

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 Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2018

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.

– 2. Aufl., Paperback, 2018 [12008 als Hardcover] –

Satz und Lektorat: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: SOWA Sp. z o. o., Piaseczno

Printed in Poland

ISBN: 978-3-86488-132-9

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 Videospielen | 33 |
| 3.4 | Produktivität und Arbeit in MMORPGs | 35 |
| 3.5 | Regeln und Ergebnisse | 41 |
| | 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 fiktionalen Texten | 61 |
| 5.2.3 | Re-centering in nonfiktionalen Texten | 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 | 128 |