gruppe von Leuten als Neuling dastehen
5_(22)_0_Verrauchte, schlechte Luft	2_(12)_0_Glaubt, dass Leute zuschauen, wenn man sich nicht so auskennt
5_(46)_0_Kleines Casinos, geringe räumliche Möglichkeiten	4_(44)_0_Zu wenig Wissen von den Spielen, um wirklich begeistert zu werden
10_(18)_0_Verrauchte, schlechte Luft	4_(46)_+_Abgeschreckt davor, erfahrenen Spielern benachteiligt sein zu können
12_(56)_0_Kleine Casinos	6_(24)_0_Casinobesuch ist einschüchternd, wenn man noch neu ist
	6_(24)_0_Angst, Regeln nicht zu kennen / von anderen blöd angeschaut werden
	6_(24)_0_Aufgrund von Regelunwissen nicht ernst genommen zu werden

<b>Unzureichendes Spielangebot</b> (S: 6 _ I: 5 _ S/I: 1,2 _ R: 0 _ M: 5 _ W: 0) <span style="float: right;">♂</span>
2_(16)_0_Zu geringes Spielangebot
2_(22)_0_Spielangebot ist nicht einladend
4_(54)_0_Ein richtiges "Spielerlebnis" bleibt im Casino irgendwie aus
5_(32)_0_Das Angebot, Neues kennenzulernen, fehlt
6_(40)_0_Klassische Glücksspiele sind im Prinzip das Gleiche wie ein Münzwurf
9_(36)_0_Spielangebot löst keine Begeisterung aus / ist nicht so ansprechend

**Pains "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 3**

<b>Besucher, die negative Stimmung verbreiten</b> (S: 5 _ I: 4 _ S/I: 1,3 _ R: 0 _ M: 1 _ W: 3) <span style="float: right;">♀</span>	<b>Fahrlässiges Spielverhalten anderer Spieler</b> (S: 4 _ I: 4 _ S/I: 1,0 _ R: 0 _ M: 2 _ W: 2)
1_(30)_0_Unhöfliche ältere Gäste glauben, sie haben "Vorrecht zu spielen"	1_(18)_0_Andere Leute steigern sich sehr ins Spiel hinein
1_(30)_0_Ungeduldige Leute, die es nicht ertragen, wenn man Neuling ist	3_(32)_0_Menschen, die ausschließlich des Geldes wegen spielen (ohne Spaß)
1_(34)_0_Keine Lust zu spielen, wenn ungeduldige Leute einwirken	4_(24)_-_Andere Leute, die augenscheinlich mehr Geld verspielen als sie sollten
3_(20)_0_Leute mit negativer Aura, "Ungustl"	9_(28)_+_Die Naivität, mit dem Glücksspiel auf Dauer Geld mach zu können
9_(32)_0_Leute, die mit Geld prassen und daher arrogant sind	
10_(50)_-_Leute, die bei Gewinnen extrem ausflippen	

## Casinobesuche Allgemein: Bedürfnispriorisierung

## Pains "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 4

<b>Die Angst, spielsüchtig zu werden</b> (S: 3 _ I: 2 _ S/I: 1,5 _ R: +2)	<b>Zu hohe Spieleinsätze</b> (S: 3 _ I: 2 _ S/I: 1,5 _ R: +2)
1_(8)_+_Angst der Suchtgefahr bei sich selbst	6_(28)_+_Eingeschüchtert von anderen Spielern mit extrem hohen Einsätzen
1_(10)_0_Angst der Suchtgefahr nach dem Gewinnen	6_(34)_0_Bei hohen Einsätzen das Gefühl haben, hier falsch zu sein
3_(16)_+_Gebremstes Spielen - Angst vor Spielsucht	7_(16)_+_Einen 100er nach dem anderen auf den Tisch legen
<b>Wenn andere beim Spielen zusehen</b> (S: 4 _ I: 1 _ S/I: 4,0 _ R: +1)	<b>Zu verlieren / nicht zu gewinnen</b> (S: 3 _ I: 3 _ S/I: 1,0 _ R: -3)
11_(16)_+_Privatsphäre / von anderen Leuten in Ruhe gelassen zu werden	3_(50)_-_Enttäuschung, wenn man nicht gewinnt
11_(12)_0_Mag es nicht, wenn andere zusehen (egal ob Freunde / Fremde)	4_(26)_-_Verlieren von eingesetztem Geld
11_(28)_+_Wenn andere meinen Einsatz / Gewinn / Verlust sehen	8_(2)_-_Ständiges Verlieren mindert Lust, überhaupt wieder ins Casino zu gehen
11_(36)_+_Wenn mir andere zusehen	
<b>Misstrauen gegenüber dem Casino</b> (S: 2 _ I: 1 _ S/I: 2,0 _ R: +1)	<b>Sonstige</b>
9_(24)_0_Angebote mit verstecktem Kleingedruckten / Sonderregeln	1_(47)_0_Viel Zeit investieren, um Regeln zu erlernen
9_(28)_+_Dass das Casino es ausnutzt, wenn Menschen spielsüchtig sind	3_(26)_+_Unanständig gekleidete Menschen
	7_(8)_0_Unbesetzte Tische / zu wenig Leute
	10_(52)_0_Dass man keine Fotos im Casino machen darf
	7_(42)_-_Zu wenige Getränke-Abstellplätze
	12_(54)_-_Abschottung nach draußen (kaum Tageslicht, wenig Beleuchtung)

Casinobesuche Allgemein: Bedürfnispriorisierung

**Gains "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 1**

<b>Außerordentlich hilfsbereites Casinopersonal</b> (S: 10 _ I: 6 _ S/I: 1,7 _ R: +1 _ M: 3 _ W: 3)
1_(32)_+ SEHR nette und geduldige Croupiers
1_(49)_0 Höfliche Croupiers, die Regeln und Geschehnisse erklären
2_(24)_0 Kostenlose Tests oder geringe Einsätze als Neuling
2_(24)_0 Neulinge sollten aktiv angesprochen und eingeführt werden
4_(60)_0 Ausprobieren, niedrige Einsätze, vertraut mit der Materie werden
4_(50)_+ Einführungen durch Casinopersonal wünschenswert
4_(58)_0 Einsteigerkurse
7_(34)_0 Hilfsbereite und erklärende Croupiers - nicht das Geld aus der Tasche ziehen
8_(26)_0 Kursangebote, um neue Spiele (ohne Risiko) ausprobieren zu können
9_(48)_- Nette, persönliche Begrüßung

**Gains "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 2**

<b>Wunsch, etwas Neues kennenzulernen</b> (S: 11 _ I: 4 _ S/I: 2,8 _ R: 0 _ M: 3 _ W: 1)	<b>Freude am Gewinnen (unabhängig der Gewinnhöhe)</b> (S: 8 _ I: 5 _ S/I: 1,6 _ R: 0 _ M: 1 _ W: 4)
2_(8)_0 Neugierde / etwas Neues entdecken	1_(88)_- Gewinn erzielen
2_(74)_0 Auf der Suche nach etwas Neuem, Aufregendem, Unterhaltendem	1_(88)_0 Freuen bei Gewinnen (unabhängig der Gewinnhöhe)
2_(16)_0 Sucht nach großem Spielangebot mit Table Games	2_(74)_0 Ehrgeiz, etwas gewinnen zu können (ohne Ärger bei Nichteintritt)
5_(30)_- Wünscht mehr Spielangebot	3_(48)_0 Sich etwas gönnen, für das man nicht arbeiten muss (Gewinnen)
5_(32)_+ Möchte Neues kennenlernen	3_(48)_0 Adrenalin-Kick und Möglichkeit auf hohe Gewinne
5_(34)_+ Neues Erlebnis zusätzlich zum klassischen Spielangebot	3_(20)_0 Sich wie ein kleines Kind über jeden Gewinn freuen
5_(36)_+ Neue Technologien, um neues (nicht klassisches!) SpielERLEBNIS zu bieten	8_(12)_0 Adrenalin-Kicks, wenn man was gewinnt
5_(38)_+ Annähern des Glücksspiels an Spielkonsolenerlebnis	10_(24)_+ Der Moment, wenn man Geld gewinnt (verlieren ist aber auch nicht schlimm)
6_(46)_0 eSports-artige Spiele im Casino	
6_(46)_0 Möglichkeit, gegeneinander zu spielen	
7_(40)_0 Größere Vielfalt des Spielangebots	

Casinobesuche Allgemein: Bedürfnispriorisierung

<b>Wunsch nach Einsteigerhilfen / geringerem Risiko</b> (S: 6 _ I: 4 _ S/I: 1,5 _ R: 0 _ M: 3 _ W: 1)	♂
2_(32)_0_Spielen mit geringem Risiko	
2_(24)_0_Kostenlose Tests oder geringe Einsätze als Neuling	
4_(60)_0_Ausprobieren, niedrige Einsätze, vertraut mit der Materie werden	
6_(12)_0_Geringe Investitionen, wenn das Spiel noch nicht so bekannt ist	
6_(46)_0_Gratis Veranstaltungen oder Spiele mit niedrigeren Einsätzen	
8_(26)_0_Kursangebote, um neue Spiele (ohne Risiko) ausprobieren zu können	

**Gains "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 3**

**Gains "Casinobesuche Allgemein" - Priorität 4**

<b>Wunsch danach, Erlebnisse mit anderen teilen zu können</b> (S: 2 _ I: 2 _ S/I: 1,0 _ R: +1)	<b>Besondere Zusatzangebote des Casinos</b> (S: 2 _ I: 2 _ S/I: 1,0 _ R: 0)
3_(135)_+_Glücklich sein, sich freuen und die Freude mit anderen teilen	1_(6)_0_Gratis Abendessen (Buffet)
10_(54)_0_Besondere Momente mit Fotos festhalten / teilen	10_(10)_0_Live-Auftritte von Stars

<b>Wunsch nach mehr Privatsphäre / Raum für sich beim Spielen</b> (S: 2 _ I: 2 _ S/I: 1,0 _ R: 0)
5_(46)_-_Mehr Freiraum für sich
11_(28)_+_Privatsphäre - besonders bei hohen Einsätzen

<b>Sonstige</b>
5_(48)_0_Zugangsmöglichkeit zu allen Spielen, ohne sich anstellen zu müssen
6_(42)_0_Das Gefühl haben, das Spielergebnis beeinflussen zu können
7_(24)_0_Evtl. erspieltes Geld wieder zum Vergnügen ausgeben "Trantschelgeld"

*Wunsch, nicht anstehen / warten zu müssen*

*Wunsch nach Beeinflussbarkeit des Spielergebnisses*

*Bereits erspieltes Geld ermöglicht erhöhtes und längeres Spielvergnügen*

**ANHANG G: AUSWERTUNG „ELEKTRONISCHE GLÜCKSSPIELAUTOMATEN“**

Elektronische Glücksspielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 1 von 10

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
1	(51)	-	Stellt sich das Spielen so vor, wie aus dem Fernsehen	Job	Job	Job
1	(88)	+	Beim Spielen habe ich natürlich den Wunsch, etwas zu gewinnen (egal, wie hoch der Gewinn ist)	Job	Job	Job
2	(26)	0	Automaten probiere ich aus Neugierde und werfe einmal ein paar Euro hinein	Job	Job	Job
2	(61)	0	Ich spiele an den Automaten ein paar mal, 5, 10 mal, aber auf Dauer würde ich es nicht machen	Job	Job	Job
2	(61)	+	Ich begrenze das Spielen psychologisch, weil du sonst denkst "Okay, jetzt kommt dann der Gewinn"	Job	Job	Job
2	(63)	0	Wenn ich gleich gewinne, höre ich mit dem Spielen auf	Job	Job	Job
2	(68)	+	Ich spiele an EGMs, um eine coole Zeit mit Freunden zu verbringen	Job	Job	Job
2	(68)	0	Ich würde auch gerne neue Leute beim Spielen kennenlernen	Job	Job	Job
2	(68)	+	Gemeinsam Freude am Spiel haben, sich miteinander freuen, miteinander leiden	Job	Job	Job
2	(74)	0	Der Ehrgeiz und der Wunsch, dass ja doch ein Gewinn herauschaut	Job	Gain	Job
2	(74)	0	Es ist für mich ein bisschen wie in eine andere Welt eintauchen und den Alltag ausblenden	Job	Job	Job
2	(74)	0	Du musst dir die Grenze setzen, wie viel du da jetzt ausgeben willst	Job	Job	Job
2	(74)	0	Ich ärgere mich nicht sonderlich, wenn ich verliere	Job	Job	Job
2	(76)	0	Jeder hat sein Lieblingsspiel, das ihm am meisten Spaß macht (es muss man nicht zwingend Neues geben)	Job	Job	Job
3	(62)	0	Wir haben immer ein paar Mal draufgedrückt und geschaut, ob etwas rauskommt	Job	Job	Job
3	(64)	+	Wenn es am Gerät neben mir laut wird, bin ich neidisch und will auch gewinnen (Ehrgeiz)	Job	Job	Job
3	(64)	0	Nach dem anderen nachspielen, wenn er weggegangen ist und probieren, ob nicht doch etwas kommt	Job	Job	Job
3	(68)	0	Wenn ich etwas nicht verstehe, frage ich gelegentlich meinen Nachbar-Spieler, wie etwas geht	Job	Job	Job
3	(82)	0	Es besteht die Möglichkeit, dass ich etwas gewinnen kann (Job)	Job	Job	Job
3	(110)	0	Ich entscheide mich für ein Gerät, das mich persönlich anspricht, was zu mir persönlich passt	Job	Job	Job
3	(122)	+	Für mich ist es wichtig, dass ich die Freude / das Leid gemeinsam mit Freunden teilen kann	Gain	Job	Job
3	(122)	+	Ich würde nie auf die Idee kommen, alleine irgendwo hinzugehen und Automaten zu spielen	Job	Job	Job
3	(135)	+	Ich will Spaß haben, glücklich sein, mich freuen	Job	Job	Job
3	(137)	0	Beim Spielen will ich meinen Gefühlen freien Lauf lassen, denn es soll ja eine Unterhaltung sein	Job	Job	Job
4	(6)	0	Ich habe bisher aus Neugierde zwei, drei mal gespielt. Rein aus Neugierde, "ob da was geht"	Job	Job	Job
4	(8)	0	Ich schaue eigentlich eher beim Spielen zu, anstatt selber zu spielen	Job	Job	Job
4	(40)	0	Bevor ich spiele, schaue ich erst anderen zu und versuche, das Spiel zu verstehen	Job	Job	Job
4	(91)	+	Mein Hauptziel bei den Automaten ist die Möglichkeit, große Gewinne zu erzielen	Job	Job	Job
4	(93)	-	Wenn es wirklich um viel geht, könnte ich mir schon vorstellen, auch hohe Einsätze einzubringen	Job	Job	Job
5	(34)	0	Ich spiele nicht sonderlich gerne mit hohen Einsätzen	Job	Job	Job
5	(64)	0	Wenn ich bei Automaten Geld machen will, muss ich vorher erst eine lange Durststrecke ausharren	Job	Job	Job
5	(92)	-	Beim Spielen am Automaten suche ich nicht unbedingt die Gewinnmaximierung	Job	Job	Job

## Elektronische Glücksspielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 2 von 10

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
5	(101)	+	An erster Stelle ist bei mir beim Automaten die soziale Komponente, dass man es mit Freunden macht	Gain	Job	Job
5	(101)	+	Am Zweitwichtigsten ist für mich ein adventure-artiges Erlebnis, ein Kick, Zeit anders verbringen	Gain	Job	Job
5	(101)	0	Ich suche etwas Neues, wo ich ein Zeitchen weg bin, in einer anderen Welt	Gain	Job	Job
6	(18)	0	Automaten dienen beim ersten Casinobesuch als unpersönliche Einstiegshilfe, da wir uns anderes nicht trauten	Job	Job	Job
6	(30)	0	Automaten erinnern irgendwie an alte Arcade-Automaten	Job	Job	Job
6	(62)	0	Ich erwarte mit von Automaten richtige Unterhaltung, nicht nur das zufällige Hoffen auf einen Gewinn	Job	Job	Job
6	(67)	+	Für mich ist der Nervenkitzel, viel gewinnen zu können, schon wichtig, aber es soll nicht nur auf Glück basieren	Job	Pain	Job
6	(67)	-	Ich erwarte mir von Automaten, dass es aufregend ist. Nicht entspannend - sondern Adrenalin	Job	Job	Job
6	(71)	0	Wenn ich am Automaten spiele, will ich das Maximum herausholen	Job	Job	Job
6	(71)	0	Nach dem Spielen will ich zurückblicken und sagen können "Ich habe mein Bestes versucht"	Job	Job	Job
6	(73)	+	Spielen ist für mich ein gesellschaftlicher Faktor. Alleine würde ich sicher nicht spielen	Job	Job	Job
6	(73)	0	Zwischen Spiel-Sessions schaue ich auch gerne anderen zu und unterhalte mich mit Leuten	Job	Job	Job
7	(60)	0	Nach gewisser Zeit kommt beim Automaten spielen das Gefühl auf, dass jetzt endlich ein Gewinn kommen muss	Job	Job	Job
7	(62)	-	Wenn andere spielen und etwas gewinnen, freue ich mich mit ihnen mit	Gain	Job	Job
7	(66)	+	Automaten gehören einfach zu einem Casinoerlebnis dazu, sie dürften nicht fehlen	Job	Job	Job
7	(74)	-	Ich finde, man sollte Automaten einmal ausprobiert haben, um mitreden zu können	Job	Job	Job
7	(109)	-	Spiele Erkunden und verschiedene Boni können für mich ein Anreiz sein, weiterzuspielen	Job	Job	Job
8	(59)	+	Ich entspanne beim Spielen, weil ich in eine komplett andere Welt komme und was komplett anderes mache	Job	Job	Job
8	(61)	+	Ich spiele an Automaten, weil ich Unterhaltung suche und Spaß haben möchte	Job	Job	Job
8	(61)	+	Für mich ist es wichtig, unter die Leute zu kommen und gemeinsam einen spaßigen Abend zu haben	Job	Job	Job
9	(72)	0	Wir haben uns Automaten einmal angeschaut, sind dann aber gleich weitergezogen	Job	Job	Job
10	(36)	+	Ich bin noch nie alleine an einem Automaten gesessen, immer mit einer Freundin oder so (fiebern gemeinsam)	Job	Job	Job
10	(62)	-	Automaten besitzen für mich eine gewisse Ähnlichkeit zu Handyspielen	Job	Job	Job
10	(83)	0	Wenn ich vor dem Automaten sitze, brauche ich keinen, der mir hineinredet. Da konzentriere ich mich stark	Job	Job	Job
10	(85)	0	Wenn ich schon am Automaten spiele, dann nehme ich auch das nötige Kleingeld mit, um ordentlich zu spielen	Job	Job	Job
10	(85)	+	Je mehr Geld man beim Automaten einsetzt, desto besser ist die Chance auf hohe Gewinne	Job	Job	Job
12	(16)	+	Wenn wir im Casino sind, schauen wir gemeinsam, welche Automaten es gibt und machen alles zusammen	Job	Job	Job
12	(64)	0	Ich bevorzuge Spielautomaten, weil man dabei seine Ruhe hat und abschalten kann	Gain	Job	Job
12	(86)	0	Ich bevorzuge Spiele, wo ich einen großen Gewinn bekommen kann	Job	Job	Job
12	(96)	+	Am wichtigsten ist es mir, dass es eine gemütliche Zeit war und es sich auch für mich gelohnt hat	Job	Job	Job
12	(98)	0	Ich bevorzuge niedrige Einsätze, bei denen ich länger spielen kann, auch wenn die Gewinnchance niedriger ist	Job	Job	Job
12	(100)	0	Ich spiele eher für die Spielerfahrung und nicht mit dem Ziel, jetzt großen Gewinn zu machen	Job	Job	Job

## Elektronische Glücksspielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 3 von 10

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
12	(102)	0	Ich will beim Spielen Spaß zu zweit haben	Job	Job	Job
12	(102)	0	Mir ist es zu schade, zu viel Geld zu verspielen (niedrige Einsätze, wenig ausgeben)	Job	Job	Job
12	(102)	0	Wenn beim Spielen ein Plus herauskommt, ist es schön, wenn nicht, ist es auch nicht schlimm	Job	Job	Job
12	(106)	0	Ich möchte beim Spielen ein bisschen was tun, mich aber nicht zu sehr anstrengen müssen	Job	Job	Job
11	(2)	0	Wenn ich mein mir selbst gesetztes Limit verspielt habe, höre ich auf zu spielen	Job	Job	Job
11	(2)	0	Es ist für mich lustig, solange ich innerhalb meiner selbst gesetzten Grenzen bin	Job	Job	Job
11	(6)	0	Viele glauben, dass sie beim Spielen ihr großes Geld machen, das ist bei mir nicht so	Job	Job	Job
11	(6)	0	Mir ist bewusst, dass über die Dauer hinweg immer der Automat gewinnt - mit dieser Einstellung spiele ich auch	Job	Job	Job
11	(6)	0	Ich erwarte nicht, dass ich gewinne. Das gesetzte Geld schreibe ich gedanklich ab (es ist eine Investition in Spaß)	Job	Job	Job
11	(12)	+	Beim Spielen bin ich gerne alleine. Da mag ich es auch nicht, wenn man mir zusieht	Job	Job	Job
11	(12)	-	Ich spiele eher nur kurz auf Automaten und wechsele dafür häufig	Job	Job	Job
11	(16)	0	Ich habe stets im Hinterkopf, dass ich gewinnen kann und den Jackpot	Job	Job	Job
11	(28)	0	Wenn ich nicht mit hohen Einsätzen spiele, habe ich auch nicht so die Chance auf hohe Jackpots	Job	Job	Job
11	(38)	0	Wenn ich spiele, schalte ich ab, achte auf mich und nehme die Umgebung gar nicht so wahr	Job	Job	Job
11	(48)	0	Wenn ich länger am Automaten spiele, denke ich irgendwann, dass jetzt gleich der Gewinn kommen muss	Job	Job	Job
11	(48)	0	Ich probiere gerne neue Spiele aus, auch, wenn ich die Regeln noch nicht so kenne	Gain	Job	Job
11	(64)	0	Ich erwarte mir Spiele mit guter Auflösung.	Job	Job	Job
11	(67)	0	Nach anderen Spielern spiele ich oft auf dem Automaten nach, wenn der lange nichts gewonnen hat (Gewinn?!)	Job	Job	Job
11	(69)	+	Ich spiele meistens an Geräten mit hohen Jackpots.	Job	Job	Job
1	(67)	-	Mich stören die Sessel am Automaten - die sind oft unbequem	Pain	Pain	Pain
1	(69)	-	Mich stört, wenn der Automat meinen Geldschein nicht auf Anhieb akzeptiert	Pain	Pain	Pain
1	(69)	0	Mich stört, dass die Automaten so eng aneinander gereiht sind	Pain	Pain	Pain
1	(69)	0	Mich stört, dass man gleich mit jemandem ins Gespräch kommt, weil man so nah aneinander sitzt	Pain	Pain	Pain
1	(71)	0	Mir fehlt die Erklärung beim Automaten über mögliche Einstellungen und Spielvariationen	Pain	Pain	Pain
1	(71)	0	Weil die Automaten so wenig selbsterklärend sind, bin ich gezwungen, es selbst auszuprobieren	Job	Pain	Pain
2	(47)	0	Es gibt so die Vorurteile, dass die Maschinen getückt sind und man sowieso nichts gewinnen kann	Pain	Pain	Pain
2	(49)	0	Mich stört, dass man bei den Maschinen keinen Einfluss hat - es ist nur simples Abwarten, was passiert	Pain	Pain	Pain
2	(59)	0	Du wirfst einfach nur das Geld hinein, drückst einen Knopf und wartest - das ist langweilig	Pain	Pain	Pain
2	(63)	+	Wenn ich anderen nach mir beim Spielen zusehe und die gewinnen dann, ärgert es mich	Pain	Pain	Pain
2	(78)	0	Mir fehlt das Vertrauen an diese Automaten	Pain	Pain	Pain
2	(78)	0	Das Image der Automaten ist nicht gut und sollte aufpoliert werden ("Man kann eh nicht gewinnen" etc.)	Pain	Pain	Pain
2	(80)	0	Es besteht nicht nur Misstrauen gegenüber den Automaten, sondern auch gegenüber dem Casino	Pain	Pain	Pain

## Elektronische Glücksspielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 4 von 10

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
3	(64)	0	Ich kenne mich nicht sonderlich gut mit den Regeln aus. Ich weiß nur, dass sich da Früchte drehen	Pain	Pain	Pain
3	(64)	0	Teilweise sind die Geräte für mich zu kompliziert	Pain	Pain	Pain
3	(64)	0	Ich habe nicht alles kapiert, wann ich wo, was und wie einstellen muss und was es alles gibt	Pain	Pain	Pain
3	(66)	0	Ich habe Angst, dass ich etwas Falsches drücke und deswegen nichts gewinne	Pain	Pain	Pain
3	(66)	0	Es gibt da irgendwie keine Beschreibung, was ich überhaupt tun muss.	Pain	Pain	Pain
3	(76)	+	Mich stört am Automaten, wenn es unübersichtlich ist und ich nicht weiß, was auf mich zukommt	Pain	Pain	Pain
3	(82)	+	Beim Automaten mag ich das Gefühl nicht, über den Tisch gezogen zu werden	Pain	Pain	Pain
3	(82)	+	Es nervt, wenn du wirklich schon viel in das Gerät hineingeworfen hast und nichts passiert	Pain	Pain	Pain
3	(110)	0	Es schauen eh alle Automaten gleich aus. Da weiß ich gar nicht, für welchen ich mich entscheiden soll	Pain	Pain	Pain
3	(116)	0	Ich mag da nicht einfach sitzen und mir irgendetwas anschauen. Ich will richtig eingebunden werden, mit Action	Pain	Pain	Pain
3	(135)	0	Ich mag es nicht, wenn mich andere komisch anschauen, weil ich mich freue - nur weil sie keinen Spaß haben	Pain	Pain	Pain
4	(24)	-	Wenn ich andere Leute sehe, die ihr ganzes Geld bei Automaten verspielen, denke ich mir nur meinen Teil	Pain	Pain	Pain
4	(44)	0	Der Hauptgrund, warum ich selber nicht spiele ist, dass ich mich nicht auskenne und zu wenig informiert habe	Pain	Pain	Pain
4	(54)	0	Ich finde, ein wirkliches, richtiges Casino-Spielerlebnis bleibt bei diesen Automaten irgendwie aus	Pain	Pain	Pain
4	(64)	+	Es ist für mich bedauerlich, wenn ich andere Menschen sehe, die glauben, ihr Geld so vermehren zu können	Pain	Pain	Pain
4	(68)	0	Ich habe nur ganz kurz gespielt und mich dann im Nachhinein geärgert, weil mein Geld so schnell weg war	Pain	Pain	Pain
4	(68)	0	Es ist bis jetzt noch nie passiert, dass ich sage, ich hätte irgendwas Schönes beim Spielen kennengelernt	Pain	Pain	Pain
4	(70)	-	Im Nachhinein ärgert mich meine eigene Blödsinnigkeit, da überhaupt Geld für nichts hineingeworfen zu haben	Pain	Pain	Pain
4	(72)	+	Ich finde das ganze Konzept der Spielautomaten sinnlos	Pain	Pain	Pain
4	(72)	+	Man wirft Geld rein, drückt und wartet einfach, bis drei gleiche Symbole kommen. Das ist mir zu banal	Pain	Pain	Pain
4	(72)	0	Ich finde es unverständlich, wie Menschen von sowas Banalem süchtig werden können	Pain	Pain	Pain
4	(76)	0	Ich habe keine positiven Assoziationen mit Spielautomaten	Pain	Pain	Pain
4	(80)	0	Für mich ist zu wenig Action dabei, wenn ich nur dumm mit einer Hand auf den Knopf drücke	Pain	Pain	Pain
5	(56)	0	Automaten üben bei mir nicht so wirklich eine Faszination aus	Pain	Pain	Pain
5	(56)	+	Es ist für mich nicht so der Thrill, mich rein auf mein Glück zu verlassen, ich hätte gerne "mehr"	Pain	Pain	Pain
5	(56)	+	Bei Table Games ist mehr Thrill da, weil du wirklich siehst, was abgeht - das ist eine gewisse Spannung	Pain	Pain	Pain
5	(56)	0	Bei Automaten freust du dich zwar über Gewinne - es ist jetzt aber nicht so der Kick, gleich weiterzumachen	Pain	Pain	Pain
5	(58)	+	Mich stört diese Nicht-Kontrolle. Bei Table Games hast du wenigstens Wissen / Wahrscheinlichkeiten	Pain	Pain	Pain
5	(58)	0	Bei Automaten ist es so, dass die Maschine einfach irgendwelche Zufallszahlen generiert --> unspektakulär	Pain	Pain	Pain
5	(60)	0	Das maschinell Generierte ist irgendwie so ein subjektiv gefühltes Erlebnis - nicht echt / nicht transparent	Pain	Pain	Pain
5	(64)	+	Du machst bei solchen Automaten jetzt nicht unbedingt so die Gewinne --> Geld reingeworfen --> Geld weg	Pain	Pain	Pain
5	(64)	0	Bei Automaten fehlt mir, dass du irgendwie gebunden wirst und Lust hast, länger zu spielen	Gain	Pain	Pain

## Elektronische Glücksspielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 5 von 10

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
5	(66)	+	Derzeit wirkt alles noch so mechanisch. Es sollte wirklich mehr das Virtuelle eingebunden werden (ERLEBNIS)	Pain	Pain	Pain
5	(76)	0	Wenn ich mir das derzeitige Angebot anschau, kann ich in Wirklichkeit genauso gut eine Münze auch werfen	Pain	Pain	Pain
5	(86)	0	Es würde mir keinesfalls reichen, neue Technologien zu verwenden, um "Altes wieder aufzuwärmen"	Pain	Pain	Pain
6	(20)	0	Beim ersten Spielen hat keiner wirklich gewusst, was passiert. Es sind halt irgendwelche Dinge rumgeflogen	Pain	Pain	Pain
6	(30)	0	Du wirfst halt eine Münze hinein, drückst irgendetwas und wartest auf das Ergebnis	Job	Pain	Pain
6	(30)	-	Ich habe die grundlegenden Regeln verstanden, aber nicht alles (Multiplikatoren, Linien etc.)	Pain	Pain	Pain
6	(30)	+	Ich finde Automaten uninteressant, weil man selbst nur sehr wenig beeinflussen kann	Pain	Pain	Pain
6	(30)	0	Automaten sind langweilig, deshalb spiele ich maximal eine Viertelstunde daran	Pain	Pain	Pain
6	(56)	+	Bei Table Games trittst du mit anderen Menschen in Kontakt, sie sind persönlicher und daher viel interessanter	Pain	Pain	Pain
6	(56)	0	Automaten langweilen mich relativ schnell, weil das nur irgendein Zufallsgenerator ist	Pain	Pain	Pain
6	(56)	+	Bei Automaten sitzt du davor, ziehst ein paar mal, wartest ab - so lange bis Gewinn oder kein Geld mehr da ist	Pain	Pain	Pain
6	(60)	0	Ich könnte nicht sagen, dass ich irgendeine positive Assoziation mit einem Automaten hätte	Pain	Pain	Pain
6	(67)	+	Ich erwarte mit von Automaten richtige Unterhaltung, nicht nur das zufällige Hoffen auf einen Gewinn	Pain	Pain	Pain
6	(67)	+	Für mich ist der Nervenkitzel, viel gewinnen zu können, schon wichtig, aber es soll nicht nur auf Glück basieren	Pain	Gain	Pain
7	(2)	0	Automaten haben mich noch nie so wirklich angezogen - die taugen mir nicht	Pain	Pain	Pain
7	(46)	0	Automaten taugen mir nicht, weil das ist reines Glück. Tables kann ich zumindest ein bisschen beeinflussen	Pain	Pain	Pain
7	(46)	+	Automatenspielen ist für mich nur dummes Knopfdrücken, daher spiele ich lieber Table Games	Pain	Pain	Pain
7	(48)	0	Mich stört bei den Automaten, dass ich selbst keine Kontrolle habe und mich nicht einbringen kann	Pain	Pain	Pain
7	(48)	-	Ich glaube, dass bei Automaten die Wahrscheinlichkeit geringer ist, dass ich etwas gewinne als bei Tables	Pain	Pain	Pain
7	(50)	0	Bei Automaten fehlt mir der menschliche Faktor. Ich möchte zumindest irgendwie mit anderen interagieren	Pain	Pain	Pain
7	(54)	+	Was mich bei Automaten stört, sind diese komischen Musikgeräusche, die sie andauernd machen	Pain	Pain	Pain
7	(62)	0	Wenn ich Leuten zuschau, sehe ich eigentlich selten, dass wer etwas gewinnt. Die werfen nach der Reihe rein	Pain	Pain	Pain
7	(82)	+	Mich stört, dass die Automaten immer so eng aneinander stehen und ich dadurch keinen Platz für mich habe	Pain	Pain	Pain
7	(82)	0	Die Leute sitzen beim Spielen jeweils vor einer Maschine, stur, und machen nichts miteinander	Pain	Pain	Pain
7	(82)	+	Ich finde an Automaten schade, dass du, obwohl du in einer Gruppe dort bist, immer nur alleine spielen kannst	Pain	Pain	Pain
7	(109)	0	Derzeit ist Automatenspielen wirklich so eine Einzelsache, aber ich würde gerne unter die Leute dabei kommen	Pain	Pain	Pain
7	(109)	0	Ich habe nicht einmal gewusst, dass es bei Automaten so verschieden Spiel-Features gibt	Pain	Pain	Pain
8	(24)	-	Ich mag es nicht, wenn im Casino zu wenige Glücksspielautomaten rumstehen	Pain	Pain	Pain
8	(42)	0	Es schränkt mich beim Casinobesuch ein, wenn Automaten besetzt sind und die Leute nicht weg gehen	Pain	Pain	Pain
8	(48)	-	Man verliert den Überblick, wie viel Geld man hineingeworfen hat, wenn man länger spielt	Pain	Pain	Pain
8	(54)	0	Ich finde es schockierend, wenn Leute stundenlang vor dem Automaten sitzen und ihr ganzes Geld verspielen	Pain	Pain	Pain
8	(56)	0	Ich fände mehr Transparenz gut, wenn man weiß, wie oft der Jackpot kommt	Pain	Pain	Pain

## Elektronische Glücksspielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 6 von 10

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
9	(56)	0	Für mich sind das irgendwelche Bling-Bling Maschinen, mit denen ich mich nie auseinandergesetzt habe	Pain	Pain	Pain
9	(56)	0	Automaten schrecken mich eher ab, als dass sie mich anziehen. Die sprechen mich überhaupt nicht an	Pain	Pain	Pain
9	(58)	+	Automaten machen auf mich einen viel zu offensiven Eindruck (150 Maschinen, alles blinkt, lauter Geräusche, ...)	Pain	Pain	Pain
9	(58)	+	Ich empfinde es als stressig, wenn alles dauernd blinkt und läutet, weil ich meine Aufmerksamkeit aufteilen muss	Pain	Pain	Pain
9	(58)	+	Für mich sind Automaten nur ein Weg, wie das Casino schnell an Geld rankommt - sie fördern die Sucht immens	Pain	Pain	Pain
9	(58)	0	Automaten zielen darauf ab, dass du es einmal ausprobierst und dann möglichst lange bleiben sollst (Sucht)	Pain	Pain	Pain
9	(58)	+	Ich finde die Maschinen asozial, ich finde es nicht in Ordnung und ich habe Null Interesse daran	Pain	Pain	Pain
9	(62)	+	Vor einem Automaten fühle ich mich gestresst und genervt	Pain	Pain	Pain
9	(68)	0	Hinter den Geräten steckt eine Mathematik, die immer dafür sorgt, dass der Kunde sein Geld verlierst	Pain	Pain	Pain
9	(84)	0	Ich habe mir Automaten nur von der Ferne angeschaut. Sie verursachen bei Leuten eine Realitätsentfremdung	Pain	Pain	Pain
9	(84)	0	Ich hätte gelegentlich den Reiz gehabt, es mal auszuprobieren. Der Respekt davor war aber im Endeffekt zu groß	Pain	Pain	Pain
9	(86)	+	Das Gefährlichste an den Glücksspielen ist es, wenn du einmal gewonnen hast und danach wieder suchst	Pain	Pain	Pain
9	(86)	+	Automatenspielen kostet viel zu viel Geld in viel zu kurzer Zeit	Pain	Pain	Pain
10	(62)	0	Automaten gefallen mir weniger, weil sie das Persönliche nicht so haben - kein richtiger Casinoabend	Pain	Pain	Pain
10	(62)	+	Ich finde es langweilig, beim Automaten immer auf die gleichen Ziffern zu warten und einen Knopf zu drücken	Pain	Pain	Pain
10	(62)	+	Du kannst beim Automaten nichts beeinflussen, dich keinerlei einbringen	Pain	Pain	Pain
10	(62)	0	Mir kommt vor, dieses Drücken bringt nichts: Da schaut sowieso kaum ein Gewinn heraus	Pain	Pain	Pain
10	(66)	0	Mich stört, dass diese Automaten ein so undurchsichtiges System sind	Pain	Pain	Pain
10	(66)	0	Automatenspielen unterfordert mich	Pain	Pain	Pain
10	(66)	0	Automaten haben einen so niedrigen Einsatz, da kann man eh kaum hohe Gewinne erzielen	Pain	Pain	Pain
12	(72)	+	Ich mag es nicht, wenn Automaten so übertrieben sind. So 3D und so Zeugs interessiert mich überhaupt nicht	Pain	Pain	Pain
12	(74)	+	Ich mag es nicht, wenn es so extrem laut ist und ich so viel Aufmerksamkeit erzeuge. Da fühle ich mich unwohl	Pain	Pain	Pain
12	(82)	+	Solche nervige quietsch-Kindersachen sind absolut uninteressant	Pain	Pain	Pain
11	(48)	+	Wenn der Automat über eine lange Periode hinweg nichts ausspuckt, empfinde Wut gegenüber dem Gerät	Pain	Pain	Pain
11	(48)	0	Oft kommt es mir so vor, als könnte das Casino einen Schalter umlegen und die Gewinne steuern	Pain	Pain	Pain
11	(48)	0	Wenn ich Einstellungen vornehme, habe ich Angst, dass ich dann nichts mehr gewinne (Fehler machen)	Pain	Pain	Pain
11	(48)	-	Die heutigen Spiele sind alle so High-Tech, da kenne ich mich gar nicht mehr aus, was überhaupt passiert	Pain	Pain	Pain
11	(48)	-	Oft sieht man bei all den Einstellungen nicht, wie viel jetzt 1x drehen wirklich kostet - oft ist es viel zu teuer	Pain	Pain	Pain
11	(50)	0	Ich empfinde es als störend, dass ich all die Einstellungen nicht genau kenne	Pain	Pain	Pain
11	(52)	+	Mich stört es, wenn neue Versionen von Spielen herauskommen, die sich markant von den alten unterscheiden	Pain	Pain	Pain
11	(56)	0	Wenn Spiele zu komplex sind, versuche ich es erst gar nicht, sie überhaupt zu verstehen	Pain	Pain	Pain
11	(58)	0	Mich stört es, wenn ich die Lautstärke von einem Gerät nicht einstellen kann	Pain	Pain	Pain

## Elektronische Glücksspielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 7 von 10

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
11	(64)	-	Mich stört es ein wenig, wenn es keine Getränkehalter gibt und ich nicht weiß, wo ich mein Getränk abstellen soll	Pain	Pain	Pain
11	(64)	0	So uralte Automaten gehen so langsam und sehen richtig alt aus. Das ist mir zu langweilig	Pain	Pain	Pain
1	(49)	+	Den traditionellen Hebel ziehen, anstatt einen Knopf zu drücken, das macht mir Spaß	Job	Gain	Gain
1	(53)	0	Ich mag, dass der Einsatz viel geringer ist als am Tisch	Gain	Gain	Gain
1	(53)	0	Ich kann am Automaten länger für das gleiche Geld spielen, als am Tisch	Gain	Gain	Gain
1	(53)	+	Ich mag die Spannung, wenn ich warte, ob jetzt das richtige Symbol kommt oder nicht (z.B. Tension Spin)	Gain	Gain	Gain
1	(55)	0	Ein Automat wirkt optisch einfach anziehender und attraktiver als ein Tisch	Gain	Gain	Gain
1	(55)	-	Der Automat ist unterhaltsamer - das Spielen am Tisch ist eintönig und wird schnell langweilig	Gain	Pain	Gain
1	(55)	0	Das Spielen am Automaten ist preiswert	Gain	Gain	Gain
1	(55)	0	Das Spielen am Automaten ist so einfach (positiv)	Gain	Gain	Gain
1	(88)	+	Am wichtigsten sind mir die Geräusche am Automaten (und zwar nicht nur, wenn man gewinnt)	Pain	Gain	Gain
2	(47)	0	Ich finde, Automaten sind eine coole Alternative zum Table Game	Gain	Gain	Gain
2	(51)	0	Ich könnte mir ein Spiel vorstellen, bei dem ich rechtzeitig reagieren muss und so das Ergebnis beeinflusse	Gain	Gain	Gain
2	(68)	0	Ich würde auch gerne neue Leute beim Spielen kennenlernen	Gain	Gain	Gain
2	(68)	+	Gemeinsam Freude am Spiel haben, sich miteinander freuen, miteinander leiden	Gain	Gain	Gain
2	(74)	+	Es soll etwas Neues sein, etwas Aufregendes - neue Sachen kennenlernen	Gain	Gain	Gain
2	(76)	0	Es muss nicht jedes Mal was komplett Neues sein, aber es sollen neue Ereignisse geschehen	Gain	Gain	Gain
2	(78)	+	Funktionsweisen, Regelungen, Wahrscheinlichkeiten etc. sollten offener kommuniziert werden	Gain	Gain	Gain
3	(64)	0	Die Geräusche und alles Drumherum, welche der Automat macht, sind lustig	Gain	Gain	Gain
3	(64)	-	Die elektronischen Geräusche, wo man die Kassen klimpern hört, sind irgendwie lustig	Gain	Gain	Gain
3	(66)	+	Mir wäre lieber, es erklärt mir jemand, wie das Spiel geht	Gain	Gain	Gain
3	(82)	0	Ich mag es, wenn das Spiel schnell durchschaubar ist und ich weiß, was ich tun muss	Gain	Gain	Gain
3	(90)	0	Besonders gefällt mir der Glücksmoment, wenn es klimpert und ich etwas gewinne	Gain	Gain	Gain
3	(102)	0	Ich hätte gerne ein Spiel, bei dem es etwas gibt, das man beherrschen kann, das man üben kann	Gain	Gain	Gain
3	(102)	0	Ich hätte gerne das Risiko, zu entscheiden, ob ich weitermache oder nicht - (abhängig meiner Entscheidung)	Gain	Gain	Gain
3	(106)	0	Ich hätte gerne, dass nicht alle Geräte gleich ausschauen und gleich aufgebaut sind	Gain	Gain	Gain
3	(108)	0	Ich würde gerne das Thema des Automaten direkt als dessen Gehäuseform sehen (z.B. Erdbeerförmig)	Gain	Gain	Gain
3	(116)	0	Ich hätte gerne technische Geräte, mit dem Erlebnis wie ein 3D-Kino oder in eine andere Welt eintauchen	Gain	Gain	Gain
3	(116)	0	Ich mag da nicht einfach sitzen und mir irgendetwas anschauen. Ich will richtig eingebunden werden, mit Action	Gain	Gain	Gain
3	(126)	0	Ich würde gerne beim Spielen mit einer Freundin zusammensitzen, zusammen spielen, mich austauschen	Gain	Gain	Gain
3	(133)	+	Ich freue mich voll, wenn ich etwas gewinne, das ist einfach eine positive Unterhaltung	Gain	Gain	Gain
3	(135)	0	Ich will, dass andere es mitkriegen, wenn ich mich freue	Gain	Gain	Gain

## Elektronische Glücksspielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 8 von 10

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
4	(78)	+	Ich hätte (auch für mich) gerne irgendein Wissensspiel oder so, wo man seine Chance erhöhen kann.	Gain	Gain	Gain
4	(80)	0	Während des Spielens hätte ich gerne sowas, wie eine Rückenmassage oder so	Gain	Gain	Gain
4	(80)	0	Das Ganze sollte etwas aufregender gestaltet sein, vielleicht etwas mit Geschicklichkeit oder so	Gain	Gain	Gain
5	(34)	0	Ich fände es interessant, wenn Automaten etwas Neues bieten, das mich neugierig macht, es zu probieren	Gain	Gain	Gain
5	(36)	0	Ich hätte im Casino gerne ein neuartiges Erlebnis mit neuartigen Technologien, wie Virtual Reality	Gain	Gain	Gain
5	(56)	+	Es ist für mich nicht so der Thrill, mich rein auf mein Glück zu verlassen, ich hätte gerne "mehr"	Gain	Gain	Gain
5	(66)	0	Ich hätte gerne andere Preise, als nur Geldgewinn: Sachpreise, Reisen, reale Gewinne	Gain	Gain	Gain
5	(66)	+	Ich würde gerne Einfluss auf das Ergebnis nehmen - wie der Einfluss ist, ist mir ganz egal	Gain	Gain	Gain
5	(76)	+	Derzeit wirkt alles noch so mechanisch. Es sollte wirklich mehr das Virtuelle eingebunden werden (ERLEBNIS)	Gain	Gain	Gain
5	(86)	+	Ich fände es cool, wenn Glücksspiele so in die Richtung Videospiele gehen würden, ein richtiges Spiel	Gain	Gain	Gain
5	(86)	0	Bei den Spielen hätte ich gerne irgendeine Story dahinter, irgendetwas, das es zu entdecken gibt	Gain	Gain	Gain
5	(86)	+	Ich stelle mir ein zwiegespaltenes Casinoerlebnis vor: 1x das Klassische und 1x das völlig Neuartige	Gain	Job	Gain
5	(101)	-	Es wäre auch bei einem neuartigen Konzept nicht schlecht, wenn man ein bisschen Geld gewinnen könnte	Gain	Gain	Gain
5	(103)	0	Ich möchte direkt mit anderen spielen, die anschauen, mit ihnen reden, mit ihnen etwas gemeinsam machen	Gain	Gain	Gain
5	(105)	0	Ich suche eine Art Competition beim Spielen, ein bisschen mit anderen vergleichen, ein Wettkampf	Gain	Gain	Gain
5	(105)	0	Anderer können mich ruhig beobachten, wenn ich in einem Wettkampf bin und mitzusehen, wie ich spiele	Gain	Gain	Gain
6	(46)	0	Ich fände es cool, wenn Casinos sowas wie eSports-Spiele in Kombination mit Geld anbieten würde	Gain	Gain	Gain
6	(46)	0	Es wäre cool, wenn man im Casino wirklich gegeneinander spielen könnte	Gain	Gain	Gain
6	(46)	0	Auch Spiele, die man von anderswo kennt, wären in Verbindung mit Geld ganz interessant	Gain	Gain	Gain
6	(56)	0	Ich finde es gut, wenn es eine fixe, vorgegebene Wahrscheinlichkeit gibt, die dir bekannt sind	Gain	Gain	Gain
6	(62)	+	Ich fände es cool, wenn man die alten Arcade-Automaten irgendwie mit Glücksspielen verbinden könnte	Gain	Gain	Gain
6	(62)	+	Arcade-artige Automaten, wo man seine Geschicklichkeit beweisen kann, würden mich deutlich stärker anziehen	Gain	Gain	Gain
6	(62)	0	Bei arcade-artigen Automaten wären einfach so viele kreativen Dinge möglich, die es jetzt nicht gibt	Gain	Gain	Gain
6	(73)	0	Cool finde ich es, wenn das Spielen eine Gruppenaktion ist, mit Einsatz. Und dass es spannend ist	Gain	Gain	Gain
7	(50)	0	Bei Automaten fehlt mir der menschliche Faktor. Ich möchte zumindest irgendwie mit anderen interagieren	Gain	Gain	Gain
7	(60)	0	Es fasziniert mich, anderen zuzuschauen und zu hoffen, dass sie etwas gewinnen	Gain	Gain	Gain
7	(66)	+	Mir gefällt bei Automaten, dass alles so schön bunt und beleuchtet ist. Bunt mag ich	Gain	Gain	Gain
7	(84)	0	Ich würde es lustig finden, wenn man sich beim Spielen gegenseitig battlen kann	Gain	Gain	Gain
7	(84)	+	Ich würde es lustig finden, wenn man beim Spielen in der gleichen Welt, wie andere ist (Split-Screen o.ä.)	Gain	Gain	Gain
7	(97)	-	Derzeitiges Spielen am Automaten ist ein Automatismus, bei dem man runterkommt	Job	Gain	Gain
7	(97)	-	Beim Spielen kommt man runter und kann gelegentlich ein Erfolgserlebnis durch einen Gewinn haben	Gain	Gain	Gain
7	(109)	0	Derzeit ist Automatenspielen wirklich so eine Einzelsache, aber ich würde gerne unter die Leute dabei kommen	Gain	Gain	Gain

## Elektronische Glücksspielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 9 von 10

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
8	(34)	0	Es ist spannend (und ärgerlich) gerade so am Gewinn vorbeizurattern	Gain	Gain	Gain
8	(46)	-	Es wäre ganz nett, wenn man beim Automaten öfter gewinnen würde	Gain	Gain	Gain
8	(48)	0	An Automaten mag ich, dass das Spielen so einfach ist	Gain	Gain	Gain
8	(48)	0	Man muss beim Spielen nicht viel denken, das mag ich	Gain	Gain	Gain
8	(48)	0	Ich finde gut, dass ich beim Spielen jederzeit aus- und wieder einsteigen kann	Gain	Gain	Gain
8	(56)	0	Ich hätte gerne eine größere Auswahl an Spielen. Diese sollten unterschiedlicher sein	Gain	Gain	Gain
8	(56)	0	Ich fände mehr Transparenz gut, wenn man weiß, wie oft der Jackpot kommt	Gain	Gain	Gain
8	(59)	+	Ich entspanne beim Spielen, weil ich in eine komplett andere Welt komme und was komplett anderes mache	Gain	Gain	Gain
8	(59)	0	Du kannst dort Geld bekommen, ohne dafür arbeiten zu müssen - ABER du weißt nicht ob du es kriegst (=Kick)	Gain	Gain	Gain
9	(94)	-	Ich könnte es mir vorstellen, am Automaten zu spielen, wenn ich für wenig Geld längere Spielzeiten bekäme	Gain	Gain	Gain
9	(94)	-	Längere Zeit für wenig Geld spielen, könnte bei mir durchaus zu Entspannung führen	Gain	Gain	Gain
10	(70)	+	Ich finde es wesentlich interessanter, wenn ich mit den Händen irgendetwas aktiv machen kann	Gain	Gain	Gain
10	(70)	0	Ich hätte gerne mehrere verschiedene, neue Spielmöglichkeiten	Gain	Gain	Gain
10	(72)	0	Ich fände es cool, wenn ich irgendwie mein Wissen oder Denkfähigkeit einbringen könnte	Gain	Gain	Gain
10	(74)	-	Ich würde gerne irgendwas verändern können. Die Farben, die Figuren oder irgendwas dergleichen	Gain	Gain	Gain
10	(78)	0	Mir gefallen die Farben und das Design der Automaten: Die sehen schon interessant aus.	Gain	Gain	Gain
10	(78)	0	Gemütlich ist, dass das Spielen so stressfrei ist. Es ist deine Entscheidung, wann du wieder Geld einsetzt	Gain	Gain	Gain
10	(85)	+	Ich finde es am attraktivsten, wenn beim Automaten hohe Gewinne im Spiel sind (Jagd auf höchsten Jackpot)	Gain	Gain	Gain
12	(32)	0	Ich finde es gut, wenn es eine große Auswahl an Spielen und Spielgeräten gibt und wenn wenig los ist	Job	Gain	Gain
12	(66)	0	Ich mag es bei Automaten, dass ich nicht nachdenken muss und einfach nur drücken brauche	Gain	Gain	Gain
12	(84)	0	Ich mag Spiele mit einer gewissen Ruhe, schönen Bildern, Freispielen etc. mit verschiedenen Stufen (vielseitig)	Gain	Job	Gain
12	(86)	0	Ich bevorzuge Spiele, wo ich einen großen Gewinn bekommen kann	Gain	Gain	Gain
12	(86)	0	Ich mag es, wenn ich kurz vor dem Gewinnen bin, sich so eine Spannung aufbaut und ich echt mitfiebere	Gain	Gain	Gain
12	(98)	0	Ich mag es, wenn du nicht nur Knopfdrücken musst, sondern auch mehr tun kannst und was auswählen kannst	Gain	Gain	Gain
12	(123)	+	Bei aktuellen Spielen finde ich es gut, dass man den Kopf abschalten, entspannen und sich zurücklehnen kann	Gain	Gain	Gain
11	(2)	0	Ich finde das Spielen lustig, unterhaltsam und es macht mir Spaß	Gain	Gain	Gain
11	(14)	0	An Automaten mag ich das Blinken und die Geräusche. Das fehlt mir etwa bei Table Games	Gain	Gain	Gain
11	(40)	0	Ich hätte gerne, dass man an den Automaten mehr gewinnt. Die spucken nur selten etwas aus	Gain	Gain	Gain
11	(48)	-	Teilweise mag ich es, wenn ich das Spiel nicht richtig verstehe und ich etwas gewinne, ohne zu wissen, warum	Gain	Gain	Gain
11	(50)	0	Ich hätte gerne, dass man mir erklärt, wie ein Spiel tatsächlich funktioniert und welche Möglichkeiten es gibt	Gain	Gain	Gain
11	(56)	0	Ich mag es, wenn Spiele ganz simpel und einfach verständlich sind	Gain	Gain	Gain
11	(62)	0	Ich mag es, wenn die Sessel bequem sind und man sich darin echt wohl fühlt (Knöpfe integriert, Getränkehalter)	Gain	Gain	Gain

## Elektronische Glücksspielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
11	(64)	+	Ich könnte es mir gut vorstellen, in ein völlig abgeschotteten Box zu spielen, in der ich mich wohl fühle	Gain	Gain	Gain
11	(64)	0	Ich mag Spiele mit einer hohen Auflösung mehr	Gain	Gain	Gain
11	(67)	+	Ich hätte im Casino gerne mehr den Wettkampf, wo ich mich mit anderen messen kann und mehr gewinne	Gain	Gain	Gain
11	(60)	0	Ich bevorzuge schlichte, einfache Spiele	Gain	Job	Gain
11	(69)	0	Wenn Spiele zu viele Gewinnlinien haben, schalte ich die meistens weiter runter, weil das zu kompliziert ist	Pain	Job	Gain

**Jobs "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 1**

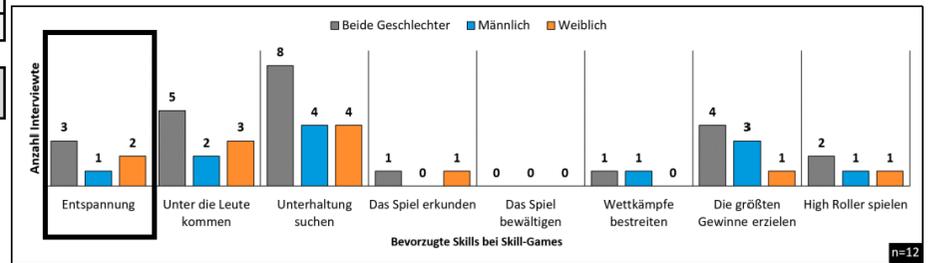
Die Absicht, Gewinn zu erzielen (S: 20 _ I: 10 _ S/I: 2,0 _ R: +4 _ M: 5 _ W: 5)	Spielen, ohne die Absicht, Gewinn zu erzielen (S: 15 _ I: 6 _ S/I: 2,5 _ R: +5 _ M: 3 _ W: 3)
1_(88)_+_Beim Spielen habe ich natürlich den Wunsch, etwas zu gewinnen (egal, wie hoch der Gewinn ist)	2_(68)_+_Ich spiele an EGMs, um eine coole Zeit mit Freunden zu verbringen
2_(63)_0_Wenn ich gleich gewinne, höre ich mit dem Spielen auf	2_(74)_0_Ich ärgere mich nicht sonderlich, wenn ich verliere
2_(74)_0_Der Ehrgeiz und der Wunsch, dass ja doch ein Gewinn herauschaut	3_(135)_+_Ich will Spaß haben, glücklich sein, mich freuen
3_(64)_0_Nach dem anderen nachspielen, wenn er weggegangen ist und probieren, ob nicht doch etwas kommt	3_(137)_0_Beim Spielen will ich meinen Gefühlen freien Lauf lassen, denn es soll ja eine Unterhaltung sein
3_(82)_0_Es besteht die Möglichkeit, dass ich etwas gewinnen kann (Job)	5_(101)_+_Am Zweitwichtigsten ist für mich ein adventure-artiges Erlebnis, ein Kick, Zeit anders verbringen
4_(91)_+_Mein Hauptziel bei den Automaten ist die Möglichkeit, große Gewinne zu erzielen	5_(101)_0_Ich suche etwas Neues, wo ich ein Zeitchen weg bin, in einer anderen Welt
4_(93)_-_Wenn es wirklich um viel geht, könnte ich mir schon vorstellen, auch hohe Einsätze einzubringen	8_(61)_+_Ich spiele an Automaten, weil ich Unterhaltung suche und Spaß haben möchte
5_(64)_0_Will ich beim Automaten gewinnen, muss ich vorher erst eine lange Durststrecke ausharren (ohne Maximierung)	8_(59)_+_Ich entspanne beim Spielen, weil ich in eine komplett andere Welt komme und was komplett anderes mache
6_(67)_+_Für mich ist der Nervenkitzel, viel gewinnen zu können, schon wichtig, aber es soll nicht nur auf Glück basieren	11_(6)_0_Ich erwarte nicht, dass ich gewinne. Das gesetzte Geld schreibe ich gedanklich ab (es ist eine Investition in Spaß)
6_(71)_0_Wenn ich am Automaten spiele, will ich das Maximum herausholen	11_(6)_0_Viele glauben, dass sie beim Spielen ihr großes Geld machen, das ist bei mir nicht so
6_(71)_0_Nach dem Spielen will ich zurückblicken und sagen können "Ich habe mein Bestes versucht"	11_(6)_0_Mir ist bewusst, dass über die Dauer hinweg immer der Automat gewinnt - mit dieser Einstellung spiele ich auch
7_(60)_0_Nach gewisser Zeit kommt beim Automaten spielen das Gefühl auf, dass jetzt endlich ein Gewinn kommen muss	12_(96)_+_Am wichtigsten ist es mir, dass es eine gemütliche Zeit war und es sich auch für mich gelohnt hat
10_(85)_0_Wenn ich schon am Automaten spiele, dann nehme ich auch das nötige Kleingeld mit, um ordentlich zu spielen	12_(100)_0_Ich spiele eher für die Spielerfahrung und nicht mit dem Ziel, jetzt großen Gewinn zu machen
10_(85)_+_Je mehr Geld man beim Automaten einsetzt, desto besser ist die Chance auf hohe Gewinne	12_(102)_0_Wenn beim Spielen ein Plus herauskommt, ist es schön, wenn nicht, ist es auch nicht schlimm
11_(16)_0_Ich habe stets im Hinterkopf, dass ich gewinnen kann und den Jackpot	12_(98)_0_Ich bevorzuge niedrige Einsätze, bei denen ich länger spielen kann, auch wenn die Gewinnchance niedriger ist.
11_(28)_0_Wenn ich nicht mit hohen Einsätzen spiele, habe ich auch nicht so die Chance auf hohe Jackpots	
11_(48)_0_Wenn ich länger am Automaten spiele, denke ich irgendwann, dass jetzt gleich der Gewinn kommen muss	
11_(67)_0_Nach anderen Spielern spiele ich oft auf dem Automaten nach, wenn der lange nichts gewonnen hat (Gewinn?!)	
11_(69)_+_Ich spiele meistens an Geräten mit hohen Jackpots.	
12_(86)_0_Ich bevorzuge Spiele, wo ich einen großen Gewinn bekommen kann	

Wunsch nach gemeinsamem Spielerlebnis mit anderen (S: 12 _ I: 8 _ S/I: 1,5 _ R: +5 _ M: 3 _ W: 5)	Die Suche nach Unterhaltung mit Genuss und Freude am Spiel (sh. Präferenzen aus Interviewleitfaden)																																				
2_(68)_+_Ich spiele an EGMs, um eine coole Zeit mit Freunden zu verbringen	<table border="1"> <caption>Bevorzugte Skills bei Skill-Games</caption> <thead> <tr> <th>Skill</th> <th>Beide Geschlechter</th> <th>Männlich</th> <th>Weiblich</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Entspannung</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Unter die Leute kommen</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Unterhaltung suchen</td> <td>8</td> <td>4</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Das Spiel erkunden</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Das Spiel bewältigen</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Wettkämpfe bestreiten</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Die größten Gewinne erzielen</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>High Roller spielen</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Skill	Beide Geschlechter	Männlich	Weiblich	Entspannung	3	1	2	Unter die Leute kommen	5	2	3	Unterhaltung suchen	8	4	4	Das Spiel erkunden	1	0	1	Das Spiel bewältigen	0	0	0	Wettkämpfe bestreiten	1	1	0	Die größten Gewinne erzielen	4	3	1	High Roller spielen	2	1	1
Skill		Beide Geschlechter	Männlich	Weiblich																																	
Entspannung		3	1	2																																	
Unter die Leute kommen		5	2	3																																	
Unterhaltung suchen		8	4	4																																	
Das Spiel erkunden		1	0	1																																	
Das Spiel bewältigen		0	0	0																																	
Wettkämpfe bestreiten		1	1	0																																	
Die größten Gewinne erzielen		4	3	1																																	
High Roller spielen		2	1	1																																	
2_(68)_0_Ich würde auch gerne neue Leute beim Spielen kennenlernen																																					
2_(68)_+_Gemeinsam Freude am Spiel haben, sich miteinander freuen, miteinander leiden																																					
3_(122)_+_Für mich ist es wichtig, dass ich die Freude / das Leid gemeinsam mit Freunden teilen kann																																					
3_(122)_+_Ich würde nie auf die Idee kommen, alleine irgendwo hinzugehen und Automaten zu spielen																																					
5_(101)_+_An erster Stelle ist bei mir beim Automaten die soziale Komponente, dass man es mit Freunden macht																																					
6_(73)_+_Spielen ist für mich ein gesellschaftlicher Faktor. Alleine würde ich sicher nicht spielen																																					
7_(62)_-_Wenn andere spielen und etwas gewinnen, freue ich mich mit ihnen mit																																					
8_(61)_+_Für mich ist es wichtig, unter die Leute zu kommen und gemeinsam einen spaßigen Abend zu haben																																					
10_(36)_+_Ich bin noch nie alleine an einem Automaten gesessen, immer mit einer Freundin oder so (fiebern gemeinsam)																																					
12_(16)_+_Wenn wir im Casino sind, schauen wir gemeinsam, welche Automaten es gibt und machen alles zusammen																																					
12_(102)_0_Ich will beim Spielen Spaß zu zweit haben																																					

**Jobs "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 2**

<p><b>Aus Neugierde einmal ausprobieren</b> (S: 10 _ I: 8 _ S/I: 1,3 _ R: -2 _ M: 6 _ W: 2) ♂</p> <p>2_(26)_0_Automaten probiere ich aus Neugierde und werfe einmal ein paar Euro hinein</p> <p>2_(61)_0_Ich spiele an den Automaten ein paar mal, 5, 10 mal, aber auf Dauer würde ich es nicht machen</p> <p>3_(62)_0_Wir haben immer ein paar Mal raufgedrückt und geschaut, ob etwas rauskommt</p> <p>4_(6)_0_Ich habe bisher aus Neugierde zwei, drei mal gespielt. Rein aus Neugierde, "ob da was geht"</p> <p>5_(101)_0_Ich suche etwas Neues, wo ich ein Zeitchen weg bin, in einer anderen Welt</p> <p>6_(18)_0_Automaten dienten beim ersten Casinobesuch als unpersönliche Einstiegshilfe, da wir uns anderes nicht trauten</p> <p>7_(74)_Ich finde, man sollte Automaten einmal ausprobiert haben, um mitreden zu können</p> <p>9_(72)_0_Wir haben uns Automaten einmal angeschaut, sind dann aber gleich weitergezogen</p> <p>11_(12)_Ich spiele eher nur kurz auf Automaten und wechsele dafür häufig</p> <p>11_(48)_0_Ich probiere gerne neue Spiele aus, auch, wenn ich die Regeln noch nicht so kenne</p>	<p><b>Sich ein Limit setzen / niedrige Einsätze</b> (S: 8 _ I: 4 _ S/I: 2,0 _ R: +1 _ M: 3 _ W: 1) ♂</p> <p>2_(61)_+_Ich begrenze das Spielen psychologisch, weil du sonst denkst "Okay, jetzt kommt dann der Gewinn"</p> <p>2_(74)_0_Du musst dir die Grenze setzen, wie viel du da jetzt ausgeben willst</p> <p>5_(34)_0_Ich spiele nicht sonderlich gerne mit hohen Einsätzen</p> <p>11_(6)_0_Ich erwarte nicht, dass ich gewinne. Das gesetzte Geld schreibe ich gedanklich ab (es ist eine Investition in Spaß)</p> <p>11_(2)_0_Wenn ich mein mir selbst gesetztes Limit verspielt habe, höre ich auf zu spielen</p> <p>11_(2)_0_Es ist für mich lustig, solange ich innerhalb meiner selbst gesetzten Grenzen bin</p> <p>12_(98)_0_Ich bevorzuge niedrige Einsätze, bei denen ich länger spielen kann, auch wenn die Gewinnchance niedriger ist</p> <p>12_(102)_0_Mir ist es zu schade, zu viel Geld zu verspielen (niedrige Einsätze, wenig ausgeben)</p>
---	--

**Entspannen / den Kopf abschalten**  
(sh. Präferenzen aus Interviewleitfaden)



**Jobs "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 3**

**Jobs "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 4**

**Anderen beim Spielen zusehen**  
(S: 3 \_ I: 2 \_ S/I: 1,5 \_ R: -1)

4\_(8)\_0\_Ich schaue eigentlich eher beim Spielen zu, anstatt selber zu spielen

4\_(40)\_0\_Bevor ich spiele, schaue ich erst anderen zu und versuche, das Spiel zu verstehen

7\_(62)\_-\_Wenn andere spielen und etwas gewinnen, freue ich mich mit ihnen mit

**Sonstige**

2\_(76)\_0\_Jeder hat sein Lieblingsspiel, das ihm am meisten Spaß macht (es muss man nicht zwingend Neues geben)

3\_(64)\_+\_Wenn es am Gerät neben mir laut wird, bin ich neidisch und will auch gewinnen (Ehrgeiz)

3\_(110)\_0\_Ich entscheide mich für ein Gerät, das mich persönlich anspricht, was zu mir persönlich passt

10\_(83)\_0\_Wenn ich vor dem Automaten sitze, brauche ich keinen, der mir hineinredet. Da konzentriere ich mich stark

11\_(12)\_+\_Beim Spielen bin ich gerne alleine. Da mag ich es auch nicht, wenn man mir zusieht

11\_(64)\_0\_Ich erwarte mir Spiele mit guter Auflösung.

*Das persönliche Lieblingsspiel spielen*

*Gewinnen wollen, wenn andere gewinnen*

*Das Spiel des persönlichen Interesses spielen*

*Stark ins Spiel vertiefen*

*Alleine, in Ruhe spielen*

*Spiele mit guter Auflösung spielen*

Elektronische Glücksspielautomaten: Bedürfnispriorisierung

<i>Spielmotivationen (wurden separat aus den Präferenzen des Interviewleitfadens bewertet)</i>	
2_(74)_0_Es ist für mich ein bisschen wie in eine andere Welt eintauchen und den Alltag ausblenden	8_(59)_+_Ich entspanne beim Spielen, weil ich in eine komplett andere Welt komme und was komplett anderes mache
5_(101)_0_Ich suche etwas Neues, wo ich ein Zeitchen weg bin, in einer anderen Welt	10_(83)_0_Wenn ich vor dem Automaten sitze, brauche ich keinen, der mir hineinredet. Da konzentriere ich mich stark
6_(67)_-_Ich erwarte mir von Automaten, dass es aufregend ist. Nicht entspannend - sondern Adrenalin	11_(38)_0_Wenn ich spiele, schalte ich ab, achte auf mich und nehme die Umgebung gar nicht so wahr
7_(109)_-_Spiele Erkunden und verschiedene Boni können für mich ein Anreiz sein, weiterzuspielen	12_(64)_0_Ich bevorzuge Spielautomaten, weil man dabei seine Ruhe hat und abschalten kann

**Pains "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 1**

Geringe Gewinnchancen / undurchsichtiges System / mangelndes Vertrauen (S: 23 _I: 9 _S/I: 2,6 _R: +2 _M: 5 _W: 4)	Langweiliges, nicht einbindendes Spielerlebnis und ohne Nervenzitgel (S: 24 _I: 7 _S/I: 3,4 _R: +4 _M: 4 _W: 3)
2_(47)_0_Es gibt so die Vorurteile, dass die Maschinen getückt sind und man sowieso nichts gewinnen kann	2_(59)_0_Du wirfst einfach nur das Geld hinein, drückst einen Knopf und wartest - das ist langweilig
2_(78)_0_Mir fehlt das Vertrauen an diese Automaten	3_(116)_0_Ich mag da nicht einfach sitzen und mir irgendetwas anschauen. Ich will richtig eingebunden werden, mit Action
2_(78)_0_Das Image der Automaten ist nicht gut und sollte aufpoliert werden ("Man kann eh nicht gewinnen" etc.)	4_(70)_-_Im Nachhinein ärgert mich meine eigene Blödeheit, da überhaupt Geld für nichts hineingeworfen zu haben
2_(80)_0_Es besteht nicht nur Misstrauen gegenüber den Automaten, sondern auch gegenüber dem Casino	4_(68)_0_Ich habe nur ganz kurz gespielt und mich dann im Nachhinein geärgert, weil mein Geld so schnell weg war
3_(82)_+_Beim Automaten mag ich das Gefühl nicht, über den Tisch gezogen zu werden	4_(72)_+_Man wirft Geld rein, drückt und wartet einfach, bis drei gleiche Symbole kommen. Das ist mir zu banal
3_(82)_+_Es nervt, wenn du wirklich schon viel in das Gerät hineingeworfen hast und nichts passiert	4_(54)_0_Ich finde, ein wirkliches, richtiges Casino-Spielerlebnis bleibt bei diesen Automaten irgendwie aus
4_(64)_+_Es ist für mich bedauerlich, wenn ich andere Menschen sehe, die glauben, ihr Geld so vermehren zu können	4_(80)_0_Für mich ist zu wenig Action dabei, wenn ich nur dumm mit einer Hand auf den Knopf drücke
4_(70)_-_Im Nachhinein ärgert mich meine eigene Blödeheit, da überhaupt Geld für nichts hineingeworfen zu haben	5_(56)_+_Bei Table Games ist mehr Thrill da, weil du wirklich siehst, was abgeht - das ist eine gewisse Spannung
4_(68)_0_Ich habe nur ganz kurz gespielt und mich dann im Nachhinein geärgert, weil mein Geld so schnell weg war	5_(56)_0_Bei Automaten freust du dich zwar über Gewinne - es ist jetzt aber nicht so der Kick, gleich weiterzumachen
5_(60)_0_Das maschinell Generierte ist irgendwie so ein subjektiv gefühltes Erlebnis - nicht echt / nicht transparent	5_(64)_0_Bei Automaten fehlt mir, dass du irgendwie gebunden wirst und Lust hast, länger zu spielen
5_(64)_+_Du machst bei solchen Automaten jetzt nicht unbedingt so die Gewinne -> Geld reingeworfen -> Geld weg	5_(86)_0_Es würde mir keinesfalls reichen, neue Technologien zu verwenden, um "Altes wieder aufzuwärmen"
7_(48)_-_Ich glaube, dass bei Automaten die Wahrscheinlichkeit geringer ist, dass ich etwas gewinne als bei Tables	5_(60)_0_Das maschinell Generierte ist irgendwie so ein subjektiv gefühltes Erlebnis - nicht echt / nicht transparent
7_(62)_0_Wenn ich Leuten zuschaue, sehe ich eigentlich selten, dass wer etwas gewinnt. Die werfen nach der Reihe rein	5_(56)_+_Es ist für mich nicht so der Thrill, mich rein auf mein Glück zu verlassen, ich hätte gerne "mehr"
8_(48)_-_Man verliert den Überblick, wie viel Geld man hineingeworfen hat, wenn man länger spielt	5_(58)_0_Bei Automaten ist es so, dass die Maschine einfach irgendwelche Zufallszahlen generiert -> unspektakulär
8_(56)_0_Ich fände mehr Transparenz gut, wenn man weiß, wie oft der Jackpot kommt	5_(76)_0_Wenn ich mir das derzeitige Angebot anschau, kann ich in Wirklichkeit genauso gut eine Münze auch werfen
9_(68)_0_Hinter den Geräten steckt eine Mathematik, die immer dafür sorgt, dass der Kunde sein Geld verliert	5_(66)_+_Derzeit wirkt alles noch so mechanisch. Es sollte wirklich mehr das Virtuelle eingebunden werden (ERLEBNIS)
9_(58)_+_Für mich sind Automaten nur ein Weg, wie das Casino schnell an Geld rankommt - sie fördern die Sucht immens	6_(30)_0_Automaten sind langweilig, deshalb spiele ich maximal eine Viertelstunde daran
10_(62)_0_Mir kommt vor, dieses Drücken bringt nichts: Da schaut sowieso kaum ein Gewinn heraus	6_(30)_0_Du wirfst halt eine Münze hinein, drückst irgendetwas und wartest auf das Ergebnis
10_(66)_0_Automaten haben einen so niedrigen Einsatz, da kann man eh kaum hohe Gewinne erzielen	6_(56)_0_Automaten langweilen mich relativ schnell, weil das nur irgendein Zufallsgenerator ist
10_(66)_0_Mich stört, dass diese Automaten ein so undurchsichtiges System sind	6_(56)_+_Bei Automaten sitzt du davor, ziehst ein paar mal, wartest ab - so lange bis Gewinn oder kein Geld mehr da ist
11_(48)_+_Wenn der Automat über eine lange Periode hinweg nichts ausspuckt, empfinde Wut gegenüber dem Gerät	6_(67)_+_Ich erwarte mit von Automaten richtige Unterhaltung, nicht nur das zufällige Hoffen auf einen Gewinn
11_(48)_0_Oft kommt es mir so vor, als könnte das Casino einen Schalter umlegen und die Gewinne steuern	7_(46)_+_Automatenspielen ist für mich nur dummes Knopfdrücken, daher spiele ich lieber Table Games
11_(48)_0_Wenn ich Einstellungen vornehme, habe ich Angst, dass ich dann nichts mehr gewinne (Fehler machen)	10_(62)_+_Ich finde es langweilig, beim Automaten immer auf die gleichen Ziffern zu warten und einen Knopf zu drücken
	10_(66)_0_Automatenspielen unterfordert mich

Elektronische Glücksspielautomaten: Bedürfnispriorisierung

Unklare, unzureichend erklärte Spielregeln (S: 18 _ I: 7 _ S/I: 2,6 _ R: -2 _ M: 3 _ W: 4)	Willkür / Banalität / keinerlei Einfluss auf das Ergebnis (S: 16 _ I: 6 _ S/I: 2,7 _ R: +4 _ M: 4 _ W: 2) 
1_(71)_0_Mir fehlt die Erklärung beim Automaten über mögliche Einstellungen und Spielvariationen	2_(59)_0_Du wirfst einfach nur das Geld hinein, drückst einen Knopf und wartest - das ist langweilig
1_(71)_0_Weil die Automaten so wenig selbsterklärend sind, bin ich gezwungen, es selbst auszuprobieren	2_(49)_0_Mich stört, dass man bei den Maschinen keinen Einfluss hat - es ist nur simples Abwarten, was passiert
3_(64)_0_Ich kenne mich nicht sonderlich gut mit den Regeln aus. Ich weiß nur, dass sich da Früchte drehen	4_(72)_+_Man wirft Geld rein, drückt und wartet einfach, bis drei gleiche Symbole kommen. Das ist mir zu banal
3_(64)_0 Teilweise sind die Geräte für mich zu kompliziert	5_(56)_+_Es ist für mich nicht so der Thrill, mich rein auf mein Glück zu verlassen, ich hätte gerne "mehr"
3_(64)_0 Ich habe nicht alles kapiert, wann ich wo, was und wie einstellen muss und was es alles gibt	5_(58)_0 Bei Automaten ist es so, dass die Maschine einfach irgendwelche Zufallszahlen generiert --> unspektakulär
3_(66)_0 Ich habe Angst, dass ich etwas Falsches drücke und deswegen nichts gewinne	5_(76)_0 Wenn ich mir das derzeitige Angebot anschau, kann ich in Wirklichkeit genauso gut eine Münze auch werfen
3_(66)_0 Es gibt da irgendwie keine Beschreibung, was ich überhaupt tun muss.	5_(58)_+_Mich stört diese Nicht-Kontrolle. Bei Table Games hast du wenigstens Wissen / Wahrscheinlichkeiten
3_(76)_+_Mich stört am Automaten, wenn es unübersichtlich ist und ich nicht weiß, was auf mich zukommt	6_(30)_0 Du wirfst halt eine Münze hinein, drückst irgendetwas und wartest auf das Ergebnis
4_(44)_0 Der Hauptgrund, warum ich selber nicht spiele ist, dass ich mich nicht auskenne und zu wenig informiert habe	6_(56)_0 Automaten langweilen mich relativ schnell, weil das nur irgendein Zufallsgenerator ist
6_(20)_0 Beim ersten Spielen hat keiner wirklich gewusst, was passiert. Es sind halt irgendwelche Dinge rumgeflogen	6_(56)_+_Bei Automaten sitzt du davor, ziehst ein paar mal, wartest ab - so lange bis Gewinn oder kein Geld mehr da ist
6_(30)_-_Ich habe die grundlegenden Regeln verstanden, aber nicht alles (Multiplikatoren, Linien etc.)	6_(67)_+_Ich erwarte mit von Automaten richtige Unterhaltung, nicht nur das zufällige Hoffen auf einen Gewinn
7_(109)_0 Ich habe nicht einmal gewusst, dass es bei Automaten so verschiedene Spiel-Features gibt	6_(30)_+_Ich finde Automaten uninteressant, weil man selbst nur sehr wenig beeinflussen kann
10_(66)_0 Mich stört, dass diese Automaten ein so undurchsichtiges System sind	6_(67)_+_Für mich ist der Nervenkitzel, viel gewinnen zu können, schon wichtig, aber es soll nicht nur auf Glück basieren
11_(48)_-_Die heutigen Spiele sind alle so High-Tech, da kenne ich mich gar nicht mehr aus, was überhaupt passiert	7_(46)_0 Automaten taugen mir nicht, weil das ist reines Glück. Tables kann ich zumindest ein bisschen beeinflussen
11_(50)_0 Ich empfinde es als störend, dass ich all die Einstellungen nicht genau kenne	7_(48)_0 Mich stört bei den Automaten, dass ich selbst keine Kontrolle habe und mich nicht einbringen kann
11_(56)_0 Wenn Spiele zu komplex sind, versuche ich es erst gar nicht, sie überhaupt zu verstehen	10_(62)_+_Du kannst beim Automaten nichts beeinflussen, dich keinerlei einbringen
11_(48)_0 Wenn ich Einstellungen vornehme, habe ich Angst, dass ich dann nichts mehr gewinne (Fehler machen)	
11_(48)_-_ Oft sieht man bei all den Einstellungen nicht, wie viel jetzt 1x drehen wirklich kostet - oft ist es viel zu teuer	

**Pains "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 2**

Negatives Erscheinungsbild / stressige Wahrnehmung (S: 9 _ I: 6 _ S/I: 1,5 _ R: +5 _ M: 3 _ W: 3)
3_(110)_0 Es schauen eh alle Automaten gleich aus. Da weiß ich gar nicht, für welchen ich mich entscheiden soll
5_(66)_+_Derzeit wirkt alles noch so mechanisch. Es sollte wirklich mehr das Virtuelle eingebunden werden (ERLEBNIS)
7_(54)_+_Was mich bei Automaten stört, sind diese komischen Musikgeräusche, die sie andauernd machen
9_(58)_+_Ich empfinde es als stressig, wenn alles dauernd blinkt und läutet, weil ich meine Aufmerksamkeit aufteilen muss
9_(58)_+_Automaten machen auf mich einen viel zu offensiven Eindruck (150 Maschinen, alles blinkt, lauter Geräusche, ...)
11_(52)_+_Mich stört es, wenn neue Versionen von Spielen herauskommen, die sich markant von den alten unterscheiden
11_(58)_0 Mich stört es, wenn ich die Lautstärke von einem Gerät nicht einstellen kann
12_(72)_+_Ich mag es nicht, wenn Automaten so übertrieben sind. So 3D und so Zeugs interessiert mich überhaupt nicht
12_(82)_+_Solche nervige quietsch-Kindersachen sind absolut uninteressant

Elektronische Glücksspielautomaten: Bedürfnispriorisierung

**Pains "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 3**

Grundsätzliche Abneigung / keinerlei positive Assoziationen (S: 9 _ I: 5 _ S/I: 1,8 _ R: +2 _ M: 4 _ W: 1)	♂	Fehlende Interaktion mit anderen Menschen (S: 7 _ I: 4 _ S/I: 1,8 _ R: +3 _ M: 2 _ W: 2)
4_(68)_0_Es ist bis jetzt noch nie passiert, dass ich sage, ich hätte irgendwas Schönes beim Spielen kennengelernt		6_(56)_+_Bei Table Games trittst du mit anderen Menschen in Kontakt, sie sind persönlicher und daher viel interessanter
4_(72)_+_Ich finde das ganze Konzept der Spielautomaten sinnlos		7_(50)_0_Bei Automaten fehlt mir der menschliche Faktor. Ich möchte zumindest irgendwie mit anderen interagieren
4_(76)_0_Ich habe keine positiven Assoziationen mit Spielautomaten		7_(82)_0_Die Leute sitzen beim Spielen jeweils vor einer Maschine, stur, und machen nichts miteinander
5_(56)_0_Automaten üben bei mir nicht so wirklich eine Faszination aus		7_(82)_+_Ich finde an Automaten schade, dass du, obwohl du in einer Gruppe dort bist, immer nur alleine spielen kannst
6_(60)_0_Ich könnte nicht sagen, dass ich irgendeine positive Assoziation mit einem Automaten hätte		7_(109)_0_Derzeit ist Automaten spielen wirklich so eine Einzelsache, aber ich würde gerne unter die Leute dabei kommen
7_(2)_0_Automaten haben mich noch nie so wirklich angezogen - die taugen mir nicht		9_(58)_+_Ich finde die Maschinen asozial, ich finde es nicht in Ordnung und ich habe Null Interesse daran
9_(56)_0_Für mich sind das irgendwelche Bling-Bling Maschinen, mit denen ich mich nie auseinandergesetzt habe		10_(62)_0_Automaten gefallen mir weniger, weil sie das Persönliche nicht so haben - kein richtiger Casinoabend
9_(56)_0_Automaten schrecken mich eher ab, als dass sie mich anziehen. Die sprechen mich überhaupt nicht an		
9_(58)_+_Ich finde die Maschinen asozial, ich finde es nicht in Ordnung und ich habe Null Interesse daran		

Platzverfügbarkeit / Bewegungsfreiheit (S: 5 _ I: 4 _ S/I: 1,3 _ R: +1 _ M: 1 _ W: 3)	♀
1_(69)_0_Mich stört, dass die Automaten so eng aneinander gereiht sind	
7_(82)_+_Mich stört, dass die Automaten immer so eng aneinander stehen und ich dadurch keinen Platz für mich habe	
8_(24)_-_Ich mag es nicht, wenn im Casino zu wenige Glücksspielautomaten rumstehen	
8_(42)_0_Es schränkt mich beim Casinobesuch ein, wenn Automaten besetzt sind und die Leute nicht weg gehen	
9_(58)_+_Automaten machen auf mich einen viel zu offensiven Eindruck (150 Maschinen, alles blinkt, lauter Geräusche, ...)	

**Pains "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 4**

Schockierendes Spielverhalten anderer (S: 5 _ I: 3 _ S/I: 1,7 _ R: 0)	Hohe Kosten für zu kurze Spieldauer (S: 3 _ I: 3 _ S/I: 1,0 _ R: +1)
4_(64)_+_Es ist für mich bedauerlich, wenn ich andere Menschen sehe, die glauben, ihr Geld so vermehren zu können	5_(64)_+_Du machst bei solchen Automaten jetzt nicht unbedingt so die Gewinne --> Geld reingeworfen --> Geld weg
4_(24)_-_Wenn ich andere Leute sehe, die ihr ganzes Geld bei Automaten verspielen, denke ich mir nur meinen Teil	9_(86)_+_Automaten spielen kostet viel zu viel Geld in viel zu kurzer Zeit
4_(72)_0_Ich finde es unverständlich, wie Menschen von sowas Banalem süchtig werden können	11_(48)_-_Oft sieht man bei all den Einstellungen nicht, wie viel jetzt 1x drehen wirklich kostet - oft ist es viel zu teuer
8_(54)_0_Ich finde es schockierend, wenn Leute stundenlang vor dem Automaten sitzen und ihr ganzes Geld verspielen	
9_(84)_0_Ich habe mir Automaten nur von der Ferne angeschaut. Sie verursachen bei Leuten eine Realitätsentfremdung	

Nervige Interaktionen mit anderen (S: 3 _ I: 3 _ S/I: 1,0 _ R: 0)	Ausstattung von Spielautomaten (S: 3 _ I: 2 _ S/I: 1,5 _ R: -2)
1_(69)_0_Mich stört, dass man gleich mit jemandem ins Gespräch kommt, weil man so nah aneinander sitzt	1_(67)_-_Mich stören die Sessel am Automaten - die sind oft unbequem
3_(135)_0_Ich mag es nicht, wenn mich andere komisch anschauen, weil ich mich freue - nur weil sie keinen Spaß haben	1_(69)_-_Mich stört, wenn der Automat meinen Geldschein nicht auf Anhieb akzeptiert
8_(42)_0_Es schränkt mich beim Casinobesuch ein, wenn Automaten besetzt sind und die Leute nicht weg gehen	11_(64)_-_Mich stört es ein wenig, wenn es keine Getränkehalter gibt und ich nicht weiß, wo ich mein Getränk abstellen soll

Die Angst, spielsüchtig zu werden (S: 4 _ I: 1 _ S/I: 4,0 _ R: +1)	Sonstige
9_(58)_0_Automaten zielen darauf ab, dass du es einmal ausprobierst und dann möglichst lange bleiben sollst (Sucht)	2_(63)_+_Wenn ich anderen nach mir beim Spielen zusehe und die gewinnen dann, ärgert es mich
9_(84)_0_Ich hätte gelegentlich den Reiz gehabt, es mal auszuprobieren. Der Respekt davor war aber im Endeffekt zu groß	11_(64)_0_So uralte Automaten gehen so langsam und sehen richtig alt aus. Das ist mir zu langweilig
9_(86)_+_Das Gefährlichste an den Glücksspielen ist es, wenn du einmal gewonnen hast und danach wieder suchst	12_(74)_+_Ich mag es nicht, wenn es so extrem laut ist und ich so viel Aufmerksamkeit erzeuge. Da fühle ich mich unwohl
9_(58)_+_Für mich sind Automaten nur ein Weg, wie das Casino schnell an Geld rankommt - sie fördern die Sucht immens	<i>Anderen beim Gewinnen zuzusehen / Beim Spielen Aufmerksamkeit erregen / Alte Spielautomaten</i>

**Gains "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 1**

Der Wunsch nach einem völlig neuartigen, besonderen Spielerlebnis (S: 18 _ I: 8 _ S/I: 2,3 _ R: +4 _ M: 4 _ W: 4)	Der Wunsch, das Spiel beeinflussen und so Vorteile erlangen zu können (S: 15 _ I: 7 _ S/I: 2,1 _ R: +3 _ M: 4 _ W: 3)
2_(74)_+_Es soll etwas Neues sein, etwas Aufregendes - neue Sachen kennenlernen	2_(51)_0_Ich könnte mir ein Spiel vorstellen, bei dem ich rechtzeitig reagieren muss und so das Ergebnis beeinflusse
2_(76)_0_Es muss nicht jedes Mal was komplett Neues sein, aber es sollen neue Ereignisse geschehen	3_(102)_0_Ich hätte gerne ein Spiel, bei dem es etwas gibt, das man beherrschen kann, das man üben kann
3_(116)_0_Ich hätte gerne technische Geräte, mit dem Erlebnis wie ein 3D-Kino oder in eine andere Welt eintauchen	3_(102)_0_Ich hätte gerne das Risiko, zu entscheiden, ob ich weitermache oder nicht - (abhängig meiner Entscheidung)
3_(116)_0_Ich mag da nicht einfach sitzen und mir irgendetwas anschauen. Ich will richtig eingebunden werden, mit Action	4_(78)_+_Ich hätte (auch für mich) gerne irgendein Wissensspiel oder so, wo man seine Chance erhöhen kann.
4_(80)_0_Das Ganze sollte etwas aufregender gestaltet sein, vielleicht etwas mit Geschicklichkeit oder so	4_(80)_0_Das Ganze sollte etwas aufregender gestaltet sein, vielleicht etwas mit Geschicklichkeit oder so
5_(34)_0_Ich fände es interessant, wenn Automaten etwas Neues bieten, das mich neugierig macht, es zu probieren	5_(66)_+_Ich würde gerne Einfluss auf das Ergebnis nehmen - wie der Einfluss ist, ist mir ganz egal
5_(36)_0_Ich hätte im Casino gerne ein neuartiges Erlebnis mit neuartigen Technologien, wie Virtual Reality	5_(56)_+_Es ist für mich nicht so der Thrill, mich rein auf mein Glück zu verlassen, ich hätte gerne "mehr"
5_(56)_+_Es ist für mich nicht so der Thrill, mich rein auf mein Glück zu verlassen, ich hätte gerne "mehr"	5_(86)_+_Ich fände es cool, wenn Glücksspiele so in die Richtung Videospiele gehen würden, ein richtiges Spiel
5_(76)_+_Derzeit wirkt alles noch so mechanisch. Es sollte wirklich mehr das Virtuelle eingebunden werden (ERLEBNIS)	6_(46)_0_Ich fände es cool, wenn Casinos sowas wie eSports-Spiele in Kombination mit Geld anbieten würde
5_(86)_+_Ich fände es cool, wenn Glücksspiele so in die Richtung Videospiele gehen würden, ein richtiges Spiel	6_(62)_+_Ich fände es cool, wenn man die alten Arcade-Automaten irgendwie mit Glücksspielen verbinden könnte
5_(86)_0_Bei den Spielen hätte ich gerne irgendeine Story dahinter, irgendetwas, das es zu entdecken gibt	6_(62)_+_Arcade-artige Automaten, wo man seine Geschicklichkeit beweisen kann, würden mich deutlich stärker anziehen
6_(46)_0_Ich fände es cool, wenn Casinos sowas wie eSports-Spiele in Kombination mit Geld anbieten würde	10_(70)_+_Ich finde es wesentlich interessanter, wenn ich mit den Händen irgendetwas aktiv machen kann
6_(62)_+_Ich fände es cool, wenn man die alten Arcade-Automaten irgendwie mit Glücksspielen verbinden könnte	10_(72)_0_Ich fände es cool, wenn ich irgendwie mein Wissen oder Denkfähigkeit einbringen könnte
6_(62)_+_Arcade-artige Automaten, wo man seine Geschicklichkeit beweisen kann, würden mich deutlich stärker anziehen	10_(74)_+_Ich würde gerne irgendwas verändern können. Die Farben, die Figuren oder irgendwas dergleichen
7_(84)_+_Ich würde es lustig finden, wenn man beim Spielen in der gleichen Welt, wie andere ist (Split-Screen o.ä.)	12_(98)_0_Ich mag es, wenn du nicht nur Knopfdrücken musst, sondern auch mehr tun kannst und was auswählen kannst.
8_(56)_0_Ich hätte gerne eine größere Auswahl an Spielen. Diese sollten unterschiedlicher sein	
10_(70)_0_Ich hätte gerne mehrere verschiedene, neue Spielmöglichkeiten	
10_(72)_0_Ich fände es cool, wenn ich irgendwie mein Wissen oder Denkfähigkeit einbringen könnte	

**Gains "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 2**

Attraktive Erscheinung / anziehende Effekte (S: 12 _ I: 6 _ S/I: 2,0 _ R: +1 _ M: 1 _ W: 5)	♀ Gemeinsames Spielen / Interaktion mit anderen (S: 11 _ I: 5 _ S/I: 2,2 _ R: +2 _ M: 3 _ W: 2)
1_(55)_0_Ein Automat wirkt optisch einfach anziehender und attraktiver als ein Tisch	2_(68)_0_Ich würde auch gerne neue Leute beim Spielen kennenlernen
1_(88)_+_Am wichtigsten sind mir die Geräusche am Automaten (und zwar nicht nur, wenn man gewinnt)	2_(68)_+_Gemeinsam Freude am Spiel haben, sich miteinander freuen, miteinander leiden
3_(64)_0_Die Geräusche und alles Drumherum, welche der Automat macht, sind lustig	3_(126)_0_Ich würde gerne beim Spielen mit einer Freundin zusammensitzen, zusammen spielen, mich austauschen
3_(64)_-_Die elektronischen Geräusche, wo man die Kassen klimpern hört, sind irgendwie lustig	3_(135)_0_Ich will, dass andere es mitkriegen, wenn ich mich freue
3_(106)_0_Ich hätte gerne, dass nicht alle Geräte gleich ausschauen und gleich aufgebaut sind	5_(103)_0_Ich möchte direkt mit anderen spielen, die anschauen, mit ihnen reden, mit ihnen etwas gemeinsam machen
3_(108)_0_Ich würde gerne das Thema des Automaten direkt als dessen Gehäuseform sehen (z.B. Erdbeerförmig)	5_(105)_0_Andere können mich ruhig beobachten, wenn ich in einem Wettkampf bin und mit zusehen, wie ich spiele
7_(66)_+_Mir gefällt bei Automaten, dass alles so schön bunt und beleuchtet ist. Bunt mag ich	6_(73)_0_Cool finde ich es, wenn das Spielen eine Gruppenaktion ist, mit Einsatz. Und dass es spannend ist
10_(78)_0_Mir gefallen die Farben und das Design der Automaten: Die sehen schon interessant aus.	7_(50)_0_Bei Automaten fehlt mir der menschliche Faktor. Ich möchte zumindest irgendwie mit anderen interagieren
11_(14)_0_An Automaten mag ich das Blinken und die Geräusche. Das fehlt mir etwa bei Table Games	7_(60)_0_Es fasziniert mich, anderen zuzuschauen und zu hoffen, dass sie etwas gewinnen
11_(62)_0_Ich mag es, wenn die Sessel bequem sind und man sich darin echt wohl fühlt (Knöpfe integriert, Getränkehalter)	7_(84)_+_Ich würde es lustig finden, wenn man beim Spielen in der gleichen Welt, wie andere ist (Split-Screen o.ä.)
11_(64)_0_Ich mag Spiele mit einer hohen Auflösung mehr	7_(109)_0_Derzeit ist Automaten spielen wirklich so eine Einzelsache, aber ich würde gerne unter die Leute dabei kommen
12_(84)_0_Ich mag Spiele mit einer gewissen Ruhe, schönen Bildern, Freispielen etc. mit verschiedenen Stufen (vielseitig)	

Elektronische Glücksspielautomaten: Bedürfnispriorisierung

Besonders einfacher Spielablauf (S: 9 _ I: 6 _ S/I: 1,5 _ R: 0 _ M: 1 _ W: 5)	♀	Spannende Alternative zum Table Game (S: 8 _ I: 6 _ S/I: 1,3 _ R: +1 _ M: 3 _ W: 3)
1_(55)_0_Das Spielen am Automaten ist so einfach (positiv)		1_(49)_+_Den traditionellen Hebel ziehen, anstatt einen Knopf zu drücken, das macht mir Spaß
3_(82)_0_Ich mag es, wenn das Spiel schnell durchschaubar ist und ich weiß, was ich tun muss		1_(55)_-_Der Automat ist unterhaltsamer - das Spielen am Tisch ist eintönig und wird schnell langweilig
7_(97)_-_Derzeitiges Spielen am Automaten ist ein Automatismus, bei dem man runterkommt		2_(47)_0_Ich finde, Automaten sind eine coole Alternative zum Table Game
8_(48)_0_An Automaten mag ich, dass das Spielen so einfach ist		6_(73)_0_Cool finde ich es, wenn das Spielen eine Gruppenaktion ist, mit Einsatz. Und dass es spannend ist
11_(56)_0_Ich mag es, wenn Spiele ganz simpel und einfach verständlich sind		8_(59)_+_Ich entspanne beim Spielen, weil ich in eine komplett andere Welt komme und was komplett anderes mache
11_(60)_0_Ich bevorzuge schlichte, einfache Spiele		11_(2)_0_Ich finde das Spielen lustig, unterhaltsam und es macht mir Spaß
11_(69)_0_Wenn Spiele zu viele Gewinnlinien haben, schalte ich die meistens weiter runter, weil das zu kompliziert ist		12_(32)_0_Ich finde es gut, wenn es eine große Auswahl an Spielen und Spielgeräten gibt und wenn wenig los ist
12_(66)_0_Ich mag es bei Automaten, dass ich nicht nachdenken muss und einfach nur drücken brauche		12_(84)_0_Ich mag Spiele mit einer gewissen Ruhe, schönen Bildern, Freispielen etc. mit verschiedenen Stufen (vielseitig)
12_(123)_+_Bei aktuellen Spielen finde ich es gut, dass man den Kopf abschalten, entspannen und sich zurücklehnen kann		

**Gains "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 3**

Wunsch nach mehr Transparenz und Regelerklärung (S: 5 _ I: 5 _ S/I: 1,0 _ R: +2 _ M: 3 _ W: 2)		Spielen ermöglicht Abschalten und Entspannen (S: 7 _ I: 5 _ S/I: 1,4 _ R: 0 _ M: 1 _ W: 4)	♀
2_(78)_+_Funktionsweisen, Regelungen, Wahrscheinlichkeiten etc. sollten offener kommuniziert werden		7_(97)_-_Beim Spielen kommt man runter und kann gelegentlich ein Erfolgserlebnis durch einen Gewinn haben	
3_(66)_+_Mir wäre lieber, es erklärt mir jemand, wie das Spiel geht		8_(48)_0_Man muss beim Spielen nicht viel denken, das mag ich	
6_(56)_0_Ich finde es gut, wenn es eine fixe, vorgegebene Wahrscheinlichkeit gibt, die dir bekannt sind		8_(59)_+_Ich entspanne beim Spielen, weil ich in eine komplett andere Welt komme und was komplett anderes mache	
8_(56)_0_Ich fände mehr Transparenz gut, wenn man weiß, wie oft der Jackpot kommt		9_(94)_-_Längere Zeit für wenig Geld spielen, könnte bei mir durchaus zu Entspannung führen	
11_(50)_0_Ich hätte gerne, dass man mir erklärt, wie ein Spiel tatsächlich funktioniert und welche Möglichkeiten es gibt		10_(78)_0_Gemütlich ist, dass das Spielen so stressfrei ist. Es ist deine Entscheidung, wann du wieder Geld einsetzt	
		12_(123)_+_Bei aktuellen Spielen finde ich es gut, dass man den Kopf abschalten, entspannen und sich zurücklehnen kann	

Wunsch nach Wettkampf und dem Spielen gegeneinander (S: 4 _ I: 4 _ S/I: 1 _ R: +1 _ M: 3 _ W: 1)	♂	Genuss der Spannung, während der Chance auf hohe Gewinne (S: 4 _ I: 3 _ S/I: 1,3 _ R: +1 _ M: 0 _ W: 3)	♀
5_(105)_0_Ich suche eine Art Competition beim Spielen, ein bisschen mit anderen vergleichen, ein Wettkampf		1_(53)_+_Ich mag die Spannung, wenn ich warte, ob jetzt das richtige Symbol kommt oder nicht (z.B. Tension Spin)	
6_(46)_0_Es wäre cool, wenn man im Casino wirklich gegeneinander spielen könnte		8_(34)_0_Es ist spannend (und ärgerlich) gerade so am Gewinn vorbeizurattern	
7_(84)_0_Ich würde es lustig finden, wenn man sich beim Spielen gegenseitig battlen kann		8_(59)_0_Du kannst dort Geld bekommen, ohne dafür arbeiten zu müssen - ABER du weißt nicht ob du es kriegst (=Kick)	
11_(67)_+_Ich hätte im Casino gerne mehr den Wettkampf, wo ich mich mit anderen messen kann und mehr gewinne		12_(86)_0_Ich mag es, wenn ich kurz vor dem Gewinnen bin, sich so eine Spannung aufbaut und ich echt mitfiebere	

**Gains "Elektronische Glücksspielautomaten" - Priorität 4**

Preiswertes Spielerlebnis (S: 5 _ I: 2 _ S/I: 2,5 _ P: -1)	Glücksmomente beim Gewinnen (S: 3 _ I: 2 _ S/I: 1,5 _ P: 0)
1_{53}_0 Ich mag, dass der Einsatz viel geringer ist als am Tisch	3_{90}_0 Besonders gefällt mir der Glücksmoment, wenn es klumpert und ich etwas gewinne
1_{53}_0 Ich kann am Automaten länger für das gleiche Geld spielen, als am Tisch	3_{133}_+ Ich freue mich voll, wenn ich etwas gewinne, das ist einfach eine positive Unterhaltung
1_{55}_0 Das Spielen am Automaten ist preiswert	8_{46}_- Es wäre ganz nett, wenn man beim Automaten öfter gewinnen würde
9_{94}_- Ich könnte es mir vorstellen, am Automaten zu spielen, wenn ich für wenig Geld längere Spielzeiten bekäme	
9_{94}_- Längere Zeit für wenig Geld spielen, könnte bei mir durchaus zu Entspannung führen	
<b>Die Chance auf hohe Gewinne</b> (S: 2 _ I: 2 _ S/I: 1,0 _ P: +1)	
10_{85}_+ Ich finde es am attraktivsten, wenn beim Automaten hohe Gewinne im Spiel sind (Jagd auf höchsten Jackpot)	
12_{86}_0 Ich bevorzuge Spiele, wo ich einen großen Gewinn bekommen kann	
<b>Sonstige</b>	
5_{66}_0 Ich hätte gerne andere Preise, als nur Geldgewinn: Sachpreise, Reisen, reale Gewinne	<i>Wunsch nach anderen Preisen</i>
8_{48}_0 Ich finde gut, dass ich beim Spielen jederzeit aus- und wieder einsteigen kann	<i>Jederzeit aus- und einsteigen können</i>
11_{64}_+ Ich könnte es mir gut vorstellen, in ein völlig abgeschotteten Box zu spielen, in der ich mich wohl fühle	<i>Alleine, zurückgezogen spielen</i>
12_{32}_0 Ich finde es gut, wenn es eine große Auswahl an Spielen und Spielgeräten gibt und wenn wenig los ist	<i>Große Spielauswahl</i>
4_{80}_0 Während des Spielens hätte ich gerne sowas, wie eine Rückenmassage oder so	
6_{46}_0 Auch Spiele, die man von anderswo kennt, wären in Verbindung mit Geld ganz interessant	

## ANHANG H: AUSWERTUNG „VIDEOSPIELE“

Videospiele: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 1 von 7

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
1	(94)	+	Ich spiele, wenn es sich ergibt, würde aber nie auf die Idee kommen, jetzt aktiv selbst die Initiative zu ergreifen	Job	Job	Job
1	(96)	0	Alleine spiele ich nicht, aber in der Gruppe / zu zweit bei einem Videospiegelabend oder so schon	Job	Job	Job
1	(102)	0	Ich bin nicht so aufs Gewinnen fokussiert, ich kann auch gut verlieren (mir geht es nur um den Spaß)	Job	Job	Job
1	(129)	0	Ich mag nicht nur die Zeit vertreiben, sondern dass dabei wirklich ein positiver Effekt dabei herauskommt	Job	Job	Job
1	(129)	0	Ich mag es, mich selbst herauszufordern und zu schauen, wie gut ich wirklich bin	Gain	Job	Job
1	(135)	0	Wenn ich mit dem Spielen fertig bin, denke ich auch nicht mehr ans Spielen (auch kein Bedürfnis zu üben)	Job	Job	Job
2	(92)	0	Direkte Wettkampfspiele spiele ich nicht alleine, sondern immer mit Freunden gemeinsam, kooperativ	Gain	Job	Job
2	(92)	+	Mir geht es bei Spielen in erster Linie um das Besiegen von Gegnern (menschlich & maschinell)	Job	Job	Job
2	(94)	0	Handyspiele, Casual Spiele spiele ich gerne aus Zeitvertreib, wenn ich irgendwo auf irgendwas warte	Job	Job	Job
2	(95)	+	Ich bin sehr ehrgeizig und ziemlich schlecht im Verlieren	Job	Job	Job
2	(100)	0	Wenn ich spiele, spiele ich meistens mit Freunden (alleine auch, aber eher als Wochenendbeschäftigung bei Zeit)	Job	Job	Job
2	(102)	-	Alleine spiele ich eher ein bisschen zur Entspannung	Job	Job	Job
2	(102)	0	Fürs Spielen alleine nehme ich mir nicht extra Zeit (nur wenn es gerade passt) - mit Freunden schon extra geplant	Job	Job	Job
2	(106)	0	Wettkampfspiele (egal, ob gegen Mensch oder Maschine) spiele ich eigentlich nicht alleine	Job	Job	Job
2	(109)	0	Wenn wir gemeinsam gegen die Maschine spielen, suchen wir uns immer eine recht zähe Herausforderung	Job	Job	Job
3	(143)	0	Videospielen ist für mich Zeitvertreib und Entspannung (den Kopf ausschalten)	Job	Job	Job
3	(145)	0	Ich spiele rätselartige Videospiele in der Früh, um munter zu werden	Job	Job	Job
3	(145)	0	Ich spiele Videospiele, wenn ich erschöpft nach Hause komme und einmal ein bisschen runterkommen muss	Job	Job	Job
3	(145)	0	Wenn ich erschöpft bin, spiele ich Spiele, bei denen ich nicht viel nachdenken muss und jederzeit aufhören kann	Job	Job	Job
3	(151)	0	Ich finde gemeinsame Videospiegelabende sehr lustig und bin auch bereit, darin mehr Zeit zu investieren	Job	Job	Job
3	(155)	0	Ich spiele zwar ehrgeizig und will es schaffen, möchte jetzt aber nicht unbedingt komplexe Strategien entwickeln	Job	Job	Job
3	(166)	0	Ich spiele gerne, wenn es draußen regnet, da man so auch drinnen etwas Lustiges machen kann	Job	Job	Job
3	(166)	0	Natürlich ist gemeinsames Spielen immer ein bisschen ein Wettkampf: "Wer ist besser? Wer ist schneller?"	Job	Job	Job
3	(168)	0	Ich will schon jedes Level schaffen. Da kommt bei mir immer der Ehrgeiz heraus	Job	Job	Job
4	(98)	-	Ich spiele vereinzelt noch mit Freunden, wenn irgendwer eine Playstation oder so hat	Job	Job	Job
4	(100)	0	Wenn ich die Zeit zum Spielen habe, spiele ich Wissensspiele, die mir irgendetwas bringen, als Zeitvertreib	Job	Job	Job
4	(102)	0	Wenn ich nicht weiß, was ich sonst tun soll, kann ich mir am ehesten vorstellen, etwas zu spielen	Job	Job	Job
4	(102)	0	Für mich ist Spielen eine reine Beschäftigungstherapie, ein Zeitfüller	Job	Job	Job
4	(104)	0	Wenn ich irgendwo sitze und warten muss, ist Spielen eine gute, sinnvolle Alternative	Job	Job	Job
4	(106)	+	Wenn ich keinen Sinn hinter den Spielen sehe, spiele ich sie auch nicht	Job	Job	Job
4	(112)	0	Konsolenspiele sind für mich ein gesellschaftliches Ding, das du zusammen spielst	Job	Job	Job
4	(112)	0	Konsolenspiele habe ich nie alleine gespielt	Job	Job	Job

## Videospiele: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
4	(121)	0	Bei einem Videospiegelabend ist natürlich auch der Wettbewerb wichtig. Jeder möchte schließlich gewinnen.	Job	Job	Job
5	(111)	0	Ich spiele Videospiele zur Entspannung und möchte dabei für mich alleine sein	Job	Job	Job
5	(111)	0	Videospielen ist für mich eine Auszeit - das Eintauchen in eine andere Welt	Job	Job	Job
5	(115)	0	Videospiele müssen für mich nicht sonderlich kompliziert sein, ich möchte keinen extremen Aufwand betreiben	Job	Job	Job
5	(115)	0	Ich muss nicht ewig gebunden sein - mir reicht es, wenn ich meine Levels machen und danach ausschalten kann	Job	Job	Job
5	(116)	0	Ich spiele auch gerne, wenn mir fad ist oder, um auf andere Gedanken zu kommen	Job	Job	Job
5	(144)	0	Ich spiele mit dem Hintergrund, mich langsam zu steigern, schwierigere Levels zu spielen und Erfolg zu haben	Job	Job	Job
6	(79)	0	Videospiele sind für mich eine große Form der Freizeitbeschäftigung und Unterhaltung	Job	Job	Job
6	(79)	0	Bevor ich fernsehe, spiele ich lieber Videospiele - da kann ich selbst etwas tun	Job	Job	Job
6	(79)	0	Videospiele sind eine gute Beschäftigung, um den Kopf abzuschalten	Job	Job	Job
6	(79)	0	Videospielen zählt für mich als Hobby, das ich in der Freizeit betreibe	Job	Job	Job
6	(81)	0	Wenn ich ein Spiel spiele, beschäftige ich mich sehr intensiv damit	Job	Job	Job
6	(81)	0	Ich spiele hauptsächlich Abends - tagsüber mache ich lieber etwas anderes, wie rausgehen oder musizieren	Job	Job	Job
6	(83)	0	Wenn ich spiele, spiele ich größtenteils alleine, finde es aber auch lustig mit anderen (online) zur Abwechslung	Job	Job	Job
7	(119)	0	Hin und wieder spiele ich gerne so Spiele, wie Snake über Facebook oder so	Job	Job	Job
7	(125)	0	Ich spiele aus Entspannung. Einfach, wenn ich heim komme, dass ich einmal den Kopf abschalten kann	Job	Job	Job
7	(125)	0	Ich spiele, wenn mir langweilig ist	Job	Job	Job
7	(125)	0	Ich möchte nur spielen, wenn ich Lust dazu habe. Und auch dann nicht so lange am Stück	Job	Job	Job
7	(127)	0	Ich bevorzuge Spiele, bei denen ich den Kopf ausschalten kann. Denken muss ich ohnehin im Job andauernd	Job	Job	Job
7	(131)	0	Ich spiele leider nicht oft mit anderen gemeinsam, würde es gelegentlich aber gerne machen	Job	Job	Job
7	(135)	0	Ich würde mich als eher geselligen Spieler bezeichnen	Job	Job	Job
7	(147)	0	Mir ist es egal, ob ich gewinne oder verliere - Hauptsache es macht Spaß	Job	Job	Job
8	(67)	0	Dadurch, dass mein Partner spielt, habe ich mich jetzt auch wieder ein bisschen damit beschäftigt	Job	Job	Job
8	(67)	0	Spielen macht zwar Spaß - ich würde aber nicht auf die Idee kommen, jetzt zu fragen, ob wir gemeinsam spielen	Job	Job	Job
8	(67)	0	Ich spiele gerne im Freundeskreis, so im Rahmen eines gemeinsamen Spieleabends oder so	Job	Job	Job
8	(77)	+	Alleine zu spielen ist für mich überhaupt nicht attraktiv, das reizt mich GAR nicht	Job	Job	Job
8	(81)	0	Beim Spielen geht es mir absolut nicht darum, dass ich der Beste bin	Job	Job	Job
8	(83)	0	Wenn ich zufällig bei einem Spiel gewinne, freue ich mich. Ich gehe aber grundsätzlich nicht davon aus, zu gewinnen	Job	Job	Job
8	(95)	0	Wenn ich Erster bin, versuche ich, zu gewinnen - wenn nicht, versuche ich einen möglichst sauberen Abschnitt	Job	Job	Job
9	(119)	0	Ich spiele, wenn ich komplett entspannen will	Job	Job	Job
9	(119)	0	Manchmal packt mich der Ehrgeiz, wo ich sage, ich will das Level jetzt schaffen	Gain	Job	Job
9	(119)	0	Manchmal spiele ich, einfach um die Zeit totzuschlagen	Job	Job	Job

## Videospiele: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
9	(119)	0	Ich habe kein besonderes Musterverhalten - ich spiele einfach, wenn mir gerade danach ist	Job	Job	Job
9	(148)	0	Ich überprüfe gerne mein eigenes Allgemeinwissen und duelliere mich dabei mit anderen -> Ehrgeiz	Gain	Job	Job
9	(152)	0	Es ist für mich ein Reiz, ein begonnenes Spiel zu vollenden und etwas weiterzubringen	Job	Gain	Job
9	(152)	0	Für mich ist wichtig, dass ich Spaß am Spielen habe, aber wenn es zu viel wird, nervt es mich, dann lasse ich es	Job	Job	Job
10	(99)	0	Die einzigen Spiele, bei denen ich Erfahrung gemacht habe, sind eigentlich Handyspiele	Job	Job	Job
10	(99)	0	Für mich ist Spielen so eine Zwischendurchbeschäftigung beim Warten auf den Bus oder so	Job	Job	Job
10	(114)	0	Ich mag es, wenn das Spiel gemütlich ist, ohne extreme Herausforderung - ein angenehmer Zeitvertreib	Job	Job	Job
10	(124)	0	Ich bevorzuge Casual Games, weil sie nicht viel Zeit beanspruchen und so im Nebenbei spielbar sind	Job	Job	Job
11	(75)	0	Ich spiele hauptsächlich am Handy, wenn ich Zeit überwinden möchte	Job	Job	Job
11	(77)	+	Videospiele (Handy) sind für mich so wichtig, dass ich schlecht drauf bin, wenn ich nicht dazu komme	Job	Job	Job
11	(77)	0	Ich spiele Spiele, um munter zu werden	Job	Job	Job
11	(85)	0	Ich spiele aus Langeweile	Job	Job	Job
11	(85)	0	Bevor ich vor dem Fernseher sitze, spiele ich lieber ein Handyspiel	Job	Job	Job
11	(87)	0	Ich spiele parallel neben meiner Partnerin - sie auf ihrem Gerät, ich auf meinem	Job	Job	Job
11	(87)	0	Spielen hilft mir, mich zu entspannen und herunterzukommen	Job	Job	Job
11	(108)	0	Wenn ich mit meiner Freundin parallel spiele, ist mir auch der Wettkampf wichtig, dass ich besser bin als sie	Gain	Job	Job
12	(129)	0	Für mich ist Videospiele gemütlich Tablet spielen, wo man nicht lange gebunden ist	Job	Job	Job
12	(135)	0	Ich spiele eigentlich immer, wenn ich Zeit dafür habe	Job	Job	Job
12	(145)	0	Früher habe ich gerne mit meinem Partner zusammen gespielt	Job	Job	Job
12	(145)	0	Früher habe ich mehr gespielt, da auch mein Partner gespielt hat und das unsere einzige Gemeinsamkeit war	Job	Job	Job
12	(149)	0	Ich spiele sowohl gerne alleine, als auch in der Gruppe. Kommt aufs Spiel drauf an	Job	Job	Job
12	(157)	0	Über den Tag verteilt spiele ich ein paar Stunden. Ich mache immer so Missionen, die ich erfüllen muss	Job	Job	Job
12	(159)	0	Ich spiele Spiele auch, um Dampf abzulassen, wenn die Arbeit stressig war	Job	Job	Job
12	(161)	0	Ich glaube, geistig bringt spielen nicht viel, aber es ist eine Unterhaltung und ein guter Zeitvertreib	Job	Job	Job
12	(173)	0	Ich spiele gerne Spiele mit Freunden, wo man sich aus Spaß (!) duellieren und gegenseitig messen kann	Job	Job	Job
12	(175)	+	Es gibt bei Spielen für mich nichts Schlimmeres, als wenn ich nicht alle 3 von 3 Sternen habe	Job	Job	Job
2	(105)	0	<b>Ich mag es bei Spielen nicht, wenn es keinen Multiplayer gibt / Ich mag Spiele mit Multiplayer Modus</b>	Pain	Pain	Pain
1	(106)	0	Ich mag nicht nur passiv neben sitzen und zuschauen - ich will selbst die Kontrolle haben	Pain	Gain	Pain
3	(141)	0	Videospiele benötigen leider immer so viel Zeit, wenn man sie "ordentlich" spielt	Pain	Pain	Pain
3	(149)	0	Mir ist es jetzt die Zeit nicht mehr wert, stundenlang Videospiele zu spielen (Verpflichtungen, etc.)	Pain	Pain	Pain
3	(176)	0	Mir geht es auf die Nerven, wenn Spiele immer das Gleiche sind oder es eine unendliche Menge an Levels gibt	Pain	Pain	Pain
4	(102)	0	Für Spiele braucht man viel Zeit	Pain	Pain	Pain

## Videospiele: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
4	(106)	+	Wenn ich keinen Sinn hinter den Spielen sehe, spiele ich sie auch nicht	Pain	Pain	Pain
4	(131)	0	Wenn ich gegen andere spiele, finde ich, sollten sie etwa ähnlich stark sein, wie ich. Sonst ist es fad	Pain	Pain	Pain
5	(146)	0	Wenn Spiele nicht schwieriger werden, dann sind sie für mich fad	Pain	Pain	Pain
6	(79)	0	In letzter Zeit hat mein Spielverhalten abgenommen, da ich jetzt mehr Verpflichtungen habe	Job	Pain	Pain
6	(81)	0	Casual Games sind jetzt nicht so wirklich meins. Ich möchte mich ordentlich damit befassen müssen	Pain	Pain	Pain
6	(110)	0	Ich mag keine Spiele, die man nur nebenbei irgendwie als Minispiele spielt	Pain	Pain	Pain
6	(110)	0	Ich mag keine Spiele, die zu einfach sind, wo man keine Herausforderung hat	Pain	Pain	Pain
7	(119)	0	Was ich an Videospiele nicht mag ist, dass sie immer so viel Zeit fressen	Pain	Pain	Pain
7	(125)	+	Ich mag definitiv keine Spiele, die ich in gewissen Zeitabständen spielen MUSS - ich will nur freiwillig spielen	Pain	Pain	Pain
7	(127)	0	Ich bevorzuge Spiele, bei denen ich den Kopf ausschalten kann. Denken muss ich ohnehin im Job andauernd	Gain	Pain	Pain
7	(131)	0	Bei Spielen habe ich nicht so einen wirklichen Ehrgeiz. Ich verliere schnell die Geduld	Pain	Job	Pain
8	(65)	0	Manchmal lade ich mir Spiele auf mein Handy herunter - Aber eigentlich habe ich nie die Zeit zum Spielen gefunden	Job	Pain	Pain
8	(77)	+	Alleine zu spielen ist für mich überhaupt nicht attraktiv, das reizt mich GAR nicht	Pain	Pain	Pain
8	(79)	0	Wenn ich Handyspiele herunterlade, spiele ich die ein paar Wochen, sie werden aber schnell langweilig (Neues!)	Pain	Pain	Pain
8	(79)	0	Es hat für mich keinen Reiz, wenn Spiele zu schwierig werden oder du andere einladen musst, um weiterzukommen	Pain	Pain	Pain
8	(83)	0	Dadurch, dass ich nicht mit Konsolen aufgewachsen bin, bin ich vom Spiel schnell überfordert	Pain	Pain	Pain
8	(94)	0	Ich mag es, wenn Spiele eher einfach sind und sie mich nicht überfordern	Pain	Pain	Pain
9	(137)	0	Wenn ich das Gefühl habe, zu sehr in ein Spiel involviert zu sein, dann lasse ich es wieder (Vorsicht)	Pain	Pain	Pain
9	(147)	0	Spielen ist eine stupide Möglichkeit, Zeit zu überbrücken und den Kopf abzuschalten	Pain	Pain	Pain
10	(103)	0	Ich bin grundsätzlich allem abgeneigt, was Bildschirme anbelangt - Ich freue mich über sämtliche sonstige Aktivitäten	Pain	Pain	Pain
10	(124)	0	Wenn du komplexere, aufbauende Spiele länger nicht spielst, vergisst du teilweise schon wieder, was du alles hast	Pain	Pain	Pain
11	(87)	0	Bei meiner Xbox ist mir oft der Aufwand zu groß, ein Spiel so lange zu spielen (da schütze ich mich selbst vor)	Pain	Pain	Pain
12	(131)	0	Früher habe ich viel mehr gespielt, aber es ist mir einfach zu schade um die Zeit	Pain	Pain	Pain
1	(102)	0	Mir gefällt beim Spielen, wenn ich dran bin und fokussiert spielen kann (denke dann nur ans Spiel)	Gain	Gain	Gain
1	(125)	0	Ich mag Spiele, wo ich mich wirklich körperlich aktiv einbringen kann und auch zu schwitzen beginne	Gain	Gain	Gain
1	(125)	0	Mir gefallen Spielerlebnisse von Situationen, die ich in echt noch nie gemacht habe und trotzdem beherrsche	Gain	Gain	Gain
1	(125)	0	Ich mag einfache Spiele	Gain	Gain	Gain
1	(127)	0	Ich mag Spiele, die einem im echten Leben was bringen (Noten lernen / Erfolg im echten Leben)	Gain	Gain	Gain
1	(133)	0	Ich mag es, wenn ich besser werde und zum Beispiel meine eigene Bestzeit schlage	Gain	Gain	Gain
1	(137)	0	Ich fiebere gerne mit anderen mit und freue mich für sie, wenn sie den Rekord schlagen	Gain	Gain	Gain
2	(92)	0	Ich mag es, wenn wir gemeinsam für etwas kämpfen, uns aufregen, den Nervenkitzel, die Herausforderung	Gain	Gain	Gain
2	(92)	+	Zu zweit spielen und die Maschine besiegen macht mir am meisten Spaß	Gain	Gain	Gain

## Videospiele: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

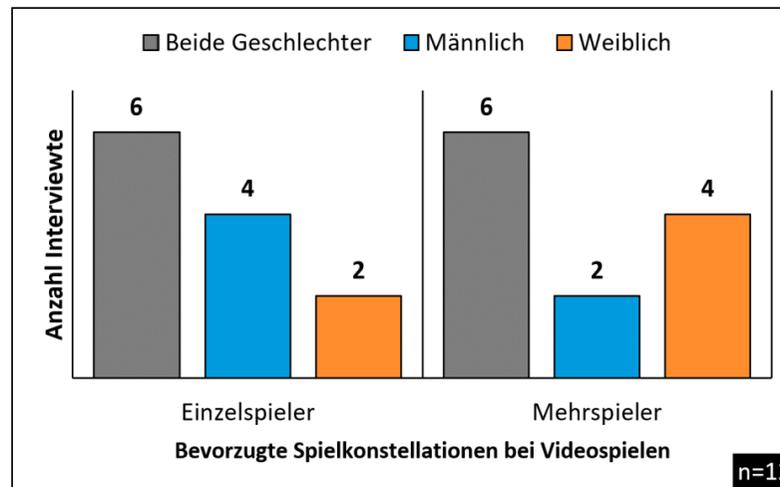
Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
2	(93)	+	Ich mag es, wenn Spiele eine gute Story haben, die einen miteinbezieht (Film, den du selbst beeinflussen kannst)	Gain	Gain	Gain
2	(93)	0	Ich mag es auch, Rätsel zu lösen	Gain	Gain	Gain
2	(105)	0	Ich mag es bei Spielen, wenn es etwas zu entdecken gibt, mit super Grafik und einer guten Story	Gain	Gain	Gain
2	(105)	0	Ich entdecke gerne verlorene Schätze und andere Gegenstände	Gain	Gain	Gain
2	(105)	0	Ich mag es bei Spielen nicht, wenn es keinen Multiplayer gibt / <b>Ich mag Spiele mit Multiplayer Modus</b>	Gain	Gain	Gain
2	(106)	0	Ich mag Spiele, die zu mir und meinen Interessen passen	Gain	Gain	Gain
2	(110)	0	Ich mag strategische Spiele, wo du ein bisschen nachdenken musst und nicht einfach darauf los legen kannst	Gain	Gain	Gain
2	(110)	-	Ich mag Spiele mit einem realistischen, historischen Hintergrund	Gain	Gain	Gain
2	(111)	+	Ich finde es sehr beeindruckend, wenn du spielen kannst, je nachdem, wozu dir gerade zumute ist (GTA)	Gain	Gain	Gain
2	(113)	0	Ich mag Blockbuster Spiele, die richtig bekannt sind und sich gut verkaufen	Gain	Gain	Gain
2	(119)	0	Ich mag es, alle Trophäen zu sammeln (Die Trophäen sind mir egal, aber der Ehrgeiz, es geschafft zu haben ist cool)	Gain	Gain	Gain
3	(143)	0	Obwohl Videospiele Entspannung bedeutet, möchte ich dennoch ein bisschen meinen Kopf anstrengen müssen	Job	Job	Gain
3	(151)	0	Ich finde gemeinsame Videospieldabende sehr lustig und bin auch bereit, darin mehr Zeit zu investieren	Gain	Gain	Gain
3	(155)	0	Mich packt der Ehrgeiz: Wenn ich ein Level fünf mal nicht schaffe, probiere ich es trotzdem noch weiter	Job	Job	Gain
3	(165)	0	Mir ist es wichtig, dass ich bei einem Spiel jederzeit aufhören kann, wenn ich es will	Gain	Gain	Gain
3	(165)	0	Mir ist es bei Spielen wichtig, dass ich sie sowohl alleine als auch gemeinsam spielen kann	Gain	Gain	Gain
3	(170)	+	Das Wichtigste ist für mich, dass Spielen Spaß macht (wichtiger als gewinnen etc.)	Gain	Gain	Gain
3	(176)	0	Ich mag das Gefühl, wenn ich ein Spiel fertiggespielt habe und frage dann "Und was mache ich als nächstes?"	Gain	Gain	Gain
3	(182)	-	Ich mag es, wenn hinter Spielen eine Geschichte vorhanden ist, die einem beim Genießen unterstützt	Gain	Gain	Gain
4	(112)	0	Ich finde, man muss sich mit einem Spiel irgendwie verbunden fühlen, damit ich es auch als Videospiele spiele	Job	Gain	Gain
4	(129)	+	Ich mag Erfolg nach kniffligen Aufgaben - das Schönste ist, wenn du etwas Aussichtsloses gerade so geschafft hast	Gain	Gain	Gain
4	(129)	0	Ich freue mich, wenn ich gewinne	Gain	Gain	Gain
4	(129)	+	Wenn ich einen starken Gegner besiegt habe, freue ich mich noch mehr	Gain	Gain	Gain
4	(131)	0	Wenn ich gegen andere spiele, finde ich, sollten sie etwa ähnlich stark sein, wie ich. Sonst ist es fad	Gain	Gain	Gain
5	(115)	0	Ich mag strategische Spiele und Geschicklichkeitsspiele, bei denen ich mich ein bisschen konzentrieren muss	Gain	Gain	Gain
5	(119)	+	Am meisten gefallen mir die Spielmomente, wo ich etwas erreiche - und die eine Spannung mit sich bringen	Gain	Gain	Gain
5	(140)	0	Ich mag Spiele mit schnellen Mechaniken/Geschwindigkeiten (ev. Bestzeiten) + ein bisschen Strategie, so wie Tetris	Gain	Gain	Gain
5	(148)	+	Ich mag den Kick, wenn ich etwas erreiche - das mich ans Spiel bindet, damit ich weiterspiele	Gain	Gain	Gain
6	(81)	0	Casual Games sind jetzt nicht so wirklich meins. Ich möchte mich ordentlich damit befassen müssen	Job	Gain	Gain
6	(81)	0	Ich spiele gerne vollwertige Spiele mit einer Story, die ein rundes Erlebnis erzeugt	Gain	Gain	Gain
6	(85)	+	Ein gutes Spiel ist für mich so, wie ein Film mit einer guten Story, in die man sich hineinversetzen kann	Gain	Gain	Gain
6	(87)	0	Außer Spielen mit Story spiele ich auch gerne Spiele mit gutem Gameplay, wo das Spielen einfach Spaß macht	Gain	Gain	Gain

## Videospiele: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
6	(96)	0	Ich mag Spiele mit viel Humor, wo ich wirklich gut unterhalten werde	Gain	Gain	Gain
6	(97)	0	Mir ist auch wichtig, dass es extrem viel zu entdecken gibt	Gain	Gain	Gain
6	(99)	0	Ich mag es, stundenlang an einer Stelle im Spiel zu stecken, weil wenn man es schafft, freut man sich richtig	Gain	Gain	Gain
6	(102)	-	Ich finde, es gehört dazu, dass man bei einem Spiel ein paar mal scheitern muss, um sich zu steigern	Gain	Gain	Gain
6	(102)	0	Ich mag es, wenn ich wirklich überlegen muss, wie ich ein Rätsel schaffe - darum beschäftige ich mich mit dem Spiel	Gain	Gain	Gain
6	(110)	0	Mir ist das Spielerlebnis sehr wichtig. Das kann ich durch gute Story oder durch gutes Gameplay haben	Gain	Gain	Gain
6	(110)	0	Ich mag Spiele, die ein bisschen schwieriger sind und mich herausfordern	Gain	Gain	Gain
6	(110)	0	Ich mag es bei Spielen, wenn ich den Schwierigkeitsgrad verändern kann	Gain	Gain	Gain
7	(137)	0	Ich mag so Endlosspiele, die ich einfach dahinspielen kann, ohne, dass großartig etwas passiert	Gain	Gain	Gain
7	(141)	0	Obwohl ich eigentlich nicht so der competitive Spieler bin, mag ich es, wenn ich wo besser bin als mein Bruder	Gain	Gain	Gain
7	(150)	0	Ich mag Spielmomente, wo du irgendetwas lösen kannst, ein Problem, ein Rätsel oder so	Gain	Gain	Gain
7	(153)	0	Es mir nicht um den Sieg gegen eine andere Person, sondern, dass ich etwas für mich persönlich geschafft habe	Gain	Gain	Gain
8	(81)	0	Das einzige Spiel, das ich alleine spiele, ist Sims. Da ist aber das Wichtige der kreative Erstellungsprozess	Gain	Gain	Gain
8	(83)	0	Wenn ich zufällig bei einem Spiel gewinne, freue ich mich. Ich gehe aber grundsätzlich nicht davon aus, zu gewinnen	Gain	Gain	Gain
8	(93)	0	Bei Sims mag ich gerne den Aufbauprozess und das Kreative. Das Spielen im Anschluss ist mir relativ egal	Gain	Gain	Gain
8	(94)	0	Ich habe es gerne, strategisch vorzugehen und planen, was der nächste Schritt ist - allerdings ohne Stress!	Gain	Gain	Gain
8	(94)	0	Ich mag es, wenn Spiele eher einfach sind und sie mich nicht überfordern	Gain	Gain	Gain
8	(94)	+	Eine gute, umfangreiche Story hinter einem Spiel ist für mich echt wichtig	Gain	Gain	Gain
8	(95)	0	Ich mag es, wenn Spiele verschiedene Spielmodi besitzen	Gain	Gain	Gain
8	(95)	0	Wenn ich Erster bin, versuche ich, zu gewinnen - wenn nicht, versuche ich einen möglichst sauberen Abschnitt	Job	Gain	Gain
8	(97)	0	Ich finde es nett, wenn man etwas schon öfter probiert hat zu lösen und plötzlich merkst du, wie es wirklich geht	Gain	Gain	Gain
9	(119)	0	Manchmal packt mich der Ehrgeiz, wo ich sage, ich will das Level jetzt schaffen	Gain	Gain	Gain
9	(137)	0	Oft will ich die eigene Highscore schlagen, besser werden und ein neues Level erreichen	Gain	Gain	Gain
9	(146)	0	Ich mag es, wenn die Grafik ansprechend ist und ein Spiel lustig gemacht ist	Gain	Gain	Gain
9	(148)	0	Bei Quiz Duell mag ich es zum Beispiel, etwas Neues dazu zu lernen und meine Gegner zu besiegen	Gain	Gain	Gain
10	(105)	+	Wenn man ein Level schafft, ist das für mich der spaßigste Moment	Gain	Gain	Gain
10	(114)	0	Ich mag es, wenn ich bei einem Spiel etwas gewinne und Belohnungen bekomme	Gain	Gain	Gain
10	(116)	0	Ich mag Spiele, die mit bekannten Filmen o.ä. in Verbindung stehen, die mir gefallen - mit einer Story auch dahinter	Gain	Gain	Gain
10	(120)	+	Ich mag es, wenn Spiele genau einen möglichen Weg und eine mögliche Lösung haben	Gain	Gain	Gain
10	(124)	0	Ich bevorzuge Casual Games, weil sie nicht viel Zeit beanspruchen und so im Nebenbei spielbar sind	Job	Gain	Gain
10	(128)	+	Wenn ich schon etwas spiele, muss es auf jeden Fall etwas Freundliches sein	Gain	Gain	Gain
10	(128)	0	Wenn ich schon etwas spiele, dann ist der Sieg das Schönste, wenn ich etwas hart erkämpft habe	Gain	Gain	Gain

**Jobs "Videospiele" - Priorität 1**

In Gesellschaft mit dem Freundeskreis spielen (S: 23 _ I: 9 _ S/I: 2,6 _ R: 0 _ M: 4 _ W: 5)	Alleine sein, um zu entspannen (S: 16 _ I: 8 _ S/I: 2,0 _ R: -1 _ M: 5 _ W: 3)
1_(96)_0_Alleine spiele ich nicht, aber in der Gruppe / zu zweit bei einem Videospieleabend oder so schon	2_(102)_ - Alleine spiele ich eher ein bisschen zur Entspannung
2_(109)_0_Wenn wir gemeinsam gegen die Maschine spielen, suchen wir uns immer eine recht zähe Herausforderung	2_(102)_0_Fürs Spielen alleine nehme ich mir nicht extra Zeit (nur wenn es gerade passt) - mit Freunden schon extra geplant
2_(102)_0_Fürs Spielen alleine nehme ich mir nicht extra Zeit (nur wenn es gerade passt) - mit Freunden schon extra geplant	3_(145)_0_Ich spiele Videospiele, wenn ich erschöpft nach Hause komme und einmal ein bisschen runterkommen muss
2_(100)_0_Wenn ich spiele, spiele ich meistens mit Freunden (alleine auch, aber eher als Wochenendbeschäftigung bei Zeit)	3_(145)_0_Wenn ich erschöpft bin, spiele ich Spiele, bei denen ich nicht viel nachdenken muss und jederzeit aufhören kann
2_(92)_0_Direkte Wettkampfspiele spiele ich nicht alleine, sondern immer mit Freunden gemeinsam, kooperativ	3_(143)_0_Videospielen ist für mich Zeitvertreib und Entspannung (den Kopf ausschalten)
2_(106)_0_Wettkampfspiele (egal, ob gegen Mensch oder Maschine) spiele ich eigentlich nicht alleine	5_(111)_0_Ich spiele Videospiele zur Entspannung und möchte dabei für mich alleine sein
3_(151)_0_Ich finde gemeinsame Videospieleabende sehr lustig und bin auch bereit, darin mehr Zeit zu investieren	5_(111)_0_Videospielen ist für mich eine Auszeit - das Eintauchen in eine andere Welt
4_(121)_0_Bei einem Videospieleabend ist natürlich auch der Wettbewerb wichtig. Jeder möchte schließlich gewinnen.	5_(116)_0_Ich spiele auch gerne, wenn mir fad ist oder, um auf andere Gedanken zu kommen
4_(98)_ - Ich spiele vereinzelt noch mit Freunden, wenn irgendwer eine Playstation oder so hat	6_(79)_0_Videospiele sind eine gute Beschäftigung, um den Kopf abzuschalten
4_(112)_0_Konsolenspiele sind für mich ein gesellschaftliches Ding, das du zusammen spielst	6_(83)_0_Wenn ich spiele, spiele ich größtenteils alleine, finde es aber auch lustig mit anderen (online) zur Abwechslung
4_(112)_0_Konsolenspiele habe ich nie alleine gespielt	7_(127)_0_Ich bevorzuge Spiele, bei denen ich den Kopf ausschalten kann. Denken muss ich ohnehin im Job andauernd
6_(83)_0_Wenn ich spiele, spiele ich größtenteils alleine, finde es aber auch lustig mit anderen (online) zur Abwechslung	7_(125)_0_Ich spiele aus Entspannung. Einfach, wenn ich heim komme, dass ich einmal den Kopf abschalten kann
7_(131)_0_Ich spiele leider nicht oft mit anderen gemeinsam, würde es gelegentlich aber gerne machen	9_(119)_0_Ich spiele, wenn ich komplett entspannen will
7_(135)_0_Ich würde mich als eher geselligen Spieler bezeichnen	11_(87)_0_Spielen hilft mir, mich zu entspannen und herunterzukommen
8_(67)_0_Dadurch, dass mein Partner spielt, habe ich mich jetzt auch wieder ein bisschen damit beschäftigt	12_(159)_0_Ich spiele Spiele auch, um Dampf abzulassen, wenn die Arbeit stressig war
8_(67)_0_Ich spiele gerne im Freundeskreis, so im Rahmen eines gemeinsamen Spieleabends oder so	12_(149)_0_Ich spiele sowohl gerne alleine, als auch in der Gruppe. Kommt aufs Spiel drauf an
8_(77)_+_Alleine zu spielen ist für mich überhaupt nicht attraktiv, das reizt mich GAR nicht	
11_(87)_0_Ich spiele parallel neben meiner Partnerin - sie auf ihrem Gerät, ich auf meinem	
11_(108)_0_Wenn ich mit meiner Freundin parallel spiele, ist mir auch der Wettkampf wichtig, dass ich besser bin als sie	
12_(145)_0_Früher habe ich gerne mit meinem Partner zusammen gespielt	
12_(145)_0_Früher habe ich mehr gespielt, da auch mein Partner gespielt hat und das unsere einzige Gemeinsamkeit war	
12_(173)_0_Ich spiele gerne Spiele mit Freunden, wo man sich aus Spaß (!) duellieren und gegenseitig messen kann	
12_(149)_0_Ich spiele sowohl gerne alleine, als auch in der Gruppe. Kommt aufs Spiel drauf an	



## Videospiele: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
10	(128)	0	Ich mag es bei Spielen, einen klaren Abschluss zu haben, den man erreichen kann - nicht ewig dahin spielen	Gain	Gain	Gain
11	(83)	0	Mir gefällt es, wenn ich auf etwas drauf komme und dadurch weiterkomme	Gain	Gain	Gain
11	(83)	0	Boni, welcher Art auch immer, lösen bei mir Glücksgefühle aus, die mich dazu animieren, weiterzuspielen	Gain	Gain	Gain
11	(92)	0	Ich mag es gern, zusätzliche Boni zu finden, die man eigentlich nicht braucht (so Extra Abzeichen und so)	Gain	Gain	Gain
11	(98)	0	Ich mag es, wenn spiele irrsinnig schwierig sind und ich echt meinen Kopf anstrengen muss dabei	Gain	Gain	Gain
11	(98)	+	Ich liebe die Herausforderung bei Spielen, etwas zu schaffen	Gain	Gain	Gain
12	(181)	0	Ich mag es, bei schwierigen Levels zu tüfteln, wie ich mein Ziel erreiche. Oft über mehrere Tage hinweg	Gain	Gain	Gain
12	(181)	+	Wenn ich ein lang ersehntes Ziel endlich erreicht habe, ist das für mich ein sehr schöner Glücksmoment	Gain	Gain	Gain

Videospiele: Bedürfnispriorisierung

Wenn es sich gerade ergibt (S: 15 _ I: 9 _ S/I: 1,7 _ R: +1 _ M: 5 _ W: 4)	Als netter Zeitvertreib (S: 14 _ I: 9 _ S/I: 1,6 _ R: 0 _ M: 5 _ W: 4)
1_(94)_+ Ich spiele, wenn es sich ergibt, würde aber nie auf die Idee kommen, jetzt aktiv selbst die Initiative zu ergreifen	2_(94)_0_Handyspiele, Casual Spiele spiele ich gerne aus Zeitvertreib, wenn ich irgendwo auf irgendwas warte
1_(135)_0_Wenn ich mit dem Spielen fertig bin, denke ich auch nicht mehr ans Spielen (auch kein Bedürfnis zu üben)	3_(143)_0_Videospielen ist für mich Zeitvertreib und Entspannung (den Kopf ausschalten)
2_(102)_0_Fürs Spielen alleine nehme ich mir nicht extra Zeit (nur wenn es gerade passt) - mit Freunden schon extra geplant	4_(102)_0_Wenn ich nicht weiß, was ich sonst tun soll, kann ich mir am ehesten vorstellen, etwas zu spielen
2_(100)_0_Wenn ich spiele, spiele ich meistens mit Freunden (alleine auch, aber eher als Wochenendbeschäftigung bei Zeit)	4_(102)_0_Für mich ist Spielen eine reine Beschäftigungstherapie, ein Zeitfüller
3_(166)_0_Ich spiele gerne, wenn es draußen regnet, da man so auch drinnen etwas Lustiges machen kann	4_(104)_0_Wenn ich irgendwo sitze und warten muss, ist Spielen eine gute, sinnvolle Alternative
4_(102)_0_Wenn ich nicht weiß, was ich sonst tun soll, kann ich mir am ehesten vorstellen, etwas zu spielen	5_(116)_0_Ich spiele auch gerne, wenn mir fad ist oder, um auf andere Gedanken zu kommen
6_(79)_0_Videospiele sind für mich eine große Form der Freizeitbeschäftigung und Unterhaltung	7_(125)_0_Ich spiele, wenn mir langweilig ist
6_(79)_0_Videospielen zählt für mich als Hobby, das ich in der Freizeit betreibe	9_(119)_0_Manchmal spiele ich, einfach um die Zeit totzuschlagen
6_(81)_0_Ich spiele hauptsächlich Abends - tagsüber mache ich lieber etwas anderes, wie rausgehen oder musizieren	10_(114)_0_Ich mag es, wenn das Spiel gemütlich ist, ohne extreme Herausforderung - ein angenehmer Zeitvertreib
6_(79)_0_Bevor ich fernsehe, spiele ich lieber Videospiele - da kann ich selbst etwas tun	10_(99)_0_Für mich ist Spielen so eine Zwischendurchbeschäftigung beim Warten auf den Bus oder so
7_(125)_0_Ich möchte nur spielen, wenn ich Lust dazu habe. Und auch dann nicht so lange am Stück	11_(75)_0_Ich spiele hauptsächlich am Handy, wenn ich Zeit überwinden möchte
8_(67)_0_Spielen macht zwar Spaß - ich würde aber nicht auf die Idee kommen, jetzt zu fragen, ob wir gemeinsam spielen	11_(85)_0_Ich spiele aus Langeweile
9_(119)_0_Ich habe kein besonderes Musterverhalten - ich spiele einfach, wenn mir gerade danach ist	12_(135)_0_Ich spiele eigentlich immer, wenn ich Zeit dafür habe
9_(152)_0_Für mich ist wichtig, dass ich Spaß am Spielen habe, aber wenn es zu viel wird, nervt es mich, dann lasse ich es	12_(161)_0_Ich glaube, geistig bringt spielen nicht viel, aber es ist eine Unterhaltung und ein guter Zeitvertreib
11_(85)_0_Bevor ich vor dem Fernseher sitze, spiele ich lieber ein Handyspiel	
<b>Aus Ehrgeiz / Eigene Skills beweisen</b> (S: 12 _ I: 8 _ S/I: 1,5 _ R: +2 _ M: 4 _ W: 4)	
1_(129)_0_Ich mag es, mich selbst herauszufordern und zu schauen, wie gut ich wirklich bin	
2_(95)_+_Ich bin sehr ehrgeizig und ziemlich schlecht im Verlieren	
2_(109)_0_Wenn wir gemeinsam gegen die Maschine spielen, suchen wir uns immer eine recht zähe Herausforderung	
3_(168)_0_Ich will schon jedes Level schaffen. Da kommt bei mir immer der Ehrgeiz heraus	
3_(155)_0_Ich spiele zwar ehrgeizig und will es schaffen, möchte jetzt aber nicht unbedingt komplexe Strategien entwickeln	
5_(144)_0_Ich spiele mit dem Hintergrund, mich langsam zu steigern, schwierigere Levels zu spielen und Erfolg zu haben	
6_(81)_0_Wenn ich ein Spiel spiele, beschäftige ich mich sehr intensiv damit	
8_(95)_0_Wenn ich Erster bin, versuche ich, zu gewinnen - wenn nicht, versuche ich einen möglichst sauberen Abschnitt	
9_(119)_0_Manchmal packt mich der Ehrgeiz, wo ich sage, ich will das Level jetzt schaffen	
9_(148)_0_Ich überprüfe gerne mein eigenes Allgemeinwissen und duelliere mich dabei mit anderen -> Ehrgeiz	
9_(152)_0_Es ist für mich ein Reiz, ein begonnenes Spiel zu vollenden und etwas weiterzubringen	
12_(175)_+_Es gibt bei Spielen für mich nichts Schlimmeres, als wenn ich nicht alle 3 von 3 Sternen habe	

**Jobs "Videospiele" - Priorität 2**

Einfaches Spielen ohne Anstrengungen (S: 7 _ I: 5 _ S/I: 1,4 _ R: 0 _ M: 1 _ W: 4)	♀ Sich im Wettkampf gegen andere zu beweisen (S: 8 _ I: 6 _ S/I: 1,3 _ R: +1 _ M: 3 _ W: 3)
3_(155)_0_Ich spiele zwar ehrgeizig und will es schaffen, möchte jetzt aber nicht unbedingt komplexe Strategien entwickeln	2_(92)_+_Mir geht es bei Spielen in erster Linie um das Besiegen von Gegnern (menschlich & maschinell)
5_(115)_0_Videospiele müssen für mich nicht sonderlich kompliziert sein, ich möchte keinen extremen Aufwand betreiben	2_(92)_0_Direkte Wettkampfspiele spiele ich nicht alleine, sondern immer mit Freunden gemeinsam, kooperativ
7_(119)_0_Hin und wieder spiele ich gerne so Spiele, wie Snake über Facebook oder so	2_(106)_0_Wettkampfspiele (egal, ob gegen Mensch oder Maschine) spiele ich eigentlich nicht alleine
7_(127)_0_Ich bevorzuge Spiele, bei denen ich den Kopf ausschalten kann. Denken muss ich ohnehin im Job andauernd	3_(166)_0_Natürlich ist gemeinsames Spielen immer ein bisschen ein Wettkampf: "Wer ist besser? Wer ist schneller?"
10_(124)_0_Ich bevorzuge Casual Games, weil sie nicht viel Zeit beanspruchen und so im Nebenbei spielbar sind	4_(121)_0_Bei einem Videospieldabend ist natürlich auch der Wettbewerb wichtig. Jeder möchte schließlich gewinnen.
10_(114)_0_Ich mag es, wenn das Spiel gemütlich ist, ohne extreme Herausforderung - ein angenehmer Zeitvertreib	8_(95)_0_Wenn ich Erster bin, versuche ich, zu gewinnen - wenn nicht, versuche ich einen möglichst sauberen Abschnitt
12_(129)_0_Für mich ist Videospielen gemütlich Tablet spielen, wo man nicht lange gebunden ist	11_(108)_0_Wenn ich mit meiner Freundin parallel spiele, ist mir auch der Wettkampf wichtig, dass ich besser bin als sie
	12_(173)_0_Ich spiele gerne Spiele mit Freunden, wo man sich aus Spaß (!) duellieren und gegenseitig messen kann

Videospiele: Bedürfnispriorisierung

Kurze, unterbrechbare Spielsitzungen (S: 7 _ I: 5 _ S/I: 1,4 _ R: 0 _ M: 1 _ W: 4)	♀
3_(145)_0_Wenn ich erschöpft bin, spiele ich Spiele, bei denen ich nicht viel nachdenken muss und jederzeit aufhören kann	
5_(115)_0_Ich muss nicht ewig gebunden sein - mir reicht es, wenn ich meine Levels machen und danach ausschalten kann	
7_(119)_0_Hin und wieder spiele ich gerne so Spiele, wie Snake über Facebook oder so	
7_(125)_0_Ich möchte nur spielen, wenn ich Lust dazu habe. Und auch dann nicht so lange am Stück	
10_(124)_0_Ich bevorzuge Casual Games, weil sie nicht viel Zeit beanspruchen und so im Nebenbei spielbar sind	
10_(99)_0_Für mich ist Spielen so eine Zwischendurchbeschäftigung beim Warten auf den Bus oder so	
12_(129)_0_Für mich ist Videospiele gemütlich Tablet spielen, wo man nicht lange gebunden ist	

Jobs "Videospiele" - Priorität 3

Einfach spielen, ohne Gewinnabsicht (S: 4 _ I: 3 _ S/I: 1,3 _ R: 0 _ M: 0 _ W: 3)	♀	Die Zeit mit sinnvollen Spielen nutzen (S: 4 _ I: 3 _ S/I: 1,3 _ R: +1 _ M: 2 _ W: 1)
1_(102)_0_Ich bin nicht so aufs Gewinnen fokussiert, ich kann auch gut verlieren (mir geht es nur um den Spaß)		1_(129)_0_Ich mag nicht nur die Zeit vertreiben, sondern dass dabei wirklich ein positiver Effekt dabei herauskommt
7_(147)_0_Mir ist es egal, ob ich gewinne oder verliere - Hauptsache es macht Spaß		4_(100)_0_Wenn ich die Zeit zum Spielen habe, spiele ich Wissensspiele, die mir irgendetwas bringen, als Zeitvertreib
8_(81)_0_Beim Spielen geht es mir absolut nicht darum, dass ich der Beste bin		4_(106)_+_Wenn ich keinen Sinn hinter den Spielen sehe, spiele ich sie auch nicht
8_(83)_0_Wenn ich zufällig bei einem Spiel gewinne, freue ich mich. Ich gehe aber grundsätzlich nicht davon aus, zu gewinnen		6_(79)_0_Bevor ich fernsehe, spiele ich lieber Videospiele - da kann ich selbst etwas tun

Jobs "Videospiele" - Priorität 4

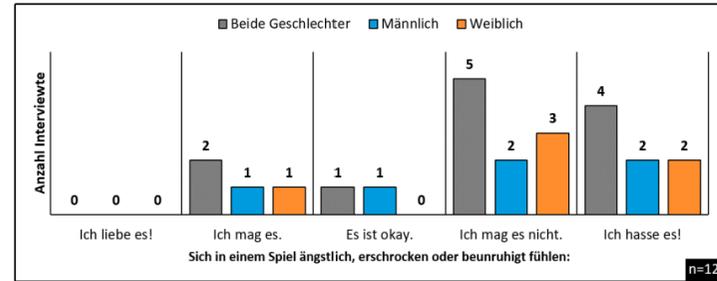
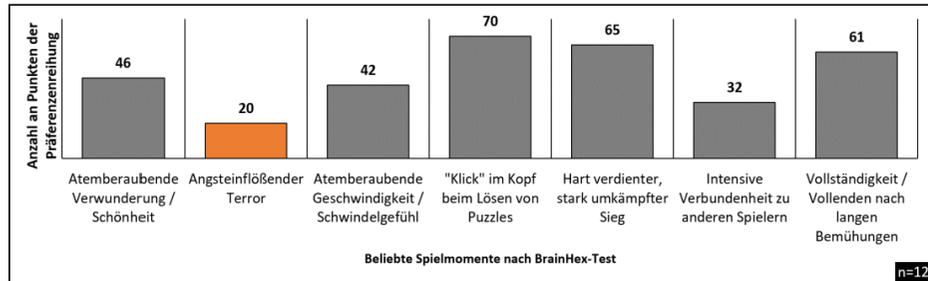
Spielen, um munter zu werden (S: 2 _ I: 2 _ S/I: 1,0 _ R: 0)	Sonstige
3_(145)_0_Ich spiele rätselartige Videospiele in der Früh, um munter zu werden	11_(77)_+_Videospiele (Handy) sind für mich so wichtig, dass ich schlecht drauf bin, wenn ich nicht dazu komme
11_(77)_0_Ich spiele Spiele, um munter zu werden	12_(157)_0_Über den Tag verteilt spiele ich ein paar Stunden. Ich mache immer so Missionen, die ich erfüllen muss <i>Spielen, um nicht schlecht gelaunt zu sein / Tägliche Missionen in Spielen erfüllen</i>

Pains "Videospiele" - Priorität 1

Videospiele beansprucht sehr viel Zeit (S: 9 _ I: 8 _ S/I: 1,1 _ R: 0 _ M: 4 _ W: 4)
3_(141)_0_Videospiele benötigen leider immer so viel Zeit, wenn man sie "ordentlich" spielt
3_(149)_0_Mir ist es jetzt die Zeit nicht mehr wert, stundenlang Videospiele zu spielen (Verpflichtungen, etc.)
4_(102)_0_Für Spiele braucht man viel Zeit
6_(79)_0_In letzter Zeit hat mein Spielverhalten abgenommen, da ich jetzt mehr Verpflichtungen habe
7_(119)_0_Was ich an Videospiele nicht mag ist, dass sie immer so viel Zeit fressen
8_(65)_0_Manchmal lade ich mir Spiele auf mein Handy herunter - Aber eigentlich habe ich nie die Zeit zum Spielen gefunden
9_(137)_0_Wenn ich das Gefühl habe, zu sehr in ein Spiel involviert zu sein, dann lasse ich es wieder (Vorsicht)
11_(87)_0_Bei meiner Xbox ist mir oft der Aufwand zu groß, ein Spiel so lange zu spielen (da schütze ich mich selbst vor)
12_(131)_0_Früher habe ich viel mehr gespielt, aber es ist mir einfach zu schade um die Zeit

Videospiele: Bedürfnispriorisierung

**Angsteinflößende Spiele / Horrorspiele**  
(sh. Präferenzen aus Interviewleitfaden)



**Pains "Videospiele" - Priorität 2**

**Pains "Videospiele" - Priorität 3**

Spiele, die schnell langweilig werden (S: 3 _ I: 3 _ S/I: 1,0 _ R: 0 _ M: 0 _ W: 3)		Spiele, die nicht herausfordernd sind (S: 3 _ I: 3 _ S/I: 1,0 _ R: 0 _ M: 3 _ W: 0)	
3_(176)_0_Mir geht es auf die Nerven, wenn Spiele immer das Gleiche sind oder es eine unendliche Menge an Levels gibt	♀	4_(131)_0_Wenn ich gegen andere spiele, finde ich, sollten sie etwa ähnlich stark sein, wie ich. Sonst ist es fad	♂
7_(131)_0_Bei Spielen habe ich nicht so einen wirklichen Ehrgeiz. Ich verliere schnell die Geduld		5_(146)_0_Wenn Spiele nicht schwieriger werden, dann sind sie für mich fad	
8_(79)_0_Wenn ich Handyspiele herunterlade, spiele ich die ein paar Wochen, sie werden aber schnell langweilig (Neues!)		6_(110)_0_Ich mag keine Spiele, die zu einfach sind, wo man keine Herausforderung hat	

Zu schwierige, überfordernde Spiele (S: 5 _ I: 3 _ S/I: 1,7 _ R: 0 _ M: 0 _ W: 3)	♀
7_(127)_0_Ich bevorzuge Spiele, bei denen ich den Kopf ausschalten kann. Denken muss ich ohnehin im Job andauernd	
8_(79)_0_Es hat für mich keinen Reiz, wenn Spiele zu schwierig werden oder du andere einladen musst, um weiterzukommen	
8_(83)_0_Dadurch, dass ich nicht mit Konsolen aufgewachsen bin, bin ich vom Spiel schnell überfordert	
8_(94)_0_Ich mag es, wenn Spiele eher einfach sind und sie mich nicht überfordern	
10_(124)_0_Wenn du komplexere, aufbauende Spiele länger nicht spielst, vergisst du teilweise schon wieder, was du alles hast	

**Pains "Videospiele" - Priorität 4**

Spiele, die nicht sinnvoll sind (S: 2 _ I: 2 _ S/I: 1,0 _ R: +1)	Minispiele, die nur nebenbei gespielt werden (S: 2 _ I: 1 _ S/I: 2,0 _ R: 0)
4_(106)_+_Wenn ich keinen Sinn hinter den Spielen sehe, spiele ich sie auch nicht	6_(81)_0_Casual Games sind jetzt nicht so wirklich meins. Ich möchte mich ordentlich damit befassen müssen
9_(147)_0_Spielen ist eine stupide Möglichkeit, Zeit zu überbrücken und den Kopf abzuschalten	6_(110)_0_Ich mag keine Spiele, die man nur nebenbei irgendwie als Minispiele spielt

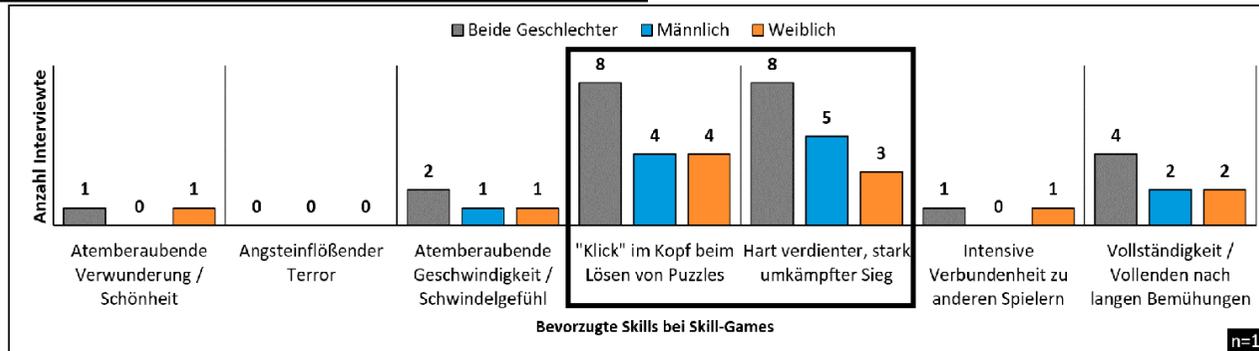
Sonstige
8_(77)_+_Alleine zu spielen ist für mich überhaupt nicht attraktiv, das reizt mich GAR nicht
1_(106)_0_Ich mag nicht nur passiv neben sitzen und zuschauen - ich will selbst die Kontrolle haben
7_(125)_+_Ich mag definitiv keine Spiele, die ich in gewissen Zeitabständen spielen MUSS - ich will nur freiwillig spielen
10_(103)_0_Ich bin grundsätzlich allem abgeneigt, was Bildschirme anbelangt - Ich freue mich über sämtliche sonstige Aktivitäten

*Alleine, ohne Gesellschaft spielen*  
*Bei Spielen nur zuzusehen*  
*Spiele, die einen zwingen, in gewissen Zeitabständen zu spielen*  
*Generelle Abneigung gegenüber Tätigkeiten vor dem Bildschirm*

**Gains "Videospiele" - Priorität 1**

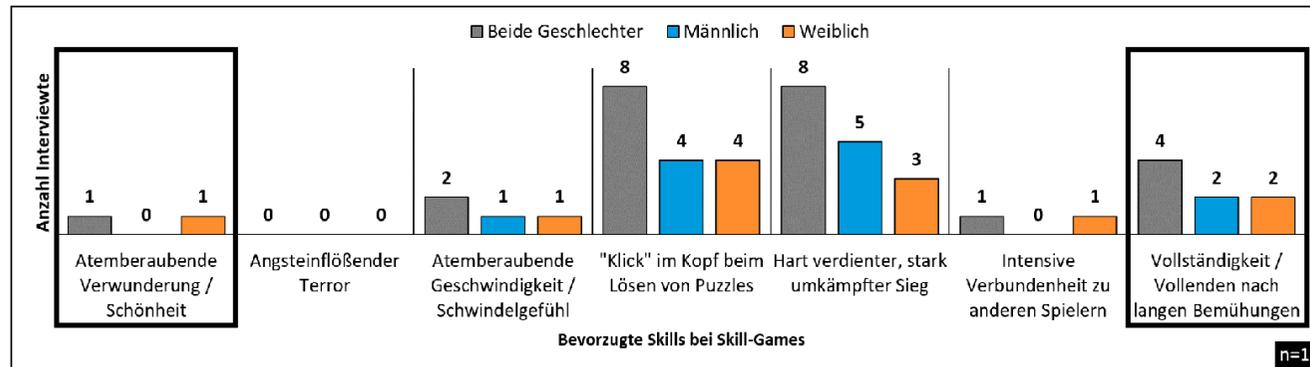
Ein hart verdienter, stark umkämpfter Sieg (S: 27 _ I: 11 _ S/I: 2,5 _ R: +3 _ M: 6 _ W: 5)	Erreichen persönlichen Fortschritts (S: 21 _ I: 11 _ S/I: 1,9 _ R: +3 _ M: 5 _ W: 6)
2_(92)_0_Ich mag es, wenn wir gemeinsam für etwas kämpfen, uns aufregen, den Nervenkitzel, die Herausforderung	1_(127)_0_Ich mag Spiele, die einem im echten Leben was bringen (Noten lernen / Erfolg im echten Leben)
2_(92)_+_Zu zweit spielen und die Maschine besiegen macht mir am meisten Spaß	1_(133)_0_Ich mag es, wenn ich besser werde und zum Beispiel meine eigene Bestzeit schlage
2_(93)_0_Ich mag es auch, Rätsel zu lösen	2_(119)_0_Ich mag es, alle Trophäen zu sammeln (Die Trophäen sind mir egal, aber der Ehrgeiz, es geschafft zu haben ist cool)
2_(110)_0_Ich mag strategische Spiele, wo du ein bisschen nachdenken musst und nicht einfach darauf los legen kannst	3_(176)_0_Ich mag das Gefühl, wenn ich ein Spiel fertiggespielt habe und frage dann "Und was mache ich als nächstes?"
3_(143)_0_Obwohl Videospiele Entspannung bedeutet, möchte ich dennoch ein bisschen meinen Kopf anstrengen müssen	4_(129)_0_Ich freue mich, wenn ich gewinne
3_(155)_0_Mich packt der Ehrgeiz: Wenn ich ein Level fünf mal nicht schaffe, probiere ich es trotzdem noch weiter	4_(129)_+_Ich mag Erfolg nach kniffligen Aufgaben - das Schönste ist, wenn du etwas Aussichtsloses gerade so geschafft hast
4_(131)_0_Wenn ich gegen andere spiele, finde ich, sollten sie etwa ähnlich stark sein, wie ich. Sonst ist es fad	4_(129)_+_Wenn ich einen starken Gegner besiegt habe, freue ich mich noch mehr
4_(129)_+_Ich mag Erfolg nach kniffligen Aufgaben - das Schönste ist, wenn du etwas Aussichtsloses gerade so geschafft hast	5_(119)_+_Am meisten gefallen mir die Spielmomente, wo ich etwas erreiche - und die eine Spannung mit sich bringen
4_(129)_+_Wenn ich einen starken Gegner besiegt habe, freue ich mich noch mehr	5_(148)_+_Ich mag den Kick, wenn ich etwas erreiche - das mich ans Spiel bindet, damit ich weiterspiele
5_(115)_0_Ich mag strategische Spiele und Geschicklichkeitsspiele, bei denen ich mich ein bisschen konzentrieren muss	6_(99)_0_Ich mag es, stundenlang an einer Stelle im Spiel zu stecken, weil wenn man es schafft, freut man sich richtig
5_(140)_0_Ich mag Spiele mit schnellen Mechaniken/Geschwindigkeiten (ev. Bestzeiten) + ein bisschen Strategie, so wie Tetris	6_(102)_-_Ich finde, es gehört dazu, dass man bei einem Spiel ein paar mal scheitern muss, um sich zu steigern
6_(99)_0_Ich mag es, stundenlang an einer Stelle im Spiel zu stecken, weil wenn man es schafft, freut man sich richtig	7_(153)_0_Es geht mir nicht um den Sieg gegen eine andere Person, sondern, dass ich etwas für mich persönlich geschafft habe
6_(102)_-_Ich finde, es gehört dazu, dass man bei einem Spiel ein paar mal scheitern muss, um sich zu steigern	7_(150)_0_Ich mag Spielmomente, wo du irgendetwas lösen kannst, ein Problem, ein Rätsel oder so
6_(102)_0_Ich mag es, wenn ich wirklich überlegen muss, wie ich ein Rätsel schaffe - darum beschäftige ich mich mit dem Spiel	8_(95)_0_Wenn ich Erster bin, knifflige Aufgaben zu gewinnen - wenn nicht, versuche ich einen möglichst sauberen Abschnitt
6_(110)_0_Ich mag Spiele, die ein bisschen schwieriger sind und mich herausfordern	9_(119)_0_Manchmal packt mich der Ehrgeiz, wo ich sage, ich will das Level jetzt schaffen
6_(81)_0_Casual Games sind jetzt nicht so wirklich meins. Ich möchte mich ordentlich damit befassen müssen	9_(137)_0_Oft will ich die eigene Highscore schlagen, besser werden und ein neues Level erreichen
7_(150)_0_Ich mag Spielmomente, wo du irgendetwas lösen kannst, ein Problem, ein Rätsel oder so	9_(148)_0_Bei Quiz Duell mag ich es zum Beispiel, etwas Neues dazu zu lernen und meine Gegner zu besiegen
8_(94)_0_Ich habe es gerne, strategisch vorzugehen und planen, was der nächste Schritt ist - allerdings ohne Stress!	10_(105)_+_Wenn man ein Level schafft, ist das für mich der spaßigste Moment
8_(97)_0_Ich finde es nett, wenn man etwas schon öfter probiert hat zu lösen und plötzlich merkst du, wie es wirklich geht	10_(128)_0_Wenn ich schon etwas spiele, dann ist der Sieg das Schönste, wenn ich etwas hart erkämpft habe
8_(95)_0_Wenn ich Erster bin, versuche ich, zu gewinnen - wenn nicht, versuche ich einen möglichst sauberen Abschnitt	10_(128)_0_Ich mag es bei Spielen, einen klaren Abschluss zu haben, den man erreichen kann - nicht ewig dahin spielen
9_(119)_0_Manchmal packt mich der Ehrgeiz, wo ich sage, ich will das Level jetzt schaffen	12_(181)_+_Wenn ich ein lang ersehntes Ziel endlich erreicht habe, ist das für mich ein sehr schönes Glücksmoment
9_(137)_0_Oft will ich die eigene Highscore schlagen, besser werden und ein neues Level erreichen	
10_(120)_+_Ich mag es, wenn Spiele genau einen möglichen Weg und eine mögliche Lösung haben	
11_(98)_0_Ich mag es, wenn spiele irrsinnig schwierig sind und ich echt meinen Kopf anstrengen muss dabei	
11_(98)_+_Ich liebe die Herausforderung bei Spielen, etwas zu schaffen	
12_(181)_0_Ich mag es, bei schwierigen Levels zu tüfteln, wie ich mein Ziel erreiche. Oft über mehrere Tage hinweg	

**Der "Klick"-Moment beim Rätsellösen  
(sh. Präferenzen aus Interviewleitfaden)**



**Gains "Videospiele" - Priorität 2**

<b>Das Genießen atemberaubend schöner Spielmomente / In die Geschichte des Spiels eingebunden sein</b> (S: 14 _I: 7 _S/I: 2,0 _R: +2 _M: 3 _W: 4) ----> Im Interviewleitfaden zwei separate, relevante Punkte	<b>Die Vollendung nach langem Bemühen</b> (sh. Präferenzen aus Interviewleitfaden)
1_(102)_0_Mir gefällt beim Spielen, wenn ich dran bin und fokussiert spielen kann (denke dann nur ans Spiel)	
2_(93)_+_Ich mag es, wenn Spiele eine gute Story haben, die einen miteinbezieht (Film, den du selbst beeinflussen kannst)	
2_(105)_0_Ich mag es bei Spielen, wenn es etwas zu entdecken gibt, mit super Grafik und einer guten Story	
2_(110)_-_Ich mag Spiele mit einem realistischen, historischen Hintergrund	
3_(170)_+_Das Wichtigste ist für mich, dass Spielen Spaß macht (wichtiger als gewinnen etc.)	
3_(182)_-_Ich mag es, wenn hinter Spielen eine Geschichte vorhanden ist, die einem beim Genießen unterstützt	
4_(112)_0_Ich finde, man muss sich mit einem Spiel irgendwie verbunden fühlen, damit ich es auch als Videospiele spiele	
6_(81)_0_Ich spiele gerne vollwertige Spiele mit einer Story, die ein rundes Erlebnis erzeugt	
6_(81)_0_Casual Games sind jetzt nicht so wirklich meins. Ich möchte mich ordentlich damit befassen müssen	
6_(85)_+_Ein gutes Spiel ist für mich so, wie ein Film mit einer guten Story, in die man sich hineinversetzen kann	
6_(87)_0_Außer Spielen mit Story spiele ich auch gerne Spiele mit gutem Gameplay, wo das Spielen einfach Spaß macht	
6_(110)_0_Mir ist das Spielerlebnis sehr wichtig. Das kann ich durch gute Story oder durch gutes Gameplay haben	
8_(94)_+_Eine gute, umfangreiche Story hinter einem Spiel ist für mich echt wichtig	
10_(116)_0_Ich mag Spiele, die mit bekannten Filmen o.ä. in Verbindung stehen, die mir gefallen - mit einer Story auch dahinter	

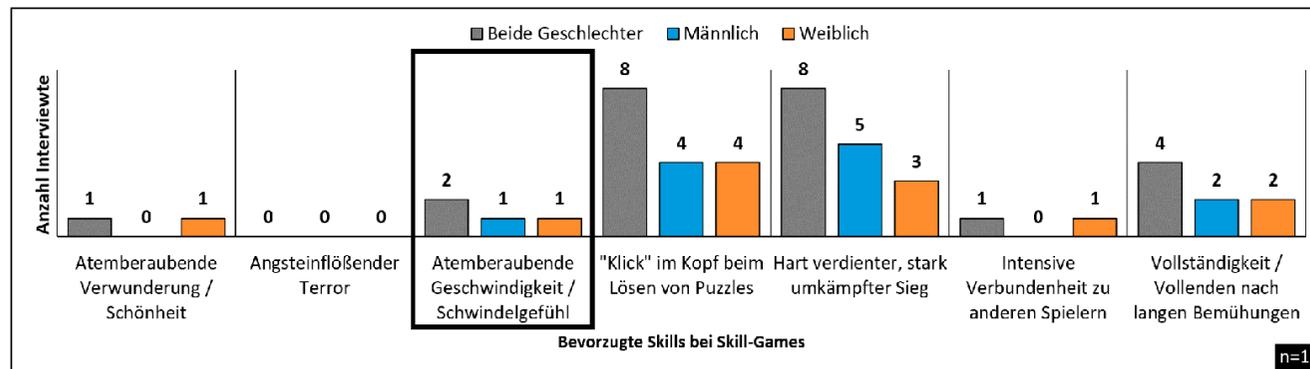


**Gains "Videospiele" - Priorität 3**

<b>Gemeinsame Spielmöglichkeiten</b> (S: 6 _I: 3 _S/I: 2,0 _R: +1 _M: 2 _W: 2)	<b>Spiele mit viel Entdeckbarem</b> (S: 7 _I: 4 _S/I: 1,8 _R: 0 _M: 4 _W: 0)
1_(137)_0_Ich fiebere gerne mit anderen mit und freue mich für sie, wenn sie den Rekord schlagen	2_(105)_0_Ich entdecke gerne verlorene Schätze und andere Gegenstände
2_(105)_0_Ich mag es bei Spielen nicht, wenn es keinen Multiplayer gibt / Ich mag Spiele mit Multiplayer Modus	2_(105)_0_Ich mag es bei Spielen, wenn es etwas zu entdecken gibt, mit super Grafik und einer guten Story
2_(92)_0_Ich mag es, wenn wir gemeinsam für etwas kämpfen, uns aufregen, den Nervenkitzel, die Herausforderung	2_(119)_0_Ich mag es, alle Trophäen zu sammeln (Die Trophäen sind mir egal, aber der Ehrgeiz, es geschafft zu haben ist cool)
2_(92)_+_Zu zweit spielen und die Maschine besiegen macht mir am meisten Spaß	6_(97)_0_Mir ist auch wichtig, dass es extrem viel zu entdecken gibt
3_(151)_0_Ich finde gemeinsame Videospieleabende sehr lustig und bin auch bereit, darin mehr Zeit zu investieren	10_(114)_0_Ich mag es, wenn ich bei einem Spiel etwas gewinne und Belohnungen bekomme
3_(165)_0_Mir ist es bei Spielen wichtig, dass ich sie sowohl alleine als auch gemeinsam spielen kann	11_(83)_0_Boni, welcher Art auch immer, lösen bei mir Glücksgefühle aus, die mich dazu animieren, weiterzuspielen
	11_(92)_0_Ich mag es gern, zusätzliche Boni zu finden, die man eigentlich nicht braucht (so Extra Abzeichen und so)

<b>Spiele mit geringer Schwierigkeit</b> (S: 7 _ I: 4 _ S/I: 1,8 _ R: +1 _ M: 0 _ W: 4)	♀ <b>Unterschiedliche Spielmodi</b> (S: 3 _ I: 3 _ S/I: 1,0 _ R: +1 _ M: 2 _ W: 1)
1_(125)_0_Ich mag einfache Spiele	2_(111)_+ Ich finde es sehr beeindruckend, wenn du spielen kannst, je nachdem, wozu dir gerade zumute ist (GTA)
3_(170)_+ Das Wichtigste ist für mich, dass Spielen Spaß macht (wichtiger als gewinnen etc.)	6_(110)_0_Ich mag es bei Spielen, wenn ich den Schwierigkeitsgrad verändern kann
7_(137)_0_Ich mag so Endlosspiele, die ich einfach dahinspielen kann, ohne, dass großartig etwas passiert	8_(95)_0_Ich mag es, wenn Spiele verschiedene Spielmodi besitzen
8_(81)_0_Das einzige Spiel, das ich alleine spiele, ist Sims. Da ist aber das Wichtige der kreative Erstellungsprozess	
8_(83)_0_Wenn ich zufällig bei einem Spiel gewinne, freue ich mich. Ich gehe aber grundsätzlich nicht davon aus, zu gewinnen	
8_(93)_0_Bei Sims mag ich gerne den Aufbauprozess und das Kreative. Das Spielen im Anschluss ist mir relativ egal	
8_(94)_0_Ich mag es, wenn Spiele eher einfach sind und sie mich nicht überfordern	

Sich unter stressigen Situationen unter Kontrolle zu haben  
(sh. Präferenzen aus Interviewleitfaden)



**Gains "Videospiele" - Priorität 4**

<b>Jederzeit aufhören / unterbrechen können / schnelle, kleine Levels</b> (S: 2 _ I: 2 _ S/I: 1,0 _ R: 0)	<b>Freundlich / fröhlich gestaltete Spiele</b> (S: 2 _ I: 2 _ S/I: 1,0 _ R: 0)
3_(165)_0_Mir ist es wichtig, dass ich bei einem Spiel jederzeit aufhören kann, wenn ich es will	9_(146)_0_Ich mag es, wenn die Grafik ansprechend ist und ein Spiel lustig gemacht ist
10_(124)_0_Ich bevorzuge Casual Games, weil sie nicht viel Zeit beanspruchen und so im Nebenbei spielbar sind	10_(128)_+_Wenn ich schon etwas spiele, muss es auf jeden Fall etwas Freundliches sein

<b>Sonstige</b>
1_(125)_0_Ich mag Spiele, wo ich mich wirklich körperlich aktiv einbringen kann und auch zu schwitzen beginne
1_(125)_0_Mir gefallen Spielerlebnisse von Situationen, die ich in echt noch nie gemacht habe und trotzdem beherrsche
2_(106)_0_Ich mag Spiele, die zu mir und meinen Interessen passen

*Spiele, bei denen ich mich körperlich einbringen kann*  
*Tätigkeiten, die ich real nicht beherrsche, im Spiel aber schon*  
*Spiele, die zu meinen Interessen passen*

**ANHANG I: AUSWERTUNG „SKILL-BASIERTE SPIELE AN ELEKTRONISCHEN SPIELAUTOMATEN“**

Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 1 von 8

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
1	(153)	0	Es spricht nichts dagegen, dass man mehr gewinnt, wenn man besser ist	Job	Job	Job
1	(155)	0	Ich würde es auf jeden Fall ausprobieren, anfangs am besten mit leichten, durchschaubaren Spielen	Job	Job	Job
1	(155)	0	Hier wäre das für mich weniger Learning by Doing - ich würde mich zuvor informieren & erklären lassen	Job	Job	Job
1	(155)	0	Ich würde es probieren, es würde aber grundsätzlich meinen Grund, ins Casino zu gehen, nicht verändern	Job	Job	Job
1	(155)	0	Da es dabei um echtes Geld geht, würde ich eher auf der sicheren Seite bleiben und es eher einmal ausprobieren	Job	Job	Job
1	(169)	0	Ich könnte mir nicht vorstellen, solche Spiele regelmäßig zu spielen oder deswegen öfter hingehen	Job	Job	Job
1	(173)	+	Ich käme nie auf die Idee, ein solches Spiel alleine zu spielen	Job	Job	Job
2	(140)	0	Diese Spiele reizen mich, da ich eher ehrgeizig bin, das dann schaffen und auch gut machen will	Gain	Job	Job
2	(142)	0	Ich finde Spiele ganz witzig, bei denen du deine Reaktion und Konzentration austesten kannst	Gain	Job	Job
2	(144)	0	Ich finde, es geht darum, dass du und deine Fähigkeiten dabei wirklich gefordert sind	Gain	Job	Job
2	(166)	0	Skill-Games wären auf jeden Fall ein größerer Anziehungspunkt als EGMs, sie anzuschauen würde mich motivieren	Gain	Job	Job
2	(170)	0	Ich finde den Videospiefaktor, den Ehrgeiz und die Möglichkeit, selbst etwas beeinflussen zu können, cool	Gain	Job	Job
3	(198)	0	Es wäre lustig, wenn ich von daheim ein bisschen üben und mich dann im Casino beweisen kann	Job	Job	Job
3	(198)	0	Wenn ich mich im Casino beweise, wäre es schon cool, wenn mir Leute dabei zusehen - mit Anerkennung	Job	Job	Job
3	(202)	0	Ich wäre bereit, die Spiele ein bisschen zu üben, würde es aber nicht zu extrem betreiben	Job	Job	Job
3	(222)	0	Spiele mit motorischen Skills sollten in einem eigenen, räumlich getrennten Bereich sein	Job	Job	Job
3	(226)	0	Skill-Games würden für mich einen anderen Anlass bedeuten, ins Casino zu gehen - ander gekleidet -> Vergnügen	Job	Job	Job
3	(234)	0	Das Skill-Angebot kann für mich lustiger, aber auch ernüchternder sein, wenn ich merke, dass ich nicht so gut bin	Gain	Job	Job
3	(244)	+	Für mich kommen nur Spiele gemeinsam mit anderen Menschen in Frage (alleine kann ich Sport auch machen)	Job	Job	Job
4	(141)	0	Ich stelle mir vor, dass Leute auf einer Bühne zum Beispiel tanzen und wenn sie besser sind höhere Boni haben	Job	Job	Job
4	(143)	0	Da ich das Ergebnis beeinflussen kann, würden sich neue Prioritäten ergeben, wie z.B. "Den Automaten knacken"	Job	Job	Job
4	(145)	0	Ich würde solche Spiele auf alle Fälle ausprobieren - je nachdem, wie gut sie sind, dann auch öfters spielen	Job	Job	Job
4	(145)	0	Wenn es viele meiner Freunde spielen, kann gut sein, dass ich mich da mitreißen lasse	Job	Job	Job
4	(149)	0	Einen Casinobesuch mit Skill-Games könnte ich mir auch gut als netten Zeitvertreib im Urlaub vorstellen	Job	Job	Job
4	(151)	0	Wichtig ist mir, dass ich eine gewisse Chance habe, zu gewinnen - Wenn das Konzept gut ist, probiere ich es / Fair	Gain	Job	Job
4	(155)	0	Mir ist ganz klar, dass nicht jeder gewinnen und mit einem Geldsack hinausgehen kann, aber es muss passen	Job	Job	Job
4	(157)	0	Ich bin eigentlich für alle Arten des Spielangebots offen	Job	Job	Job
4	(167)	0	Die Motivation bei solchen Spielen wäre für mich in erster Linie die Chance auf mehr Geld	Job	Job	Job
4	(169)	0	Im Vordergrund bei solchen Spielen steht die Herausforderung, seine Fähigkeiten zu beweisen	Job	Job	Job
4	(169)	0	"Die Maschine fertigmachen" ist da sicher ein attraktiver Anreiz	Job	Job	Job
5	(156)	0	Ich finde vor allem die Punkte mit der Kognition interessant und faszinierend	Gain	Job	Job
5	(156)	0	Kognitive Fähigkeiten würden mich eher ansprechen als motorische	Gain	Job	Job
5	(158)	0	Ich hätte gerne Competition - das eigene Wissen beweisen und so weiter	Gain	Job	Job

## Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 2 von 8

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
5	(158)	0	Ich möchte mich da selbst beweisen "Wie weit komme ich?" - Je höher, desto besser, schwieriger, mehr Gewinn	Job	Job	Job
5	(160)	0	Ich möchte mein Wissen preisgeben und mit anderen vergleichen	Job	Job	Job
5	(162)	0	Bei solchen Spielen wäre ich dann stets auf der Suche: "Was ist denn Neues für mich dabei?"	Job	Job	Job
5	(166)	0	Es ist schon eine Motivation, wenn du unter die Top 10 kommst / mit gewinnem Beitrag oder Preis	Job	Job	Job
5	(186)	-	Ich glaube, durch Skill-Games würde ich öfters ins Casino gehen als es jetzt der Fall ist	Gain	Job	Job
5	(188)	0	Ich glaube, das Skill-Game Angebot sollte räumlich getrennt vom klassischen Casino stattfinden	Job	Job	Job
5	(192)	0	Ich glaube, das Skill-Game Angebot würde ich eher mit jungen Freunden, Studienkollegen etc. besuchen	Job	Job	Job
6	(116)	0	Ich finde gut, dass man an seinen Fähigkeiten arbeiten, besser werden und so bessere Ergebniss erzielen kann	Gain	Job	Job
6	(116)	0	Ich sehe es vor allem als zusätzlichen Anreiz, dass es um Geld geht - ein völlig neues, interessantes Erlebnis	Gain	Job	Job
6	(116)	0	Ich glaube, Skill-Games sprechen ein anderes Publikum an - das sich echt mit der Thematik beschäftigen will	Job	Job	Job
6	(124)	0	Es ist für mich ein Anreiz, um viel zu spielen, wenn ich sagen kann "Jetzt bin ich gut, jetzt traue ich es mir zu"	Job	Job	Job
6	(126)	0	Ich wäre bereit, ein Spiel evtl auch von zu Hause aus zu trainieren, wenn das Spiel selbst auch Spaß macht	Job	Job	Job
6	(126)	0	Ich kann mir gut vorstellen, dass man ins Casino geht und sagt "Kommt, lasst uns schauen, wer am besten ist"	Job	Job	Job
6	(126)	0	Ich spiele sowieso Videospiele - und wenn es ein Wettkampf ist, würde ich auch Zeit investieren DAS zu spielen	Job	Job	Job
6	(132)	0	Ich wäre eher nicht bereit, für ein Übungsspiel zu Hause Geld zu bezahlen, das es wsl. einen Nachbau gäbe	Job	Job	Job
6	(136)	0	Wenn um wenig Geld geht, kann ich mir vorstellen, auch spontan einmal meine Fähigkeiten zu testen - ungeübt	Job	Job	Job
6	(138)	0	Ich finde es schon wichtig, dass man Geld gewinnen kann - der Spielspaß steht aber eher im Vordergrund	Gain	Job	Job
6	(150)	0	Für mich würde es den Casinobesuch ändern, weil ich mich schon darauf vorbereiten würde, bevor ich hingehe	Job	Job	Job
6	(150)	0	Wenn es von Casino zu Casino unterschiedliche Spielangebot gibt, erweckt das den Sammler "was gibt es dort?"	Job	Job	Job
6	(152)	0	Ich würde das Spiel üben, wenn es sich auszahlt, sich mit dem Spiel auseinanderzusetzen	Job	Job	Job
7	(159)	0	Skill-Games sprechen mich eher als Kunden an, als klassische Spiele	Job	Gain	Job
7	(163)	+	Ich glaube, du brauchst für diese Spiele definitiv einen räumlich anderen Bereich	Job	Job	Job
7	(175)	0	Ich würde ein Spiel sicher nicht nur einmal probieren - sondern nachfolgend schauen, was ich wirklich kann	Job	Job	Job
7	(175)	0	Für mich ist es auf jeden Fall wichtig, sich selbst zu steigern und seine persönlichen Highscores zu übertreffen	Gain	Job	Job
7	(177)	0	Ich wäre eher nicht der Kandidat, solche Spiele regelmäßig zu spielen, aber öfter als jetzt würde ich sie spielen	Job	Job	Job
7	(181)	0	Wenn mir ein Spiel wirklich Spaß macht, spiele ich es sicher öfter und gehe ich auch öfter hin als derzeit	Job	Job	Job
7	(191)	0	Wenn ich mit dem Freundeskreis eine Herausforderung suche, kann ich mir einen Casinobesuch vorstellen	Job	Job	Job
7	(191)	0	Mit den Skill-Games könnte ich mir vorstellen, dass ich öfters ins Casino gehe	Job	Job	Job
7	(197)	0	Die Skill-Games müssten in einem eigenen Bereich sein, abgetrennt vom klassischen Casino	Job	Job	Job
8	(101)	0	Ich würde es mir auf jeden Fall einmal anschauen	Job	Job	Job
8	(103)	0	Ich würde eher Spiele spielen, deren Fähigkeiten ich grundsätzlich schon beherrsche	Job	Job	Job
8	(105)	0	Ich kann mir vorstellen, dass ich bei solchen Sachen wirklich Vollgas mitdenken und auch gewinnen will	Job	Job	Job
8	(129)	0	Wenn ich eine Runde verliere, bin ich optimistisch und motiviert, die nächste Runde besser zu machen	Job	Job	Job

## Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 3 von 8

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
8	(131)	0	Wenn es wirklich um Skills geht, die ich beherrsche, will ich da natürlich auch gewinnen	Job	Job	Job
8	(131)	0	Wenn ich wo wirklich gut bin, würde ich wahrscheinlich auch des Sieges Willen dort hingehen	Job	Job	Job
8	(139)	0	Wenn ein Spiel echt lustig ist, wäre ich bereit, es zu erlernen - solange es mir nichts kostet (evtl. Anschaffungskost.)	Job	Job	Job
10	(136)	0	Ich finde, es ist grundsätzlich gut, wenn Leute konkurrieren, die relativ gleiche Fähigkeiten haben	Gain	Job	Job
10	(150)	0	Ich stelle mir vor, dass Skill-Games in separaten Räumen sein sollten	Job	Job	Job
10	(156)	0	Alles, was mit sportlichen Aktivitäten zu tun hat, ist für mich irgendwo interessanter, als das Kognitive	Gain	Job	Job
10	(160)	+	Für mich ist es am wichtigsten, dass man einfach Spaß hat - Miteinander, ein schöner Abend (Gegenteil von Alltag)	Job	Job	Job
10	(172)	0	Ich glaube, wenn du dich einmal so richtig mit einem Spiel identifizierst, wird es erst so richtig interessant	Gain	Job	Job
11	(116)	0	Ich stelle mir ein Spiel vor, wo du die Balance halten und dabei irgenetwas transportieren musst	Gain	Job	Job
11	(122)	0	Wenn ich noch nicht so gut im Spiel bin, möchte ich eher abgeschottet von den anderen, für mich selbst spielen	Job	Job	Job
11	(128)	0	Es wäre interessant, wenn man wirklich Fortschritte machen und sich steigern kann	Gain	Job	Job
11	(130)	0	Mir ist lieber, es weniger hohe Gewinne mit kleinen Etappensiegen + längerem Erlebnis, als dass es zu teuer ist	Gain	Job	Job
11	(130)	0	Ich möchte, dass sich das Spielerlebnis auszahlt, ohne dass ich jetzt sonderlich hohe Gewinne machen muss	Job	Job	Job
11	(132)	0	Bei Skill-Games geht es meiner Meinung nach viel mehr um die Unterhaltung - anstelle des Geldes	Job	Job	Job
11	(132)	0	Für mich sind Skill-Games und das klassische Spielangebot zwei verschiedene Welten	Job	Job	Job
11	(132)	0	Zuerst hätte ich bei Skill-Games gar nicht daran gedacht, dass es dort auch hohe Gewinne gibt -> Unterhaltung	Job	Job	Job
11	(132)	0	Skill-Games könnten meinen Besuch so ändern, dass ich wirklich sage, ich gehe hin, weil mir das so taugt	Job	Job	Job
11	(136)	0	Meine primäre Motivation bei Skill-Games wäre nicht der Gewinn, sondern das Level bestmöglich abzuschließen	Job	Job	Job
11	(136)	0	Das Gewinnen ist bei mir da eher nebensächlich - viel mehr will ich es schaffen und meine Skills anwenden	Job	Job	Job
12	(189)	0	Ich finde gut, dass du wirklich an dir und deinen Fähigkeiten arbeiten und dich verbessern kannst	Gain	Job	Job
12	(197)	0	Für mich ist ganz klar, dass ich dort auch Geld verlieren kann und werde - das ist wohl okay	Job	Job	Job
12	(201)	0	Ich glaube, man hat dabei schon einen gewissen Ehrgeiz, wenn du etwas gewinnen willst - man tut aktiv was dabei	Job	Job	Job
12	(203)	0	Die Spiele müssen schwierigkeitsgradtechnisch auf jeden Fall einen gewissen Reiz haben - sonst ist es zu langweilig	Job	Gain	Job
12	(205)	0	Bevor ich wirklich um viel Geld spiele, würde ich eher einmal darauf hin trainieren - vielleicht kostengünstig/-los	Gain	Job	Job
12	(211)	0	Ich bin grundsätzlich sehr offen und würde es auf jeden Fall ausprobieren - da bin ich nicht voreingenommen	Job	Job	Job
12	(221)	0	Kognitiv: Ich will stets etwas Neues lernen und weiterlernen - nicht das, was ich schon kenne, wieder haben	Gain	Job	Job
12	(221)	0	Motorisch: Bei motorischen Skills fände ich Wiederholung gut - da man das dadurch trainiert	Gain	Job	Job
12	(225)	0	Ich glaube nicht, dass ich unvorbereitet dort hingehen würde. Das wäre dann ja schade ums Geld	Job	Job	Job
12	(229)	0	Bei Skill-Games möchte ich nicht meinen Kopf abschalten, sondern Wettkämpfe austragen und Rätsel lösen	Job	Job	Job
1	(157)	0	Ich glaube, wenn mir das Spiel gefällt, würde ich noch schneller süchtig werden - ich bin eher vorsichtig	Pain	Pain	Pain
1	(161)	0	Wenn es lustig ist, fällt man dann in so ein Spiel-Loch	Pain	Pain	Pain
1	(161)	+	Ich hätte das Angebot gerne eher auf einem einfachen Niveau - schon Rätsel, aber nicht zu tiefgründig / langwierig	Pain	Pain	Pain
1	(163)	+	Es würde mich absolut abschrecken, wenn es zu komplizierte Spiele sind	Pain	Pain	Pain

## Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 4 von 8

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
1	(163)	0	Es würde mich abschrecken, wenn ich das Spiel / die Regeln nicht gleich verstehe	Pain	Pain	Pain
1	(167)	0	Wenn es nur noch Skill-Games gäbe, wäre ich sehr enttäuscht. Einarmlige Banditen gehören einfach dazu	Pain	Pain	Pain
2	(148)	+	Wenn es keine Lernkurve gibt, ist das Spiel nicht wirklich belohnend	Pain	Pain	Pain
2	(150)	0	Wenn das Spiel am Anfang nicht leichter ist und ich gleich zu viel Geld verliere, höre ich auf, es zu spielen	Pain	Pain	Pain
2	(156)	0	Ich finde, das Spiel sollte dynamisch gestaltet sein, dass man nicht lange warten muss, wenn man verliert oder so	Pain	Pain	Pain
2	(156)	0	Das Spiel sollte nicht ZU taktisch sein. Man sollte ein paar Chancen haben und nicht nach einmal sofort raus sein	Pain	Gain	Pain
3	(188)	0	Es könnte mich abschrecken, wenn andere jetzt extrem gut sind und ich der totale Loser bin	Pain	Pain	Pain
3	(188)	0	Es könnte ja sein, dass da echte Profis am Werk sind, die das permanent üben und richtig gut sind	Pain	Pain	Pain
3	(190)	0	Nerven würde mich, wenn Spiele nicht schaffbar sind - auch für Normalsterbliche, die nicht permanent üben	Pain	Pain	Pain
3	(194)	0	Ich kann mir vorstellen, dass es Leute gibt, die die Geräte permanent besetzen und ich nicht zum Spielen komme	Pain	Pain	Pain
3	(196)	0	Wenn ich das üben kann, ist da extremes Suchtpotenzial. Ich hätte Angst, dass mich mein Ehrgeiz packt	Pain	Pain	Pain
3	(198)	0	Wenn ich in einem Spiel nicht so gut bin, möchte ich mich nicht zur Schau stellen und mich vor allen beweisen	Pain	Pain	Pain
4	(151)	+	Die möglichen Gewinne und die Chance zu gewinnen, müssen in einer guten Relation mit den Einsätzen sein	Gain	Pain	Pain
4	(151)	0	Wenn die Chancen schlecht sind, probiere ich das Angebot zwar ein paar Mal, lasse es dann aber auch wieder	Pain	Pain	Pain
4	(155)	+	Die Relation zwischen dem Spielerlebnis und der Gewinnchance muss auf alle Fälle passen	Pain	Pain	Pain
5	(162)	0	Wenn ein Spiel seicht ist und ich es sofort durchblicke, ist es eher uninteressant - da sollte mehr sein	Pain	Pain	Pain
5	(178)	0	Schlecht wäre bei Spielen, wenn sie nicht abwechslungsreich sind	Pain	Job	Pain
5	(178)	0	Es würde mich enttäuschen, wenn die Spiele immer gleich sind, nachdem man das Schema einmal durchblickt	Pain	Pain	Pain
5	(180)	0	Wenn die Spiele ZU komplex / unerschaffbar sind, dann würde ich sie nicht spielen -> Normalsterblicher erschaffbar	Pain	Pain	Pain
6	(120)	0	So klassische, seichte Spiele, wie Memory wären glaube ich recht schnell einmal langweilig	Pain	Pain	Pain
6	(120)	0	Wenn Spiele auf den ersten Blick durchschaubar sind, schwindet der Spielspaß und es wird recht schnell fad	Pain	Pain	Pain
6	(122)	0	Die Spiele müssen eine realistische Gewinnchance haben - wenn sie VIEL zu schwer sind, sind sie uninteressant	Pain	Pain	Pain
6	(124)	0	Was vielleicht schwierig ist, ist, wenn es bei den Spielen viel zu entdecken gibt und das natürlich Geld kostet	Pain	Pain	Pain
6	(136)	0	Wenn es bei solchen Spielen hohe Einsätze geht, könnte ich das Spiel gar nicht genießen	Pain	Pain	Pain
6	(136)	0	Die Kosten, zu spielen, müssten vernünftig sein, sonst würde es mich eher abschrecken	Pain	Pain	Pain
6	(138)	0	Wenn eine Spielrunde nur kurz dauert, bin ich nicht bereit, sonderlich viel Geld einzusetzen	Pain	Pain	Pain
6	(140)	0	Wenn ein Skill-Game keinen Spaß an sich macht, bin ich nicht unbedingt bereit, dafür zu bezahlen	Pain	Pain	Pain
6	(142)	0	Was bei solchen Spielen undenkbar wäre, sind Unfairheiten, dass sie ZU schwer und nicht schaffbar sind	Pain	Pain	Pain
6	(148)	0	Zu hohe Einstiegsgebühren bei einem neuen Spiel würden mich eher abschrecken	Pain	Pain	Pain
6	(148)	0	Was mich abschreckt ist, wenn gute Spiele permanent Geld hineinpulvern, aber trotzdem nichts gewinnen	Pain	Pain	Pain
6	(154)	0	Wenn das Spielergebnis erst nicht ganz von meinen Fähigkeiten abhängt, warum sollte ich es dann üben?	Pain	Pain	Pain
7	(159)	0	Skill-Games dürften nicht den traditionellen Automaten vertreiben	Pain	Pain	Pain
7	(161)	0	Ich wäre auch bei Skill-Games nicht bereit, jetzt extrem viel Geld einzusetzen	Pain	Pain	Pain

## Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 5 von 8

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
7	(163)	0	Da es bei den Spielen um Fähigkeiten geht, müssen sie selbsterklärend sein	Job	Pain	Pain
7	(163)	+	Es ist mir wichtig, dass mich beim Spielen nicht 100 Leute beobachten können	Pain	Pain	Pain
7	(167)	+	Ich bin ein Mensch, der nicht sonderlich gerne viel Aufmerksam braucht - vor allem, wenn ich schlecht darin bin	Pain	Pain	Pain
7	(169)	0	Wenn die Spiele mitten im Raum irgendwo platziert sind, würde ich eher anderen zusehen	Pain	Pain	Pain
8	(105)	0	Es sollte neben den Skill-Games trotzdem noch das traditionelle Spielangebot mit dem Glücksreiz geben	Pain	Pain	Pain
8	(113)	0	Einsteiger, die beim Spielen eher verlieren, sollten auf keinen Fall mit negativer Stimmung vom Spiel weg gehen	Pain	Pain	Pain
8	(115)	0	Es wäre frustrierend, wenn du beim Spiel gar keine Chance bekommst, die notwendigen Skills aufzubauen	Pain	Pain	Pain
8	(115)	0	Ich gehe davon aus, dass man mehrere Leben/Chancen hat, dass das Spiel bei einem Fehler nicht sofort vorbei ist	Pain	Pain	Pain
8	(137)	0	Wenn es um Skills geht, wo ich genau weiß, dass ich sie nicht beherrsche, würde ich das Spiel wsl. nicht probieren	Pain	Pain	Pain
9	(157)	0	Skill-Games sind ein weiterer, logisch schlussgefolgter Weg, um Leuten das Geld aus der Tasche zu ziehen	Pain	Pain	Pain
10	(140)	+	Ich mag keinerlei Spiele, die irgendwie mit Horror zu tun haben	Pain	Pain	Pain
10	(140)	0	Ich finde Herausforderungen gut, würde es aber störend finden, wenn da plötzlich Unberechenbares einfliegt	Pain	Pain	Pain
10	(158)	0	Wenn du das alleine betreibst, bist du eher so verbissen ins Spiel - zu sehr hineingesteigert	Pain	Pain	Pain
10	(160)	0	Ich finde, es ist die falsche Richtung, wenn du anfängst, dich mit dem zu identifizieren und immer ehrgeiziger wirst	Pain	Pain	Pain
10	(160)	0	Wenn es zu sehr zum Wettkampf wird, dann kann das schon fast wieder zu einer Sucht werden (Angst davor)	Pain	Pain	Pain
11	(122)	+	Ich möchte mich auf keinen Fall bloßstellen, wenn ich mich damit noch nicht so gut auskenne und mir alle zusehen	Pain	Pain	Pain
11	(126)	0	Wenn es nur niedrige Gewinne gibt, würde mich das nicht sonderlich reizen	Pain	Pain	Pain
11	(128)	0	Mich würde stören, wenn dort nur z.B. ein Spiel ist, das permanent besetzt ist	Pain	Pain	Pain
11	(128)	0	Schlecht wäre, wenn die Spiele eine schlechte Grafik / einen kleinen Bildschirm haben - es sollte prominent sein!	Pain	Pain	Pain
11	(130)	0	Ich würde Etappensiege bevorzugen, vom einen ins nächste Level - ohne dass es zu EXTREM schwierig ist	Pain	Pain	Pain
11	(130)	0	Es sollte nicht ins unermessliche Geld steigen - du solltest es für einen fairen Preis vollenden können	Gain	Pain	Pain
11	(130)	0	Mir ist lieber, es weniger hohe Gewinne mit kleinen Etappensiegen + längerem Erlebnis, als dass es zu teuer ist	Pain	Pain	Pain
12	(203)	0	Die Spiele müssen schwierigkeitsgradtechnisch auf jeden Fall einen gewissen Reiz haben - sonst ist es zu langweilig	Pain	Pain	Pain
12	(219)	0	Ich fände es blöd, wenn sich die Sachen wiederholen. Ich hätte gerne möglichst immer neue Inhalte	Pain	Pain	Pain
1	(153)	0	Einer, der sich mehr anstrengt, kann dadurch mehr erreichen - das erhöht den Reiz	Gain	Gain	Gain
1	(161)	+	Ich hätte das Angebot gerne eher auf einem einfachen Niveau - schon Rätsel, aber nicht zu tiefgründig / langwierig	Gain	Gain	Gain
1	(163)	0	Ich möchte schnell begeistert werden und da jetzt nicht zu viel Zeit investieren	Gain	Job	Gain
2	(140)	+	Ich finde die Idee cool und würde das auf jeden Fall reizvoller finden, als EGMs	Gain	Gain	Gain
2	(142)	0	Interessant wäre es, wenn du wirklich gegen andere Menschen antreten kannst, und nicht nur gegen Computer	Gain	Gain	Gain
2	(144)	-	Ich hätte gerne, dass das ganze grafisch auch gut aufgebaut ist - es sollte visuell etwas bieten	Gain	Gain	Gain
2	(144)	+	Es ist wichtig, dass es dabei eine Lernkurve / einen Trainingseffekt gibt	Gain	Gain	Gain
2	(148)	+	Eine Lernkurve motiviert dich, mehr Zeit mit dem Spiel zu verbringen und dir auch richtig Mühe zu geben	Gain	Gain	Gain
2	(150)	0	Ich stelle mir vor, dass am Anfang noch nicht so viel am Spiel steht, und mit den Skills das Risiko steigt	Gain	Gain	Gain

## Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 6 von 8

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
2	(150)	0	Wenn man besser ist und mehr Skill hat, sollten die möglichen Gewinne, aber auch die Schwierigkeit steigen	Gain	Gain	Gain
2	(150)	0	Ich hätte anfangs gerne eine günstige oder kostenlose Einführung, um mit dem Spiel einmal vertraut zu werden	Gain	Gain	Gain
2	(156)	0	Ich finde, das Spiel sollte dynamisch gestaltet sein, dass man nicht lange warten muss, wenn man verliert oder so	Gain	Gain	Gain
2	(158)	0	Wenn ein Spiel länger dauert, sollte es möglich sein, wieder einzusteigen - evtl. für den Einsatz von Geld	Gain	Gain	Gain
2	(164)	0	Wenn es schon ein Skill-Game ist, sollte es wirklich Skill sein und nicht wieder mit Zufall vermischt sein	Gain	Gain	Gain
3	(188)	0	Ich stelle mir da so Levels vor, bei denen ich weiterkomme, wenn ich gut bin und etwas dabei gewinnen kann	Gain	Gain	Gain
3	(188)	0	Ich finde es cool, wenn das Ergebnis von meiner Leistung abhängt und nicht irgendwie vom Zufallsgenerator	Gain	Gain	Gain
3	(190)	+	Was hier sehr wichtig ist, ist das Vertrauen gegenüber den Maschinen, dass das Ganze wirklich fair abläuft	Job	Gain	Gain
3	(194)	+	Man sollte auf alle Fälle als Hobbyspieler auch eine Chance haben, evtl. mit diversen Regelungen	Gain	Gain	Gain
3	(198)	0	Wenn ich mich im Casino beweise, wäre es schon cool, wenn mir Leute dabei zusehen - mit Anerkennung	Gain	Gain	Gain
3	(208)	0	Ich hätte gerne irgendeinen Testmodus oder so, damit ich die Spiele vorher ausprobieren kann	Gain	Gain	Gain
3	(218)	0	Damit Fairness bei den Spielen herrscht, würde ich mir einen Schiedsrichter wünschen	Gain	Gain	Gain
3	(220)	0	Mich würde es begeistern, wenn das Erlebnis abwechslungsreich und immer was Neues ist	Gain	Gain	Gain
3	(220)	0	Wenn es immer etwas Neues ist, widerspricht das zwar dem vorab Üben, dafür sind die Chancen für alle ähnlich	Gain	Gain	Gain
3	(232)	0	Das skill-basierte Angebot gefällt mir mehr als das klassische, weil es lockerer, nicht so strikt alles ist	Gain	Gain	Gain
3	(238)	0	Das Skill-Angebot klingt für mich aufregender, spannender	Gain	Gain	Gain
3	(238)	0	Ich kann mir gut vorstellen, dass es da Spielmöglichkeiten zum Ausprobieren ohne Geld zum Üben gibt	Gain	Gain	Gain
3	(238)	0	Beim Skill-Angebot erwarte ich mir kein Casino-Restaurant, sondern eher sowas wie eine Snack-Bar oder so	Gain	Gain	Gain
3	(239)	0	Beim Skill-Angebot erwarte ich mir eher jüngeres, actionbegeistertes Publikum als im klassischen Bereich	Gain	Gain	Gain
4	(141)	0	Skill-Games, evtl. mit Wissensfragen und Highscore sind für mich die besseren Gamble Automaten	Gain	Gain	Gain
4	(147)	0	Ich würde eher Skill-Games, als das klassische Glücksspielangebot präferieren	Gain	Gain	Gain
4	(165)	0	Ich glaube, das Angebot würde im Casino zu einem höheren Vergnügungsfaktor führen / Änderung des Besuchs	Gain	Gain	Gain
4	(167)	0	Ich finde es gut, wenn es um Konzepte geht, wo du Fähigkeiten, die du im Alltag brauchst, beweisen kannst	Gain	Gain	Gain
5	(156)	0	Ich stelle mir vor, dass du immer weiter aufsteigst, weiterkommst mit einer Score "Wo befinde ich mich gerade?"	Job	Gain	Gain
5	(158)	0	Mich faszinieren vor allem Rätsel - mit Aufbau und steigendem Schwierigkeitsgrad	Gain	Gain	Gain
5	(162)	0	Wichtig finde ich ist, dass die Spiele immer up to date sind und aktuelle Themen beinhalten -> Anreiz öfter spielen	Gain	Gain	Gain
5	(164)	0	Ich würde solche Spiele gerne in der Gruppe betreiben - gemeinsam - wo man sich gegenseitig hilft	Gain	Gain	Gain
5	(166)	0	Wenn ich eine gute Punktezahl erreicht habe, möchte ich auf einer Highscore Liste stehen	Job	Gain	Gain
5	(182)	0	Skill-Games würden den Casinobesuch interessanter, abwechslungsreicher, mit einem Benefit machen	Gain	Gain	Gain
5	(184)	0	Skill-Games würden den Casinobesuch moderner als bisher machen - etwas Neuartiges	Gain	Gain	Gain
5	(184)	+	Mit diesem neuen Angebot würde ich mich selbst wirklich identifizieren - das interessiert mich wirklich selbst	Gain	Gain	Gain
5	(184)	0	Ich finde es spannender, wenn nicht jeder die gleichen Chancen hat - die Individualität der Menschen ist besser	Gain	Gain	Gain
6	(116)	0	Ich finde die Idee interessant, da sie meinen Präferenzen - dem spielerischen Charakter - näherkommt	Gain	Gain	Gain

## Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 7 von 8

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
6	(116)	0	Cool wären so thematische Abende, auf die man sich vorab schon ein bisschen vorbereiten und dort testen kann	Gain	Gain	Gain
6	(120)	0	Damit ein Spiel langfristiger interessant bleibt, muss es eine gewisse Tiefen haben, in die man mit der Zeit einsteigt	Gain	Gain	Gain
6	(120)	0	Die Spiele sollten so tiefgründig sein, dass man auch, wenn man sich länger beschäftigt, neue Dinge kennelernt	Gain	Gain	Gain
6	(120)	+	Solche Spiele sollten gewisse Feinheiten haben, die man erst später entdeckt - das wäre für mich notwendig	Gain	Gain	Gain
6	(122)	+	Die Spiele müssen auf alle Fälle optisch ansprechend sein, auffallend, damit man einmal hingehht und sie bespielt	Gain	Gain	Gain
6	(122)	0	Die Spiele müssen eine realistische Gewinnchance haben - wenn sie VIEL zu schwer sind, sind sie uninteressant	Gain	Gain	Gain
6	(122)	0	Die Spiele sollen gerade so schwer sein, dass man sich ausführlich damit beschäftigen muss - aber beherrschbar!	Gain	Gain	Gain
6	(136)	0	Es wäre wirklich interessant, wenn zwei Teams gegeneinander spielen	Gain	Gain	Gain
6	(136)	0	Ich finde des Überraschungseffekt cool, wenn man nicht weiß, was auf einen zukommt - Schlag den Raab mäßig	Gain	Gain	Gain
6	(136)	0	Die Kosten, zu spielen, müssten vernünftig sein, sonst würde es mich eher abschrecken	Gain	Gain	Gain
6	(138)	0	Wenn man ein langes, ordentliches Spielerlebnis geboten bekommt, bin ich auch bereit, mehr Geld zu bezahlen	Job	Gain	Gain
6	(140)	0	Die Möglichkeit, Geld gewinnen zu können, ist ein zusätzlicher Anreiz, die Unterhaltung des Spiels zu genießen	Gain	Gain	Gain
6	(150)	0	Es würde den Casinobesuch interessant machen, wenn du vorher gar nicht weißt, was auf dich zukommt - spontan	Gain	Gain	Gain
6	(150)	0	Es würde den Casinobesuch interessant machen, wenn du 1 vs. 1 mit anderen spielen kannst	Gain	Gain	Gain
6	(152)	0	Es sollte einen großen Abstand zwischen Spieler, die es gut und schlecht können geben (Vorteile)	Gain	Gain	Gain
6	(157)	0	Ich fände einen Wettkampf mit persönlichem Kontakt mit deinen Gegnern im Casino interessant	Gain	Gain	Gain
7	(159)	+	Es wäre extrem cool, wenn du wirklich ins Spiel eingebunden und vertieft in das Geschehen bist	Gain	Gain	Gain
7	(185)	0	Cool wäre eine persönliche Karte, wo eigene Highscores etc. gespeichert werden - Verbesserung tracken	Gain	Gain	Gain
7	(189)	0	Bei besonderen Leistungen sollten auch so Bonusspiele oder Belohnungen möglich sein	Gain	Gain	Gain
7	(189)	0	Bonusspiele oder dergleichen wären ein Anreiz, ein Spiel öfter zu spielen und sich extra zu bemühen	Gain	Gain	Gain
7	(191)	0	Skill-Games würden beim Casino diese Einstellung "Schick anziehen" ein bisschen entschärfen	Gain	Gain	Gain
8	(103)	0	Es sollte verschiedenste Spiele, die verschiedenste Fähigkeiten ansprechen, geben	Gain	Gain	Gain
8	(103)	0	Man sollte sich die Spiele aussuchen können, die einem gefallen / vor allem als Anfänger zum Üben	Gain	Gain	Gain
8	(105)	0	Ich finde, Skill-Games lockern die Glücksspielindustrie ein bisschen auf	Gain	Gain	Gain
8	(107)	0	Es sollte auf jeden Fall etwas für richtige Anfänger geben - dass du es auch spielen kannst, ohne es zu beherrschen	Gain	Gain	Gain
8	(107)	0	Die Spiele sollten Anzeigen beinhalten, die zeigen, wie lange es noch dauert, bis die Spielsitzung vorbei ist	Gain	Gain	Gain
8	(107)	0	Ich würde es gut finden, wenn man sich selbst ein Limit einstellen kann, wie lange man spielen möchte	Gain	Gain	Gain
8	(113)	0	Auch wenn man beim Spielen verliert, sollte man irgendein Goodie bekommen, damit man wieder spielen will	Gain	Gain	Gain
8	(113)	0	Eine Person, die halt ein vollkommener Einsteiger ist, muss halt auch irgendwie glücklich gestellt werden	Gain	Gain	Gain
8	(113)	0	Cool wären so Testphasen, wo man eine halbe Stunde zum Beispiel gratis spielen kann	Gain	Gain	Gain
8	(115)	0	Ich gehe davon aus, dass man mehrere Leben/Chancen hat, dass das Spiel bei einem Fehler nicht sofort vorbei ist	Gain	Gain	Gain
8	(119)	0	Es würde mich reizen, wenn diese Skill-Games ein wirklich vollkommen neues Erlebnis bieten - Re-Attraktivierung	Gain	Gain	Gain
8	(127)	0	Es würde mir auf jeden Fall mehr Spaß machen, gegen echte Menschen zu spielen	Gain	Gain	Gain

## Skill-basierte Spiele an elektronischen Spielautomaten: Statement-Separation (Jobs, Pains, Gains)

Seite 8 von 8

Interview	Absatz	Relevanz	Statement aus dem Interview	Job / Pain / Gain Nr. 1	Job / Pain / Gain Nr. 2	Job / Pain / Gain Final
8	(129)	+	Wenn ich gegen Menschen verliere, ist es das Gute, dass ich nicht allein vor dem Bildschirm sitze und verliere!	Gain	Gain	Gain
10	(138)	0	Es ist interessanter, mit Leuten zu spielen, die die gleichen Anschauungen (Interessen/Skills) haben, wie du	Gain	Gain	Gain
10	(140)	0	Ich finde, so Spiele, wo du etwas zusammensetzen musst oder so interessant - die machen auch Sinn	Gain	Gain	Gain
10	(154)	0	Ich finde, Skill-Games sind nur zu meinem Vorteil: Ich kann mich da beeinflussend einbringen, wo ich Skills habe	Gain	Gain	Gain
10	(158)	+	Der größte Spaßfaktor ist bei sowas finde ich immer in der Gruppe - vor allem das Spielen im Team	Gain	Gain	Gain
10	(164)	+	Es muss etwas Farbenfrohes, was Einladendes sein.	Gain	Gain	Gain
10	(164)	0	Ich finde, dass solche Spiele interessante Gewinne haben sollten	Gain	Gain	Gain
10	(164)	0	Ich finde es interessant, wenn diese Spiele gewisse Sachen zum Sammeln haben, damit man sie wieder spielt	Gain	Gain	Gain
10	(166)	0	Wenn man besonders gut ist, könnte man extra Belohnungen kriegen, mit denen man im nächsten Level besser ist	Gain	Gain	Gain
10	(168)	0	Ich finde, Skill-Games machen den Casinobesuch als Komplettes einfach attraktiver	Gain	Gain	Gain
11	(116)	0	Es könnte verschiedenste Spiele geben, die gewisse Zielgruppen direkt ansprechen - und jeder wählt für sich aus	Gain	Gain	Gain
11	(122)	0	Wenn ich noch nicht so gut im Spiel bin, möchte ich eher abgeschottet von den anderen, für mich selbst spielen	Gain	Gain	Gain
11	(122)	0	Ich stelle mir vor, dass ich mir die Schwierigkeit selbst einstellen kann und sich damit die Gewinnmöglk. verändern	Gain	Gain	Gain
11	(124)	+	Skill-Games werden mich auf jeden Fall begeistern und ich werde sie auf jeden Fall ausprobieren	Gain	Gain	Gain
11	(128)	0	Ich würde es cool finden, wenn wirklich eine gesamte Welt virtualisiert ist	Gain	Gain	Gain
11	(128)	0	Es würde mich reizen, wenn du vor einem großen Bildschirm sitzt, wo du echt das Gefühl hast, drinnen zu sein	Gain	Gain	Gain
11	(128)	0	Cool wäre, wenn du dich wirklich selbst in der virtuellen Welt siehst und dein Ich irgendwie eingebunden ist	Gain	Gain	Gain
11	(130)	0	Ich würde Etappensiege bevorzugen, vom einen ins nächste Level - ohne dass es zu EXTREM schwierig ist	Gain	Gain	Gain
11	(130)	0	Etappensiege unterstützen dabei, dass ich dann motiviert bin, es öfter zu spielen	Gain	Gain	Gain
12	(199)	0	Du tust etwas für dich dabei und hast automatisch eine gewisse Entwicklung mit dabei	Gain	Gain	Gain
12	(201)	0	Ich finde es als einen guten Schritt in die richtige Richtung, damit man seinen Kopf wieder ein bisschen mehr nutzt	Gain	Gain	Gain
12	(203)	0	Obwohl es besser für mich wäre (Gewinn), wenn es zu einfach ist, hätte ich trotzdem gerne hohe Schwierigkeit	Gain	Gain	Gain
12	(209)	0	Ich glaube, man hat mehr davon, wenn man gegen einen Menschen antritt, als gegen einen Computer	Gain	Gain	Gain

**Jobs "Skill-Games" - Priorität 1**

<p><b>Ehrgeiz / Wunsch nach Erfolg / Spiel besiegen</b> (S: 27 _I: 10 _S/I: 2,7 _R: 0 _M: 5 _W: 5)</p>	<p>&lt;Allgemeines Cluster von Statements anderer Bedürfnisse&gt; "...Skill-Games sind ein völlig neuer Grund, ein Casino zu besuchen" (S: 11 _I: 7 _S/I: 1,6 _R: 0 _M: 4 _W: 3)</p>
2_(140)_0_Diese Spiele reizen mich, da ich eher ehrgeizig bin, das dann schaffen und auch gut machen will	2_(166)_0_Skill-Games wären auf jeden Fall ein größerer Anziehungspunkt als EGMs, sie anzuschauen würde mich motivieren
2_(144)_0_Ich finde, es geht darum, dass du und deine Fähigkeiten dabei wirklich gefordert sind	3_(226)_0_Skill-Games würden für mich einen anderen Anlass bedeuten, ins Casino zu gehen - ander gekleidet -> Vergnügen
2_(170)_0_Ich finde den Videospielfaktor, den Ehrgeiz und die Möglichkeit, selbst etwas beeinflussen zu können, cool	4_(149)_0_Einen Casinobesuch mit Skill-Games könnte ich mir auch gut als netten Zeitvertreib im Urlaub vorstellen
3_(198)_0_Wenn ich mich im Casino beweise, wäre es schon cool, wenn mir Leute dabei zusehen - mit Anerkennung	4_(145)_0_Wenn es viele meiner Freunde spielen, kann gut sein, dass ich mich da mitreißen lasse
4_(169)_0_Im Vordergrund bei solchen Spielen steht die Herausforderung, seine Fähigkeiten zu beweisen	4_(143)_0_Da ich das Ergebnis beeinflussen kann, würden sich neue Prioritäten ergeben, wie z.B. "Den Automaten knacken"
4_(169)_0_"Die Maschine fertigmachen" ist da sicher ein attraktiver Anreiz	6_(116)_0_Ich glaube, Skill-Games sprechen ein anderes Publikum an - das sich echt mit der Thematik beschäftigen will
4_(143)_0_Da ich das Ergebnis beeinflussen kann, würden sich neue Prioritäten ergeben, wie z.B. "Den Automaten knacken"	6_(150)_0_Für mich würde es den Casinobesuch ändern, weil ich mich schon darauf vorbereiten würde, bevor ich hingeh
5_(166)_0_Es ist schon eine Motivation, wenn du unter die Top 10 kommst / mit gewissem Beitrag oder Preis	6_(126)_0_Ich kann mir gut vorstellen, dass man ins Casino geht und sagt "Kommt, lasst uns schauen, wer am besten ist"
5_(158)_0_Ich möchte mich da selbst beweisen "Wie weit komme ich?" - Je höher, desto besser, schwieriger, mehr Gewinn	7_(191)_0_Wenn ich mit dem Freundeskreis eine Herausforderung suche, kann ich mir einen Casinobesuch vorstellen
6_(116)_0_Ich finde gut, dass man an seinen Fähigkeiten arbeiten, besser werden und so bessere Ergebnisse erzielen kann	8_(131)_0_Wenn ich wo wirklich gut bin, würde ich wahrscheinlich auch des Sieges Willen dort hingehen
6_(124)_0_Es ist für mich ein Anreiz, um viel zu spielen, wenn ich sagen kann "Jetzt bin ich gut, jetzt traue ich es mir zu"	11_(132)_0_Skill-Games könnten meinen Besuch so ändern, dass ich wirklich sage, ich gehe hin, weil mir das so taugt
7_(175)_0_Ich würde ein Spiel sicher nicht nur einmal probieren - sondern nachfolgend schauen, was ich wirklich kann	
7_(175)_0_Für mich ist es auf jeden Fall wichtig, sich selbst zu steigern und seine persönlichen Highscores zu übertreffen	
7_(191)_0_Wenn ich mit dem Freundeskreis eine Herausforderung suche, kann ich mir einen Casinobesuch vorstellen	
8_(131)_0_Wenn ich wo wirklich gut bin, würde ich wahrscheinlich auch des Sieges Willen dort hingehen	
8_(129)_0_Wenn ich eine Runde verliere, bin ich optimistisch und motiviert, die nächste Runde besser zu machen	
8_(105)_0_Ich kann mir vorstellen, dass ich bei solchen Sachen wirklich Vollgas mitdenken und auch gewinnen will	
8_(131)_0_Wenn es wirklich um Skills geht, die ich beherrsche, will ich da natürlich auch gewinnen	
10_(172)_0_Ich glaube, wenn du dich einmal so richtig mit einem Spiel identifizierst, wird es erst so richtig interessant	
10_(136)_0_Ich finde, es ist grundsätzlich gut, wenn Leute konkurrieren, die relativ gleiche Fähigkeiten haben	
11_(128)_0_Es wäre interessant, wenn man wirklich Fortschritte machen und sich steigern kann	
11_(136)_0_Meine primäre Motivation bei Skill-Games wäre nicht der Gewinn, sondern das Level bestmöglich abzuschließen	
11_(136)_0_Das Gewinnen ist bei mir da eher nebensächlich - viel mehr will ich es schaffen und meine Skills anwenden	
12_(229)_0_Bei Skill-Games möchte ich nicht meinen Kopf abschalten, sondern Wettkämpfe austragen und Rätsel lösen	
12_(189)_0_Ich finde gut, dass du wirklich an dir und deinen Fähigkeiten arbeiten und dich verbessern kannst	
12_(201)_0_Ich glaube, man hat dabei schon einen gewissen Ehrgeiz, wenn du etwas gewinnen willst - man tut aktiv was dabei	
12_(203)_0_Die Spiele müssen schwierigkeitstechnisch auf jeden Fall einen gewissen Reiz haben - sonst ist es zu langweilig	

**Jobs "Skill-Games" - Priorität 2**

<p><b>Gemeinsames Erlebnis mit anderen Personen</b> (S: 9 _I: 7 _S/I: 1,3 _R: +3 _M: 3 _W: 4)</p>
1_(173)_+_Ich käme nie auf die Idee, ein solches Spiel alleine zu spielen
3_(244)_+_Für mich kommen nur Spiele gemeinsam mit anderen Menschen in Frage (alleine kann ich Sport auch machen)
3_(198)_0_Wenn ich mich im Casino beweise, wäre es schon cool, wenn mir Leute dabei zusehen - mit Anerkennung
4_(141)_0_Ich stelle mir vor, dass Leute auf einer Bühne zum Beispiel tanzen und wenn sie besser sind, höhere Boni haben
5_(160)_0_Ich möchte mein Wissen preisgeben und mit anderen vergleichen
6_(126)_0_Ich kann mir gut vorstellen, dass man ins Casino geht und sagt "Kommt, lasst uns schauen, wer am besten ist"
7_(191)_0_Wenn ich mit dem Freundeskreis eine Herausforderung suche, kann ich mir einen Casinobesuch vorstellen
10_(160)_+_Für mich ist es am wichtigsten, dass man einfach Spaß hat - Miteinander, ein schöner Abend (Gegenteil von Alltag)
10_(136)_0_Ich finde, es ist grundsätzlich gut, wenn Leute konkurrieren, die relativ gleiche Fähigkeiten haben

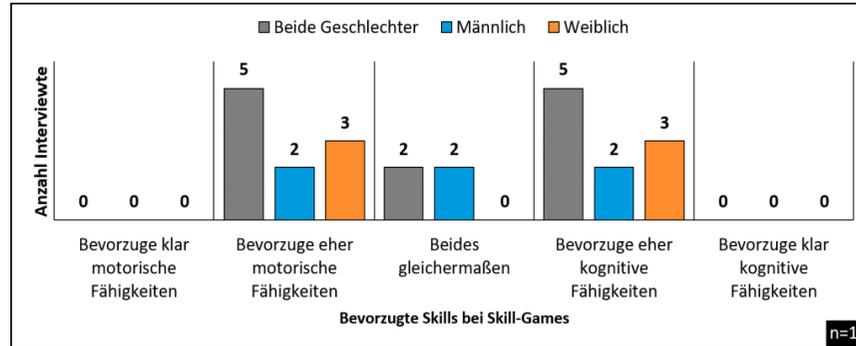
Aus Neugierde probieren / Etwas Neues suchen (S: 13 _ I: 8 _ S/I: 1,6 _ R: +1 _ M: 4 _ W: 4)	Zu Hause gezielt auf die Spiele vorbereiten / Vorab üben (S: 12 _ I: 5 _ S/I: 2,4 _ R: 0 _ M: 1 _ W: 4)	♀
1_(155)_0_Ich würde es probieren, es würde aber grundsätzlich meinen Grund, ins Casino zu gehen, nicht verändern	1_(155)_0_Hier wäre das für mich weniger Learning by Doing - ich würde mich zuvor informieren & erklären lassen	
1_(155)_0_Ich würde es auf jeden Fall ausprobieren, anfangs am besten mit leichten, durchschaubaren Spielen	3_(198)_0_Es wäre lustig, wenn ich von daheim ein bisschen üben und mich dann im Casino beweisen kann	
1_(155)_0_Da es dabei um echtes Geld geht, würde ich eher auf der sicheren Seite bleiben und es eher einmal ausprobieren	3_(202)_0_Ich wäre bereit, die Spiele ein bisschen zu üben, würde es aber nicht zu extrem betreiben	
2_(166)_0_Skill-Games wären auf jeden Fall ein größerer Anziehungspunkt als EGMs, sie anzuschauen würde mich motivieren	6_(126)_0_Ich spiele sowieso Videospiele - und wenn es ein Wettkampf ist, würde ich auch Zeit investieren DAS zu spielen	
4_(145)_0_Wenn es viele meiner Freunde spielen, kann gut sein, dass ich mich da mitreißen lasse	6_(126)_0_Ich wäre bereit, ein Spiel evtl auch von zu Hause aus zu trainieren, wenn das Spiel selbst auch Spaß macht	
4_(145)_0_Ich würde solche Spiele auf alle Fälle ausprobieren - je nachdem, wie gut sie sind, dann auch öfters spielen	6_(132)_0_Ich wäre eher nicht bereit, für ein Übungsspiel zu Hause Geld zu bezahlen, das es wsl. einen Nachbau gäbe	
4_(157)_0_Ich bin eigentlich für alle Arten des Spielangebots offen	6_(152)_0_Ich würde das Spiel üben, wenn es sich auszahlt, sich mit dem Spiel aufeinanderzusetzen	
5_(162)_0_Bei solchen Spielen wäre ich dann stets auf der Suche: "Was ist denn Neues für mich dabei?"	6_(116)_0_Ich glaube, Skill-Games sprechen ein anderes Publikum an - das sich echt mit der Thematik beschäftigen will	
6_(116)_0_Ich sehe es vor allem als zusätzlichen Anreiz, dass es um Geld geht - ein völlig neues, interessantes Erlebnis	6_(150)_0_Für mich würde es den Casinobesuch ändern, weil ich mich schon darauf vorbereiten würde, bevor ich hingehe	
6_(150)_0_Wenn es von Casino zu Casino unterschiedliche Spielangebot gibt, erweckt das den Sammler "was gibt es dort?"	8_(139)_0_Wenn ein Spiel echt lustig ist, wäre ich bereit, es zu erlernen - solange es mir nichts kostet (evtl. Anschaffungskost.)	
8_(101)_0_Ich würde es mir auf jeden Fall einmal anschauen	12_(205)_0_Bevor ich wirklich um viel Geld spiele, würde ich eher einmal darauf hin trainieren - vielleicht kostengünstig/-los	
10_(160)_+_Für mich ist es am wichtigsten, dass man einfach Spaß hat - Miteinander, ein schöner Abend (Gegenteil von Alltag)	12_(225)_0_Ich glaube nicht, dass ich unvorbereitet dort hingehen würde. Das wäre dann ja schade ums Geld	
12_(211)_0_Ich bin grundsätzlich sehr offen und würde es auf jeden Fall ausprobieren - da bin ich nicht voreingenommen		

**Jobs "Skill-Games" - Priorität 3**

Ausgewogenes Erlebnis "Es muss sich lohnen", ohne zwingende Gewinnabsicht (S: 10 _ I: 6 _ S/I: 1,7 _ R: +1 _ M: 3 _ W: 3)	Das Bestreben, Geld zu gewinnen / Direkte Gewinnabsicht (S: 10 _ I: 4 _ S/I: 2,5 _ R: -1 _ M: 3 _ W: 1)	♂
3_(226)_0_Skill-Games würden für mich einen anderen Anlass bedeuten, ins Casino zu gehen - ander gekleidet -> Vergnügen	4_(151)_0_Wichtig ist mir, dass ich eine gewisse Chance habe, zu gewinnen - Wenn das Konzept gut ist, probiere ich es / Fair	
4_(155)_0_Mir ist ganz klar, dass nicht jeder gewinnen und mit einem Geldsack hinausgehen kann, aber es muss passen	4_(167)_0_Die Motivation bei solchen Spielen wäre für mich in erster Linie die Chance auf mehr Geld	
4_(149)_0_Einen Casinobesuch mit Skill-Games könnte ich mir auch gut als netten Zeitvertreib im Urlaub vorstellen	4_(143)_0_Da ich das Ergebnis beeinflussen kann, würden sich neue Prioritäten ergeben, wie z.B. "Den Automaten knacken"	
6_(138)_0_Ich finde es schon wichtig, dass man Geld gewinnen kann - der Spielspaß steht aber eher im Vordergrund	4_(169)_0_"Die Maschine fertigmachen" ist da sicher ein attraktiver Anreiz	
10_(160)_+_Für mich ist es am wichtigsten, dass man einfach Spaß hat - Miteinander, ein schöner Abend (Gegenteil von Alltag)	5_(166)_0_Es ist schon eine Motivation, wenn du unter die Top 10 kommst / mit gewissem Beitrag oder Preis	
11_(130)_0_Mir ist lieber: weniger hohe Gewinne mit kleinen Etappensiegen + längerem Erlebnis, als dass es zu teuer ist	5_(101)_-_Es wäre auch bei einem neuartigen Konzept nicht schlecht, wenn man ein bisschen Geld gewinnen könnte	
11_(130)_0_Ich möchte, dass sich das Spielerlebnis auszahlt, ohne dass ich jetzt sonderlich hohe Gewinne machen muss	6_(116)_0_Ich sehe es vor allem als zusätzlichen Anreiz, dass es um Geld geht - ein völlig neues, interessantes Erlebnis	
11_(132)_0_Bei Skill-Games geht es meiner Meinung nach viel mehr um die Unterhaltung - anstelle des Geldes	6_(124)_0_Es ist für mich ein Anreiz, um viel zu spielen, wenn ich sagen kann "Jetzt bin ich gut, jetzt traue ich es mir zu"	
11_(132)_0_Zuerst hätte ich bei Skill-Games gar nicht daran gedacht, dass es dort auch hohe Gewinne gibt -> Unterhaltung	8_(105)_0_Ich kann mir vorstellen, dass ich bei solchen Sachen wirklich Vollgas mitdenken und auch gewinnen will	
12_(197)_0_Für mich ist ganz klar, dass ich dort auch Geld verlieren kann und werde - das ist wohl okay	8_(131)_0_Wenn es wirklich um Skills geht, die ich beherrsche, will ich da natürlich auch gewinnen	

Auf Nummer sicher spielen (S: 6 _ I: 4 _ S/I: 1,5 _ R: 0 _ M: 1 _ W: 3)	Erwartung der räumlichen Trennung zum klassischen Angebot (S: 7 _ I: 5 _ S/I: 1,4 _ R: +2 _ M: 2 _ W: 3)	♀
1_(155)_0_Ich würde es auf jeden Fall ausprobieren, anfangs am besten mit leichten, durchschaubaren Spielen	3_(222)_0_Spiele mit motorischen Skills sollten in einem eigenen, räumlich getrennten Bereich sein	
1_(155)_0_Da es dabei um echtes Geld geht, würde ich eher auf der sicheren Seite bleiben und es eher einmal ausprobieren	5_(188)_0_Ich glaube, das Skill-Game Angebot sollte räumlich getrennt vom klassischen Casino stattfinden	
8_(103)_0_Ich würde eher Spiele spielen, deren Fähigkeiten ich grundsätzlich schon beherrsche	5_(86)_+_Ich stelle mir ein zwiegespaltenes Casinoerlebnis vor: 1x das Klassische und 1x das völlig Neuartige	
11_(122)_0_Wenn ich noch nicht so gut im Spiel bin, möchte ich eher abgeschottet von den anderen, für mich selbst spielen	7_(163)_+_Ich glaube, du brauchst für diese Spiele definitiv einen räumlich anderen Bereich	
12_(205)_0_Bevor ich wirklich um viel Geld spiele, würde ich eher einmal darauf hin trainieren - vielleicht kostengünstig/-los	7_(197)_0_Die Skill-Games müssten in einem eigenen Bereich sein, abgetrennt vom klassischen Casino	
12_(225)_0_Ich glaube nicht, dass ich unvorbereitet dort hingehen würde. Das wäre dann ja schade ums Geld	10_(150)_0_Ich stelle mir vor, dass Skill-Games in separaten Räumen sein sollten	
	11_(132)_0_Für mich sind Skill-Games und das klassische Spielangebot zwei verschiedene Welten	

Kognitive Skills testen / beweisen (S: 4 _I: 3 _S/I: 1,3 _R: 0 _M: 2 _W: 1)	Motorische Skills testen / beweisen (S: 4 _I: 4 _S/I: 1,0 _R: 0 _M: 2 _W: 2)
2_(142)_0_Ich finde Spiele ganz witzig, bei denen du deine Reaktion und Konzentration austesten kannst	2_(142)_0_Ich finde Spiele ganz witzig, bei denen du deine Reaktion und Konzentration austesten kannst
5_(156)_0_Ich finde vor allem die Punkte mit der Kognition interessant und faszinierend	10_(156)_0_Alles, was mit sportlichen Aktivitäten zu tun hat, ist für mich irgendwo interessanter, als das Kognitive
5_(156)_0_Kognitive Fähigkeiten würden mich eher ansprechen als motorische	11_(116)_0_Ich stelle mir ein Spiel vor, wo du die Balance halten und dabei irgenetwas transportieren musst
12_(221)_0_Kognitiv: Ich will stets etwas Neues lernen und weiterlernen - nicht das, was ich schon kenne, wieder haben	12_(221)_0_Motorisch: Bei motorischen Skills fände ich Wiederholung gut - da man das dadurch trainiert



### Jobs "Skill-Games" - Priorität 4

Ich würde dadurch öfter ins Casino gehen (S: 5 _I: 3 _S/I: 1,7 _R: -1)	Das würde meinen Casinobesuch nicht verändern (S: 2 _I: 1 _S/I: 2,0 _R: 0)
5_(186)_ - Ich glaube, durch Skill-Games würde ich öfters ins Casino gehen als es jetzt der Fall ist	1_(169)_0_Ich könnte mir nicht vorstellen, solche Spiele regelmäßig zu spielen oder deswegen öfter hingehen
6_(124)_0_Es ist für mich ein Anreiz, um viel zu spielen, wenn ich sagen kann "Jetzt bin ich gut, jetzt traue ich es mir zu"	1_(155)_0_Ich würde es probieren, es würde aber grundsätzlich meinen Grund, ins Casino zu gehen, nicht verändern
7_(177)_0_Ich wäre eher nicht der Kandidat, solche Spiele regelmäßig zu spielen, aber öfter als jetzt würde ich sie spielen	
7_(181)_0_Wenn mir ein Spiel wirklich Spaß macht, spiele ich es sicher öfter und gehe ich auch öfter hin als derzeit	
7_(191)_0_Mit den Skill-Games könnte ich mir vorstellen, dass ich öfters ins Casino gehe	

Sonstige	Wettkampf mit anderen (eigener Punkt in den Gains, mit denselben Statements)
5_(192)_0_Ich glaube, das Skill-Game Angebot würde ich eher mit jungen Freunden, Studienkollegen etc. besuchen	5_(158)_0_Ich hätte gerne Competition - das eigene Wissen beweisen und so weiter
11_(122)_0_Wenn ich noch nicht so gut im Spiel bin, möchte ich eher abgeschottet von den anderen, für mich selbst spielen	5_(160)_0_Ich möchte mein Wissen preisgeben und mit anderen vergleichen
	6_(126)_0_Ich kann mir gut vorstellen, dass man ins Casino geht und sagt "Kommt, lasst uns schauen, wer am besten ist"
	6_(126)_0_Ich spiele sowieso Videospiele - und wenn es ein Wettkampf ist, würde ich auch Zeit investieren DAS zu spielen
	6_(126)_0_Ich kann mir gut vorstellen, dass man ins Casino geht und sagt "Kommt, lasst uns schauen, wer am besten ist"
	8_(131)_0_Wenn ich wo wirklich gut bin, würde ich wahrscheinlich auch des Sieges Willen dort hingehen
	10_(136)_0_Ich finde, es ist grundsätzlich gut, wenn Leute konkurrieren, die relativ gleiche Fähigkeiten haben
	12_(229)_0_Bei Skill-Games möchte ich nicht meinen Kopf abschalten, sondern Wettkämpfe austragen und Rätsel lösen

**Pains "Skill-Games" - Priorität 1**

Zu schwierige Spiele, bei denen die Aussichten auf einen Gewinn nahezu unerreichbar erscheinen / sind (S: 11 _ I: 7 _ S/I: 1,6 _ R: +1 _ M: 4 _ W: 3)
1_(161)_+ Ich hätte das Angebot gerne eher auf einem einfachen Niveau - schon Rätsel, aber nicht zu tiefgründig / langwierig
1_(163)_+ Es würde mich absolut abschrecken, wenn es zu komplizierte Spiele sind
1_(163)_0 Es würde mich abschrecken, wenn ich das Spiel / die Regeln nicht gleich verstehe
2_(150)_0 Wenn das Spiel am Anfang nicht leichter ist und ich gleich zu viel Geld verliere, höre ich auf, es zu spielen
2_(156)_0 Das Spiel sollte nicht ZU taktisch sein. Man sollte ein paar Chancen haben und nicht nach einmal sofort raus sein
3_(190)_0 Nerven würde mich, wenn Spiele nicht schaffbar sind - auch für Normalsterbliche, die nicht permanent üben
5_(180)_0 Wenn die Spiele ZU komplex / unschaffbar sind, dann würde ich sie nicht spielen -> Normalsterblicher schaffbar
6_(122)_0 Die Spiele müssen eine realistische Gewinnchance haben - wenn sie VIEL zu schwer sind, sind sie uninteressant
6_(148)_0 Was mich abschreckt ist, wenn gute Spieler permanent Geld hineinpulvern, aber trotzdem nichts gewinnen
8_(115)_0 Es wäre frustrierend, wenn du beim Spiel gar keine Chance bekommst, die notwendigen Skills aufzubauen
11_(130)_0 Ich würde Etappensiege bevorzugen, vom einen ins nächste Level - ohne dass es zu EXTREM schwierig ist

**Pains "Skill-Games" - Priorität 2**

Unzufriedenstellendes Preis-Leistungs-Verhältnis (S: 8 _ I: 3 _ S/I: 2,7 _ R: +1 _ M: 3 _ W: 0) ♂	Zu eintöniges Spielerlebnis (S: 7 _ I: 4 _ S/I: 1,8 _ R: 0 _ M: 3 _ W: 1) ♂
4_(151)_+ Die möglichen Gewinne und die Chance zu gewinnen, müssen in einer guten Relation mit den Einsätzen sein	2_(156)_0 Ich finde, das Spiel sollte dynamisch gestaltet sein, dass man nicht lange warten muss, wenn man verliert oder so
4_(151)_0 Wenn die Chancen schlecht sind, probiere ich das Angebot zwar ein paar Mal, lasse es dann aber auch wieder	5_(178)_0 Es würde mich enttäuschen, wenn die Spiele immer gleich sind, nachdem man das Schema einmal durchblickt
4_(155)_+ Die Relation zwischen dem Spielerlebnis und der Gewinnchance muss auf alle Fälle passen	5_(178)_0 Schlecht wäre bei Spielen, wenn sie nicht abwechslungsreich sind
6_(122)_0 Die Spiele müssen eine realistische Gewinnchance haben - wenn sie VIEL zu schwer sind, sind sie uninteressant	6_(120)_0 So klassische, seichte Spiele, wie Memory wären glaube ich recht schnell einmal langweilig
6_(138)_0 Wenn eine Spielrunde nur kurz dauert, bin ich nicht bereit, sonderlich viel Geld einzusetzen	6_(140)_0 Wenn ein Skill-Game keinen Spaß an sich macht, bin ich nicht unbedingt bereit, dafür zu bezahlen
11_(126)_0 Wenn es nur niedrige Gewinne gibt, würde mich das nicht sonderlich reizen	6_(120)_0 Wenn Spiele auf den ersten Blick durchschaubar sind, schwindet der Spielspaß und es wird recht schnell fad
11_(130)_0 Es sollte nicht ins unermessliche Geld steigen - du solltest es für einen fairen Preis vollenden können	12_(219)_0 Ich fände es blöd, wenn sich die Sachen wiederholen. Ich hätte gerne möglichst immer neue Inhalte
11_(130)_0 Mir ist lieber: weniger hohe Gewinne mit kleinen Etappensiegen + längerem Erlebnis, als dass es zu teuer ist	
Zu hohe Geldeinsätze (S: 9 _ I: 4 _ S/I: 2,3 _ R: 0 _ M: 3 _ W: 1) ♂	Unzureichende Spielerklärungen (S: 7 _ I: 5 _ S/I: 1,4 _ R: 0 _ M: 2 _ W: 3) ♂
2_(150)_0 Wenn das Spiel am Anfang nicht leichter ist und ich gleich zu viel Geld verliere, höre ich auf, es zu spielen	1_(163)_0 Es würde mich abschrecken, wenn ich das Spiel / die Regeln nicht gleich verstehe
6_(148)_0 Was mich abschreckt ist, wenn gute Spieler permanent Geld hineinpulvern, aber trotzdem nichts gewinnen	2_(150)_0 Wenn das Spiel am Anfang nicht leichter ist und ich gleich zu viel Geld verliere, höre ich auf, es zu spielen
6_(148)_0 Zu hohe Einstiegsgebühren bei einem neuen Spiel würden mich eher abschrecken	6_(148)_0 Zu hohe Einstiegsgebühren bei einem neuen Spiel würden mich eher abschrecken
6_(124)_0 Was vielleicht schwierig ist, ist, wenn es bei den Spielen viel zu entdecken gibt und das natürlich Geld kostet	6_(140)_0 Wenn ein Skill-Game keinen Spaß an sich macht, bin ich nicht unbedingt bereit, dafür zu bezahlen
6_(136)_0 Wenn es bei solchen Spielen um hohe Einsätze geht, könnte ich das Spiel gar nicht genießen	7_(163)_0 Da es bei den Spielen um Fähigkeiten geht, müssen sie selbsterklärend sein
6_(136)_0 Die Kosten, zu spielen, müssten vernünftig sein, sonst würde es mich eher abschrecken	8_(113)_0 Einsteiger, die beim Spielen eher verlieren, sollten auf keinen Fall mit negativer Stimmung vom Spiel weg gehen
7_(161)_0 Ich wäre auch bei Skill-Games nicht bereit, jetzt extrem viel Geld einzusetzen	8_(115)_0 Es wäre frustrierend, wenn du beim Spiel gar keine Chance bekommst, die notwendigen Skills aufzubauen
11_(130)_0 Es sollte nicht ins unermessliche Geld steigen - du solltest es für einen fairen Preis vollenden können	
11_(130)_0 Mir ist lieber: weniger hohe Gewinne mit kleinen Etappensiegen + längerem Erlebnis, als dass es zu teuer ist	

**Pains "Skill-Games" - Priorität 3**

<b>Angst davor, dadurch noch leichter in die Spielsucht zu geraten</b> (S: 6 _ I: 4 _ S/I: 1,5 _ R: 0 _ M: 1 _ W: 3)	♀	<b>Angst, sich bei fehlenden Skills vor anderen bloßzustellen</b> (S: 5 _ I: 3 _ S/I: 1,7 _ R: +2 _ M: 1 _ W: 2)
1_(157)_0_Ich glaube, wenn mir das Spiel gefällt, würde ich noch schneller süchtig werden - ich bin eher vorsichtig		3_(198)_0_Wenn ich in einem Spiel nicht so gut bin, möchte ich mich nicht zur Schau stellen und mich vor allen beweisen
1_(161)_0_Wenn es lustig ist, fällt man dann in so ein Spiel-Loch		7_(163)_+_Es ist mir wichtig, dass mich beim Spielen nicht 100 Leute beobachten können
3_(196)_0_Wenn ich das üben kann, ist da extremes Suchtpotenzial. Ich hätte Angst, dass mich mein Ehrgeiz packt		7_(167)_+_Ich bin ein Mensch, der nicht sonderlich gerne viel Aufmerksam braucht - vor allem, wenn ich schlecht darin bin
9_(157)_0_Skill-Games sind ein weiterer, logisch schlussgefolgter Weg, um Leuten das Geld aus der Tasche zu ziehen		7_(169)_0_Wenn die Spiele mitten im Raum irgendwo platziert sind, würde ich eher anderen zusehen
10_(160)_0_Ich finde, es ist die falsche Richtung, wenn du anfängst, dich mit dem zu identifizieren und immer ehrgeiziger wirst		11_(122)_+_Ich möchte mich auf keinen Fall bloßstellen, wenn ich mich damit noch nicht so gut auskenne und mir alle zusehen
10_(160)_0_Wenn es zu sehr zum Wettkampf wird, dann kann das schon fast wieder zu einer Sucht werden (Angst davor)		

<b>Spiele mit einem zu simplen Spielschema</b> (S: 4 _ I: 3 _ S/I: 1,3 _ R: 0 _ M: 2 _ W: 1)		<b>Spielerlebnis zu schnell vorbei / nur eine einzige Chance</b> (S: 4 _ I: 3 _ S/I: 1,3 _ R: 0 _ M: 2 _ W: 1)
5_(178)_0_Es würde mich enttäuschen, wenn die Spiele immer gleich sind, nachdem man das Schema einmal durchblickt		2_(156)_0_Das Spiel sollte nicht ZU taktisch sein. Man sollte ein paar Chancen haben und nicht nach einmal sofort raus sein
5_(162)_0_Wenn ein Spiel leicht ist und ich es sofort durchblicke, ist es eher uninteressant - da sollte mehr sein		2_(156)_0_Ich finde, das Spiel sollte dynamisch gestaltet sein, dass man nicht lange warten muss, wenn man verliert oder so
6_(120)_0_Wenn Spiele auf den ersten Blick durchschaubar sind, schwindet der Spielspaß und es wird recht schnell fad		6_(138)_0_Wenn eine Spielrunde nur kurz dauert, bin ich nicht bereit, sonderlich viel Geld einzusetzen
12_(203)_0_Die Spiele müssen schwierigkeitsgradtechnisch auf jeden Fall einen gewissen Reiz haben - sonst ist es zu langweilig		8_(115)_0_Ich gehe davon aus, dass man mehrere Leben/Chancen hat, dass das Spiel bei einem Fehler nicht sofort vorbei ist

**Pains "Skill-Games" - Priorität 4**

<b>Vollständiges Verdrängen der klassischen Spiele</b> (S: 3 _ I: 3 _ S/I: 1,0 _ R: 0)		<b>Nachteil gegenüber anderen Spielern sein</b> (S: 3 _ I: 2 _ S/I: 1,5 _ R: 0)
1_(167)_0_Wenn es nur noch Skill-Games gäbe, wäre ich sehr enttäuscht. Einarmige Banditen gehören einfach dazu		3_(188)_0_Es könnte mich abschrecken, wenn andere jetzt extrem gut sind und ich der totale Loser bin
7_(159)_0_Skill-Games dürften nicht den traditionellen Automaten vertreiben		3_(188)_0_Es könnte ja sein, dass da echte Profis am Werk sind, die das permanent üben und richtig gut sind
8_(105)_0_Es sollte neben den Skill-Games trotzdem noch das traditionelle Spielangebot mit dem Glücksreiz geben		6_(142)_0_Was bei solchen Spielen undenkbar wäre, sind Unfairheiten, dass sie ZU schwer und nicht schaffbar sind

<b>Unfaire Spiele / Misstrauen</b> (S: 3 _ I: 2 _ S/I: 1,5 _ R: 0)		<b>Dauerhaft besetzt / Unzureichende Platzverfügbarkeit</b> (S: 2 _ I: 2 _ S/I: 1,0 _ R: 0)
6_(154)_0_Wenn das Spielergebnis erst nicht ganz von meinen Fähigkeiten abhängt, warum sollte ich es dann üben?		3_(194)_0_Ich kann mir vorstellen, dass es Leute gibt, die die Geräte permanent besetzen und ich nicht zum Spielen komme
6_(142)_0_Was bei solchen Spielen undenkbar wäre, sind Unfairheiten, dass sie ZU schwer und nicht schaffbar sind		11_(128)_0_Mich würde stören, wenn dort nur z.B. ein Spiel ist, das permanent besetzt ist
10_(140)_0_Ich finde Herausforderungen gut, würde es aber störend finden, wenn da plötzlich Unberechenbares einfliegt		

<b>Sonstige</b>		
2_(148)_+_Wenn es keine Lernkurve gibt, ist das Spiel nicht wirklich belohnend		<i>Spiele ohne Lernkurve</i>
10_(140)_+_Ich mag keinerlei Spiele, die irgendwie mit Horror zu tun haben		<i>Horrorspiele und angsteinflößende Spiele</i>
8_(137)_0_Wenn es um Skills geht, wo ich genau weiß, dass ich sie nicht beherrsche, würde ich das Spiel wsl. nicht probieren		
10_(158)_0_Wenn du das alleine betreibst, bist du eher so verbissen ins Spiel - zu sehr hineingesteigert		
11_(128)_0_Schlecht wäre, wenn die Spiele eine schlechte Grafik / einen kleinen Bildschirm haben - es sollte prominent sein!		

**Gains "Skill-Games" - Priorität 1**

Fortschritt machen / sich selbst verbessern (S: 15 _ I: 9 _ S/I: 1,7 _ R: +1 _ M: 5 _ W: 4)	Beitrag zu einem moderneren, aufgelockertem Ambiente (S: 13 _ I: 8 _ S/I: 1,6 _ R: +3 _ M: 4 _ W: 4)
1_(153)_0_Einer, der sich mehr anstrengt, kann dadurch mehr erreichen - das erhöht den Reiz	2_(140)_+_Ich finde die Idee cool und würde das auf jeden Fall reizvoller finden, als EGMs
2_(144)_+_Es ist wichtig, dass es dabei eine Lernkurve / einen Trainingseffekt gibt	3_(232)_0_Das skill-basierte Angebot gefällt mir mehr als das klassische, weil es lockerer, nicht so strikt alles ist
2_(148)_+_Eine Lernkurve motiviert dich, mehr Zeit mit dem Spiel zu verbringen und dir auch richtig Mühe zu geben	3_(238)_0_Das Skill-Angebot klingt für mich aufregender, spannender
2_(164)_0_Wenn es schon ein Skill-Game ist, sollte es wirklich Skill sein und nicht wieder mit Zufall vermischt sein	4_(141)_0_Skill-Games, evtl. mit Wissensfragen und Highscore sind für mich die besseren Gamble Automaten
3_(188)_0_Ich finde es cool, wenn das Ergebnis von meiner Leistung abhängt und nicht irgendwie vom Zufallsgenerator	4_(147)_0_Ich würde eher Skill-Games, als das klassische Glücksspielangebot präferieren
3_(188)_0_Ich stelle mir da so Levels vor, bei denen ich weiterkomme, wenn ich gut bin und etwas dabei gewinnen kann	4_(165)_0_Ich glaube, das Angebot würde im Casino zu einem höheren Vergnügungsfaktor führen / Änderung des Besuchs
4_(167)_0_Ich finde es gut, wenn es um Konzepte geht, wo du Fähigkeiten, die du im Alltag brauchst, beweisen kannst	5_(184)_+_Mit diesem neuen Angebot würde ich mich selbst wirklich identifizieren - das interessiert mich wirklich selbst
5_(156)_0_Ich stelle mir vor, dass du immer weiter aufsteigst, weiterkommst mit einer Score "Wo befinde ich mich gerade?"	5_(182)_0_Skill-Games würden den Casinobesuch interessanter, abwechslungsreicher, mit einem Benefit machen
6_(152)_0_Es sollte einen großen Abstand zwischen Spieler, die es gut und schlecht können geben (Vorteile)	5_(184)_0_Skill-Games würden den Casinobesuch moderner als bisher machen - etwas Neuartiges
6_(116)_0_Cool wären so thematische Abende, auf die man sich vorab schon ein bisschen vorbereiten und dort testen kann	7_(191)_0_Skill-Games würden beim Casino diese Einstellung "Schick anziehen" ein bisschen entschärfen
7_(185)_0_Cool wäre eine persönliche Karte, wo eigene Highscores etc. gespeichert werden - Verbesserung tracken	8_(105)_0_Ich finde, Skill-Games lockern die Glücksspielindustrie ein bisschen auf
11_(130)_0_Etappensiege unterstützen dabei, dass ich dann motiviert bin, es öfter zu spielen	10_(168)_0_Ich finde, Skill-Games machen den Casinobesuch als Komplettes einfach attraktiver
11_(130)_0_Ich würde Etappensiege bevorzugen, vom einen ins nächste Level - ohne dass es zu EXTREM schwierig ist	11_(124)_+_Skill-Games werden mich auf jeden Fall begeistern und ich werde sie auf jeden Fall ausprobieren
12_(199)_0_Du tust etwas für dich dabei und hast automatisch eine gewisse Entwicklung mit dabei	
12_(201)_0_Ich finde es als einen guten Schritt in die richtige Richtung, damit man seinen Kopf wieder ein bisschen mehr nutzt	

Wunsch nach Interaktion mit anderen Spielern (S: 11 _ I: 6 _ S/I: 1,8 _ R: +2 _ M: 3 _ W: 3)
2_(142)_0_Interessant wäre es, wenn du wirklich gegen andere Menschen antreten kannst, und nicht nur gegen Computer
3_(198)_0_Wenn ich mich im Casino beweise, wäre es schon cool, wenn mir Leute dabei zusehen - mit Anerkennung
5_(164)_0_Ich würde solche Spiele gerne in der Gruppe betreiben - gemeinsam - wo man sich gegenseitig hilft
6_(136)_0_Es wäre wirklich interessant, wenn zwei Teams gegeneinander spielen
6_(150)_0_Es würde den Casinobesuch interessant machen, wenn du 1 vs. 1 mit anderen spielen kannst
6_(157)_0_Ich fände einen Wettkampf mit persönlichem Kontakt mit deinen Gegnern im Casino interessant
8_(127)_0_Es würde mir auf jeden Fall mehr Spaß machen, gegen echte Menschen zu spielen
8_(129)_+_Wenn ich gegen Menschen verliere, ist es das Gute, dass ich nicht allein vor dem Bildschirm sitze und verliere!
10_(138)_0_Es ist interessanter, mit Leuten zu spielen, die die gleichen Anschauungen (Interessen/Skills) haben, wie du
10_(140)_0_Ich finde, so Spiele, wo du etwas zusammensetzen musst oder so interessant - die machen auch Sinn
10_(158)_+_Der größte Spaßfaktor is bei sowas finde ich immer in der Gruppe - vor allem das Spielen im Team

**Gains "Skill-Games" - Priorität 2**

<b>Beginnerfreundlicher Spieleinstieg</b> (S: 11 _ I: 4 _ S/I: 2,8 _ R: +2 _ M: 1 _ W: 3)	♀ <b>Wunsch nach Wettkämpfen gegen andere Spieler</b> (S: 8 _ I: 5 _ S/I: 1,6 _ R: +1 _ M: 3 _ W: 2)
1_(161)_+ Ich hätte das Angebot gerne eher auf einem einfachen Niveau - schon Rätsel, aber nicht zu tiefgründig / langwierig	2_(142)_0 Interessant wäre es, wenn du wirklich gegen andere Menschen antreten kannst, und nicht nur gegen Computer
1_(163)_0 Ich möchte schnell begeistert werden und da jetzt nicht zu viel Zeit investieren	5_(184)_0 Ich finde es spannender, wenn nicht jeder die gleichen Chancen hat - die Individualität der Menschen ist besser
2_(150)_0 Ich hätte anfangs gerne eine günstige oder kostenlose Einführung, um mit dem Spiel einmal vertraut zu werden	6_(136)_0 Es wäre wirklich interessant, wenn zwei Teams gegeneinander spielen
2_(150)_0 Ich stelle mir vor, dass am Anfang noch nicht so viel am Spiel steht, und mit den Skills das Risiko steigt	6_(150)_0 Es würde den Casinobesuch interessant machen, wenn du 1 vs. 1 mit anderen spielen kannst
3_(194)_+ Man sollte auf alle Fälle als Hobbyspieler auch eine Chance haben, evtl. mit diversen Regelungen	6_(157)_0 Ich fände einen Wettkampf mit persönlichem Kontakt mit deinen Gegnern im Casino interessant
3_(208)_0 Ich hätte gerne irgendeinen Testmodus oder so, damit ich die Spiele vorher ausprobieren kann	8_(127)_0 Es würde mir auf jeden Fall mehr Spaß machen, gegen echte Menschen zu spielen
3_(238)_0 Ich kann mir gut vorstellen, dass es da Spielmöglichkeiten zum Ausprobieren ohne Geld zum Üben gibt	8_(129)_+ Wenn ich gegen Menschen verliere, ist es das Gute, dass ich nicht allein vor dem Bildschirm sitze und verliere!
8_(103)_0 Man sollte sich die Spiele aussuchen können, die einem gefallen / vor allem als Anfänger zum Üben	12_(209)_0 Ich glaube, man hat mehr davon, wenn man gegen einen Menschen antritt, als gegen einen Computer
8_(107)_0 Es sollte auf jeden Fall etwas für richtige Anfänger geben - dass du es auch spielen kannst, ohne es zu beherrschen	
8_(113)_0 Eine Person, die halt ein vollkommener Einsteiger ist, muss halt auch irgendwie glücklich gestellt werden	
8_(113)_0 Cool wären so Testphasen, wo man eine halbe Stunde zum Beispiel gratis spielen kann	

<b>Ausgewogenes Verhältnis zwischen Skill, Gewinn, Risiko</b> (S: 8 _ I: 4 _ S/I: 2,0 _ R: 0 _ M: 4 _ W: 0)	♂
2_(150)_0 Ich stelle mir vor, dass am Anfang noch nicht so viel am Spiel steht, und mit den Skills das Risiko steigt	
2_(150)_0 Wenn man besser ist und mehr Skill hat, sollten die möglichen Gewinne, aber auch die Schwierigkeit steigen	
5_(158)_0 Mich faszinieren vor allem Rätsel - mit Aufbau und steigendem Schwierigkeitsgrad	
6_(122)_0 Die Spiele müssen eine realistische Gewinnchance haben - wenn sie VIEL zu schwer sind, sind sie uninteressant	
6_(122)_0 Die Spiele sollen gerade so schwer sein, dass man sich ausführlich damit beschäftigen muss - aber beherrschbar!	
6_(136)_0 Die Kosten, zu spielen, müssten vernünftig sein, sonst würde es mich eher abschrecken	
11_(122)_0 Ich stelle mir vor, dass ich mir die Schwierigkeit selbst einstellen kann und sich damit die Gewinnmögk. verändern	
11_(130)_0 Ich würde Etappensiege bevorzugen, vom einen ins nächste Level - ohne dass es zu EXTREM schwierig ist	

**Gains "Skill-Games" - Priorität 3**

<b>Tiefgründiges, einbindendes Spielerlebnis</b> (S: 9 _ I: 4 _ S/I: 2,3 _ R: +2 _ M: 2 _ W: 2)
6_(120)_0 Damit ein Spiel langfristiger interessant bleibt, muss es eine gewisse Tiefen haben, in die man mit der Zeit einsteigt
6_(120)_0 Die Spiele sollten so tiefgründig sein, dass man auch, wenn man sich länger beschäftigt, neue Dinge kennelernt
6_(120)_+ Solche Spiele sollten gewisse Feinheiten haben, die man erst später entdeckt - das wäre für mich notwendig
6_(138)_0 Wenn man ein langes, ordentliches Spielerlebnis geboten bekommt, bin ich auch bereit, mehr Geld zu bezahlen
7_(159)_+ Es wäre extrem cool, wenn du wirklich ins Spiel eingebunden und vertieft in das Geschehen bist
8_(119)_0 Es würde mich reizen, wenn diese Skill-Games ein wirklich vollkommen neues Erlebnis bieten - Re-Attraktivierung
11_(128)_0 Es würde mich reizen, wenn du vor einem großen Bildschirm sitzt, wo du echt das Gefühl hast, drinnen zu sein
11_(128)_0 Ich würde es cool finden, wenn wirklich eine gesamte Welt virtualisiert ist
11_(128)_0 Cool wäre, wenn du dich wirklich selbst in der virtuellen Welt siehst und dein Ich irgendwie eingebunden ist

Anspornende Ingame Belohnungen (S: 6 _ I: 4 _ S/I: 1,5 _ R: 0 _ M: 1 _ W: 3)	♀	Seinen Skill zur Schau stellen (S: 6 _ I: 4 _ S/I: 1,5 _ R: 0 _ M: 3 _ W: 1)	♂
7_(189)_0_Bei besonderen Leistungen sollten auch so Bonusspiele oder Belohnungen möglich sein		3_(198)_0_Wenn ich mich im Casino beweise, wäre es schon cool, wenn mir Leute dabei zusehen - mit Anerkennung	
7_(189)_0_Bonusspiele oder dergleichen wären ein Anreiz, ein Spiel öfter zu spielen und sich extra zu bemühen		3_(188)_0_Ich finde es cool, wenn das Ergebnis von meiner Leistung abhängt und nicht irgendwie vom Zufallsgenerator	
8_(113)_0_Auch wenn man beim Spielen verliert, sollte man irgendein Goodie bekommen, damit man wieder spielen will		4_(167)_0_Ich finde es gut, wenn es um Konzepte geht, wo du Fähigkeiten, die du im Alltag brauchst, beweisen kannst	
10_(164)_0_Ich finde es interessant, wenn diese Spiele gewisse Sachen zum Sammeln haben, damit man sie wieder spielt		4_(141)_0_Skill-Games, evtl. mit Wissensfragen und Highscore sind für mich die besseren Gamble Automaten	
10_(166)_0_Wenn man besonders gut ist, könnte man extra Belohnungen kriegen, mit denen man im nächsten Level besser ist		5_(166)_0_Wenn ich eine gute Punktezahl erreicht habe, möchte ich auf einer Highscore Liste stehen	
11_(130)_0_Etappensiege unterstützen dabei, dass ich dann motiviert bin, es öfter zu spielen		6_(152)_0_Es sollte einen großen Abstand zwischen Spieler, die es gut und schlecht können geben (Vorteile)	

Wunsch nach Abwechslung und völliger Neuheit (S: 5 _ I: 4 _ S/I: 1,3 _ R: 0 _ M: 2 _ W: 2)	♂	Moderne, den Spieler ansprechende Spiele und Spielgeräte (S: 4 _ I: 4 _ S/I: 1,0 _ R: +1 _ M: 3 _ W: 1)	♂
3_(220)_0_Mich würde es begeistern, wenn das Erlebnis abwechslungsreich und immer was Neues ist		2_(144)_- Ich hätte gerne, dass das Ganze grafisch auch gut aufgebaut ist - es sollte visuell etwas bieten	
5_(162)_0_Wichtig finde ich ist, dass die Spiele immer up to date sind und aktuelle Themen beinhalten -> Anreiz öfter spielen		6_(122)_+_Die Spiele müssen auf alle Fälle optisch ansprechend sein, auffallend, damit man einmal hingehht und sie bespielt	
8_(103)_0_Es sollte verschiedenste Spiele, die verschiedenste Fähigkeiten ansprechen, geben		10_(164)_+_Es muss etwas Farbenfrohes, was Einladendes sein.	
8_(103)_0_Man sollte sich die Spiele aussuchen können, die einem gefallen / vor allem als Anfänger zum Üben		11_(128)_0_Es würde mich reizen, wenn du vor einem großen Bildschirm sitzt, wo du echt das Gefühl hast, drinnen zu sein	
11_(116)_0_Es könnte verschiedenste Spiele geben, die gewisse Zielgruppen direkt ansprechen - und jeder wählt für sich aus			

**Gains "Skill-Games" - Priorität 4**

2nd Chance / Versuche / Gleich weiterspielen (S: 3 _ I: 2 _ S/I: 1,5 _ R: 0)	Den persönlichen Interessen entsprechend (S: 3 _ I: 3 _ S/I: 1,0 _ R: +1)
2_(156)_0_Ich finde, das Spiel sollte dynamisch gestaltet sein, dass man nicht lange warten muss, wenn man verliert oder so	5_(184)_+_Mit diesem neuen Angebot würde ich mich selbst wirklich identifizieren - das interessiert mich wirklich selbst
2_(158)_0_Wenn ein Spiel länger dauert, sollte es möglich sein, wieder einzusteigen - evtl. für den Einsatz von Geld	6_(116)_0_Ich finde die Idee interessant, da sie meinen Präferenzen - dem spielerischen Charakter - näherkommt
8_(115)_0_Ich gehe davon aus, dass man mehrere Leben/Chancen hat, dass das Spiel bei einem Fehler nicht sofort vorbei ist	11_(116)_0_Es könnte verschiedenste Spiele geben, die gewisse Zielgruppen direkt ansprechen - und jeder wählt für sich aus

Möglichkeit, Geld zu gewinnen (S: 3 _ I: 3 _ S/I: 1,0 _ R: 0)	Spontane Skills / Unwissenheit (S: 3 _ I: 2 _ S/I: 1,5 _ R: 0)
3_(188)_0_Ich stelle mir da so Levels vor, bei denen ich weiterkomme, wenn ich gut bin und etwas dabei gewinnen kann	3_(220)_0_Wenn es immer etwas Neues ist, widerspricht das zwar dem vorab Üben, dafür sind die Chancen für alle ähnlich
6_(140)_0_Die Möglichkeit, Geld gewinnen zu können, ist ein zusätzlicher Anreiz, die Unterhaltung des Spiels zu genießen	6_(136)_0_Ich finde des Überraschungseffekt cool, wenn man nicht weiß, was auf einen zukommt - Schlag den Raab mäßig
10_(164)_0_Ich finde, dass solche Spiele interessante Gewinne haben sollten	6_(150)_0_Es würde den Casinobesuch interessant machen, wenn du vorher gar nicht weißt, was auf dich zukommt - spontan

Sonstige
3_(238)_0_Beim Skill-Angebot erwarte ich mir kein Casino-Restaurant, sondern eher sowas wie eine Snack-Bar oder so
3_(239)_0_Beim Skill-Angebot erwarte ich mir eher jüngeres, actionbegeistertes Publikum als im klassischen Bereich
5_(184)_0_Ich finde es spannender, wenn nicht jeder die gleichen Chancen hat - die Individualität der Menschen ist besser
8_(107)_0_Die Spiele sollten Anzeigen beinhalten, die zeigen, wie lange es noch dauert, bis die Spielsitzung vorbei ist
8_(107)_0_Ich würde es gut finden, wenn man sich selbst ein Limit einstellen kann, wie lange man spielen möchte
10_(154)_0_Ich finde, Skill-Games sind nur zu meinem Vorteil: Ich kann mich da beeinflussend einbringen, wo ich Skills habe
11_(122)_0_Wenn ich noch nicht so gut im Spiel bin, möchte ich eher abgeschottet von den anderen, für mich selbst spielen
12_(203)_0_Obwohl es besser für mich wäre (Gewinn), wenn es zu einfach ist, hätte ich trotzdem gerne hohe Schwierigkeit