

Tim Rittmann

MMORPGs als virtuelle Welten

Immersion und Repräsentation

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

T. Rittmann: MMORPGs als virtuelle Welten

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2008

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz und Lektorat: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-20-9

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
	Einleitung	9
	Teil I: Historische und spieltheoretische Grundlagen von virtuellen Welten	15
1	Die Mechanik virtueller Welten am Beispiel von <i>World of Warcraft</i>	17
2	Multi User Dungeons (MUDs) – die ersten Online-Welten	23
3	Was sind MMORPGs?	27
3.1	MMORPGs als Rollenspiele	28
3.2	MMORPGs als (Computer-) Spiele	32
3.3	Action als Bestandteil von Videospiele	33
3.4	Produktivität und Arbeit in MMORPGs	35
3.5	Regeln und Ergebnisse	411
	Teil II: Immersion in virtuellen Welten	45
4	Vier Ebenen der Immersion in virtuellen Welten	47
5	Narrative Immersion	51
5.1	Text als Welt	53
5.2	Die Possible Worlds Theory	58
5.2.1	Textual Actual Worlds	60
5.2.2	Re-centering in fiktionale Texte	61
5.2.3	Re-centering in nonfiktionale Texte	62
6	Ludische Immersion	65
6.1	Flow in virtuellen Welten	65
6.2	Motivation und Gratifikation	73

7	Räumliche Immersion	77
7.1	Die Identifizierung des Avatars	79
7.2	Die Akzeptanz des Raums	80
8	Soziale Immersion	87
8.1	Social Richness und Körpersprache	88
8.2	Text als Basiskommunikation	91
8.3	Der User virtueller Welten	94
8.4	RICHARD BARTLES „Player Types“	100
8.5	Gilden: feste Sozialverbände in virtuellen Welten	103
8.6	Lose Sozialverbände in virtuellen Welten	107
	Teil III: Zusammenfassung und Ausblick	111
9	Zusammenfassung der Thesen	113
10	Ausblick: soziokulturelle Gründe für den Erfolg virtueller Welten	119
	Literaturverzeichnis	123
	Auflösung der Weblinks	127
	Register	129

Vorwort

Am 8. November 2004 erschien in der *Süddeutschen Zeitung* ein Artikel von CHRISTIAN STÖCKER über den Handel mit virtuellen Gütern. Der Beitrag war mit „Tausend Dollar für ein paar Pixel“ betitelt und beschrieb unter anderem ein Experiment des amerikanischen Journalisten JULIAN DIBBELL. Dieser wollte durch das Herstellen, den An- und den Verkauf von Gebrauchsgegenständen im Online-Rollenspiel *Ultima Online* seinen Lebensunterhalt bestreiten.

Ich verbrachte einige Zeit auf DIBBELLS Website, las seine Blog-Einträge über den schweren Einstieg in den Händlerberuf, machte mich mit den Grundlagen des Rollenspiels *Ultima Online* vertraut und schmunzelte über Zeilen, in denen DIBBELL klagte, wie schwer es ihm falle, die virtuelle Welt zu verlassen und den Rechner auszuschalten.

Ich wusste genau, wovon er redete, schließlich hatte ich mehrere Videospiel-Konsolen in meinem WG-Zimmer stehen und auch der Rechner lief nicht nur dann heiß, wenn ich Seminararbeiten schrieb. Trotzdem war mir der Gedanke fremd, hohe Geldbeträge auszugeben, nur um in den Besitz eines Gegenstands zu gelangen, den ich im richtigen Leben niemals würde anfassen können. Im Nachhinein muss ich zugeben: Ich wusste überhaupt nicht, wovon er so begeistert erzählte. Ich konnte die Sogwirkung nicht einschätzen, die von einem Leben ausging, dass sich zu einem großen Teil im virtuellen Raum abspielt, und hatte keinen blassen Schimmer, wie wertvoll ein Schwert aus Pixeln tatsächlich sein kann.

Dabei ist der Wert nicht nur ideell, sondern auch ein Produkt aus dem grundlegenden ökonomischen Kreislauf von Angebot und Nachfrage, der in einer virtuellen Welt in ganz ähnlicher Weise besteht wie in unserer physisch erfahrbaren. Meine eigenen Erfahrungen mit virtuellen Welten waren bis dato jedoch nur graue Theorie. Erst als mein Mitbewohner eine Kopie von *Blizzards World of Warcraft* auf seinem Rechner installierte, konnte ich mir das alles „in natura“ ansehen – und dann war es auch schon um mich geschehen. Auch ich kaufte mir diese mittlerweile mit großem Abstand populärste und bevölkerungsreichste virtuelle Welt, erstellte mir einen Avatar und konnte mehr und mehr nachvollziehen, was JULIAN DIBBELL über viele Stunden vor seinen Rechner fesselte. Das Fantasyreich, in das ich eintauchte,

wurde immer mehr zu einer Kulisse für meine Unternehmungen mit meinen virtuellen Freunden.

Dass ich nicht abgetaucht bin, hat wohl auch mit diesem Buch zu tun. Da ich mich auf einer wissenschaftlichen Ebene mit meinem neuen Lieblingsort, der Welt *Azeroth*, beschäftigt habe, konnte ich einen Überblick über die Belohnungsmechanismen dieser Welt und darüber hinaus ein wenig Distanz zu meinem eigenen Verhalten gewinnen. Meinen *World of Warcraft*-Account habe ich nach Beendigung der Arbeit gelöscht. Meine Faszination für virtuelle Welten hingegen bleibt weiter bestehen, auch weil sich nach der nun verebhten Hypewelle um *Second Life* zeigen wird, welche Formen diese Art von Online-Entertainment annehmen muss, um auch nach *WoW* für breite Bevölkerungsschichten attraktiv zu bleiben.

Ich möchte mich an dieser Stelle bei meinen Eltern und meiner Schwester bedanken, weil sie sich mit mir für ein Thema begeistern konnten, das ihnen zuvor vollkommen fremd war und in Teilen wohl auch fremd bleiben wird. Ich danke LISA RATERING und MORITZ HIRCHENHAIN für die endlosen Diskussionen und kritischen Einwürfe. Mein Dank gilt zuletzt WERNER HÜLSBUSCH für seine engelsgleiche Geduld und seine klugen Anmerkungen.

Hamburg, im Juni 2008

TIM RITTMANN