

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