



universität  
wien

# DISSERTATION

Titel der Dissertation

**"Interaktionen im Rahmen eines Online-Rollenspiels"**

Verfasserin

**Mag. rer. soc. oec. Heide Susanne Rabler, Bakk. rer. soc. oec.**

angestrebter akademischer Grad

**Doktorin der Sozial- und Wirtschaftswissenschaften (Dr. rer. soc. oec.)**

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 084 121

Dissertationsgebiet lt. Studienblatt:

Soziologie

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Sighard Neckel

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b><i>Kapitel 1 – Einführung und theoretischer Rahmen</i></b> .....	<b>5</b>
1.1	Untersuchungsgegenstand .....	5
1.1.1	Was sind MMOGs?.....	5
1.1.2	Warum beforcht man MMOGs?.....	6
1.1.3	State of the Art.....	13
1.1.4	Eigene Kenntnisse.....	16
1.2	Fokus: Interaktion .....	18
1.2.1	Warum untersucht man Interaktionen? .....	18
1.2.2	Interesse an Forschung zu Interaktionen .....	19
1.3	Theoretischer Zugang .....	20
1.3.1	Interaktionsordnung nach Goffman.....	21
1.3.2	Zwei Debatten der Computer Game Studies.....	22
1.3.2.1	Die virtuell-real-Dichotomie .....	23
1.3.2.2	Der Magic Circle .....	30
1.3.3	Zwei Konzepte – Third Places und Social Worlds .....	33
1.3.3.1	MMOGs als Third Places .....	34
1.3.3.2	Die Social Worlds Perspektive .....	35
1.3.4	Rahmenanalyse .....	36
1.3.4.1	Einführung in die Rahmenanalyse.....	37
1.3.4.2	Primäre Rahmen.....	38
1.3.4.3	Keying (Modulation).....	38
1.3.4.4	Täuschung (Fabrication) .....	40
1.3.4.5	Rahmenwechsel und parallele Rahmen.....	40
1.3.4.6	Vorteile der Rahmenanalyse .....	44
1.3.5	Problemstellungen .....	48
<b>2</b>	<b><i>Kapitel 2 - Methoden</i></b> .....	<b>49</b>
2.1	Ein ethnografischer Zugang .....	49
2.2	Die teilnehmende Beobachtung und die beobachtende Teilnahme .....	54
2.3	Ethische Fragen zur Erforschung von Online-Games .....	60
2.4	Datenmaterial .....	62
2.4.1	Beobachtungsprotokolle .....	63
2.4.2	Feldnotizen .....	64
2.4.3	Chatlogs .....	65
2.4.4	Voicelogs.....	67
2.4.5	Interviews .....	67
2.4.6	Material außerhalb des Spiels.....	68
2.4.7	Vergleich.....	68
<b>3</b>	<b><i>Kapitel 3 – Beschreibung der Interaktionen</i></b> .....	<b>70</b>
3.1	Was sind Interaktionen in MMOGs? .....	73

3.1.1	Interaktion ohne physische Anwesenheit?.....	75
3.1.2	Avatar: physische Kopräsenz und Identifikation.....	79
3.1.3	Vertrauen und Authentizität.....	86
3.2	Rolle.....	90
3.2.1	Role-Playing .....	94
3.2.2	Charakterklassen.....	100
3.2.3	Soloability und der Tod.....	104
3.2.4	Sonderfall Führungsrolle .....	106
3.2.5	Zusammenfassung: Eigenheiten der Interaktionen im Rahmen MMOG.....	107
3.3	Regeln/Spieldesign .....	108
3.3.1	Was sind Regeln? .....	113
3.3.2	Spielregeln.....	115
3.3.3	Spieldesign formt Interaktionen.....	118
3.3.4	Servertypen.....	122
3.3.5	Addons.....	123
3.3.6	Patches, Veränderungen, neue Versionen.....	124
3.3.7	Gruppen.....	127
3.3.8	Gilden .....	131
3.3.9	Von SpielerInnen eingeführte Normen/Konventionen.....	137
3.3.10	Höflichkeitsregeln .....	145
3.3.10.1	Schnelligkeit.....	146
3.3.10.2	Wissen über WoW.....	147
3.3.11	Sanktionen.....	150
3.3.12	Reputation, Status, Ruf.....	157
3.3.13	Eigene Sprache .....	164
3.3.14	Umgang mit besonderen Spielsituationen –PK (Player Killing), griefing.....	166
3.3.15	Kritik am Spieldesign.....	171
3.3.16	EULA/TOU, Regeln by Blizzard .....	174
3.3.17	Regelbrüche: Account sharing, Accountverkauf, Bots.....	176
3.3.17.1	Zusammenfassung: Eigenheiten der Interaktionen im Rahmen MMOG.....	177
3.4	Themen-, Situationsgebundene Interaktionsanlässe / Anlassbezogene Interaktionen....	178
3.4.1	Humor .....	179
3.4.2	Unterstützung, Kooperation, Hilfe .....	181
3.4.3	Ziele .....	187
3.4.4	Konversation .....	190
3.4.5	Handel .....	194
3.4.5.1	Zusammenfassung: Eigenheiten der Interaktionen im Rahmen MMOG .....	196
4	<i>Kapitel 4 – Ergebnisse</i> .....	198
4.1	Interaktionsordnung in MMOGs .....	198
4.2	Die Rahmenanalyse .....	206
4.2.1	Keying und Täuschungen.....	208

4.2.2	Rahmenwechsel und parallele Rahmen .....	209
4.3	Fazit und Ausblick.....	210
5	<i>Anhang</i> .....	212
5.1	Glossar .....	212
5.2	Literatur .....	215
5.3	Abbildungsverzeichnis.....	222
5.4	URLs.....	223
5.5	Lebenslauf mit besonderer Berücksichtigung des wissenschaftlichen Werdegangs.....	225

# 1 Kapitel 1 – Einführung und theoretischer Rahmen

## 1.1 Untersuchungsgegenstand

*"The internet has very much become a social space." (Nabeth 2006: 8)*

### 1.1.1 Was sind MMOGs?

MMOG (Massively Multiuser Online Game) ist der Überbegriff für eine bestimmte Art von Computerspielen, die ausschließlich online gespielt werden. Das bedeutet, dass man sich das Spiel kauft oder herunterlädt, einen Spielclient am Computer installiert und sich anschließend über das Internet<sup>1</sup> mit einem Server verbindet. Der Client stellt die Spielumgebung, also die persistente Welt allerdings ohne NPCs (Non-Playing Characters, das sind computergesteuerte Figuren) und zu bekämpfender Monster (zumeist als 'Mobs' = Mobile Object Blocks bezeichnet) zur Verfügung, die über die Verbindung mit dem Server hereingeladen werden. Zusätzlich befinden sich alle von den SpielerInnen erstellten Charaktere auf diesem Server.

Für die vorliegende Studie habe ich mich auf ein bestimmtes MMOG konzentriert - *World of Warcraft* (WoW), auch wenn immer wieder Beispiele von anderen MMOGs mit einfließen. Ich möchte mich jedoch nicht als Werberin für WoW (Blizzard Entertainment 2004) missverstanden wissen. WoW dient lediglich als Beispiel, in das ich selbst schon gut eingearbeitet bin. Dies ist bei MMOGs sehr zeitintensiv und kann daher schwerlich auf mehrere gleichzeitig ausgedehnt werden. WoW ist derart erfolgreich, dass es schon lange nicht mehr ausreicht nur einen Server für alle SpielerInnen zur Verfügung zu stellen, sondern es gibt heute allein 88 deutschsprachige Server ([http://eu.battle.net/wow/de/status?locale=de\\_DE](http://eu.battle.net/wow/de/status?locale=de_DE), Zugriff: 14.04.2011), auf denen sich gleichzeitig tausende SpielerInnen aufhalten können. Im Frühjahr 2011 konnte die Herstellerfirma Blizzard 11,4 Millionen zahlende KundInnen<sup>2</sup> vermelden, der Höchststand lag bei 12 Millionen gegen

---

<sup>1</sup> Der Ausdruck ist unpräzise, damit sind meist Dienste des World Wide Web (WWW) gemeint.

<sup>2</sup> Diese große Zahl an aktiven Abos ist unvergleichbar hoch. Andere MMOGs verfügen nicht annähernd über so viele zahlende SpielerInnen. Allerdings ist es schwierig hier verlässliche Zahlen zu bekommen. Das liegt auch daran, dass viele MMOGs Mischgeschäftsmodelle haben und der Trend immer mehr zu Free-to-Play und Mikrotransaktionen geht, wo nicht einmal die Spielefirma genaue Auskunft geben kann, wieviele Personen aktiv spielen. Dennoch ist

Ende 2010 (<http://wow.joystiq.com/2011/05/09/world-of-warcraft-dips-to-a-mere-11-4-million-subscribers/>, Zugriff 10.05.2011). Diese bezahlen eine monatliche Subskriptionsgebühr um das Spiel spielen zu können.

MMOGs weisen spezifische Genreeigenheiten auf, deren Regelsystem rekuriert auf die Vorläufer, die 'Pen and Paper Rollenspiele'. WoW ist ein Fantasy-MMORPG (Role-Playing) und bietet die Möglichkeit, einen Charakter aus 10 Völkern und 10 Klassen auszuwählen, sowie den Avatar, also die grafische Darstellung der Spielfigur, in äußerlichen Details dem eigenen Geschmack anzupassen. Mit diesem Avatar betritt man die Fantasywelt *Azeroth*, die sich durch abwechslungsreich gestaltete Gebiete und eine enorme Größe auszeichnet. Dort interagiert man mit NPCs, die einem Aufgaben ('Quests') stellen oder mit anderen SpielerInnen, die gerade ebenfalls online sind. Durch das Lösen von Quests, das Töten von gefährlichen Monstern oder anderen Aktivitäten erhält der/die SpielerIn so genannte Erfahrungspunkte (Experience Points oder kurz XPs), die schließlich zu einem Levelaufstieg führen. So kann der Charakter Talente verbessern, neue Zauber lernen, sich neue Ausrüstung besorgen oder Berufe erlernen u.ä., was stark zur Spielmotivation beiträgt. Wie bereits an dieser knappen Beschreibung<sup>3</sup> ersichtlich ist, setzt die Beschäftigung mit diesen Spielen die Beherrschung einer Vielzahl von Begriffen und Kontextwissen voraus, das von MMOG zu MMOG noch stark variieren kann. Eine ausführliche Beschreibung hierzu würde den Rahmen sprengen, genauso wie eine detaillierte Rekonstruktion der Geschichte von MMOGs, daher möchte ich an dieser Stelle auf Literatur zu diesem Thema verweisen. Zur Geschichte von Computerspielen allgemein siehe Thomas, Orland, Steinberg (2007) und Rabler (2010: 12-15), einen Überblick zum Genre Rollenspiel bis MMOG gibt Taylor (2009a: 21-28) sowie zum State of the Art. Auch dies habe ich bereits ausführlich in meiner Masterarbeit besprochen (Rabler 2010: 93-98).

Für Thomas und Brown sind Onlinewelten persistente avatarbasierte soziale Orte, in denen "cultures and meanings emerge from a complex set of interactions among the participants" (Thomas, Brown 2009: 37). Dieses Zitat verweist auf ein mögliches Interesse, welches die Sozialwissenschaft an diesem Feld haben kann. Daher soll als nächstes die Frage gestellt werden, warum man (als SozialwissenschaftlerIn) MMOGs beforcht.

### 1.1.2 Warum beforcht man MMOGs?

*"Spiele scheinen auf einfache Weise die Struktur von Situationen des wirklichen Lebens*

---

WoW bestimmt mit Abstand das weltweit meistgespielte MMOG.

<sup>3</sup> Ausführlicher habe ich MMOGs in meiner Masterarbeit erklärt: Rabler 2010: 12-22.

*zur Schau zu stellen." (Goffman 1973: 38)*

MMOGs sind Online-Rollenspiele, die von Millionen Menschen auf der ganzen Welt tagtäglich gespielt werden, in der akademischen Aufmerksamkeit aber nach wie vor eine Randposition einnehmen: "location and importance of video gaming within everyday life is still a massively under researched area." (Crawford 2009) Die Soziologie ist gerade erst dabei sich in das interdisziplinäre Forschungsfeld<sup>4</sup> der 'Computer Game Studies' einzubringen, und tut dies recht zögerlich<sup>5</sup>. Viele ForscherInnen übersehen bisher die hohe soziologische Relevanz von Online-Spielen. Außerdem ist die Zurückhaltung wohl oftmals auch durch ungeklärte theoretische und methodologische Fragen begründet. Aber was ist die soziologische Relevanz von MMOGs? Ein erster Erklärungsansatz ergibt sich daraus, dass die virtuelle Umgebung der Spielwelten ein sozialer Raum ist, an dem Menschen miteinander auf vielfältigste Weisen interagieren und eine eigene Kultur im Spiel hervorbringen. Zudem verbringen SpielerInnen dort in der Regel recht viel Zeit, und sehen das Spiel als sehr erfreuliche Aktivität, Hobby oder Ort um Kontakte zu knüpfen bzw. zu pflegen an. Weitere relevante Gründe für die soziologische Untersuchung von MMOGs sind der immer stärker werdende Einfluss von Computerspielen auf die Popkultur<sup>6</sup> (und vice versa), sowie die ökonomischen Verflechtungen rund um die Spiele.

Der Grund ein Phänomen wie MMOGs soziologisch verstehen zu wollen liegt darin, dass "this social scene can tell us about other sociological problems, different in scope, setting or content." (Fine 2002: 229) Es wurde bereits erwähnt, dass eine eigene Kultur in diesen Spielen hervorgebracht wird. Fine stimmt dem absolut zu, auch wenn er sich auf Pen&Paper-Rollenspiele bezieht: "For a sociologist interested in the interactional components of culture, few groups are better suited to analysis." (Fine 2002: 229) Diese Aussage trifft auch auf die SpielerInnencommunity von MMOGs zu. "Through an understanding of these dynamics it is hoped we will acquire insight into other social systems in which the same or similar processes operate." (Fine 2002: 242) Ein großer Unterschied zu anderen sozialen Systemen ist, wie noch ausführlich besprochen (3.1.2) werden wird, der Umstand, dass jegliche Interaktion in MMOGs technikvermittelt passiert, keine körperliche Kopräsenz der AkteurInnen vorhanden ist. Sie werden

---

<sup>4</sup> Von mancher Seite wird der Interdisziplinarität ein "short and happy life" attestiert (Malaby, Burke 2009), was sich aber für mich in der aktuellen Publikations- und Konferenzlandschaft nicht so darstellt. Zur kurzen Übersicht über die Entstehung der Computer Game Studies siehe: Giddings 2006.

<sup>5</sup> Gerade im deutschen Sprachraum ist die wissenschaftliche Beschäftigung mit solchen Themen so gut wie kaum vorhanden. Aus diesem Grund habe ich mich entschieden den vielen englischsprachigen Publikationen eine deutschsprachige hinzuzufügen.

<sup>6</sup> "Videogames are mainstream popular media products, often populated by characters and scenarios from television, cinema and comics (or supplying these older media with new characters)." (Giddings 2006) Auch bei WoW gibt es unzählige Beispiele für solche Zitate. Ein paar davon hat Krzywinska (2008: 128) zusammengetragen. (Vgl. auch Carr et al. 2008: 4)

alle durch einen Avatar vertreten.

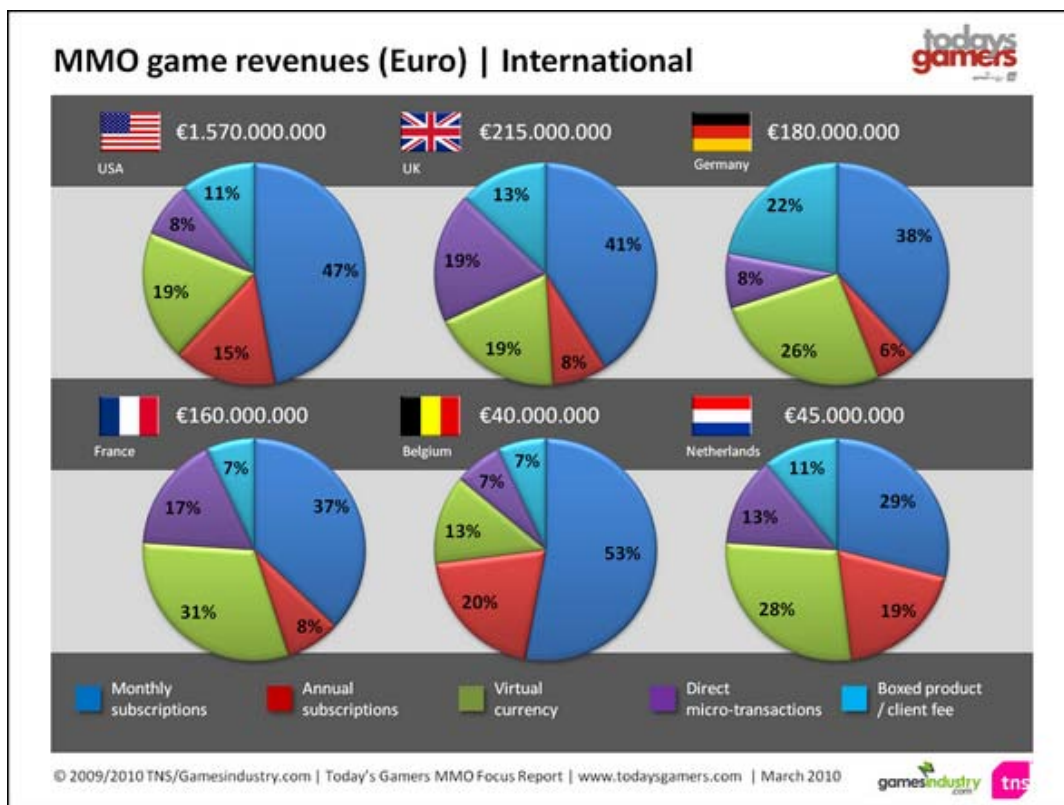
MMOGs sind mittlerweile ein weit verbreitetes Phänomen, das den SpielerInnen mehr als nur eine Fantasywelt bietet, sondern auch einen sozialen Ort, den sie jederzeit aufsuchen können. "Diese Welten sind inzwischen Aufenthalts- und Lebensräume für Millionen Menschen weltweit und werden zunehmend auch in den 'realen' Wirtschaftskreislauf integriert." (Thimm, Wosnitza 2010: 35) Millionen Menschen ist bei weitem keine Übertreibung, die Tendenz ist steigend. Die Einnahmen des Industriezweigs der Computerspiele übersteigen bereits den Umsatz der Filmindustrie<sup>7</sup> (vgl. Raessens 2006: 53 bzw. Rabler 2010: 95). Schon dies sind interessante Tatsachen, die eine wissenschaftliche und speziell soziologische Beschäftigung mit dem Phänomen verlangen. Mich interessiert hier allerdings vorwiegend die Tatsache, dass MMOGs nicht nur Computerspiele im engeren Sinn sind, sondern vor allem auch "a multilayered social experience" (Grimes, Feenberg 2009: 116). Taylor drückt es in ihrem Band zu einem anderen MMOG so aus: "games like *EverQuest* are fundamentally social spaces." (Taylor 2009a: 10, Hervorhebung im Original) MMOGs sind soziale Orte, in denen sich SpielerInnen 24/7 aufhalten können. "To understand virtual worlds we have to understand the people who inhabit them." (Jakobsson 2006: 182) Damit dies gelingen kann, ist seitens der Forschenden aktive Teilnahme am Geschehen nötig. So erfährt man, was die SpielerInnen dort wirklich tun und nicht nur das, was sie darüber erzählen. Dies ist allerdings in erste Linie ein methodologisches Problem. Was in solchen Spielen passiert fasst Taylor wie folgt zusammen: "People create identities for themselves, have a variety of social networks, take on roles and obligations, build histories and communities." (Taylor 2009a: 28) Die SpielerInnen tun dies vor allem durch (technisch vermittelte) Interaktionen miteinander. Genau diese Interaktionen sind es, die in dieser Dissertation untersucht werden sollen. Willems erinnert daran, dass für den klassischen Soziologen Erving Goffman ein zentraler Gegenstand der Soziologie die unmittelbare Interaktion ist. In ihr sieht Goffman eine Sphäre impliziten Wissens, das die AkteurInnen wegen des habituellen Charakters kaum 'sagen' können. Das führt die Begrenztheit der Methoden vor Augen, die auf Explikationen und Selbstbeschreibungen der AkteurInnen setzen, was bei Methoden wie Befragungen (z.B. Interview) je nach Forschungsinteresse problematisch werden kann. (Vgl. Willems 2000: 43) Daher bietet sich der in dieser Studie verfolgte soziologisch-ethnografische Zugang absolut an, der Teile des impliziten Wissens durch Beobachtung zu erschließen versucht.

Zu den Einnahmen von MMOGs hat <http://www.gamesindustry.com> im Frühling 2010 einen Artikel mit sehr einprägsamen Grafiken veröffentlicht, wo beispielsweise die Einnahmen für ausgewählte Länder wie folgt ausgewiesen werden:

---

<sup>7</sup> Aber nicht nur der Umsatz ist höher: "In fact, video games surpass television in terms of time spent among some populations (Sherry et al., 2006)." (Williams et al. 2009: 816, die AutorInnen beziehen sich hier auf eine Studie von Sherry et al. 2006)





**Abbildung 1: MMO game revenues**

Quelle: [http://www.gamesindustry.com/about-newzoo/todaysgamers\\_graphs\\_MMO](http://www.gamesindustry.com/about-newzoo/todaysgamers_graphs_MMO), Zugriff 14.04.2011

So beläuft sich der Umsatz in den USA auf 1,57 Mrd. Euro, in Deutschland auf 180 Mio. Euro. In den Diagrammen sind jeweils die Einnahmen aus monatlichen bzw. jährlichen Subskriptionen, virtuellen Währungen, direkten Mikrotransaktionen und Einnahmen für die Spielboxen/Spielclients ausgewiesen. Für das Jahr 2010 wurde im August 2010 für den gesamten MMOG-Markt eine Einnahmensteigerung auf 8 Mio. USD prognostiziert (vgl. [http://www.gamasutra.com/view/news/29835/Study\\_2010\\_MMORPG\\_Market\\_To\\_Reach\\_8\\_Billion.php](http://www.gamasutra.com/view/news/29835/Study_2010_MMORPG_Market_To_Reach_8_Billion.php), am 14.04.2011).

Computerspiele sind heute überall, in jedem Büro, Kinderzimmer, Wohnzimmer und sogar mobil auf dem Handy oder Handhelds. Sheryl Olson hat in ihrer FROG09<sup>8</sup>-Keynote über ihre Studie "Grand Theft Childhood" deutlich gemacht, dass so gut wie alle Kinder und Jugendliche Computergames spielen (siehe für nähere Informationen die Website zur Harvard-Studie: <http://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Home.html>, Zugriff: 14.04.2011) Die tatsächliche Anzahl der ComputerspielerInnen kann allerdings lediglich geschätzt werden. Auch in Bezug auf MMOGs gibt es kaum verlässliche Zahlen, da wegen den bereits angesprochenen unterschiedlichen Geschäftsmodellen<sup>9</sup> Vergleiche äußerst schwierig sind und oft nicht die reale Anzahl der SpielerInnen erfasst wird. Befragungen sind eine andere Möglichkeit, um zu erfahren wie viele

<sup>8</sup> <http://www.bupp.at/frog>

<sup>9</sup> Neben den subskriptionsbasierten MMOGs gibt es Free-to-Play Modelle und Mischformen aller Art, wo von den Firmen beispielsweise alle jemals erstellten Accounts angegeben werden, die aber nicht mehr aktiv sein müssen.

Personen spielen, werden aber meist in Verbindung mit anderen Fragestellungen vorzugsweise in den USA durchgeführt. Zahlen aus Europa geschweige denn Österreich sind kaum auffindbar. Man kann allerdings davon ausgehen, dass sehr viele Menschen regelmäßig MMOGs spielen. WoW ist sehr weit verbreitet, ist aber lediglich eines von vielen hunderten MMOGs auf dem Markt, der ständig wächst. Vor allem in asiatischen Ländern wie Korea sind MMOGs stark verbreitet, wo auch viele MMOGs entwickelt werden.

Wer sind nun alle diese vielen SpielerInnen, die sich tagtäglich in die Onlinewelten begeben? Die ESA<sup>10</sup> beziffert das Durchschnittsalter der SpielerInnen mit 35 Jahren, davon sind 40% weiblich<sup>11</sup>. (<http://www.theesa.com/facts/index.asp>, Zugriff: 14.04.2011). Vergleichbare Daten für Europa sind mir nicht bekannt. Dass ihre Anzahl auch in Deutschland weiter anwächst, zeigt der Bericht des Bundesverband Digitale Wirtschaft für das Jahr 2009. Demzufolge ist die Anzahl der Online-Gamer im Vergleich zum Vorjahr "um rund ein Drittel gestiegen" (<http://www.bvdw.org/medien/bvdw-anzahl-der-online-gamer-ist-2009-um-rund-ein-drittel-gestiegen?media=1759>, Zugriff 14.04.2011). Der deutsche Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) hat im April 2011 eine Studie veröffentlicht, die interessante Zahlen für Deutschland zur Verfügung stellt: 14,5 Millionen Menschen spielten 2010 online, das sind um 17 Prozent mehr als im Vorjahr. Online-Gamer sind laut dieser Befragung im Durchschnitt 34 Jahre alt, mehr als die Hälfte ist über 30 Jahre alt, 58% davon sind männlich. Der Umsatz mit Internet-Spielen aller Art (nicht nur MMOGs wie WoW, auch Browser-Games und Social Games etc.) betrug 268 Millionen Euro. (Vgl. <http://www.biu-online.de/home/news/14-april-2011-repraesentative-studie-der-spielplatz-internet-boomt/>, Zugriff 26.04.2011, auf dieser Seite steht die gesamte Studie als PDF-Download zur Verfügung)

Durch die große Anzahl der NutzerInnen von Onlineangeboten und die weite Verbreitung verschiedenster Dienste quer durch alle Schichten, kommt es dazu, dass durch das Internet die Menschen immer mehr Zugang zu verschiedenen 'sozialen Kreisen' haben (vgl. von Kardoff 2008: 28, Simmels Beschreibung der sozialen Kreise findet sich hier: Simmel 1992). Man trifft auf Leute aller Art, zu denen man sonst eher weniger Zugang hat. "A multiplayer game community is an interesting case of study because its boundaries are neither geographical, nor professional or social, and communicative competence is determined by the context of a fictitious gameworld." (Tosca 2002: 342) Gerade auf MMOGs trifft das besonders zu, da sich in diesen Onlinewelten Menschen über geografische Grenzen hinweg, von jung bis alt, von arm bis reich tummeln und dort aufeinander treffen. Schon Goffman meint, ein Spiel kann eine Interaktion darstellen, die von Geschlecht, Alter, Sprache, sozioökonomischen Status usw. unabhängig ist (vgl. Goffman 1973: 33). MMOG-SpielerInnen sind keine homogene Gruppe, aber ihre Aktivitäten, ihr Hobby verbindet sie

---

<sup>10</sup> ESA = Entertainment Software Association: <http://www.theesa.com/>

<sup>11</sup> Für das Jahr 2006 wurde ein Anteil von 45% angegeben (vgl. Rabler 2010: 102).

miteinander. Die Onlinewelten werden zu wichtigen sozialen Orten für die SpielerInnen, das Spiel wird Teil ihres Alltags: "people are dedicating an increasing amount of their leisure and work time, money, and emotional involvement in these spaces, which are becoming an integrated part of their life." Nabeth 2006)

Die Fachliteratur liefert ähnliche Begründungen, wie jene die soeben vorgestellt wurden. Carr et al. sind der Ansicht, dass allein die Verbreitung von Computerspielen ihre Untersuchung rechtfertigen würde, aber man muss auch andere Dinge wie deren "cultural significance" (Carr et al. 2008: 2) beachten. So sollte gerade die Sozialwissenschaft das gesellschaftliche Phänomen MMOG verstehen wollen. Als weiterer Punkt findet sich, dass MMOGs mittlerweile für viele Menschen zum Alltag gehören, ein wunderbares Hobby sind sowie eine Möglichkeit bieten, Kontakte zu pflegen. "To argue that MMO game play is isolated and passive media consumption in place of informal social engagement is to ignore the nature of what participants actually do behind the computer screen. Game play is not a single, solitary interaction between an individual and a technology, contrary to worn-out stereotypes." (Steinkuehler, Williams 2006).

Zusätzlich zu diesen Gründen ist Forschung in diesem Bereich deswegen notwendig, weil man nur so Methoden und Theorien entwickeln kann "to keep up with the reality of technological change" (Boellstorff 2008: 4). Dabei interessiert nicht die Frage, ob es 'gut ist', dass sich die Technologie in der Art und Weise entwickelt, wie sie es tut – dies zu beurteilen obliegt nicht der Sozialwissenschaft, genauso wenig, wie diese Frage bei anderen sozialen Phänomenen zu beantworten ist. Wichtig ist, so viel wie möglich über die Veränderungen der technologischen Entwicklungen mit all ihren Konsequenzen zu erfahren. (Vgl. Boellstorff 2008: 5) Aber nicht nur die Soziologie, auch andere Disziplinen entdecken erst langsam das Forschungsfeld der Computer Game Studies. So ist beispielsweise Boellstorff der Meinung, dass auch die Anthropologie eher zögerlich den kulturellen Charakter von virtuellen Welten erkennt und erst beginnt, diese ethnografisch zu studieren (vgl. Boellstorff 2008: 66). Schelske argumentiert, dass die Soziologie gesellschaftlichen Wandel nicht angemessen erklären kann, wenn Medien außer Acht gelassen werden. "Die Wechselbeziehung zwischen Gesellschaft und Informationstechnik ist innerhalb der Soziologie unstrittig." (Schelske 2007: 7) Aber die wissenschaftlichen Ansätze variieren stark. Die technikdeterministischen Theorien vertreten die Ansicht, dass die Technik den sozialen Wandel herbeiführt. Die soziotechnischen Theorien meinen, dass die sozialen und ökonomischen Einflussgrößen dominieren. Einig ist man sich darüber, dass nicht alle technisch machbaren Anwendungen im Medienbereich problemlos in den Nutzungsalltag eingepasst werden können. (Vgl. Schelske 2007: 7)

Auch Consalvo und Dutton unterstützt den Ruf nach Forschung in diesem Bereich, und beschreiben das Ziel ihres vorliegenden Artikels wie folgt: "we begin the work of developing a framework for scholars interested in how to analyze games as important cultural artefacts that can reveal so-

cial, political, and other insights about contemporary life." (Consalvo, Dutton 2006) Computerspiele sind eben wichtige kulturelle Artefakte, sie sind Teil der Popularkultur geworden und haben eine eigene Gamingkultur hervorgebracht. Durch sie lernen wir viele Dinge über uns selbst (z.B. wie wir in Situationen reagieren), eignen uns umfangreiches Wissen an (z.B. über vergangene Kulturen), und sehen unsere derzeitigen sozialen und politischen Verhältnisse in anderem Licht (z.B. auf kritische oder klischeehafte Weise). Aber durch die Verbreitung von MMOGs geschieht noch mehr. Schon Meyrowitz erkennt in seiner viel beachteten Studie über das Fernsehen: Viele ForscherInnen beschäftigten sich hauptsächlich mit den Medieninhalten, damit, was die Medien 'ins Haus' bringen und kaum damit, dass "neue Medien das Zuhause selbst verändern und neue soziale Umwelten schaffen." (Meyrowitz 1990: 46) Dadurch, dass Medien Kommunikationsgrenzen überwinden, haben sie die Bedeutung von Ort, Zeit und physischen Barrieren verändert (vgl. Meyrowitz 1990: 41).

"[Computergames, H.S.R.] are now an established cultural form, with their own history and their own place in the broader landscape of modern culture." (Carr et al. 2008: 3) Die Perspektive der Games als Teil der Kultur erscheint für viele allerdings recht ungewöhnlich<sup>12</sup>, es gibt noch genug Menschen, die mit Computerspielen aller Art gar nichts anzufangen wissen. Die Art und Weise der derzeitigen medialen Berichterstattung ist dem nicht dienlich, einen neuen frischen Blick auf Computerspiele zu werfen. Vieles was über MMOGs und andere Onlinewelten an "begrenzter Sichtweise" (Thimm 2010: 7) durch die Medien geistert, ist sehr oft undifferenziert (Gewalt, Internetsucht) oder orientiert sich an Sensationen, die dann mangels Wissen von vielen für die Regel gehalten werden. So verknüpfen viele Personen mit virtuellen Welten Schlagzeilen wie Gender Swapping (die Teilnahme mittels eines Avatars des anderen Geschlechts) oder Berichte über Personen, die sehr viel Geld durch (zweifelhafte) Online-Aktivitäten verdient haben. Diese Berichte verdichten sich dann schnell zu Klischees und helfen in keinster Weise, etwas über die Alltagserfahrungen von Menschen die sich virtuellen Welten aufhalten, zu erfahren. (Vgl. Boellstorff 2008: 72) Diese Art der Berichterstattung und der Klischeebildung lässt die Gamingcommunity nicht kalt. Ein Detail am Rande aus Wien: Reagierend auf wiederholte pauschale Anschuldigungen von ComputerspielerInnen durch die Medien nach einem Amoklauf, entstand in Wien über Twitter<sup>13</sup> eine spontane Initiative, die versuchte, den Fokus der Diskussion zu verschieben. Herauskam "Games don't kill" – eine Flickrgruppe<sup>14</sup>, sowie eine Ausstellung der Bilder im Museumsquartier<sup>15</sup> in Wien und bei der Gamecity 2009<sup>16</sup> in Wien. Anliegen der Initiative

---

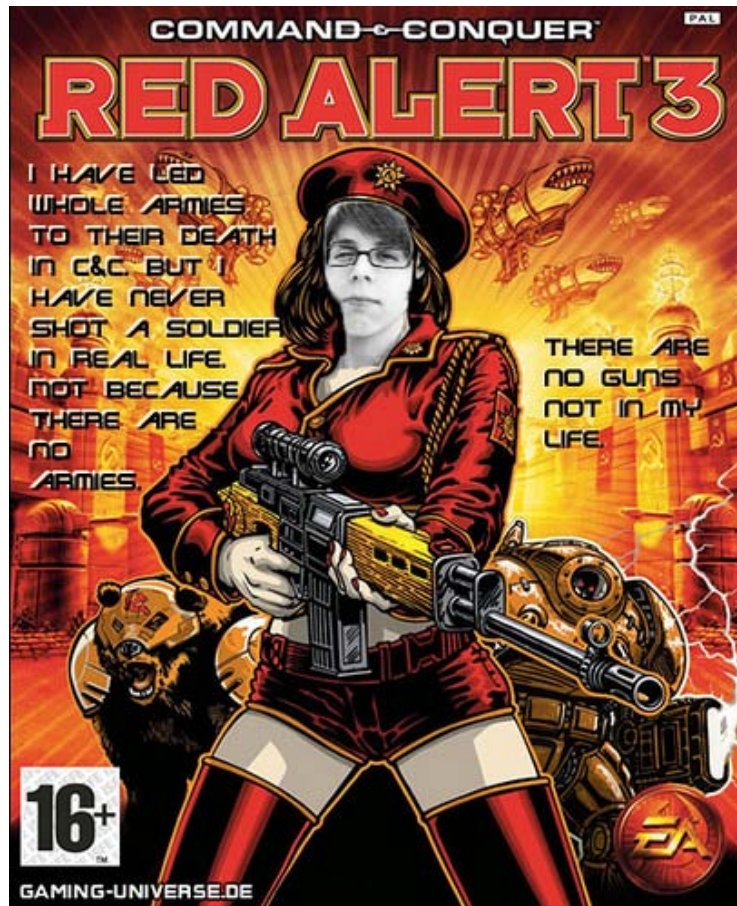
<sup>12</sup> "Wenig Beachtung fand bisher die Annahme Huizingas, dass Kultur sich *im* Spiel und *als* Spiel entfaltet. (...) Wenn Kultur in ihren ursprünglichen Phasen gespielt wird und nicht einfach aus dem Spiel entspringt, sondern sich in Spiel und *als* Spiel entfaltet, ließe sich aus der Analyse des Spiels auch ein Konstrukt dessen extrahieren, was als kulturelles Muster zu definieren ist." (Thimm, Wosnitza 2010: 37, Hervorhebung im Original)

<sup>13</sup> <http://twitter.com/>

<sup>14</sup> <http://www.flickr.com/groups/games-dont-kill/pool/>, Zugriff 14.04.2011

<sup>15</sup> <http://wissenbelastet.com/2009/06/11/vernissage-games-dont-kill/>, Zugriff 14.04.2011

war, die Debatte von irrationaler Schuldzuschreibung zurückzuführen zu den wahren Ursachen und gesellschaftlichen Missständen sowie der in medialer Geschichte altbekannten Beschuldigung 'neuer' Medien entgegenzuwirken. Ein Beispiel sei hier aus dem Bilderpool zitiert, wo auf das Cover einer Spielbox (Command and Conquer) das Gesicht der Spielerin finnporter montiert wurde und ein entsprechender Text hinzugefügt wurde:



**Abbildung 2: Finnporters Beitrag**

Quelle: <http://www.flickr.com/photos/finnporter/3361894453/in/pool-1005658@N25/>, Zugriff: 14.04.2011

### 1.1.3 State of the Art

Für Stand der Forschung in den Computer Game Studies möchte ich auf meine Masterarbeit verweisen (Rabler 2010: 93-98). An dieser Stelle steht die Diskussion von Literatur zur Interaktionsforschung in MMOGs im Vordergrund. Forschung, die sich explizit mit Interaktionen in MMOGs auseinandersetzt, gibt es wenig. Die vorhandene Literatur zu Interaktionen in MMOGs

---

<sup>16</sup> <http://www.vienna.at/news/wien/artikel/game-city-2009-im-wiener-rathaus/cn/news-20090918-03144742>. Zugriff 14.04.2011

lässt sich in Literatur, die sich explizit mit Interaktionen beschäftigt und in Literatur, in der sich Verweise auf Interaktionen finden, einteilen. Während Erstere überschaubar ist – insbesondere in soziologischer Hinsicht – gibt es in unterschiedlichen Studien mannigfache Verweise auf Interaktionen. Der folgende Abschnitt gibt einen kurzen Überblick.

Die Forschung zu Interaktionen in MMOGs ist von interdisziplinärem Charakter, die AutorInnen orientieren sich an unterschiedlichen Konzepten und theoretischen Modellen. Je nach Blickwinkel beleuchtet diese Literatur immer andere Aspekte an Interaktionen. In jener Literatur, die sich gezielt mit Interaktionen auseinander setzt, findet man unterschiedliche Befunde und Herangehensweisen. Manninen (2003) untersucht verschiedene Formen von Interaktionen in MMOGs und kommt zu der Erkenntnis, dass der Hauptanteil an Interaktionen in der Kommunikation auftritt. Er findet dies relativ begrenzt und diskutiert seine Befunde hinsichtlich Analyse und Design von Onlinespielen. Kommunikation ist unumstritten ein sehr zentraler Teil von Interaktionen in MMOGs. Die Möglichkeiten sozialer Interaktion innerhalb – und auch außerhalb – von MMOGs sind aber vielfältig genug, um SpielerInnen die Gelegenheit zu Freundschaften und intensiven emotionalen Beziehungen zu bieten, wie es Cole, Griffiths (2007) in ihrer quantitativen Studie zeigen. Ebenfalls einen quantitativen Ansatz in Hinblick auf Kommunikation als zentrale Interaktionsform wenden Peña, Hancock (2006) an. Sie werteten 5.826 Textnachrichten von SpielerInnen eines Onlinegames hinsichtlich sozioemotionaler und aufgabenorientierter Inhalte aus.

Ashton (2009) untersucht MMOGs hinsichtlich der Spezifität von ProduzentInnen und KonsumentInnen im Rahmen einer 'Community of Practice' mittels teilnehmender Beobachtung. Er beschreibt, wie die Grenzen zwischen ProduzentInnen und KonsumentInnen immer mehr verwischen und deren Rollen sowie Verantwortlichkeiten zwischen ihnen hin und her wechseln. Die Methode der teilnehmenden Beobachtung wurde in dieser Studie angewandt (ebenfalls zu finden bei Boellstorff 2008), die Frage nach der Rolle der SpielerInnen hinsichtlich Veränderungen am Spieldesign wurde in ähnlicher Form wie in der vorliegenden Arbeit gestellt (siehe 3.3). Bailenson et al. (2004) beschäftigen sich hingegen mit Interaktionen aus der Sicht computermediiertes Kommunikation in CVEs (collaborative virtual environments), wobei sie besonders das nonverbale Verhalten während sozialer Interaktion interessiert. Konzepte von transformed social interaction (TSI), deren ethische Implikationen sowie Daten aus einer Pilotstudie werden besprochen. Das Untersuchungssetting ist ein gänzlich anderes, als in der vorliegenden Studie. Es ist interessant, wie unterschiedlich Fragen zu Interaktionen in Onlinesettings aussehen können.

Die Perspektive der DesignerInnen wurde bereits bei Manninen (2003) erwähnt, Jakobsson (2006) geht in seiner Dissertation ausführlich darauf ein. Die Frage nach dem Spieldesign ermöglicht viele interessante Einsichten, es erscheint nicht sinnvoll, sich mit MMOGs zu

beschäftigen, ohne diese Sichtweise mit einzubeziehen. Das Design ist maßgeblich an der Ausgestaltung der Interaktionen in Onlinespielen beteiligt, wie sich dies genau gestaltet wird Gegenstand der Analyse in Kapitel 3 (3.3.3) sein.

Es finden sich aber auch genuin soziologische Konzepte in der Literatur: Wanenchak (2010), Jakobsson (2006), Fine (2002) und Deterding (2009a und 2009b) beziehen sich beispielsweise auf Ideen von Erving Goffman, die ebenfalls eine wichtige Rolle für diese Dissertation gespielt haben. Im Besonderen wird auf seine Interaktionsordnung und die Rahmenanalyse eingegangen werden. Ähnlich wie diese Studie fragen Bargh, McKenna, Fitzsimons (2002) nach den Unterschieden von Online- zu face-to-face Interaktionen und erörtern, wie in Onlinesettings das 'wahre Selbst' ausgedrückt wird. Diese Überlegungen habe ich zum Teil unter dem Abschnitt zur Authentizität (3.1.3) aufgegriffen. Auch Robinson (2007) verwendet Ansätze des Symbolischen Interaktionismus und untersucht das sogenannte "Cyberself", das kurz im Kapitel zum Avatar (3.1.2) umrissen wird.

Einen anderen Weg gehen Best und Krueger (2006), die aufzeigen, wie zu bereits bestehendem sozialem Kapital durch Onlineinteraktionen neue Bindungen hinzu kommen können. Sie diskutieren soziologische Themen wie starke und schwache Bindungen ("strong ties", "weak ties"), generalisiertes, interpersonales Vertrauen und "collective action problem" (Best, Krueger 2006: 395) bei Onlineinteraktionen. Sie beziehen sich nicht dezidiert auf ein bestimmtes Onlinespiel, sondern untersuchen Onlineinteraktionen allgemein. Die Befunde lassen sich mühelos auf MMOGs und im Speziellen WoW übertragen, ebenso wie Untersuchungen von Interaktionen in MUDs (Multi User Dungeons, Mortensen 2006) oder anderen Spielen wie z.B. Star Wars Galaxies, EverQuest und EVE (Ducheneaut, Moore 2004, Heckel 2003, Jakobsson 2006, Klastrup 2002, Taylor 2009a und Lehdonvirta 2008). Diese Studien lassen den Eindruck sozial reicher Onlinewelten entstehen, wo durch das gemeinsame Spielen Beziehungen und Freundschaften auch über weite Entfernungen hinweg entstehen. Nicht anschließen kann ich mich vor diesem Hintergrund dem Befund von Heintz (2003), dass es "Gemeinschaft ohne Nähe" (sie meint hier räumliche Nähe) im Internet kaum gäbe.

Der zuvor genannte Autor Lehdonvirta beschäftigt sich hierbei vor allem auch mit Fragen der theoretischen Auffassung von online/offline-Dichotomien (siehe die Diskussion zur virtuell-real-Dichotomie: 1.3.2.1), ganz ähnlich wie es auch Tuszynski (2006) bereits aufgegriffen hat. Dies führt allmählich zu jener Literatur, die sich nur zu Teilen mit Interaktionen beschäftigt. So findet man Artikel zu MMOGs, die sich mit speziellen Phänomenen auseinandersetzen und im Zuge dessen einiges zu Interaktionen in den Spielen aussagen. SpielerInnen in WoW können sich zu sogenannten Gilden zusammenschließen, die von Williams et al. (2006) und Verhagen, Johansson (2009) ausführlich dargestellt werden. Sie gehen dabei auch auf die Interaktionen der SpielerInnen ein, die sich im Rahmen der Gilden ereigneten. In ähnlicher Weise berühren die Artikel von Chen (2009) und Walter, Chen (2009) das Thema Interaktion, die Raids in WoW und LOTRO (Lord of

the Rings Online) zum Gegenstand haben. Nardi, Harris (2006) streifen Fragen zu Interaktionen ebenfalls, wobei sie sich in diesem Artikel vornehmlich mit kollaborativem Spiel in WoW beschäftigen. Mit einem ganz speziellen Aspekt von WoW beschäftigt sich der Artikel von Malone (2009), nämlich den Dragon Kill Points. Diese werden im Zuge der Interaktionen rund um Lootverteilung noch in Kapitel 3 von mir angesprochen.

ForscherInnen aus vielen Disziplinen beschäftigen sich mit Fragen zu MMOGs und Onlineinteraktionen aller Art, nicht immer muss sich hier eine Schnittmenge ergeben. Leider kein Thema sind Computerspiele im Sammelband "Online-Vergesellschaftung". Ayaß (2005) beschäftigt sich allerdings mit der "Interaktion ohne Gegenüber" in der Arbeitswelt und in anderen Forschungsfeldern. Sie kommt zu dem wenig überraschenden Schluss, dass Interaktionen durch Technik und Medien geprägt sind. Weitere Beispiele für interdisziplinäre Ansätze bietet Gunkel (2010), der virtuelle Realität, den Avatar und soziale Interaktion aus einer philosophischen Perspektive betrachtet, oder Kuutti (1995), die die "Activity theory as a potential framework for human-computer interaction research" (HCI) ansieht.

#### **1.1.4 Eigene Kenntnisse**

Zu Beginn der Onlineforschung hatte man bei manchen Artikeln den Eindruck, dass die betreffenden ForscherInnen sich mal kurz in einem Chatroom umgesehen oder ein Post in einem Forum verfasst haben und danach geglaubt haben, sie würden verstehen was sich dort zuträgt. Es ist ebenfalls sehr schnell möglich die allgemeine Spielmechanik von MMOGs zu verstehen, aber damit hat man gerade erst einmal begonnen an der Oberfläche des Phänomens zu kratzen. Nicht nur ForscherInnen, die in der Tradition von ethnografischer Forschung stehen, haben in den Computer Game Studies daher immer wieder erklärt, woher sie ihr Wissen über die Games haben, und welche Art von Expertise sie mitbringen (siehe z.B. McKee, Porter 2009: 22, Chen 2009: 53, Corneliussen, Rettberg 2008: 2, Heckel 2003: 8, Hansen 2009: 3). Diesem Vorbild möchte ich folgen und hier kurz skizzieren, wie mein Weg mich zu MMOGs geführt hat und was ich davon verstehe, denn "Social scientists, in turn, should not make claims about content that they have not experienced." (Williams 2005: 459) Das ist wichtig "to collect data so as to learn the community norms and expectations" (McKee, Porter 2009: 27).

Das Datenmaterial wurde systematisch ein Jahr auf internationalen englischsprachigen und deutschsprachigen Servern sowohl PvE als auch PvP erhoben, auf denen ich mich insgesamt über drei Jahre aufhielt. Der Hauptteil der Daten wurde während der Erweiterungen TBC (The Burning Crusade) und WOTLK (Wrath of the Lich King) gesammelt. In dieser Zeit habe ich mehrere Charaktere beider Fraktionen auf allen Levelstufen und einige bis zum höchsten Level



hochgespielt, alle Berufe erlernt, jedes Volk und jede Klasse mit weiblichen und männlichen Avataren gespielt. Das ist aus dem Grund von Bedeutung, da die Interaktionsanlässe und –häufigkeiten in den verschiedenen Levels und mit unterschiedlichen Berufen variieren. Außerdem bleiben am PvE-Server gewisse Interaktionen aus, da offenes PvP zur Gänze fehlt. Vor Beginn meiner Arbeit mit MMOGs (vor Beginn meiner Masterarbeit) hatte ich keinerlei Erfahrung mit solchen Spielen. Diese "Fremdheit" war allerdings von Vorteil, da sich mir nur so Einsichten in die Selbstverständlichkeit des Feldes ermöglichen (vgl. hierzu Hirschauer 2001: 444).

"Many EverQuest players believe that each server has its own culture and sense of identity. It is possible that the social situations on other servers are different. However, from my experience reading web sites and message boards, which appeal to a cross-server audience, it seems unlikely that there is a significant difference in social interaction on different servers." (Heckel 2003: 29) Dieser Beobachtung kann ich nur zustimmen. Es gibt bestimmt kleinere oder größere Unterschiede zwischen einzelnen Servern, aber die Gemeinsamkeiten überwiegen und der Bezugspunkt WoW vereint die Community.

Neben WoW verfüge ich über 10 Jahre Pen&Paper-Rollenspielerfahrung und LARPs (Live-action Role-Playing), die sich zwar nicht direkt auf die Kenntnisse von MMOGs bezieht, aber dennoch ein Verständnis der Genreeigenheiten und Herkunft dieser Spiele mit sich bringt. Vor WoW hatte ich keinerlei Erfahrung mit MMOGs, daher war ich nie in der Situation von der Rolle der Spielerin zur Forscherin wechseln zu müssen. Aber wie auch für Taylor trifft für mich zu: "The threads I am pulling together here are certainly not the only way to retell the history of these spaces. Indeed, they reflect my own research biography and the paths that lead me to *EQ*." (Taylor 2009a: 27, Hervorhebung im Original)

Die Konzentration auf WoW hat mehrere Gründe. Zum ersten ist es zeitlich kaum möglich sich ernsthaft mit mehr als einem MMOG zur selben Zeit zu beschäftigen. Zum zweiten hatte ich für die Verfassung meiner Masterarbeit ein populäres MMOG ausgesucht, um in der Nähe InterviewpartnerInnen finden zu können. Trotzdem bleibt die Frage: "...does the game represent all games?" (Williams 2005: 458) Dieser Frage bin ich ausführlich nachgegangen, indem ich mich seit Beginn der Forschung mit 95 MMOGs zum Teil intensiv zum Teil weniger intensiv auseinandergesetzt habe und dazu ein Forschungstagebuch geführt habe. Mein Fazit: WoW ist und bleibt ein sehr gutes Beispiel, da das Spieldesign gerade hinsichtlich der Interaktionen ein vielfältiges und detailreiches Angebot enthält. Es ist nicht zu erwarten, dass die Beschäftigung mit anderen MMOGs völlig abweichende und neue Erkenntnisse hervorbringt, die nicht nur in Details wie der Menge der verfügbaren Emotes abweicht. Timothy Burke antwortet auf dem Terranova Blog in vergnüglicher und prägnanter Weise auf die Frage, warum sich viele ForscherInnen nach wie vor

mit WoW und Second Life beschäftigen. Seine sechs Antworten sollen hier nicht im Detail wiederholt werden, der Kommentar von Chris Lewis zum Blog trifft den Nagel auf den Kopf: "If you are going to research a game similar to WoW, why not just research WoW in the first place?" ([http://terranova.blogs.com/terra\\_nova/2009/06/you-no-take-candle.html](http://terranova.blogs.com/terra_nova/2009/06/you-no-take-candle.html), Zugriff 14.04.2011)

## 1.2 Fokus: Interaktion

*"online communities are not a haven of the misanthropic." (Best, Krueger 2006: 407)*

Aufbauend auf meiner Masterarbeit aus dem Jahr 2008 (veröffentlicht: Rabler 2010), wo ich mich bereits mit WoW auseinandergesetzt und die Spielpraxis der SpielerInnen untersucht habe, werden in dieser Dissertation nun spezielle soziale Aspekte dieses Spiels erforscht, nämlich die Interaktionen der SpielerInnen.

Einer der hervorstechenden Unterschiede von MMOGs zu anderen Computerspielen wie z.B. Single-Player-Games ist die Tatsache, dass man im Spiel auf tausende andere SpielerInnen trifft, die gleichzeitig dasselbe Spiel spielen und mit denen man interagiert. Diese Interaktion ist seitens der SpieleherstellerInnen erwünscht und im Spieldesign angelegt. Die SpielerInnen suchen auch von sich aus die Interaktion mit anderen SpielerInnen auf vielfältigste Weise und erweitern die vorgegebenen Interaktionsmöglichkeiten. Aber warum ist es interessant, sich mit den Interaktionen der SpielerInnen auseinanderzusetzen? Dafür gibt es mehrere Gründe, die ich nun darzustellen versuche.

### 1.2.1 Warum untersucht man Interaktionen?

Beschäftigt man sich aus soziologischer Perspektive mit MMOGs, so wird sehr bald klar, dass in solchen Spielen<sup>17</sup> interessante soziologische Probleme in neuer Form auftreten, die ein tieferes Verständnis des Gegenstandes MMOG erforderlich machen. "Perhaps the most important aspect of the networked imagination is the ways in which the practices of conjoined coordinated action and work reveal a new structure for interaction and engagement with others." (Thomas, Brown 2009: 47) Da sich in den Computer Game Studies viele verschiedene Disziplinen mit dem Gegenstand

---

<sup>17</sup> Das gilt nicht ausschließlich für MMOGs, schon für die Zeit der massiven Verbreitung des Fernsehens konstatiert Meyrowitz: "Die Ausbreitung elektronischer Medien läßt zahlreiche neue soziale Situationen entstehen." (Meyrowitz 1990: 90)

auseinandersetzen und dies auch mit unterschiedlichsten Methoden tun, findet man in der Literatur selten klassisch soziologische Studien. Man sieht sich eher vielen Fragmenten gegenüber, die verschiedene Aspekte der MMOGs beleuchten. Um das Feld besser verstehen und erklären zu können, eignen sich gerade soziologisch-ethnografische Zugänge, die das Feld beschreiben und so einem breiteren Kreis von Personen zugänglich machen. Einiges an Vorarbeit dazu habe ich in meiner Masterarbeit geleistet und das dort erworbene Verständnis hat tiefergehende, speziellere Fragen sichtbar und deutlich gemacht. Mein daraus entstandenes Interesse, wie Interaktionen sich im Rahmen eines MMOGs gestalten, wie der Rahmen Interaktionen möglich macht und welche Besonderheiten er entstehen lässt, wird auch in der Fachliteratur geteilt. Aber auch dort findet sich der Verweis, dass es hierzu noch recht wenig Forschung gibt und man sich von der Klärung dieser Fragen tiefere Einsichten in das Feld erwartet (siehe hierzu 1.2.2). "Das Studium jeder Einheit der sozialen Organisation muß letzten Endes zu einer Analyse der Interaktion ihrer Elemente führen." (Goffman 1973: 7)

### 1.2.2 Interesse an Forschung zu Interaktionen

In der Literatur wird immer wieder Interesse an Forschung zu Interaktionen in MMOGs<sup>18</sup> bekundet. "One of the most influential gaming trends today, Massively Multi Online Role Playing Games (MMORPG), poses new questions about the interaction between the players in the game." (Verhagen, Johansson 2009: 1) Der Trend ist da, aber wir wissen noch recht wenig über die Interaktionen Bescheid. "This means we need to think [about, H.S.R.] the kinds of interactions that are taking place in these social spaces, and how these interactions affect gamers." (Kennedy 2009: 8) Da die Interaktionen so starken Einfluss auf das Spielerlebnis haben, ist es auch für DesignerInnen von Interesse diese Interaktionen näher zu verstehen. "In these worlds and games people meet, communicate and interact with others, sometimes in ways that have little to do with play or game in a traditional sense and thus call for refined understandings of what a game is or what it means to play one." (Enevold, Hagström 2009: 5) Zu diesem Verstehen gehört eben unbedingt auch besseres Verständnis der Interaktionen. Dies würde dazu beitragen, Computerspiele als Kulturform zu begreifen. Giddings ist der Ansicht, "that for an adequate account of the videogame as new technocultural form the 'micro-level' of interaction between player and game needs to be identified and studied." (Giddings 2006) Giddings legt hier den Schwerpunkt auf die Betrachtung der Interaktionen die zwischen SpielerIn und Spiel erfolgen. Dieser Sichtweise wird in dieser Arbeit insofern Rechnung getragen, als dass das Spieldesign als zentraler Rahmen für die Interaktionen betrachtet wird, der sie strukturiert und ermöglicht, aber genug Offenheit für Kreativität und Erweiterung der Möglichkeiten zulässt (siehe hierzu 3.3.3).

---

<sup>18</sup> Es gibt auch die Forderung außerhalb von MMOGs mehr Forschung zu Onlineinteraktionen anzustrengen: "we should document the interactions that occur amongst media consumers" (Jenkins 2003).

Die Computer Game Studies sind jung, aber es wurde bereits hervorragende Arbeit geleistet. Taylor ist der Ansicht "we are coming to a stage in game studies where we would be well served to tease out specificities around not only different game genres but styles of play, form of interaction/communication, and the various pleasures of gaming." (Taylor 2009a: 92) Mir ist es in dieser Studie lediglich möglich, mich auf einen der vorgeschlagenen Bereiche zu konzentrieren.

Die Frage, die es zu beantworten gilt ist, welche Art von Eigenlogik entwickelt sich durch die Interaktionen in Onlinewelten, entsteht dort eine eigene Ordnung? "In einer mikrosoziologischen Perspektive interessieren vor allem Aspekte der Erfassung im virtuellen Raum neu erzeugter kollektiver und individueller Sinnwelten, Rückwirkungen auf Identitätsstrategien der Teilnehmer an virtueller Kommunikation sowie die besonderen Bedingungen einer sich entwickelnden 'Interaktionsordnung' (Goffman 1983) des virtuellen Raums." (von Kardoff 2008: 27)

## 1.3 Theoretischer Zugang

Die Erforschung und Beschreibung von Interaktionen ist eine genuin soziologische Frage, die in soziologischer Literatur in verschiedensten Feldern und zu unterschiedlichsten Zeiten aufzufinden ist. Der Symbolische Interaktionismus ist wohl einer der prominentesten Ansätze dies zu tun. Robinson, die im zitierten Artikel das Phänomen des "Cyber-selfing"<sup>19</sup> untersucht, unterstützt die Verwendung des Symbolischen Interaktionismus: "I conclude that the symbolic interactionist framework is crucial to understanding the cyberself-ing process because the cyberself is formed and negotiated in the same manner as the offline self." (Robinson 2007: 94). Weiters ist sie der Meinung, dass die Analyse digitaler Interaktionen sehr von Goffmans 'Vorder- und Hinterbühne' profitieren würde (vgl. Robinson 2007: 94). Beide Ansätze werden in der vorliegenden Dissertation berücksichtigt. Im Speziellen wird im nächsten Abschnitt auf die Interaktionsordnung nach Erving Goffman eingegangen.

---

<sup>19</sup> Ich streife dieses Thema hier lediglich. Was Robinson darunter versteht: "The cyberself is the emergent product of social interaction in which the self masters the ability to be both the subject and object of interaction." (Robinson 2007: 104) Dadurch wird ein virtuelles 'I' und 'Me' erzeugt, das cyberself präsentiert sich dem "cyberother" (Robinson 2007: 104). "In sum, through interaction, individuals interpret each other's language, gestures and actions as symbols; this interaction both reflects and constitutes the self (Cooley, 1902; Mead, 1934)." (Robinson 2007: 96)

### 1.3.1 Interaktionsordnung nach Goffman

*"I think, that our job is to study society." (Goffman 1983: 16)*

Um die Eigenheiten der Interaktionen in MMOGs herauszuarbeiten und Begrifflichkeiten zu klären, sollen sie einer etablierten Interaktionstheorie gegenübergestellt werden, die für face-to-face-Interaktionen entwickelt worden ist: Goffmans Interaktionsordnung. Darin beschreibt Goffman, wie durch gegenseitige Aufmerksamkeit, Anteilnahme und Handlungskoordination soziale Begegnungssituationen mit eigener Formatierung entstehen (vgl. Hettlage 2005: 199).

Im Artikel zur Interaktionsordnung definiert Goffman Interaktion wie folgt: "Social interaction can be identified narrowly as that which uniquely transpires in social situations, that is, environments in which two or more individuals are physically in one another's response presence. (Presumably the telephone and the mails provide reduced versions of the primordial real thing.)" (Goffman 1983: 2) Die Interaktionen finden in der direkten Gegenwart von anderen statt und sind somit "socially situated" (Goffman 1983: 2). Ganz wichtig ist für Goffman in jeglicher Interaktionsordnung das "engrossment", die Involviertheit, und wenn diese nur die Aufmerksamkeit bedeutet, ohne die Interaktionen nicht möglich sind (vgl. Goffman 1983: 3). "When in each other's presence individuals are admirably placed to share a joint focus of attention, perceive that they do so, and perceive this perceiving." (Goffman 1983: 3) So ist nicht nur die eigene fokussierte Aufmerksamkeit von Bedeutung, sondern auch die der anderen, die wiederum wahrgenommen wird.

Goffman weist darauf hin, dass er keinen "rampant situationalism" (Goffman 1983: 4) vertritt. Vielmehr ist es so, dass Regeln und Erwartungen in einer bestimmten Situation kaum in diesem Moment dort generiert werden. Nicht nur, dass InteraktionsteilnehmerInnen bereits eine Vorgeschichte mit diesen (oder ähnlichen) Partizipierenden verbindet (die Beziehung ist außersituational), sie kommen auch mit einem großen Bandbreiten an kulturellen Anschauungen, die als geteilt gelten, in die Situation. (Vgl. Goffman 1983: 4 "All elements of social life have a history and are subject to critical change through time, and none can be fully understood apart from the particular culture in which it occurs." (Goffman 1983: 9)

So sind ein weiterer zentraler Punkt in Interaktionsordnungen Regeln. Goffman weist auf zwei Konnotationen von 'Ordnung' in Interaktionsordnung hin, nämlich dem "given set of conventions" (Goffman 1983: 5), das für den geringe Preis von Einschränkungen zur Verfügung steht und dass die Interaktion als Produkt eines normativen Konsens gesehen werden kann. Interaktionsrituale

fassen diese Elemente zusammen und gewährleisten reibungslose Interaktion. Verletzen Individuen die Normen der Interaktionsordnung sind sie dennoch meistens abhängig von ihnen und Goffman betont, dass es eine ungleiche Verteilung von Rechten und Risiken in Interaktionsordnungen gibt. (Vgl. Goffman 1983: 5-6 und 10)

Nach Goffman kann nur an sozialen Situationen teilgenommen werden, wenn "we bring our bodies" (Goffman 1983: 4). Er macht darauf aufmerksam, dass wir in der Gegenwart anderer durch deren physischen Handlungen, aber auch durch deren Worte verletzbar sind (vgl. Goffman 1983: 4). Daher ist die physische Gegenwart für face-to-face-Interaktionen von nicht zu übersehender Bedeutung. Goffman schreibt an anderer Stelle: "Die Information, die ein Mensch liefert, ganz gleich ob er sie nun einfach gibt oder ausstrahlt, kann *im Körper konkretisiert* oder *vom Körper abgelöst* sein." (Goffman 1971: 25, Hervorhebung im Original) Unter vom Körper abgelöst versteht er z.B. Briefe (vgl. Goffman 1971: 25). Goffman führt weiter aus, der Mensch tue mit Hilfe sprachlicher Mittel Informationen kund, die die Gesellschaft formalisiert hat, das heißt mittels Rede oder anerkannter Substitute für Rede wie Schrift, bildliche Zeichen oder auch Gesten (vgl. Goffman 1971: 24). Die Sinne und die körperliche Übermittlung stellen für Goffman entscheidende Kommunikationsbedingungen der Interaktion von Angesicht zu Angesicht dar. Jede Botschaft hat reichliche Zusatzinformationen, oft von der/m SenderIn unbemerkt. (vgl. Goffman 1971: 26)

### 1.3.2 Zwei Debatten der Computer Game Studies

Seit ihrer Entstehung gibt es in den Computer Game Studies zwei Debatten, die immer wieder aufgegriffen werden, nämlich die Debatte wie Onlinewelten theoretisch zu fassen sind, die ich virtuell-real-Dichotomie nenne, sowie die Debatte um den Magic Circle, ein Begriff aus Johan Huizingas "Homo Ludens" (Huizinga 1940), die eng mit der ersten Debatte verwoben ist.

Ich werde versuchen in meiner Dissertation zu zeigen, inwiefern die Rahmenanalyse hinsichtlich dieser beiden Debatten Klarheit schaffen kann und ein Instrument zur Verfügung stellt, das einerseits die Eigenheiten von MMOGs nicht aus den Augen verliert und andererseits dem Phänomen MMOG besser gerecht wird, indem sie die Sichtweise der SpielerInnen miteinbezieht und keine künstliche Trennung der Erfahrungsbereiche konstatiert.

### 1.3.2.1 Die virtuell-real-Dichotomie

*"A particularly persistent binary opposition is that between the 'virtual' and the 'real'."  
(Giddings 2006)*

Bei dieser Debatte handelt es sich um die oft missverstandene Unterscheidung von 'virtuell vs. real', die oftmals dichotom, also zweigeteilt gedacht wird. Die Bezeichnung gewisser Bereiche computervermittelter Kommunikation oder computergenerierter Orte als 'virtuell - im Gegensatz zu 'realer'<sup>20</sup> Kommunikation und Orten außerhalb des Netzes, hat zu vielen hartnäckigen Missverständnissen geführt<sup>21</sup>. Für diese Dichotomie kursieren viele Bezeichnungen. Boellstorff zählt die Begriffe "real life, first life, physical world, real world" (Boellstorff 2008: 20) auf, mit denen die Personen aus Second Life den jeweiligen Offline-Rahmen markierten, von dem sie gerade sprachen. Er bezeichnet diese Begriffe als unpräzise, da sie implizieren, dass Technologie das Leben weniger real machen würde. Diese Unpräzision hat zu einiger Verwirrung und Unschärfe in verschiedensten akademischen und öffentlichen Diskursen geführt, die nach wie vor aufzufinden ist. Darum möchte ich mich in diesem Abschnitt um Klarstellung meiner Position bemühen.

Die Geschichte der begrifflichen Trennung kann hier lediglich kurz skizziert werden. Viele der MMOGs bezeichnen sich als RPG<sup>22</sup> (Role-Playing Game) und rekurren damit auf jene Rollenspiele, die man heute 'Pen and Paper' nennt, und die noch ohne jegliche Computertechnik ausgekommen sind. Aber schon bei diesen Rollenspielen gab es die Konvention durch die Bezeichnungen 'in-game' und 'out-of-game' eine Linie zwischen dem Spiel und dem Rest der Welt zu ziehen. Dies hat sich später in verschiedenen Bereichen des Internet fortgesetzt und man findet beispielsweise in Chatrooms die Bezeichnung 'IRL' (in real life), was auch eine sehr häufig benutzte Abkürzung in Gamechats oder Foren ist.

Im wissenschaftlichen Diskurs geht der Gebrauch des Wortes 'virtuell' hinsichtlich der Erforschung sozialer Gruppen im 'Internet'<sup>23</sup> oftmals auf Howard Rheingolds "virtual community" (Rheingold

---

<sup>20</sup> Zur näheren Diskussion des Realitätsbegriffs siehe Gunkel (2010).

<sup>21</sup> "Online spaces being treated as liminal or otherworldly is also a result of the underlying belief that social communication between people that occurs through a machine (namely a computer) somehow cannot possibly be as important or valuable as face-to-face interaction." (Tuszynski 2006: 11)

<sup>22</sup> Inwieweit es überhaupt möglich ist in MMOGs tatsächlich Rollenspiel zu betreiben, zeigt der Beitrag von MacCallum-Stewart, Parsler 2008.

<sup>23</sup> Das Wort Internet wird oft als Sammelbegriff für verschiedenste Dienste und Protokolle verwendet. In diesem

1993) zurück, außerdem hat sich die Bezeichnung 'virtuell' bei der Beschreibung computergenerierter Orte oder 'Welten' eingebürgert, die sich dann durch die Dichotomisierung zur 'realen Welt' oder zum 'real life' von der Offlinewelt unterscheidet. Das Missverständnis beruht allerdings darauf, dass jene virtuellen Gemeinschaften, Welten und Aktivitäten nicht ganz so 'real' seien, wie jene außerhalb der Virtualität, dem aber vehement zu widersprechen ist. "Virtual environments and media are no less real for being virtual." (Giddings 2006: 74) Diese Vorstellungen halten sich dennoch sowohl in medialen Diskursen, akademischen Fragestellungen und Ansichten der VerwenderInnen dieser Technologien.

Ein Grund für eine begriffliche Trennung stellt der Wunsch dar, den 'virtuellen Raum' in dem man sich online befindet, begrifflich bezeichnen zu können. Literarisch inspiriert von Romanen wie Gibsons "Neuromancer" (Gibson 2000), und Wortkreationen wie Cyberspace u.ä., wurde eine unsichtbare Grenze zwischen Aktivitäten online und offline errichtet. In Bezug auf Spiele ist diese Grenze auch vom Konzept des Magic Circle her bekannt, das später genauer erläutert werden wird (vgl. Lehdonvirta 2008).

Warum ist die begriffliche Trennung<sup>24</sup> nun aber prinzipiell problematisch? "The problem with binary oppositions is that they create either/or relationships which ignore the richer middle ground." (Calleja 2008: 8-9) Wie schon weiter vorne angedeutet, entstand dadurch das Bild in vielen Köpfen, dass Aktivitäten, Beziehungen, Erfahrungen aller Art, die online gemacht wurden, in irgendeiner Weise 'weniger real' wären als die Erfahrungen die man eben 'im echten Leben' macht (Zu diese Befund gelangen auch Gajjala, Krotoski, and Steinkuehler die in Interviews von McKee, Porter 2009: 17 dazu befragt wurden, sowie Paetau 1997: 118). Hier wird eine Dichotomie aufgemacht, die in dieser Form einfach nicht zutreffend ist und eine Außensicht auf ein unbekanntes Phänomen widerspiegelt. Denn für die Personen, die online aktiv sind, Beziehungen eingehen und Erfahrungen aller Art machen, sind diese ein Teil ihres 'echten Lebens' und in keinsten Weise weniger real. "The opposition of real and virtual [...] completely misses the complexity and diversity of relationships that people may pursue through the communicative media that they embed in their ongoing social lives." (Miller, Slater 2000:55) Es scheint beinahe so, als hätte sich diese Dichotomie dennoch aus frühen Tagen des Internet gehalten, als viele Menschen noch sehr skeptisch waren und niemand so recht wusste, was diese neuen Formen der

---

Zusammenhang sind hier netzbasierte Kommunikationsdienste wie Email, Usenet, Social Software u.ä. gemeint.

<sup>24</sup> Vergewegenwärtigt man sich den begrifflichen Ursprung des Wortes 'virtuell', kommt man der Sache ebenfalls auf die Spur. "Ein virtuelles X ist etwas, das zwar kein X ist, aber die Wirksamkeit (*virtus*) eines X hat. Das ist die richtige Bedeutung des Wortes, es wurde jedoch weitgehend mit 'potentiell' verwechselt, was beinahe sein Gegenteil ist. Denn das potentielle X hat die Natur eines X, hat aber keinerlei tatsächliche Wirksamkeit (Peirce 1967:228)." (Adamowsky 2000: 17; Hervorhebung im Original, bzw. Fromme 2008: 182)



Kommunikationsmöglichkeiten bedeuten<sup>25</sup>. Gern kommt in diesem Zusammenhang dann der Hinweis, dass die Erfahrungen und Beziehungen aber eine andere Qualität hätten, als jene aus dem 'real life'. Dem ist auch nicht prinzipiell zu widersprechen, jedoch bleibt zu betonen, dass das 'echte Leben' auch keine homogenen Erfahrungen in allen Lebensbereichen bereit hält, sondern in verschiedenen Situationen, in verschiedenen Rahmen unterschiedliche Erfahrungen gemacht werden. Dies wird scheinbar oft vergessen, um auf die angebliche Andersartigkeit von online Erfahrungen hinzuweisen. Aber will man online Phänomene wirklich verstehen oder beforschen, muss man dieses Denkschema verlassen. Besonders in Bezug auf MMOGs ist dies der Fall: "Understanding participation in these game worlds requires us to think past simple binaries of inside and outside." (Thomas, Brown 2009: 39)

Dennoch hält sich die Trennung mit den verbundenen Implikationen hartnäckig. Viele AutorInnen schreiben dagegen an und versuchen ein tieferes, den Tatsachen eher entsprechendes Verständnis der von ihnen untersuchten Phänomenen zu ermöglichen. Gerade der Verweis auf die Alltagspraktiken der SpielerInnen soll das Argument unterstützen, dass eine Dichotomie in der Empirie so nicht beobachtet werden kann. So schreibt T.L. Taylor: "these games are always already situated in the everyday lives of those that play them" (Taylor 2008: 1). Für die SpielerInnen ist das MMOG oft ein täglicher Begleiter, nicht ein 'virtuelles' Tun ohne Verbindung zu ihrem anderen 'realen' Leben. "What I have found is that virtual worlds are as real as the physical world. They are filled with real people interacting with each other evoking real emotions and leading to real consequences." (Jakobsson 2006: Abstract) Dieser Punkt soll noch einmal hervorgehoben werden, in MMOGs befinden sich echte Menschen, die miteinander interagieren und im Kontakt zueinander echte Gefühle haben. Positive Erfahrungen sind höchst erfreulich, Verletzungen<sup>26</sup> durch Worte oder Taten ebenso unerfreulich wie außerhalb des Spiels. "As I have argued earlier, the interaction in virtual worlds is real interaction with real emotions and real consequences. This does not make the worlds themselves real." (Jakobsson 2006: 110) Das ist auch allen Beteiligten völlig klar. Das bedeutet, SpielerInnen können natürlich zwischen der Spielwelt und der restlichen Welt unterscheiden, halten Azeroth nicht für ein existierendes Land, das sie im nächsten Urlaub besuchen können. Das gelingt ihnen nur mittels ihrer Spielfigur. Aber die Menschen die sie dort treffen, die ebenfalls mittels ihrer Spielfiguren angereist sind, sind echt, real und keineswegs virtuell. Sämtliche Interaktionen mit diesen Menschen sind echt und bedeutsam. "What happens in virtual worlds often is just as real, just as meaningful, to participants." (Taylor 2009a: 19)

---

<sup>25</sup> Damals gab es natürlich gewisse Befürchtungen, die Tuszynski näher beschreibt. "The assumption here is two-fold. First is the fear that the simulation will have a dangerously powerful hold on some people and second that simulated worlds will replace activity in the real world. This same fear of replacement is evident in some attacks on online social activity; writers assume that people will forgo face-to-face interaction in favor of virtual activity to the detriment of older forms of community." (Tuszynski 2006: 59)

<sup>26</sup> Hier bieten Onlinewelten andere Wege des Umgangs mit unangenehmen InteraktionspartnerInnen, da man diese durch einen Knopfdruck aus der eigenen Erfahrungswelt ausschließen kann (Ignorierfunktion).

Auch Bittarello betont, dass "the experience of a virtual world has real effects on players" (Bittarello 2008: 259). Wobei ich mit Effekt hier meine, dass alles was SpielerInnen in diesen Welten lernen, erfahren, fühlen usw. völlig real für sie ist. Aber schon allein diesen Satz so hinzuschreiben zeigt, wie schwierig es ist, nicht in diese Dichotomie zu verfallen. Natürlich ist es für die SpielerInnen real, weil es real ist. Es ist Teil ihres Alltags, Teil ihrer Erfahrung, Teil ihres Lebens. Dennoch wird immer wieder behauptet, virtuelle Räume wären anders als das 'real life', schon allein aus dem Grund, weil sie gewisse Beschränkungen wie physikalische Gesetze, die Restriktionen des Körpers usw. aufzuheben vermögen. Aber das ist nicht gänzlich neu, denn "cyberspace is not a simulacrum, a false copy of reality. It is, rather, 'something else'" (Bittarello 2008: 260) und "has always existed and has been expressed through different media (story telling, literature, art, cinema)" (Bittarello 2008: 260). Hierzu erinnert uns Tim Rittman an das humorvolle Zitat von Douglas Adams aus "Einmal Rupert und zurück": "Die Tatsache, dass sich all dies in einem künstlichen Raum abspielte, war völlig unerheblich. In einem künstlichen Raum künstlich mit einer künstlichen Laserwaffe erschossen zu werden, ist genauso effektiv wie eine Erschießung im wirklichen Leben, weil man immer so tot ist, wie man sich fühlt." (Rittmann 2008: 9) "The player simultaneously lives in both the virtual and actual environments, but his/her Self is not divided into two distinct identities." (D'Aloia 2009: 51)

MMOG Spielwelten werden als "game worlds" (Thomas, Brown 2009: 39), Onlinewelten, virtuelle Welten usw. bezeichnet. Diese Bezeichnungen können aber zu Missverständnissen führen. "The term world can also evoke a sense of separation from the real world. Again, this is misleading. Participants in virtual worlds tend to weave their participation in the physical and virtual worlds together in a seamless manner. Instead we can think of world as suggesting a certain openness. Even if a virtual world has a very specific theme or purpose, it is also a social space where we live our everyday lives." (Jakobsson 2006: 28) Mit diesen Begriffen soll auch auf die Größe und Komplexität solcher Systeme und den vielen möglichen Aktivitäten in ihnen verwiesen werden, aber diese Metapher<sup>27</sup> kann irreführend sein, weil damit nicht zutreffende Annahmen über diese Systeme einhergehen können (vgl. Lehdonvirta 2008). Lehdonvirta unterstreicht, dass daran wie Raum aufgefasst wird, die Dichotomie von real und virtuell sehr deutlich wird. Er bringt an dieser Stelle das Beispiel von EVE Online (CCP Games 2003), bei dem Gildenmitglieder nach den Zeitzonen in denen sie leben rekrutiert werden, um eine rund-um-die-Uhr Verteidigung ihrer Territorien im Spiel gewährleisten zu können (vgl. Lehdonvirta 2008). So ist es also nicht sicher, dass man noch Anspruch auf dieselben Territorien hat, wie zu dem Zeitpunkt, als man sich das letzte Mal ausgeloggt hat. In solchen Zusammenhängen verweist der Begriff 'virtuell' auf das Entstehen neuer Gemeinschaften mit räumlich voneinander entfernten Mitgliedern, was aber

---

<sup>27</sup> "Spiele werden zu 'Spielwelten' und damit zu Metaphern neuer, sich schnell entwickelnder Parallelwelten." (Thimm, Wosnitza 2010: 34)

keine spezifische soziale Ordnung dieser Gemeinschaften bezeichnet (vgl. Gläser 2005: 68). Fragen bezüglich wo sich virtuelle Orte befinden, welche Art von Raumkonzept hier entwickelt werden müsste, sprengt den Rahmen der vorliegenden Studie, sind aber ohne Zweifel interessante philosophische/theoretische Probleme. Gerade auch deswegen, weil persistente Onlinewelten auch bestimmten Veränderungen unterliegen, während man nicht online ist.

In der World of Warcraft ist die Sache anders. Dort ist es günstiger, wenn die SpielerInnen aus derselben Zeitzone stammen, damit sie regelmäßig zur selben Zeit online sind. Denn nur so lassen sich Raids oder Gildenaktionen aller Art einfach planen und durchführen. Aber nachdem es bei WoW im Gegensatz zu EVE viele verschiedene und nicht nur einen Server gibt, die auch noch nach Sprachregionen unterteilt sind, ist es ohnehin unwahrscheinlich allzu große Unterschiede bei den Zeitzonen zu haben, auch wenn das bei US-Servern vielleicht häufiger der Fall ist (Ost- und Westküste).

Aus soziologischer Perspektive erscheint die Trennung von offline und online wenig zielführend. Will man jene sozialen Phänomene verstehen, die sich in der modernen Gesellschaft eben online und offline abspielen, ist es wenig hilfreich diese beiden als getrennte Bereiche zu verstehen. "The distinction between online and offline worlds is therefore becoming less useful as activities in these realms become increasingly merged in our society, and as the two spaces interact with and transform each other." (Garcia et al. 2009: 52-53)<sup>28</sup> Ich würde sogar versuchen noch einen Schritt weiter zu gehen. Auch wenn Garcia et al. hier argumentieren, dass eine Unterscheidung nicht brauchbar ist, sprechen sie dennoch von "two spaces" die miteinander in Austausch stehen. Das ist das Dilemma in dem man sich argumentativ schnell befindet: um gegen eine künstlich gesetzte Dichotomie ansprechen zu können, muss man sie dennoch selbst markieren<sup>29</sup>. Dessen ist sich Garcia wohl auch bewusst, deswegen schreibt er weiter: "'Virtual reality' is not a reality separate from other aspects of human action and experience, but rather a part of it." (Garcia et al. 2009: 54) Daher können bestimmte Phänomene nur dann beschrieben werden, wenn die Beschränkungen eines online/offline Modells zurückgelassen werden. Ein Beispiel hierzu nennt Lehdonvirta, der Gilden als "essential virtual world social structure" (Lehdonvirta 2008) ansieht. Solche Gilden wechseln manchmal geschlossen den Server oder das MMOG. "This situation becomes difficult to

---

<sup>28</sup> Diese Meinung vertritt auch Markham: „Although such online worlds may not have physical substance, they are thought of as meaningful places where things happen that have genuine consequences.“ (Markham 1998: 86) Diese Formulierung erinnert stark an das Thomas Theorem (vgl. Merton 1972: 144-145).

<sup>29</sup> So geschieht es auch anderen Ansätzen, die versuchen die virtuelle Realität zu beschreiben: Castells konstatierte im Jahre 2001, dass eine neue Kultur im Entstehen begriffen ist, die Kultur der "realen Virtualität", wo die neuen Formen sozialer Netzwerke beschrieben werden. (Castells 2001: 378) Die Problematik des Konzeptes, das im Prinzip auch wieder einer Dichotomie zu Grunde liegt (virtuelle und physische Gemeinschaften) zeigen Miller, Slater 2000: 8 auf.

describe using a simple real–virtual model." (Lehdonvirta 2008)

Um es noch einmal ganz deutlich zu formulieren: in Bezug auf MMOGs sind die persönlichen sozialen Handlungen und Erfahrungen in der computergenerierten Umwelt ganz genauso real und folgenwirksam, als wenn man in einer Theatergruppe mitspielt, Mitglied eines Kegelveins ist oder KapitänIn eines Eishockeyteams ist. Hierbei sei kurz angemerkt, dass es sich bei einem MMOG um ein Hobby handelt, die meisten SpielerInnen sich dort in ihrer Freizeit aufhalten (es gibt einige wenige Ausnahmen von SpielerInnen, die zu Berufszwecken spielen). Die Unterschiede die damit einhergehen, dass sich Personen nicht körperlich, also face-to-face begegnen, sondern die Kommunikation medienvermittelt erfolgt, ist nicht wirklich neu. So würde niemand behaupten, dass beispielsweise ein Telefongespräch nicht 'real' ist, und daher nicht zum 'wirklichen' Leben zähle. Oder wie Andreas Schelske es ausdrückt: "'Virtuell' kann ein Haus in einem Onlinegame sein, aber die Kommunikation zwischen Individuen in dem virtuellen Haus ist real." (Schelske 2007: 222) Virtuelle Räume gehören zum festen Bestandteil des Alltagslebens, es ist ganz selbstverständlich geworden, mit anderen Menschen computervermittelt vernetzt zu sein. (vgl. Schelske 2007: 85) Die Virtualität ist Teil der Realität, ein ergänzender, kontrastierender, widersprechender Teil, der sich nicht im Gegensatz zu Realität befindet. Die Dichotomie behauptet es gäbe eine wahre und eigentliche Realität, wohingegen die virtuelle die falsche sei. (Vgl. Schachtner 2008: 104)

Hinsichtlich der akademischen Beschäftigung zeigt sich diese Dichotomisierung und missverstandene Trennung des Virtuellen und Realen in Forschungsfragen, die sich auf den Einfluss des virtuellen auf das reale Leben beziehen, Fragestellungen die die virtuelle Identität im Zusammenhang mit der realen Identität untersuchen wollen und verschiedene andere theoretische und empirische Beiträge, denen diese Dichotomisierung zugrunde liegt. Fragestellungen lauten dann oft wie folgt: "How does any of this transfer to the 'real world'?" As we have argued above, that question still misses what we feel are the crucial insights that these virtual worlds provide." (Thomas, Brown 2009: 41) Es ist erstaunlich, wie oft man den Eindruck gewinnt, dass Forschungsanträge eingereicht werden, bevor sich die WissenschaftlerInnen mit den entsprechenden Phänomenen vertraut gemacht haben und daher aus Unwissenheit Klischees fortschreiben. Die virtuelle Welt wird als Abbild, nicht als Teil der Gesellschaft verstanden. Aber das Leben getrennt als virtuell und real zu denken ist weder theoretisch noch empirisch sinnvoll. Die Absurdität eines solchen Verständnisses wird dann besonders deutlich, wenn man diese Frage in Bezug auf andere Hobbies stellt. So würde man kaum danach fragen, wie sich denn das reale Leben auf das Hobby des Volleyballspielen<sup>30</sup> auswirkt und umgekehrt. Es würde natürlich als ein

---

<sup>30</sup> Der Vergleich von MMOGs oder anderen Computerspielen mit Teamsportarten ist naheliegend. Nicht hinsichtlich der körperlichen Ertüchtigung, sondern des koordinierten Zusammenspiels.

Teil des realen Lebens betrachtet und Vorteile wie soziale Kontakte und mehr Fitness wären in das Alltagsleben integriert. Daher ist dieser Standpunkt der Trennung von virtuell und real in diesem Sinne abzulehnen. Die sozialen Erfahrungen in Onlinewelten sind mannigfaltig und das Angebot nimmt immer weiter zu<sup>31</sup>. "Out of the various types of virtual environments, virtual worlds enable the widest range of social experiences through their focus on some of the most enduring characteristics of the social." (Calleja 2008: 12)

Viele AutorInnen sind der Ansicht, dass MMOGs nicht nur Spiele oder virtuelle Welten sind, sie betrachten sie als eigene kulturelle Systeme (siehe hierzu auch den Abschnitt über Ethnografie). "MMOGs represent an important element of a networked society and of digital culture, and as the contributors to this book argue, the gameworld created in *World of Warcraft* challenges many of our traditional notions of game, play, and society." (Corneliussen, Rettberg 2008: 7, Hervorhebung im Original) Dies trifft nicht nur auf Computerspiele zu, schon Gary A. Fine schreibt über Pen and Paper-Rollenspiele: "Fantasy role-playing games are cultural systems. They are finely woven worlds of magic and belief. They have social structure, norms, values, and a range of cultural artifacts, which if not physically real, are real to those who participate in them." (Fine 2002: 123) Diese sozialen Strukturen, Normen und Werte sind aus soziologischer Sicht besonders interessant und werden weiter hinten noch ausführlich besprochen.

Die ausgeprägte Kommunikation in Onlineumgebungen ist mit dem soziologischen Interesse verknüpft. Kommunikation in MMOGs ist meist nicht auf das MMOG beschränkt und führt somit über dichotome Abgrenzungen hinaus. SpielerInnen können sich nicht nur online mittels der Spielcharaktere im Text- oder Voicechat miteinander unterhalten, sondern tun dies auch außerhalb des Spiels indem sie in Foren Nachrichten posten, per Skype miteinander videofonieren, sich über das Telefon anrufen oder in der Schule oder am Arbeitsplatz face-to-face treffen (vgl. Kolo, Baur 2004). So formuliert Andreas Schelske in seinem Buch gleich zu Beginn als Grundlage, dass Menschen "während computervermittelter Kommunikation reale Sozialbeziehungen eingehen und nicht etwa bloß 'virtuell' kommunizieren", was nach "nicht wirklich" klingt. (Schelske 2007: 1) Das ist schon genug Grund für die Soziologie sich mit solchen Themen zu befassen, denn: "Das soziologische Interesse am Menschen sind dessen Handlungen, dessen soziale Beziehungen und dessen Kommunikationen." (Schelske 2007: 4) Diese finden heutzutage über viele Kanäle statt, einer davon ist das MMOG.

---

<sup>31</sup> Im Jahr 2010 ist ein neuer Boom hin zum Free-to-Play Modell bei MMOGs zu verzeichnen, wodurch für viele der Zugang um einiges erleichtert wird. Immer mehr 'Triple A'-Spiele entdecken die Einnahmequelle der Cashshops für sich, in denen SpielerInnen virtuelle Güter erstehen können. Das Modell rechnet sich für diese Spiele deutlich mehr, als monatliche Subskriptionen einzuheben. Bei WoW ist das auf Grund der unvergleichlich großen SpielerInnenanzahl wohl nicht anzunehmen.

Es ist gerade für die Forschung besonders wichtig, dass sie Phänomene richtig einordnet und nicht auf schlampige Begriffsunterscheidungen zurückgreift. "In academia this opposition of the real to the virtual is also surprisingly taken for granted."<sup>32</sup> (Calleja 2008: 8) Das trifft natürlich auch auf die MMOG-Forschung zu. Lehdonvirta: "I argue that much of MMO-related scholarship is implicitly based on a dichotomous 'real world vs. virtual world' model, which is heavily influenced by the 'magic circle' concept in game studies." (Lehdonvirta 2008). Daher fordert er: "to re-embed the MMO in the rest of social reality" (Lehdonvirta 2008). Diesem Vorschlag kann ich mich nur anschließen. Denn so betont auch Taylor, dass Forschung "in re-invoking a tired and unproductive dichotomy between the 'real' and the 'virtual'" (Taylor 2008: 1) einen Fehler macht, und diese Dichotomien auch auf "real/virtual, offline/online, player/avatar, and work/play" (Taylor 2008: 2) ausgedehnt werden. "Research uses problematic methods and does not take into account social context of gaming or the fact that gaming is no longer a youth issue, but much more a cultural phenomenon crossing boundaries of age and society and incidentally of academic disciplines as well." (Hemminger 2009: 80)

Lehdonvirta spricht im obigen Zitat erneut den "magic circle" an, der bisher nicht näher erläutert wurde, was nun im nächsten Abschnitt erfolgen soll.

### 1.3.2.2 *Der Magic Circle*

Die vorhin erläuterte, zu Irrtümern führende Unterscheidung von virtueller und realer Welt hinsichtlich MMOGs wurde auch von dem viel beachteten Buch von Johan Huizinga "Homo ludens" (Huizinga 1940) beeinflusst. Gemeint ist vor allem das Konzept des "magic circle", welches in den Computer Game Studies meist zitiert wird, wenn es um eine Definition von 'Spiel' geht<sup>33</sup>. Der magische Kreis soll jene Grenze markieren, die das Spiel vom Nicht-Spiel unterscheidet. "These boundaries are intended to demarcate where real life and work lie, as opposed to play and game activity." (<http://www.metaversejournal.com/2008/11/09/the-magic-circle-is-not-so-helpful-actually/>, am 14.04.2011) Es ist allerdings nicht ganz so einfach diese Grenzlinie zu ziehen, da Spiel immer öfter mit anderen Aktivitäten verschmilzt. "The idea of the magic circle is alluring, as is the idea of a clear limit between play and non-play. Reality is messier." (Pargman, Jakobsson 2008: 227)

Huizingas Buch wurde damals natürlich nicht in Hinblick auf MMOGs verfasst und hatte daher

---

<sup>32</sup> Lehdonvirta 2008 nennt acht Dimensionen solcher dichotomer Forschungsfragen, wie beispielsweise "Relationships in a virtual world vs. relationships in the real world".

<sup>33</sup> Zu einer Definition von Spiel habe ich mich schon an andere Stelle ein wenig ausführlicher geäußert: Rabler (2010: 42-46).

einen gänzlich anderen Anspruch, als Spiel hinsichtlich Computerspiele zu definieren. Dennoch wurde gerade diese Textstelle immer wieder in den Computer Game Studies zitiert und anschließend strittig diskutiert. Ich möchte die Debatte rund um den magic circle<sup>34</sup> hier nicht im Detail wiedergeben, aber um das Problem anzudeuten: Huizingas Beschreibung der Charakteristiken von Spiel, sind nicht unverändert auf MMOGs anwendbar. Kurz gesagt meint Huizinga, Spiele seien vom 'normalen Leben' unterschieden, in ihrer Lokalität und Dauer, sie seien wiederholbar und weisen einen klaren Anfangs- und Endpunkt auf, dies markiert den 'magischen Kreis'. Diese Beschreibung ist für die persistenten Welten von Online-Games nur bedingt passend, da sie ungeachtet der Teilnahme der einzelnen SpielerInnen weiterlaufen und sich verändern. MMOGs haben auch keinen klaren Endpunkt und finden im 'normalen Leben' der SpielerInnen statt. "Entering into a virtual world, then, is quite different from a typical game. Where traditional games have clear (even if complicated) narratives, the ability to stop, pause, and restart, and a set of rules that guide narrative progression, virtual worlds are persistent and ongoing. They cannot be paused or repeated. What happens in virtual worlds has persistent consequences and effects." (Thomas, Brown 2009: 46) Aber das ist noch bei Weitem nicht alles, was soziologisch so interessant erscheint und MMOGs ausmacht: "They are spaces of play, but they are also spaces that have many qualities of the physical world: economies, social institutions, reputation and social capital, and governance." (Thomas, Brown 2009: 46) Viele dieser angesprochenen Bereiche werden etwas später noch näher beleuchtet.

Mit dem magic circle trifft man also noch einmal auf eine Dichotomie, auch wenn diese ein wenig anders gelagert ist, da nun das Spiel im Gegensatz zum restlichen Leben gesehen wird. Wie auch im vorigen Fall greift aber auch diese Dichotomie zu kurz, um Phänomene des alltäglichen Lebens zu erfassen. So wie das Spiel multiple soziale Funktionen erfüllt, außer reines Freizeitvergnügen, so sollte man sich auch von der Vorstellung verabschieden, dass Spiel gänzlich von anderen (wichtigen) Dingen des Lebens abgegrenzt werden kann (vgl. Fine 2002: 5). Die Konnotation von Spiel versus andere (wichtige) Dinge des Lebens verfolgt nicht nur viele MMOG-SpielerInnen, die sich oftmals in die Lage versetzt sehen, ihr Hobby belächelt oder kritisiert zu sehen, sondern auch Personen, die sich beruflich mit solchen Spielen auseinandersetzen – sei es als Mitarbeitende in der Computerspieleindustrie oder als ForscherInnen, die diese Phänomene untersuchen. Meine Position hierzu deckt sich mit jener von Taylor: "In much the same way we now see the relationship between on- and offline life as not a bounded one, in many ways a game/not-game dichotomy does not hold." (Taylor 2009a: 19)

Forschung zu MMOGs sind wie gesagt vom magic circle nicht unbeeinflusst geblieben. "This 'magic

---

<sup>34</sup> Hier eine Auswahl an Literatur die sich ausführlicher mit der Problematik befasst: Copier 2005, Consalvo 2009, Crawford 2009, Juul 2008, Lehdonvirta 2008, Pargman, Jakobsson 2008

circle' view of games has been influential in contemporary game studies (see e.g. Salen & Zimmerman, 2004). According to Lin and Sun (2007), this view entails treating the game as 'a world independent of the everyday real world.'" (Lehdonvirta 2008) Dieser Punkt wird in vielen Argumentationslinien gegen den magic circle hervorgehoben. T.L. Taylor bringt die Problematik auf den Punkt: "To imagine we can segregate these things – game and non-game, social and game, on- and offline, virtual and real – not only misunderstands our relationship with technology, but our relationship with culture." (Taylor 2009a: 153)

Einen anderen Weg geht Castronova, der versucht das Konzept des magic circle in dem Buch "Synthetic Worlds" anders zu gebrauchen und statt einer starken Grenze zwischen Spiel oder Fantasiewelt und "ordinary life" setzt er eine "porous 'membrane' that acts as a shield but allows people to pass in both directions constantly." (Pargman, Jakobsson 2008: 229) Dies weist Lehdonvirta (2008) als nicht genügend zurück, der die Ansicht vertritt, dass Castronova damit nur eine Dichotomie durch eine andere ersetzt.

Copier ist der Ansicht, "that the metaphor of the magic circle [should, H.S.R.] be discarded, since it does not help us to understand the nature of games or the act of playing them." (Pargman, Jakobsson 2008: 229) Denn die Probleme mit dem magic circle sind "not only related to certain kinds of games" sondern "more generally to the activities of playing games". (Pargman, Jakobsson 2008: 230) Wie soll man aber Gaming sonst verstehen?

Vielleicht bringt Fines Zusammenfassung der "essential features of gaming" (Fine 2002: 7) genügend Klarheit um Spiel an sich zu beschreiben und auf den fragwürdigen Begriff des magic circle verzichten zu können: freiwillige Beteiligung, regelbasierte Struktur und unvorhersagbarer Ausgang (vgl. Fine 2002: 7). Denn gerade hinsichtlich der Regeln betont Consalvo: "we cannot say that games are magic circles, where the ordinary rules of life do not apply. Of course they apply, but in addition to, in competition with, other rules and in relation to multiple contexts, across varying cultures, and into different groups, legal situations, and homes." (Consalvo 2009: 408) Die Schwierigkeit daran ist eben, dass: "Huizinga's concept of a 'magic circle' has been used to depict computer games and gaming activities as something separate from ordinary life." (Pargman, Jakobsson 2008: 225) Dies ist genauso problematisch wie die virtuell-real-Dichotomie und es trifft nicht nur auf VielspielerInnen zu. Pargman und Jakobsson haben in ihrer empirischen Studie "hardcore gamers" (2008: 230) untersucht, und fanden sie "immersed in a culture where it is normal to own and play many games." (Pargman, Jakobsson 2008: 231) Das hat auch Raina Lee, Herausgeberin des 1up-zine, auf der FROG 2009 (<http://bupp.at/frog/>) betont, die sagte: "You don't have to be constantly playing to be part of that [gaming, H.S.R.] culture (...) or sit in front of the screen." Teil dieser Kultur zu sein ist ganz normal und alltäglich, für viele Millionen Menschen



auf der Welt, und nicht alle davon betrachten sich selbst als 'Gamer'. Der Grund dafür ist, dass "games today have become ubiquitous and ordinary." (Pargman, Jakobsson 2008: 237) Sie schreiben weiter: "Rather, in this study with hardcore gamers, playing computer games is a routine and mundane activity, making the boundary between play and non-play tenuous to say the least." (Pargman, Jakobsson 2008: 225)

Für Crawford ist das große Manko des Konzeptes "the limitations of the magic circle, that this is a concept used only to understand play. While the magic circle can be used to understand what happens within it, it does not recognise, or have the capacity to understand that specific rules apply to all aspects of life." (Crawford 2009) MMOGs lassen sich nicht für sich analysieren, da sich nicht auf das Spiel allein beschränkt sind. Dies führt zu Goffmans Rahmenanalyse, die später genau besprochen wird und mit deren Hilfe jene speziellen Eigenheiten von Situationen betrachtet werden können, ohne die Existenz verschiedener Rahmen gleichzeitig außer Acht lassen zu müssen. Ein Beispiel hierzu bringen Pargman und Jakobsson in ihrem Artikel: Wenn ich bei einem Bosskampf die Lösung im Web nachschaue, kann der magic circle diese alltägliche Gamingsituation nicht erklären – wo bin ich da gerade? "Our answer as to what is happening is that I switch from the character frame ('I can't kill the boss') to the player/game frame ('I have to find a game walkthrough') to the person/ordinary-life frame ('I have to open up my web browser') and then back again after having found the answer." (Pargman, Jakobsson 2008: 238-239)

Aber es gibt auch Stimmen, die für den magic circle sprechen, denn laut Juul basiert die Kritik am magic circle Konzept auf zwei Dingen: "a misreading of the basic concept" und "a somewhat rushed application of traditional theoretical concerns onto games." (Juul 2008: 56) Die Debatte rund um den Magic Circle ist also noch nicht entschieden, aber zum Glück gibt es auch andere Konzepte, die zur Erklärung und dem Verstehen des Phänomens der Games herangezogen werden können. Zwei davon werden nun kurz vorgestellt.

### **1.3.3 Zwei Konzepte – Third Places und Social Worlds**

In diesem Abschnitt sollen zwei Konzepte beschrieben werden, die sich besser eignen um Onlinewelten theoretisch zu fassen und wichtige Aspekte von MMOGs in den Blick rücken. Eine dritte, die hier nicht näher vorgestellt werden soll, ist die "Possible Worlds Theory", die im Zusammenhang mit Computer Game Studies immer wieder genannt wird (siehe hierzu z.B. Rittmann 2008: 58-64 und Van Looy 2005).

### 1.3.3.1 MMOGs als Third Places

Das Konzept der Third Places wurde von Oldenburg und Brisset entwickelt, das "places outside the workplace and the home" (Oldenburg, Brissett 1982: 265) meint und dieses Konzept wurde von einigen ForscherInnen für die Computer Game Studies adaptiert<sup>35</sup>. Ursprünglich konstatierten Oldenburg und Brisset einen Rückgang der Möglichkeiten für soziale Partizipation, für viele sei das Leben zum "two-stop model of daily existence" (Oldenburg, Brissett 1982: 266) geworden, was zum "decline of the community" (Oldenburg, Brissett 1982: 266) geführt habe. In der us-amerikanischen soziologischen Literatur gibt es immer wieder solche Befunde. Inwieweit das auch auf andere Länder und heutige Zeiten zutrifft, müsste hinterfragt werden. Allerdings ist bestimmt zutreffend, dass ein MMOG in gewisser Weise als Third Place verstanden werden kann. Third Places haben ein Potenzial für soziales Kapital im Sinne Putnams<sup>36</sup> (Putnam 2000) und nicht Bourdieu (1985), denn MMOGs sind Arenen für "bridging social capital—social relationships that, while not usually providing deep emotional support, typically function to expose the individual to a diversity of worldviews." (Steinkuehler, Williams 2006). Auch wenn man Steinkuehler und Williams widersprechen könnte, da es Personen gibt, die online tiefe emotionale Bande knüpfen und Unterstützung erhalten. Aber es ist bestimmt nicht für alle so<sup>37</sup> und es trifft auf jeden Fall zu, dass Menschen allen Alters und sozialer Herkunft in MMOGs anzutreffen sind und daher viele verschiedene Sichtweisen und Einstellungen aufeinander treffen. Schon 1995 schreiben Wetzstein et al.: Technische Produkte werden "in verschiedenen sozialen Kontexten ganz unterschiedlich genutzt, gedeutet und in das eigene Leben integriert." (Wetzstein et al. 1995: 13) Dies trifft auch auf MMOGs erstaunlich gut zu.

So bieten MMOGs also eine Art von "'third places' (Oldenburg, 1999) for informal sociability" (Steinkuehler, Williams 2006). die durch "providing spaces for social interaction and relationships beyond the workplace and home" (Steinkuehler, Williams 2006) neue Möglichkeiten bieten und damit gesteigerte Lebensqualität für Millionen Menschen weltweit bieten. Denn auch dort ist es so, dass "people gather *primarily* to enjoy each other's company" (Oldenburg, Brissett 1982: 269, Hervorhebung im Original). Allerdings ist dies nur eine Motivation von vielen für SpielerInnen sich einzuloggen, wenn auch eine zentrale. Spielcommunities verändern sich im Laufe der Zeit, neue

---

<sup>35</sup> bzw. wird auch das Internet als third place bezeichnet, siehe z.B.: The New Media Consortium 2007

<sup>36</sup> According to Putnam, *bridging* social capital is inclusive. It occurs when individuals from different backgrounds make connections between social networks, functioning as a kind of sociological lubricant. This form of social capital is marked by tentative relationships, yet what they lack in depth, they make up for in breadth. On the one hand, bridging social capital provides little in the way of emotional support; on the other hand, such relationships can broaden social horizons or worldviews, providing access to information and new resources. In contrast, *bonding* social capital is exclusive. (Steinkuehler, Williams 2006, Hervorhebung im Original).

<sup>37</sup> In ihrer Studie waren es nur eine handvoll Fälle, bei denen sich tiefere Bande entwickelt hatten. Steinkuehler und Williams erklären dies mit der geografischen Entfernung der SpielerInnen zueinander. (Steinkuehler, Williams 2006)

SpielerInnen kommen hinzu, alte verlassen das Spiel aus diversen Gründen. Verändert sich die Community zu sehr eine Richtung, die als negativ erfahren wird oder nehmen andere Probleme wie massives Aufkommen von Bots überhand, kann es passieren, dass sich die SpielerInnen einen anderen Ort suchen, um ihre Kontakte weiter zu pflegen. In diesem Fall geht es gar nicht mehr so sehr um das Spiel, sondern um die Beziehungen zu anderen, mit denen man sich eben gerne online trifft. Ist ein Spiel dann weitgehend verlassen, verliert es den Charakter eines Third Place: "a lonely game, much like an empty bar, produces effects opposite to those of a vibrant third place." (Steinkuehler, Williams 2006).

Für jene, die nicht am Geschehen in diesen Third Places teilnehmen, erscheinen sie auch nicht sonderlich interessant: "It is not a place outsiders find necessarily interesting or notable." (Oldenburg, Brissett 1982: 270) Third Places sind "arenas for active participation with others" (Oldenburg, Brissett 1982: 275), genau wie bei MMOGs, in denen die Zeit oftmals wie im Flug vergeht und man sich in einer Art 'Flow' befindet (vgl. Oldenburg, Brissett 1982: 276), wo man gleichzeitig das Gefühl von Freiheit aber auch persönlicher Kontrolle erfahren kann (vgl. Oldenburg, Brissett 1982: 282). Unterschiede zu den ursprünglichen Third Places bestehen aber schon. "Whereas Oldenburg stresses that ideal third places are ordinary, MMO spaces are typically *extraordinary*." (Steinkuehler, Williams 2006) Manche Plätze sind grandios, wie Kathedralen oder Burgen, andere aber auch wie typische Third Places, zB Tavernen (vgl. Steinkuehler, Williams 2006).

Wenn die SpielerInnen mehr zu 'Hardcoregamern' werden, verschwindet der Charakter des Third Place immer mehr, da das Spiel vermehrt die Qualität von Arbeit erhält. Allerdings werden nicht zwangsweise alle SpielerInnen irgendwann zu VielspielerInnen, viele erreichen dieses Stadium nie (siehe hierzu Nick Yees Player Life-Cycle: Yee 2007c).

### **1.3.3.2 Die Social Worlds Perspektive**

Das zweite Konzept bezieht sich auf Strauss' Social Worlds (Strauss 1978) und wird von Lehdonvirta (2008) als Ausweg aus dem virtuell-real-Dilemma vorgeschlagen. "According to Strauss, social worlds are 'universes of discourse' (Strauss, 1978: 121), the boundaries of which are set 'neither by territory nor formal membership but by the limits of effective communication' (Strauss, 1978: 199 [sic!]). In the social world perspective, social reality as a whole is seen as consisting of numerous social worlds of varying size which overlap, intersect and segment into sub-worlds. A typical individual belongs into several: e.g. their family, workplace, profession, hobby, religious community, drinking buddies. Worlds can be international or local, emergent or established, public or hidden, hierarchical or anarchic. On the other hand, the degree of authenticity of

one's membership and activities can be under constant debate and negotiation (Strauss, 1978: 123)." (Lehdonvirta 2008) Diese Beschreibung kann genauso für MMOGs gelten, wie für andere soziale Welten.

"From this perspective, EVE can be seen as a complete and independent social world that moreover hosts constellations of subworlds. This may not sound like a very interesting claim, until we realise that it places EVE in the same category as London's world of finance, the Judo world, or the world of game studies. From an individual's point of view, EVE's role in their life would thus be comparable to their professional world, neighbourhood or even extended family. Some of these other social worlds can of course involve some of the same people, activities, sites and technologies as the MMO, representing instances where the MMO social world intersects with another social world." (Lehdonvirta 2008) Dies würde vor allem dem Anspruch gerecht werden, die Perspektive der SpielerInnen ernst zu nehmen, für die das MMOG eine Subwelt unter vielen anderen im täglichen Leben ist. Denn "the same individuals are simultaneously part of numerous other social worlds, which shape their identity and condition their actions." (Lehdonvirta 2008) Und alle, die sich in einer Welt (oder Subwelt) befinden, sind mit deren Aktivitäten verbunden (vgl. Strauss 1978: 123). In diesem Fall wäre das die SpielerInnencommunity.

"Finally, the social world perspective highlights the fact that while notions such as commodities, social structures, norms, membership and politics can be identified over MMOs, they should not be considered 'virtual versions' or 'simulations' of 'real-world' phenomena. Firstly, they are not doppelgängers but entities in their own right, sui generis. Secondly, analogous phenomena exist in many other social worlds, whether computer-mediated or not." (Lehdonvirta 2008) Dieser Abschnitt macht deutlich, warum diese Perspektive für Lehdonvirta so attraktiv erscheint – sie ermöglicht es, Spielwelten ohne die vorhin ausführlich besprochene virtuell/real-Dichotomie zu betrachten.

Die beiden vorgestellten Konzepte haben durchaus ihre Vorteile und sind ohne Zweifel ein besserer theoretischer Ansatz, als Onlinewelten getrennt von der restlichen Welt zu denken. Mein Lösungsvorschlag ist jedoch ein dritter Weg, der speziell für die Fragestellungen dieser Studie hervorragend geeignet erscheint, aber auch für andere Erkenntnisinteressen gute Dienste in der theoretischen Betrachtung von Onlinewelten leisten kann: Erving Goffmans Rahmenanalyse.

### **1.3.4 Rahmenanalyse**

Die von Erving Goffman 1974 publizierte "Frame analysis" ist eines jener soziologischen Bücher, das weit über Disziplinergrenzen hinaus rezipiert worden ist. Auf Deutsch erstmals 1977 erschienen, wurde die Rahmenanalyse auch im deutschen Sprachraum viel beachtet. Dennoch erscheint sie in

Bezug auf aktuelle Themen manchmal vergessen, obwohl sie nach wie vor eine wunderbare Möglichkeit zur Analyse verschiedenster Phänomene bietet. Die Rahmenanalyse beschreibt ein soziologisches Konzept, mit dem man sich MMOGs theoretisch nähern kann und die mit einem Schlag Antworten auf zumindest zwei Debatten der Computer Game Studies liefern kann<sup>38</sup>.

Es gibt noch einen weiteren Grund, warum Goffman für diese Analyse ausgewählt wurde, nämlich um zu prüfen, ob ein 'klassischer' Soziologe aus dem 20. Jahrhundert etwas zum Verstehen von moderner Technologie beitragen kann. Dies hängt auch damit zusammen, dass bei so einem Dissertationsthema sehr schnell die Frage auftaucht, ob nicht Theorien aus dem Bereich der Science and Technology Studies (STS), der Techniksoziologie oder Actor Network Theory besser geeignet wären, um die vorliegenden Fragen zu bearbeiten. Meine Einschätzung lautet, dies wäre vielleicht der Fall, wenn die Fragestellung eine andere wäre. Da in der vorliegenden Arbeit der Fokus auf die Interaktionen gelegt wird, bietet die Rahmenanalyse einfach den geeigneteren Ansatz, um die Analysen durchzuführen, da die Rahmenanalyse die Möglichkeit bietet, die Interaktionen der SpielerInnen in WoW hinsichtlich der Besonderheiten zu analysieren, die der Rahmen MMOG herstellt. Mittels der Rahmenanalyse ist es möglich, zugleich die Struktur (das MMOG), wie auch die einzelnen Handlungen, sprich Interaktionen, in den Blick zu nehmen. "In Erving Goffman's Frame Analysis, the claim is made that social frameworks enable the people operating within them to understand actions of other participants. In addition, multiple social frameworks may be applied at one time, with different events, actions, and items of information fitting into the appropriate frame, and all frames taken together forming a structure within which a participant may make sense of a situation." (Wanenchak 2010)

#### *1.3.4.1 Einführung in die Rahmenanalyse*

Aufbauend auf Ideen von W.I. Thomas, William James, Alfred Schütz und Harold Garfinkel entwickelt Goffman den Begriff des 'Rahmens' als Organisationsprinzip für Ereignisse. Die Rahmenanalyse steht damit für die Analyse der Organisation der Erfahrung. (Vgl. Goffman 1993: 9-19)

---

<sup>38</sup> Ebenso wie für Fine ist es auch nicht das Anliegen dieser Dissertation Goffmans Rahmenanalyse anhand meiner Ethnografie zu explizieren, vielmehr soll sie als Perspektive dienen, um die gewonnenen Daten zu verstehen (vgl. Fine 2002: 183). So sollen durch den Ansatz der Rahmenanalyse nicht jene Fehler in der Analyse begangen werden, die vorhin durch die Debatten zu Dichotomie und Magic Circle beschrieben worden sind und ein Vokabular zur Verfügung gestellt werden, das dem Dilemma der Dichotomie entgeht. So liefert die Rahmenanalyse Begrifflichkeiten die als "metaphor" (Calleja 2007: 236) dienen und um Dinge benennen zu können, ohne in eine virtuell-real-Falle zu tappen. Dadurch können die Eigenheiten des Rahmens MMOG herausgearbeitet werden, ohne zu unterstellen, das MMOG sei etwas außerhalb der 'Realität', gehöre nicht zu unserem Alltagsleben u.dgl.

### 1.3.4.2 *Primäre Rahmen*

Erkennt man ein Ereignis, so lässt man die darauf folgende Reaktion von Rahmen oder Interpretationsschemata (meist unbewusst) bestimmen und zwar von primären Rahmen. So macht der primäre Rahmen einen sonst sinnlosen Aspekt einer Szene zu etwas Sinnvollem. "Primäre Rahmen können verschiedenen Organisationsgrad haben." (Goffman 1993: 31) Manche lassen sich als System von Gegenständen, Postulaten und Regeln darstellen, andere scheinen dagegen keine deutliche Gestalt zu haben und führen nur zu Verstehen, liefern Ansatz, Perspektive. Jeder primäre Rahmen ermöglicht Lokalisierung, Wahrnehmung, Identifikation und Benennung konkreter Vorkommnisse, die im Sinne des Rahmens definiert sind. Goffman unterscheidet zwei Arten von primären Rahmen, die natürlichen (z.B. die Witterung) und die sozialen (Handlungen von Menschen liegen vor, nicht bloße Ereignisse). Die primären Rahmen einer sozialen Gruppe bilden den Hauptbestandteil derer Kultur, vor allem hinsichtlich Verstehen und Deutungsmuster. (Vgl. Goffman 1993: 31-37)

### 1.3.4.3 *Keying (Modulation)*

Die dritte Kapitelüberschrift der deutschen Ausgabe "Moduln und Modulationen" ist leicht verwirrend und übersetzt auf etwas unglückliche Weise das was Goffman "keying" nennt, weswegen ich hier die englischen Begriffe verwenden werde. Was das genau bedeutet erklärt Goffman wie folgt: "Darunter verstehe ich das System von Konventionen wodurch eine bestimmte Tätigkeit, die bereits im Rahmen eines primären Rahmens sinnvoll ist, in etwas transformiert wird, das dieser Tätigkeit nachgebildet ist, von den Beteiligten aber als etwas ganz anderes gesehen wird." (Goffman 1993: 55)<sup>39</sup> Keyings sind den Beteiligten voll bewusst, sie haben Anfang und Ende. Die Tätigkeit selbst wird vielleicht nur geringfügig verändert, entscheidet aber was in den Augen der Beteiligten vor sich geht. So schreibt Goffman, dass für die Beteiligten das Spielen eines Kampfes und das Herumspielen mit einem Damestein weitgehend als das Gleiche erscheinen, aber als etwas gänzlich anderes als wenn der Kampf im Ernst ausgeführt würde. (Vgl. Goffman 1993: 57) Schon Kinder kennen den Unterschied zwischen einer ernst gemeinten Handlung und dem "so-Tun-als-ob", die eine offene Nachahmung ohne praktische Folgen darstellt und zum Zeitvertreib oder der Unterhaltung eingesetzt wird (vgl. Goffman 1993: 60).

---

<sup>39</sup> Fine führt das wie folgt aus: "By a 'key' Goffman means the 'set of conventions by which a given activity, one already meaningful in terms of some primary framework, is transformed into something patterned on this activity but seen by the participants to be something quite else' (Goffman 1974:43-44; see p. 45 for a more complete and formal definition)." (Fine 2002: 263)

Fine betrachtet in seinem beeindruckenden ethnografischen Werk (Fine 2002) *Pen and Paper* Rollenspiele, und versteht unter *up-keying* das Hinzufügen von Schichten zur Gamewelt und *down-keying* das Zurückkehren zum Primärrahmen der SpielerInnen oder eine Diskussion über Spielregeln. Fine meint, man sieht hier "interactants negotiating reality with each other" (Fine 2002: 200), eine Realität die sich in ständiger dynamischer Spannung befindet und Gegenstand von Veränderungen interpersonaler Definitionen ist. So kommt es auch immer wieder zu Ambiguitäten in der Interpretation von Ereignissen. Meint man jetzt den Charakter oder die/den SpielerIn, wenn man fragt: "Wie alt bist du?". (Vgl. Fine 2002: 200) Solche Verwirrungen können auch leicht in MMOGs entstehen, in denen oftmals nicht klar, worauf sich Aussagen beziehen.

Aber so ist es auch möglich, den Rahmen des Spiels in alltägliche Rahmen *up-zukeyen*<sup>40</sup>. Fine erzählt in diesem Zusammenhang das erheiternde Beispiel von RollenspielerInnen, die bei einem enttäuschenden Bankett kommentieren: "We should have brought along dungeon rations." (Fine 2002: 198) Solche Modulationen sind natürlich auch aus dem WoW-Umfeld geläufig, haben aber oftmals die Qualität von 'Insiderwitzen', da sie auf gemeinsam erlebte Vorfälle rekurrieren oder ein spezielles Wissen über das Spiel voraussetzen. So erzählte ich einem WoW-spielenden Studienkollegen von einem beruflichen Konflikt, an dem nach und nach das ganze Team beteiligt war. Er kommentierte dies damit, dass ich wohl von mehreren gleichzeitig die *Aggro* gezogen hätte. Meine Antwort lautete, dass das nichts ausmache, weil sie nicht Elite wären und ich es daher hinbekommen würde.

Eigentlich fällt es den SpielerInnen in der Regel sehr leicht, zwischen den einzelnen *Keyings* bzw. Rahmen zu unterscheiden: "Thus, rather than a player *up-keying* from daily life to a simulation, the player *up-keys* from daily life to the world of game rules and game structure, which is simply another frame (and the player might then very quickly *down-key* back to daily life if her mobile phone rings)." (Consalvo 2009: 415) Die Welt des Spiels wird also einfach zu einem anderen Rahmen, in dem andere Regeln gelten und andere Konventionen. Das ist nicht ungewöhnlich, denn solche *Keyings* kommen alltäglich vor und wir sind gewohnt damit umzugehen. "Players exist or understand 'reality' through recourse to various frames (their daily life, the game world, their characters' alleged knowledge and past) and move between those frames with fluidity and grace." (Consalvo 2009: 415) In anderen Worten fasst dies Detering noch einmal zusammen: "Goffman argues that we rely on socially acquired and shared conventions, 'frames', that define situations and organize what we should and shouldn't pay attention to, how to interpret events, and how to act and react appropriately in each situation. In the co-orienting interplay of the participants' beha-

---

<sup>40</sup> Turner nennt diese Fähigkeit völlig verschiedene Konzepte und Ideen zu kombinieren "conceptual blending", siehe hierzu: Thomas, Brown 2009: 48, der sich auf Turner, M. 1996. *The literary mind: The origins of thought and language*. New York: Oxford University Press bezieht.

vivors and interpretations, participants recognize, agree on and reproduce the 'right' frame of the situation. Frames can act or be 'layered' on frames. Such secondary frames Goffman calls 'keys', 'a set of conventions by which a given activity, one already meaningful in terms of some primary framework, is transformed into something patterned on this activity but seen by the participants to be something quite else' (ibid.: 43f.). Metacommunicative cues, so-called 'brackets', delineate the spatiotemporal boundaries of keys (think e.g. of the curtain opening or closing a theatre play or the word 'novel' on the cover of a novel)." (Deterding 2009a: 6)

#### **1.3.4.4 Täuschung (Fabrication)**

Täuschungen sind dazu da, andere zu einer falschen Vorstellung darüber zu bringen, was vor sich geht, was aus verschiedenen Motivationen und mit unterschiedlichen Zielen erfolgen kann. "A fabrication for Goffman involves the attempt by one party to induce another party to have a false understanding of what is going on (Goffman 1974:83), in essence a keying in which there is incomplete information and a closed awareness of context." (Fine 2002: 263) Täuschungen sind in MMOGs nicht sehr zentral, am häufigsten kommen womöglich Täuschungen vor um jemandes Treue oder Charakter auf die Probe zu stellen, da es kaum die Möglichkeit gibt, die Angaben von anderen SpielerInnen über die eigene Person zu überprüfen. (Vgl. Goffman 1993: 98-118) Dies beinhaltet einerseits den sogenannten 'Fake-Check', wobei es sich hier zumeist darum dreht, ob die Person tatsächlich die ist für die sie sich ausgibt. Aus früherer Forschung zu MUDs und Chatrooms sind Fälle bekannt, in denen mit sehr ausgeklügelten Fragen festgestellt werden sollte, ob eine weibliche Person auch tatsächlich weiblich ist oder eben ein 'Fake'. Andererseits soll in Gruppen wie Gilden überprüft werden können, ob Personen tatsächlich zuverlässig und vertrauenswürdig sind und wie versprochen wirklich der Gilde helfen, pünktlich zu Raids erscheinen und ihre zugeteilte Aufgabe bis zum Schluss erfüllen.

#### **1.3.4.5 Rahmenwechsel und parallele Rahmen**

Es gibt einen Verhaltensstrom, der in gewisser Weise gerahmt ist, aber daneben gibt es immer auch gleichzeitig andere Verhaltensarten und -ströme, die meist als Nebensächliches behandelt werden (vgl. Goffman 1993: 224). Beteiligte haben in der Regel überhaupt keine Probleme, zwischen diesen Rahmen mühelos hin und her zu wechseln oder Handlungen den richtigen Rahmen zuzuordnen: "gamers have little difficulty switching from fantasy to reality." (Fine 2002: 12) Diese Darstellung erscheint für andere Situationen vielleicht etwas vereinfacht, erinnert uns Goffman doch: "Das Verhältnis des Rahmens zur Umwelt, in die er eingebettet ist, ist kompliziert."



(Goffman 1993: 275) Der Rahmen hängt mit dem Individuum und der betreffenden Rolle, Eigenschaft oder Funktion zusammen (vgl. Goffman 1993: 297). Wie sich die Rolle speziell in MMOGs gestaltet, soll in Kapitel 3 genau analysiert werden.

Es ist wenig sinnvoll den Versuch zu unternehmen, eine Liste von Rahmen zu erstellen, die uns zur Verfügung stehen. Denn "Frames are embedded within frames" (Fine 2002: 185) und die Komplexität wird noch durch Keyings gesteigert. Spiele sind wie jede Aktivität zuallererst im primären Rahmen verankert. In zweiter Hinsicht müssen sich SpielerInnen mit dem Spielkontext befassen, wodurch ihre Handlungen durch Regeln beschränkt sind. Und schließlich ist die Spielwelt auch noch in der Form gekeyed, dass SpielerInnen nicht nur ihren Charakter manipulieren, sondern ihre Charaktere auch sein können. Das bedeutet eine Trennung zwischen SpielerInnen- und Charakteridentität. Jeder dieser drei Rahmen hat eine eigene Struktur und eigene Bedeutung. (Vgl. Fine 2002: 186) Diesen Punkt verdeutlicht Crawford: "Gary Alan Fine (1983) takes Goffman's ideas and specifically applies these to the study of table-top role playing games and their players. Fine clearly demonstrates how fantasy gamers employ (at least) three frameworks. These are, a primary ('commonsense') understanding of themselves and their situation in a wider social context. A secondary frame, which identifies them as players of a game. And a third frame, which locates them as fantasy characters within a game. With, each level governed by particular rules and appropriate patterns of behaviour." (Crawford 2009) Wanenchak bestätigt dies auch noch für ein anderes MMOG: "Frames are vital to understanding the structure of Tabula Rasa's gameworld. Indeed, frames allow players to engage with the gameworld in such a way that their narrative construction and interactions become sensible to themselves and to each other. Most obviously, there exist the two frames that establish the separation between character and player. One single encounter can take place with different aspects of it referring to different frames, with characters interacting within a thread in one, and players interacting in another frame, talking about the thread outside of gameplay. Within the game itself, each concurrent thread can be understood as its own frame, self-contained and not necessarily overlapping with any other thread/frame without special provision being made, or the occurrence of a breakage in frame. Frames are important for making sense of the various types of communication that occur within and without the game." (Wanenchak 2010)

Rahmen sind zudem unterschiedlich stabil. So kann ein/e SpionIn den Rahmen nicht ohne Gefährdung wechseln, in Spielen wird der Rahmen jedoch laufend gewechselt, wobei wie schon erwähnt "frame switching poses no substantial problem for participants." (Fine 2002: 196) Je spannender die Ereignisse im Spielrahmen sind oder je mehr Konzentration sie erfordern, umso leichter können sich die SpielerInnen vertiefen und andere Rahmen vergessen. Dies streicht die freiwillige Natur dieses Rahmens heraus und durch den fehlenden Zwang im Rahmen zu

verbleiben, wird deutlich, dass diese Art von Rahmen eher wahrscheinlich gekeyed werden, wenn das auch eine Frage gradueller Abstufungen ist. So ist es bei spielbezogenen Rahmen möglich, nebenbei noch etwas anderes zu tun oder von Ereignissen außerhalb des Rahmens unterbrochen zu werden. (Vgl. Fine 2002: 196-197) So erzählt Taylor von SpielerInnen, die während einer sehr repetitiven Spielphase, dem sogenannten 'grinden', fernsehen oder ein Buch lesen (vgl. Taylor 2003: 308). Mein Interviewpartner "Florian" hat mir von einem Pärchen berichtet, das während Pausen in langen Instanzen Schach gespielt hat und dies für alle über VoIP hörbar kommentierten.

Der Umstand, dass der Wechsel zwischen den Rahmen sehr einfach erfolgt, ist gerade für die Erfahrungen in MMOGs so bedeutsam. "Each frame represents a modality of meaning through which the role-playing experience is interpreted and performed. Players switch between frames rapidly and fluidly." (Calleja 2007: 237) Wie auch bei anderen sozialen Welten wie beispielsweise dem Theaterspielen produzieren Spielwelten eine Fantasiewelt, abgegrenzt zur Alltagswelt, und alle TeilnehmerInnen an Spielwelten klammern die Alltagswelt in gewisser Weise aus der Spielwelt aus. (Vgl. Fine 2002: 183) Dringen jedoch Teile der Alltagswelt in das Spiel ein, so wird das ohne Schwierigkeit in das Spiel integriert. Hinzu kommt, dass jede Spielwelt regelt, was als real anzusehen ist, und wie dies innerhalb des Fantasierahmens als real zu behandeln ist (vgl. Fine 2002: 183). Ein Beispiel aus WoW ist der Einsatz zweier verfeindeter Fraktionen (das Was), mitsamt der Austragung des Konfliktes auf einem Schlachtfeld (das Wie).

Fine beschreibt ausführlich, wie durch die Interpretation von Interaktionen auf den richtigen Rahmen geschlossen wird und inwiefern während des Rollenspiels der Rahmenwechsel von Bedeutung ist: "The fact that individuals engage in a variety of different activities, some of which are keyed from their primary frameworks, such as teasing or storytelling, suggests that the issue of frame oscillations is of general relevance. During fantasy gaming movement among frames occurs rapidly, with participants able to operate on several levels nearly simultaneously. The proper frame in which to interpret any action or utterance is acquired through interpreting ongoing interaction. Simultaneous orientation to several frames can occur with little confusion between levels, and the ambiguity that occurs can be easily clarified. Although the world is a complex arena in terms of the potential range of possible meanings, human skill in judging meaning from context is typically sophisticated enough to ensure smooth interaction. Gaming provides a notably complex example of the clash of meaning systems, but the issues raised by this game can be generalized to mundane experiences." (Fine 2002: 240) Menschen sind auch aus anderen Kontexten gewohnt reibunglose Interaktionen zu sichern. Bei Rollenspielen wird ganz deutlich sichtbar, welche Leistungen hier vollbracht werden, um keine Verwirrung durch die vielen möglichen Bedeutungen und Rahmen aufkommen zu lassen.

Goffman beschreibt noch ein weiteres Phänomen, das man Rahmenbruch nennt: "Goffman also outlines some of the mechanisms for dealing with misunderstandings and mistakes by claiming that when actions cannot be made sense of, rules must be in place to enable participants to deal with 'slippage and looseness,' or, as he also terms it, 'breaking frame.'" (Wanenchak 2010) So ist nicht in jeder Situation von vornherein klar, welche Perspektive eingenommen wird, welcher Rahmen gerade der aktive ist auf den man sich bezieht. Dies kann zu Verwirrungen und peinlichen Situationen führen, die man in der Interaktion normaler Weise vermeiden möchte. Dies wird meist durch Kommunikation aufgelöst, worauf Fine bereits in seinem Buch hinweist. "Fine also mentions that interpreting how a frame must be used can sometimes be problematic, leading to mistakes and inconsistencies in game narrative that can be resolved through communication and clarification between players." (Wanenchak 2010) Gerade in Bezug auf das Spiel kann es eben häufig zu solchen Missverständnissen kommen. "These ambiguities are resolved quickly, because the speaker will typically provide a corrective account (Goffman 1974, p.480) which has the effect of protecting the other from embarrassment as well as gaining the information originally desired. Indeed, if such a corrective is not given, it may well be impossible to know that a misframing has occurred (p.201)." (Wanenchak 2010) "At every specific point in time and for every utterance or action, only one frame is active." (Pargman, Jakobsson 2008: 238) Missverständnisse über den richtigen Rahmen lösen oft Heiterkeit aus, aber prinzipiell sind die Menschen sehr geschickt und erfahren darin, den richtigen Rahmen auszumachen, der gerade aktiv ist. Man kann auch ohne andere zu verwirren in einer Gamediskussion um Spawnpunkte sagen, man muss aufs Klo. (Vgl. Pargman, Jakobsson 2008: 238) "The active frame is the frame that answers the implicit question 'what is going on here?' (Goffman 1974:8)" (Pargman, Jakobsson 2008: 238)

Einen Kritikpunkt nennt Fine, der es erschwert mit Goffmans Buch zur Rahmenanalyse zu arbeiten: "its insistent shifting of examples" (Fine 2002: 183). Dadurch wird es einem kaum möglich, genug über eine soziale Welt zu erfahren um die Dynamik der in sie eingebetteten Rahmen wirklich verstehen zu können, und die Dynamik des 'keying' in diesem Erfahrungsraum nachzuvollziehen. "Of course, Goffman and frame analysis is not without its limitations. For instance, Goffman does not see frames as created by specific social actors, but rather as pre-existing schema which they simply employ. This is largely due to Goffman's interest in more micro-level social phenomenon such as social interactions. Hence, Goffman needs to be applied in context, and with an understanding of what his focus and aims were." (Crawford 2009) Dies geschieht wenn man die Rahmenanalyse auf den MMOG-Kontext bezieht, wodurch es möglich wird die Interaktionsweisen im Spiel in den Blick zu nehmen.

#### 1.3.4.6 Vorteile der Rahmenanalyse

In der Literatur findet man einiges an Hinweisen, inwiefern sich die Rahmenanalyse für MMOGs eignet, was nun kurz dargestellt werden soll.

Garry Crawford (2009) erklärt, warum die Rahmenanalyse für diese Analyse von MMOGs als so günstig erscheint, "as frame analysis can locate patterns of play within a wider social and theoretical context." (Crawford 2009) Weiter schreibt er: "The real usefulness of frame analysis, is that this theoretical tool, unlike the magic circle, puzzle piece or similar ideas, locates debate within a wider sociological framework." (Crawford 2009) Somit erscheint sie für die Soziologie so etwas wie die erste Wahl, und trotzdem wird die Rahmenanalyse sehr wenig genutzt. "Put simply, a frame is what allows the participants in any particular situation to understand 'what is going on here?' — it is the rules, the norms, the expectations, the possible roles, and so forth, which are available to the social actors to make sense of any given situation or encounter." Regeln, Normen, Verhaltenserwartungen, Rollen haben die Soziologie immer schon beschäftigt und stehen auch in dieser Arbeit im Mittelpunkt, da diese Rollen, Normen usw. in den Interaktionen im MMOG ausgehandelt werden. "Though one may assume that *anything* is possible within a given social encounter, Goffman argues that this is not the case. Social interaction works on the basis of shared expectations, accepted roles, patterns of behaviour, codes of interaction and so forth — they are quite clearly structured. Social actors are like players of a card game, drawing from an already set and ordered deck of options (Goffman 1961: 25)." (Crawford 2009, Hervorhebung im Original) Dies macht erneut den Unterschied zum Magic Circle-Konzept deutlich: "But the key here, is that Goffman is always emphasising, and never missing out, other frames and the interplays between them." (Crawford 2009) Das Verhältnis zwischen Spielwelt und restlicher Welt wird wie folgt verstanden: "For Fine, though the game world may (to some degree) be bracketed from wider social frameworks, it is not separate, but rather embedded within them. For example, Fine highlights that it is impossible to escape the fact that the fantasy world of role-playing games is one structured and understood through the gamers' contemporary western knowledge, morals, language and so forth. It is a bracketed world, but one constructed from the building blocks of the social and natural world in which it is located." (Crawford 2009, Hervorhebung im Original)

MMOGs sind also Teil des sozialen Lebens, sie bieten den Partizipierenden die Möglichkeit sozialer Beziehungen, die sich nicht auf den Rahmen des MMOGs beschränken müssen. "This applies extremely well to the concept of a game, where interaction and focus can exist on several different levels, with players focusing on and interacting through the game, as well as directly with each other outside of the world of the game." (Wanenchak 2010) Damit wird erneut der Nutzen von Goffmans Ideen für die Computer Game Studies deutlich: "The fact that frames are everywhere, high-

lights the particular usefulness of Goffman to games studies. As this locates gameplay within a wider social context, and understands this as just one form of social encounter. And hence, the membrane around gaming, becomes truly permeable, as we understand what is outside of it —and we can therefore look for similarities, differences and influences relating to other social frames, which we have the tools to similarly understand." (Crawford 2009) Diesen Vorteil der Rahmenanalyse unterstreicht Consalvo ebenfalls: "So, rather than seeing a boundary break or simply being 'inside' or 'outside' a magic circle, by conceptualizing gamer activity as movements between frames, we can better capture and study the complexities of MMO gameplay." (Consalvo 2009: 415)

Auch wenn Fine über Pen and Paper Rollenspiele schreibt, so ist es durchaus möglich seine Erkenntnisse auf MMOGs zu übertragen. "Roleplaying games of the variety that Fine examines are not confined to the tabletop, however: they can be found on the internet in the form of text based Multiple User Dungeons (MUDs), worlds constructed through textual description in which players interact through a variety of characters." (Wanenchak 2010) Von den MUDs ist es zu den MMOGs, die eine grafische Oberfläche bieten, kein weiter Schritt mehr. "Therefore, both MUDs and MMORPGs have their roots in the world of tabletop RPGs, and all three are games containing an explicitly social component. Barton writes of MUDs: '[I]t seems safe to say that the appeal of the game is more about interacting with other players than roaming about the countryside killing things' (2008, p.40). He further claims that the purpose of the game changes for a gamer over time as they become more entrained with the gameworld, putting more of themselves into it." (Wanenchak 2010) Diese Entwicklung kann sich in vielerlei Formen ausgestalten. So geht es für viele nach einiger Zeit immer weniger um das Spiel, als viel mehr um die Menschen mit denen man spielt. Andere wiederum wollen jeden Winkel der Onlinewelt erkunden, oder möglichst rasch gewisse Ziele erreichen. Spielmotivationen sind zahlreich und unterschiedlich wie die SpielerInnen selbst. Einen guten Einblick in die Motivation von SpielerInnen gibt Yee (2002, 2005a, 2005b). Dass sich Motivationen im zeitlichen Verlauf des Spiels verändern können diskutiert Yee in seinem Artikel zum Player Life Cycle (2007c). Dies fasst Barton wie folgt zusammen: "In my own extensive experience playing MUDs throughout the mid-1990s, I saw the pattern repeated many times. First, players are obsessed...with finding the best equipment, fighting monsters, gaining levels, and rising in rank. Eventually, though, they are drawn into parties of other adventurers, where they not only pool their resources to fight bigger battles but also make friends. Inevitably, the player will spend more time socializing with these friends, or role-playing, than going on quests or earning experience points (2008, p.42)." (Wanenchak 2010)

Ein weiterer Forscher, der sich mit der Rahmenanalyse auseinander gesetzt hat, ist Sebastian Deterding, der einen interessanten Artikel dazu verfasst hat: "The paper suggests to theorize video gaming as a 'frame', a social convention consisting of mutual expectations organizing our experience

and behavior in relation to a specific type of situation. The shared 'framing' of a situation is stabilized via the self-correcting interplay of attention (what 'belongs to' the situation and therefore should be attended to), interpretation (what the phenomena attended to mean) and action (how to act and react appropriately in relation to the situation and meaning of what is attended to) between the participants. The 'boundary' of a frame is effectively determined by the 'joint focus of attention' of the participants, supported by metacommunicative cues ('brackets') that mark the spatial and temporal beginnings and ends of the situation." (Deterding 2009b)

Der Rahmen des MMOG wird oft als eigenes kulturelles System gesehen, was Deterding unterstützt: "The 'video game frame' belongs to the culture of a group; therefore, it differs from culture to culture and evolves over time. With different genres, games and communities, specific variations of the video game frame might develop. Individuals acquire the video game frame of their culture during socialization and reproduce it during a gameplay situation by the mentioned co-orienting interplay of attention, interpretation and action of all participants." (Deterding 2009b)

"Im Computerbereich gibt es viele Spezialkulturen, wobei die Empathie für den Computer nur die Folie ist auf deren Hintergrund sich sehr unterschiedliche Verwendungsformen mit spezifischen Bedeutungshorizonten generieren. Mit Goffmann könnte man von einer spezialkulturellen 'Computer-Rahmung' sprechen, die in ständig neue Formen der Differenzierung mündet." (Wetzstein et al. 1995: 14)

Schließlich führt Deterding weiter die Vorteile der Rahmenanalyse für eine soziologische Untersuchung von Computerspielen aus: "Finally, the paper will argue that four qualities set frame analysis apart from comparable approaches in game studies and sociology: First is the comprehensiveness and principled way in which it analyzed and included the role of metacommunicative signs ('brackets'), the ability of multiple frames to be nested or layered, people's ability to situationally add or subtract frames ('upkeying' or 'downkeying'), to differently frame the same situation and thus misunderstand or deceive each other in regard to the current 'real' frame (dubbed 'fabrications')." (Deterding 2009b)

Aber nicht nur Goffmans Buch zur Rahmenanalyse liefert wichtige Hinweise wie diese Konzepte zu verstehen und anzuwenden sind. "Goffman focuses on some of the same themes of Frame Analysis in his essay on gameplay, 'Fun in Games.' He discusses the ways in which players in a game disattend information that exists outside the game and does not directly affect it, such as the 'esthetic, sentimental, or monetary value of the equipment employed' (1961, p.19), under what he calls 'rules of irrelevance.' He claims that games order presently occurring events into a frame, which determines how all events within that frame will be understood. Finally, Goffman explains how any 'irrelevant' matter existing outside the frame which serves as a distraction to the game participants

may be integrated into the focused interaction in such a way that it will not be a source of embarrassment or disruption to any of the participants. Goffman accords these integrations of distracting events the more widely understood terms of 'charm, tact, or presence of mind' (1961, p.48)." (Wanenchak 2010)

In seinem Werk "Wir alle spielen Theater" (Goffman 1997) findet man weitere Hinweise zum Verstehen von Rahmen, auf das sich auch Pargman und Jakobsson beziehen: "The suggestion here is to adopt the much more flexible idea of frames-within-frames when thinking about the gaming situation. The ordinary life frame (also called primary framework) is the baseline for any and all activities. However, in many cases, we establish, enter and maintain subframes that redefine the situation at hand." (Pargman, Jakobsson 2008: 237) Wir switchen auch die Rollen ständig, die wir einnehmen: Mutter, Ehefrau, Kundin in einem Geschäft, Universitätslektorin usw. "In all of these roles, one tries to fulfil the expectations of their 'audience' as best they can (Goffman, 1959)." (Pargman, Jakobsson 2008: 237) Thiedeke drückt das so aus: "Man gehört hier vielen Teilsystemen zugleich an, was sich in mannigfaltigen Rollen-Sets (Merton) ausdrückt. So kann ich zugleich Vater, Sohn, Betriebsratsvorsitzender, Konsument, Wähler und Geliebter sein, um nur eine Auswahl anzusprechen." (Thiedeke 2010: 21, zur selben Thematik siehe auch: Coser 1999: 60-62 und Dahrendorf 1971). Hierzu äußert sich auch Goffman, der ausführt, dass Rollenverhalten durch einen Kreis direkter sozialer Situationen mit RollenpartnerInnen geschieht, also relevanten Bezugspersonen. Die verschiedenen RollenpartnerInnen oder Rollenbeziehungen werden neuerdings als Rollensatz (Mertons Role Set) bezeichnet. Der Rollensatz einer Ärztin wäre beispielsweise: Beziehungen zu KollegInnen, Schwestern, PatientInnen, Krankenhausverwaltung. Die Über-Rolle zerfällt in Rollensegmente oder Unterrollen, von denen jede mit besonderer Art von RollenpartnerIn zu tun hat. (Vgl. Goffman 1973: 95-96) Diese Ideen finden sich auch bei Peter L. Berger (in: Berger, Peter L.: Invitation to Sociology. A Humanistic Perspective. New York: Anchor, 1963, S.98) wieder, der die Ansicht vertritt, die verschiedenen Ichs der unterschiedlichen sozialen Rollen die wir spielen, sind nicht nur Masken, sondern Persönlichkeiten mit denen uns viel verbindet. "Je länger wir eine bestimmte Rolle spielen, desto echter erscheint sie, nicht nur unseren Zuschauern, sondern auch uns selbst." (Meyrowitz 1990: 77) Als Beispiel führt er an: jemand unterrichtet zum ersten Mal und wird erst allmählich zur/m LehrerIn. Wie auch Berger feststellt: "ist es sehr schwierig, in dieser Welt etwas vorzugeben. Normalerweise werden wir das, was wir darstellen." (Meyrowitz 1990: 78) Das Wechseln der Rollen erscheint genauso einfach wie der Wechsel der Rahmen. "There is nothing magical about switching between these roles It is something we do all the time and can be done literally at the blink of an eye." (Pargman, Jakobsson 2008: 238)

### 1.3.5 Problemstellungen

Vor dem Hintergrund des bisher Gesagten sollen nun die Problemstellungen dieser Dissertation expliziert werden.

- 1 Welche konkreten Handlungsprobleme müssen in MMOGs von den AkteurInnen gelöst werden?
- 2 Welche Regeln gibt es, und wie unterscheiden sich diese von vergleichbaren Handlungsstrukturen bzw. Offlineinteraktionen?
- 3 Welche Formen von Interaktionen treten in diesem Online-Rollenspiel auf? Wie werden diese durch den Rahmen des Spiels strukturiert?
- 4 Entsteht eine eigene Interaktionsordnung in MMOGs?
- 5 Was ist der soziologische Kern, die Struktur solcher Spiele?
- 6 Welche Eigenheiten des Rahmens erklären die Attraktivität von MMOGs?

Ziel ist es, hinsichtlich dieser Fragen eine detaillierte, "dichte Beschreibung" (Geertz 1983) von den Interaktionen zu erstellen, um somit das Phänomen MMOG als sozialer Ort besser verstehen zu lernen. Die Beschreibung findet sich in der materialen Analyse in Kapitel 3. Zum Schluss werden die Problemstellungen in Kapitel 4 ausführlich beantwortet.



# 2 Kapitel 2 - Methoden

## 2.1 Ein ethnografischer Zugang

*"My response is that since people find virtual worlds meaningful sites for social action, cultures in virtual worlds exist whether we like it or not; our task as ethnographers is to study them." (Boellstorff 2008: 62)*

Meinem Forschungsdesign liegt ein ethnografischer Zugang zu Grunde. Schon durch meine Masterarbeit mit dem ethnografischen Zugangs vertraut (Rabler 2010), fiel die Wahl erneut auf diese Herangehensweise, da sie als ein sehr 'natürlicher' Weg erscheint, um sich dem Feld eines MMOGs zu nähern und die zuvor beschriebenen Problemstellungen zu beantworten. Dieser Zugang bildet sich auch in der Datensammlung ab, die unterschiedliche Quellen und Datenmaterialien für die Analyse heranzieht.

Betritt man das erste Mal eine Spielwelt wie *Azeroth*<sup>41</sup>, fühlt man sich beinahe so, als betrete man ein fremdes Land mit fremden Sitten, einer fremden Sprache, einer gänzlich fremden Kultur. Williams spricht sogar von einem Immigrationsprozess, den man als ForscherIn durchlaufen muss, bevor man mit der Arbeit beginnen kann (vgl. Williams 2007: 13), Marotzki prägt hierzu den Begriff "Kulturraum Internet" (Marotzki 2003) und Hemminger identifiziert ein "feeling of strangeness" (Hemminger 2009: 76). Ethnografie ist die Methode, die benutzt wird, um Kultur zu studieren (vgl. Boellstorff 2008: 66). Damit soll verdeutlicht werden, dass Online-Umgebungen als eigenständige kulturelle Kontexte betrachtet werden. Diese Ansicht wird von vielen AutorInnen geteilt (Bittarello 2008: 257), eine Auflistung findet sich bei (Williams 2007: 6). Aber hier ist eine feine Unterscheidung notwendig, Boellstorff schreibt: "I speak of 'culture in virtual worlds' rather than 'virtual culture' to underscore how cultures in virtual worlds are simply new, 'highly particular' forms of culture. (Boellstorff 2008: 66). Außerdem verweist dies auf eine Argumentation, der wir uns an anderer Stelle (1.3.2) genauer widmen werden, nämlich jener, wie virtuelle Umgebungen theoretisch verstanden bzw. missverstanden werden und was daran problematisch ist.

---

<sup>41</sup> Azeroth ist der Name jener Gebiete des Warcraft-Universums, in denen sich die SpielerInnen der World of Warcraft hauptsächlich aufhalten (vgl. <http://www.wow-europe.com/de/info/encyclopedia/327.xml>, Zugriff 27.01.2010). Zusätzlich sind noch die Scherbenwelt und Nordend beispielbar.

"The sociocultural practice of gaming has taken a giant leap out of the cultural closet." (Enevold, Hagström 2009: 1) Dieses Gefühl gewinnt man eher nicht, wenn man sich mit der medialen (und manchmal auch akademischen) Meinung zu Kultur von digitalen Spielen auseinandersetzt: Spiele sind keine Form von Kultur, sie sind Zeitverschwendung und nicht ernst zu nehmen. Solche Ansichten strafen Millionen Menschen Lügen, die Games für sich entdeckt haben und sich tagtäglich damit beschäftigen. Meine Position ist jene: "As gaming these days is taking a more and more prominent place as a pastime not only for children but also adults, across cultures and income brackets, it becomes imperative to study." (Enevold, Hagström 2009: 1) Nicht nur die Soziologie, sondern auch einige andere Disziplinen untersuchen dieses Phänomen und verstehen die Games als "an everyday practice with great social, cultural and economic impact" (Enevold, Hagström 2009: 1). Der soziale und kulturelle Einfluss ist zentrales Thema dieser Arbeit, die sich mit den Interaktionen der SpielerInnen beschäftigt. Die ökonomische Bedeutung wird an Zahlen deutlich die zeigen, dass die Computerspielindustrie die Einnahmen von Hollywood längst überflügelt hat (vgl. Raessens 2006: 53) und die SpielerInnenzahlen ständig im Wachsen begriffen sind (wie schon in Kapitel 1 berichtet). Die Verbreitung von MMOGs ist ebenfalls beeindruckend. Der Markt ist unüberschaubar und wächst. Es gibt weltweit wohl hunderte MMOGs, SpielerInnenzahlen können nur geschätzt werden, da viele SpielerInnen bei mehreren MMOGs angemeldet sind und die Geschäftsmodelle stark variieren. Einige verlangen wie WoW eine monatliche Abo- oder Subskriptionsgebühr, andere bieten das Spiel 'Free-to-Play' (F2P) an und finanzieren sich über Item Shops und dazu gibt es noch alle denkbaren Mischformen. Die F2P-Games nennen oftmals die Anzahl der angemeldeten Accounts, die aber nicht mit der Zahl der aktiven Spielenden ident ist. Sicher ist jedoch, dass alleine WoW über 11 Millionen Menschen weltweit spielen, MMOGCharts für das Jahr 2008 von insgesamt 16 Mio Subskriptionen spricht (Woodcock 2004, <http://www.mmogchart.com/Chart4.html>; Zugriff 14.04.2011), F2P noch nicht eingerechnet, Tendenz steigend. Dennoch werden Games häufig noch skeptisch beäugt, nicht immer gilt: "Online game practices have also altered the common view of gaming as a solitary, asocial activity." (Enevold, Hagström 2009: 2) Hingegen bemerkt man oft die Haltung: "Videogames, as games in general, are still socially evaluated as non-productive, notwithstanding the amount of money and enterprises they mobilize." (Roig et al. 2009: 100) Spiele wurden lang auch als "Low Culture Trash" verunglimpft (vgl. Aarseth 2006: 22 und Aarseth 2005: 6). Aber zu Klischees habe ich bereits an anderer Stelle geschrieben (Rabler 2010: 98-101). Roig et al. (2009) halten dem entgegen, dass dadurch zwei soziale Praktiken ignoriert werden, mit denen Gamer beschäftigt sind: "constructing communities through play" (Roig et al. 2009: 100) und "they have a social role in the production and reproduction of symbolic worlds" (Roig et al. 2009: 100). Schon allein aus diesen Gründen kommen sie zu dem Schluss: "Thus, videogames must be taken seriously." (Roig et al. 2009: 100) Denn diese sind "not a simple channel through which cultural symbols circulate, they are part of the very cultural system." (Roig et al. 2009: 100-101)

Auch im deutschsprachigen Raum gibt es Beiträge zu dieser Diskussion. "Da das Spielen in den meisten Fällen als unnütze Handlung degradiert und mit Arbeit oder mit 'sinnvolleren' Tätigkeiten verglichen wird, wird eben diese kulturelle Dimension des Spiels oft übersehen." (Mitgutsch, Rosenstingl 2008: 2) Mitgutsch und Rosenstingl meinen, Spiele werden im öffentlichen Diskurs nicht in ihrer kulturellen oder ludischen Dimension erfasst, sondern nur auf ihre mediale Wirkung reduziert. "Statt das Spielen von digitalen Spielen als bedeutsames kulturelles Phänomen unserer Zeit sowohl grundlegend als auch kritisch zu erörtern, wird der Fokus mehrheitlich auf die Wirkung der Spiele oder die Problematik der Medienrezeption gerichtet." (Mitgutsch, Rosenstingl 2008: 2) Das Ergebnis ist unreflektierte Überschätzung oder kategorische Ablehnung. (Vgl. Mitgutsch, Rosenstingl 2008: 2)

Taylor äußert sich ebenfalls zum Begriff der Unterhaltung und zeigt gleichzeitig noch einen anderen Aspekt auf: "The common framing of games as 'simply entertainment' often obscures the ways they act as key cultural sites in which forgoing participation may have real costs." (Taylor 2009a: 135) Sie spielt damit drauf an dass manchmal "the desire to participate can be quite strong and even can form a social imperative." (Taylor 2009a: 135) Diese Beobachtung weist auf den besonderen sozialen Charakter von MMOGs hin.

Als Neuling stößt man schnell auf Dinge, die einem zeigen, dass es in Onlinewelten bestimmte Regeln, Normen, Gebräuche gibt, die man erst kennen und erlernen muss, um sich nicht als 'Noob' (abwertende Bezeichnung für Neulinge) zu outen, und somit weniger freundliche Behandlung erfahren (vgl. Rabler 2010: 110). Außerdem stelle ich als Forscherin, wenn ich das Feld nicht ausreichend verstehe, womöglich Fragen, die den Erfahrungen der SpielerInnen gar nicht entsprechen oder irrelevant erscheinen (vgl. Williams 2005: 459). Daraus folgt: nur wenn ich die Konventionen des Feldes kenne, in dem ich als Forscherin tätig bin, ist es mir möglich völlig am Geschehen teilzunehmen und die Eigenheiten des Feldes zu erfassen. Dies trifft nicht nur auf Onlineumgebungen zu (vgl. Williams 2007: 15). Aber gerade hier wird nach wie vor sehr viel Forschung offline statt online durchgeführt, was zu berechtigter Kritik führt (vgl. Garcia et al. 2009: 53). Denn leider gewinnt man immer wieder den Eindruck, dass ForscherInnen sich nicht entsprechendes Fachwissen aneignen, bevor sie über MMOGs oder andere Onlinephänomene publizieren. Viele nehmen sich nicht die notwendige Zeit, um längerfristig am Geschehen im Feld teilzunehmen, was gerade ethnografische Forschung auszeichnet. In einem engeren methodologischen Sinn bedeutet ethnographischer Zugang aber einen Weg, der auf einem "long-term and multifaceted engagement with a social setting" (Miller, Slater 2000: 21) beruht. "We assume ethnography means a long-term involvement amongst people, through a variety of methods, such that any one aspect of their lives can be properly contextualized in others." (Miller, Slater 2000: 21) So ein Forschungsansatz, bei dem die/der ForscherIn dem Feld nahe ist, wurde auch wiederholt von VertreterInnen des Symbolischen Interaktionismus gefordert, zu dem sich das

vorliegende Dissertationsvorhaben durch die Fragestellung und theoretische Verortung in gewisser Nähe stellt. Taylor beschreibt in ihrer beachtenswerten Monografie über EverQuest wie sie gearbeitet hat, dass sie in einigen Gilden war, viele Leute und FreundInnen das Spiel verlassen und wiederkommen gesehen hat und viele Veränderungen am Spiel miterlebt hat. "This work is a product of that engagement, a product of a qualitative approach in which the researcher immerses herself in a culture and lives, talks, and works with and among the community members for a stretch of time. I want to make a strong case for the role of this method, and of ethnography, participant observation, and interviewing, in understanding the richness of spaces like *EverQuest*." (Taylor 2009a: 16, Hervorhebung im Original)

Ziel jeder ethnografischen Forschung ist schon bei Geertz, die Perspektive der Untersuchten in den Mittelpunkt zu rücken, eine Beziehung zu ihnen herzustellen und durch Auswahl von InformantInnen, Transkription von Texten, Niederschrift von Genealogien, Kartografieren von Feldern, Führen eines Tagebuchs usw. zu einer "dichten Beschreibung" (Geertz 1983) zu gelangen, um dann in der Analyse Bedeutungsstrukturen herauszuarbeiten. Darum stellt die Onlineforschung immer stärker auf das "Gesamtleben" (Marotzki 2008: 7) von virtuellen Communities ab, um "kulturellen Praktiken in ihrem Zusammenspiel" (Marotzki 2008: 7) besser erforschen zu können. Dieses Ziel verfolgt auch die vorliegende Arbeit, die Interaktionen der SpielerInnen als zentralen Teil des Gesamtlebens der Community auffasst, die bedeutend das Erleben eines MMOGs ausmachen. Mit Malinowski: "The final goal (...) is to grasp the native's point of view, his relation to life, to realise his vision of his world." (Malinowski 1961: 25)

Marotzki (2003: 150-153) unterscheidet verschiedene Forschungsfoki in der Online-Ethnografie, nämlich Offline (Mediengebrauch), Online (internetinternes Nutzungsverhalten) und Online-Offline (Verhältnis zur Lebenswelt, Wirkungsforschung), wobei je nach Fokus andere Forschungsfragen im Mittelpunkt stehen. Er verweist auf jene Position, wie sie u.a. von Miller, Slater (2000) vertreten wird, die eine Trennung von virtueller und realer Welt zurückweist. Miller und Slater betonen, dass das Internet für die Leute ein wichtiger Teil des Alltagslebens ist, nicht abseits davon (vgl. Miller, Slater 2000: 7). Online-Ethnographie bedient sich nach Marotzki des Online Fokus. "Virtuelle Communities sind neue kulturelle Räume. Es bleibt eine Aufgabe der Forschung, in den nächsten Jahren genauer herauszufinden, wie diese kulturellen Räume strukturiert und welcher Art die kulturellen Praktiken sind." (Marotzki 2003: 163) Dieser Ansatz wird auch in der vorliegenden Studie verfolgt. Dazu ist es notwendig, selbst in die Onlineumgebung einzutauchen und die SpielerInnen vor Ort zu beobachten. "Typically ethnography involves observation of a group of people in their natural environment and description of one or more aspects of group life. Such descriptions are called to develop insights into group life and to understand and appreciate various forms and facets of culture." (Rybas, Gajjala 2007)

Der ethnografische Zugang ist also sehr gut geeignet, um ein Phänomen wie MMOGs zu erforschen. MMOGs sind wie schon erwähnt immer weiter verbreitet und dennoch nach wie vor für sehr viele Menschen eine große Unbekannte. Mein Beitrag soll nicht nur der akademischen Forderung nach mehr Wissen über Interaktionen in MMOGs nachkommen, sondern auch interessierten Personen die Möglichkeit bieten, einen tiefen Einblick in diese 'fremde Kultur' bieten, die obwohl doch ganz nah, für viele unerreichbar fern ist. "Ethnographic research has the benefit of understanding true depth and context—something never fully captured by survey or experimental methods." (Williams et al. 2006: 342) Die Frage der konkreten Methoden wird gleich im Anschluss geklärt werden.

Gary Alan Fine hat in seiner Ethnografie "Shared Fantasy" über Pen and Paper Rollenspiele beschrieben, wie er als "full participant" (Fine 2002: 4) vor ähnlichen methodischen Herausforderungen stand, wie ich in diesem Projekt begegnet bin. Ihm zu Folge "Central to this approach is the assertion that human beings reside in finite worlds of meaning, and that individuals are skilled in juggling these worlds." (Fine 2002: 181) Wie schon öfter erwähnt, sind Spielwelten soziale Welten. "Goffman describes social worlds as constituting frames of experience. He defines a frame as a situational definition constructed in accord with organizing principles that govern both the events themselves and participants' experiences of these events." (Fine 2002: 181-182) Fine betont, dass gerade Spiele besonders geeignet sind, um die vorhin beschriebene Rahmenanalyse anzuwenden, da sie ein "bounded set of social conventions, namely a social world" (Fine 2002: 182) repräsentieren. Wichtig ist, dass uns Erfahrungsrahmen bewusst sind. Im Gegensatz zu Träumen oder dem Wahnsinn haben diese Welten eine logische Struktur und sind erkennbar als parallel zur alltäglichen Welt. Zudem sind Spiele auch deswegen ein so gutes Beispiel für die Anwendung der Rahmenanalyse, da sich die SpielerInnen in sie vertiefen können. Sie bieten die Möglichkeit, sich freiwillig in einen Erfahrungsraum zu begeben, der verschieden zu jenen primären Rahmen ist, die wir sonst bewohnen. Der Wechsel zwischen diesen Rahmen gelingt den Menschen mühelos, die Rahmen folgen mit großer Schnelligkeit aufeinander, aber das stellt kein Problem dar: "in conversations, people slip and slide among frames." (Fine 2002: 183)

Es tauchen immer wieder neue Begriffe für Forschung auf, die sich mit Onlinephänomenen aller Art beschäftigt, sei es nun 'Netnography' (Janowitz 2008) oder 'Virtual Ethnography' (Hine 1998 und Hine o.D.) u.a. Nicht nur, dass ich der Meinung bin, dass nicht für jede methodische Überlegung oder Anpassung sogleich ein neuer Name erfunden werden muss, so ist diese Bezeichnung auch in gewisser Weise irreführend. Auch Boellstorff ist der Ansicht, man sollte nicht von "virtual ethnography" sprechen, denn das klingt so, als drehe es sich um etwas weniger reales, außerdem spricht man auch nicht von "legal" oder "medical ethnography". (Boellstorff 2008: 65)

## 2.2 Die teilnehmende Beobachtung und die beobachtende Teilnahme

Die zentrale und in der Ethnografie bevorzugte Methode (vgl. Marotzki 2003: 149 und Lüders 2000: 385), die der/dem ForscherIn im Feld der Computerspiele wichtigste Informationen liefert, ist jene der teilnehmenden Beobachtung (in-game): ohne das Spiel selbst zu spielen oder sich zumindest online aufzuhalten, kann man das Feld nicht einmal sehen. Natürlich könnte man jetzt einwerfen, dass es möglich wäre, andere Personen beim Spielen zu beobachten, aber das ist etwas gänzlich anderes und würde andere Einsichten ermöglichen. Will die/der ForscherIn das Spiel verstehen, muss sie/er es spielen. Daher fordern auch viele ForscherInnen aus dem Bereich der Computer Game Studies die direkte Teilnahme am Spiel, ohne die keine Erforschung des Gegenstandes sinnvoll möglich ist<sup>42</sup> (vgl. Aarseth 2001, Aarseth 2003: 3, Williams 2005: 459, Williams et al. 2006: 342, McKee, Porter 2009: 20, Taylor 2008: 2, Enevold, Hagström 2009: 11 und 12, Jakobsson 2006: 8, Consalvo, Dutton 2006 bzw. gilt das nicht nur für Games: Marotzki 2003: 149.). Somit ist die Teilnahme eine "conscious choice" (Johnson, Avenarius, Weatherford 2006: 115). Die in dieser Arbeit verfolgte Fragestellung bezüglich der Interaktionen der SpielerInnen im Spiel rechtfertigt die Untersuchung auf die Onlineumgebung zu beschränken und nur in wenigen Fällen auf Offlinedaten zurückzugreifen. (vgl. Garcia et al. 2009: 56). Außerdem kann man nur durch gezielte Teilnahme sicherstellen, dass man überhaupt Zugang zur relevanten Information bekommt, "specialized knowledge" (Johnson, Avenarius, Weatherford 2006: 118) erwirbt und die Reliabilität der Information sicherstellt (vgl. Johnson, Avenarius, Weatherford 2006: 118).

Will man also konkret die Interaktionen der SpielerInnen beobachten, ist es unumgänglich selbst zumindest zum Teil an diesen Interaktionen teilzunehmen, um die aktuelle Situationsdefinition verstehen zu können und die Eigenheiten des Rahmens (dazu noch später mehr) richtig einordnen und dann darauf reagieren zu können. Der subjektiv gemeinte Sinn (Weber 1992: 99) erschließt sich der/dem BeobachterIn nur dann, wenn sie/er sich auf das Feld einlässt, deren Eigenheiten kennen und verstehen lernt. Selbst dann lassen die Intentionen der Handelnden noch sehr viel Interpretationsspielraum übrig. "The term 'participant observation' is intentionally oxymoronic; you cannot fully participate and fully observe at the same time, but it is in this paradox that ethnographers conduct their best work." (Boellstorff 2008: 71 und Boellstorff 2006: 32) Die Bewusstheit

---

42 Steinkuehler drückt das in einem Interview so aus: "The one piece of advice I would give people: If you're going to study these games, you damn well better be playing them." (McKee, Porter 2009: 20)

und Reflexion dieser Tatsache ist im Forschungsprozess bedeutsam, und fließt laufend in die Handlungen der Forschenden mit ein.

Schon an dieser Stelle wird deutlich, dass eine wirkliche Teilnahme am Geschehen vonnöten ist und ein reines passives Beobachten nicht den gewünschten Erfolg bringen kann. Also besteht ein Unterschied zu jener teilnehmenden Beobachtung, die soziale Alltagssituationen beobachtet, ohne selbst wirklich 'mitspielen' zu müssen. Die Frage, ob es sich beim Mitspielen in MMOGs nicht eher um eine 'beobachtende Teilnahme' handelt, kann mit ja beantwortet werden, wird aber durch den Forschungsgegenstand legitimiert und muss im Forschungsprozess immer wieder aufs Neue reflektiert werden. Aber dies ist auch aus anderen Feldern bekannt. "There is no illusion of detached objectivity to shatter in participant observation because it is not a methodology that views the researcher as a contaminant." (Boellstorff 2008: 71) So bin ich als Mitspielerin kein störender Faktor, die das Feld 'verunreinigt' und somit die Ergebnisse, in dem Fall, die Interaktionen beeinflusst. Auch in anderen Feldern nehme ich am Geschehen in irgendeiner Form teil. Diese Sichtweise unterstützt auch Fine, der immer wieder den Vorwurf gehört hat, dass die eigene Präsenz beim Rollenspiel das Verhalten der anderen verändern würde. Daher würde oft dazu geraten, eine passive Rolle einzunehmen. (Vgl. Fine 2002: 250-251) Dies ist nicht in jedem Forschungssetting zielführend oder möglich. Fine erläutert: "Generally I was not concerned about my impact, and recognized that I was influencing the games, but was influencing them as a fellow player and not as a sociologist." (Fine 2002: 251) In MMOGs ist es gar nicht möglich zu forschen ohne teilzunehmen. Es ist in vielen Forschungssettings ganz natürlich mehrere Rollen einnehmen zu müssen. "All researchers, especially those working with ethnographic and participant-observation methodologies, have to navigate multiple roles (...)" (McKee, Porter 2009: 23) Es heißt dort weiter: "(...) a researcher — at least one conducting qualitative research — cannot simply observe: she or he has to participate in the world to study the world." (McKee, Porter 2009: 6) Dies unterstreicht auch Steinkuehler in ihrem Interview: "First of all, in games, as in a lot of these communities, you really don't understand them unless you're participating. So I spent a good long time investing significant time in trying to understand gaming culture, trying to become part of that culture." (Interview von Steinkuehler: McKee, Porter 2009: 16.) Fine bringt dies noch einmal in sehr bildlicher Sprache zum Ausdruck: "these gaming groups offer a rich field of study for those who are interested in urban cultural traditions and who are not afraid to get their hands dirty by participating in bloodshed and carnage." (Fine 2002: 252)

Die Frage nach der beobachtenden Teilnahme deutet eigentlich jene Frage an, wie es um die Beeinflussung des Feldes steht, wenn die/der ForscherIn so nah dabei ist. Auf den Punkt der Kenntlichmachung von mir als Forscherin soll im Teil zu ethischen Fragen eingegangen werden. An dieser Stelle sei vermerkt, dass man versucht, sich wie alle anderen auch ins Spielgeschehen einzubringen, ohne die Spielsituation absichtlich zu verändern. In Gruppensituationen habe ich

selten eine führende Rolle eingenommen und meine Feldnotizen während oder unmittelbar nach der Spielsession angefertigt, was von den MitspielerInnen nicht bemerkt werden kann und daher in keiner Weise die natürliche Spielsituation stört. Meine eigenen Erfahrungen mit dem Spiel habe ich reflektiert und ebenfalls in den Feldnotizen festgehalten. In vielen Situationen war ich einfach nur Zeugin von Interaktionen anderer SpielerInnen, die ich durch das erworbene Kontextwissen einordnen konnte. Um es ganz deutlich zu sagen: Mitspielen heißt nicht, dass reine Autoethnografie betrieben wird, Mitspielen lässt genug Freiraum, um die Interaktionen der anderen zu beobachten und auch nachträglich zu analysieren (wie z.B. Beiträge im Chat).

Durch die teilnehmende Beobachtung ist es mir möglich, die Situationsdefinitionen der interagierenden Personen zu verstehen, und ihre Praktiken und Diskurse (zumindest jene, die in-game passieren) zu beobachten. Durch meine eigene Aneignung des Spiels, ist es mir möglich, die damit gelernten neuen Wissensbestände zu reflektieren, die in den Forschungstagebüchern der Anfangszeit gut dokumentiert sind, und Anfangsschwierigkeiten bei anderen zu beobachten. Ein Beispiel hierzu ist die in MMOGs übliche Sprache, die sich durch Abkürzungen, Leetspeak<sup>43</sup> und ständigen Bezugnahme auf Eigenheiten des Spieldesigns auszeichnet. Zu guter Letzt bietet mir das Mitspielen eine von den TeilnehmerInnen im Feld akzeptierte Rolle, die jedoch die Spielhandlungen der anderen weitestgehend unberührt und unbeeinflusst lässt, da keine künstliche Situation für die Forschung erzeugt wird. (Vgl. Lüders 2000: 390, 392)

Die Eigenheiten, die das Feld der MMOGs charakterisieren, sind vorher als das Eintauchen in eine neue oder fremde Kultur beschrieben worden. Zum einen sind da jene schon angesprochenen offensichtlichen Auffälligkeiten, wie die verwendete Sprache und Ausdrucksweise, die sich zum Teil aus den Traditionen computervermittelter Kommunikation entwickelt hat (siehe beispielsweise Forschung zu Chatrooms oder MUDs bzw. dem Internet Thimm 2000, von Gross, Marotzki, Sander 2008 2008, Munker, Roesler 1997, Thiedeke 2004, Reid 1994), und im Besonderen eigene Begriffe und Abkürzungen für MMOGs hervorgebracht hat. Man trifft sehr schnell auf Regeln und Normen, die man erst erlernen muss, eine eigene Form der Sozialisation ins Spiel nimmt seinen Lauf. Welcher Art diese Regeln sind und wie diese bereits im Spieldesign zum Teil angelegt sind, wird hinsichtlich der Interaktionen noch genauer interessieren, die das Aushandeln, Sanktionieren, Umsetzen solcher Regeln zum Inhalt haben. Zum zweiten taucht man durch das Betreten der Spielwelt in eine große Community oder Subkultur ein, die obwohl von Millionen tagtäglich gespielt, sehr vielen Menschen völlig unbekannt ist und sie oftmals nur vage etwas davon gehört haben (vgl. Rabler 2010: 38). "Essentially a new set of rules and ways of being online have to be learnt if the online participant observer is to successfully integrate into the graphical virtual

---

<sup>43</sup> Das Ersetzen von Buchstaben durch Ziffern, siehe: <http://de.wikipedia.org/wiki/Leetspeak>, Zugriff 04.05.2010.



landscape." (Williams 2007: 15-16)

Der nun schon öfter zitierte Anthropologe Tom Boellstorff hat zwei Jahre lang ethnografische Feldforschung in der Online-Umgebung von Second Life (Linden Labs 2003) betrieben und die erste Monographie über dieses Phänomen im Jahr 2008 publiziert (Boellstorff 2008). Neben teilnehmender Beobachtung kamen Befragungen der "Residents" von Second Life mittels Interviews und Fokusgruppen zum Einsatz. Boellstorff hat diese Art von Forschung oftmals mit seinen vorangegangenen Forschungsaufenthalten in Indonesien verglichen. Er verdeutlicht, dass sich die Forschungen in vielerlei Hinsicht ähneln und die verwendeten Methoden sich sowohl für die Erforschung einer fremden Kultur (Indonesien), als auch für die einer virtuellen Umgebung (Second Life) eignen.

Die Meinung, dass das methodische Vorgehen sehr ähnlich ist, teilt auch Williams (Williams 2007), der schreibt, dass sich die Settings in der Online-Forschung zwar von anderen Formen sozialer Interaktion deutlich unterscheiden können, dies aber nicht bedeutet, dass "offline social science methods" (Williams 2007: 8) verworfen werden müssen. Diese Methoden müssen adaptiert, also angepasst werden, aber dafür werden die ForscherInnen mit einer "new and unfamiliar social arena" (Williams 2007: 8) belohnt. Ähnlich sehen das die von McKee, Porter (2009) interviewten ForscherInnen: "All of the MMOG and virtual world researchers we interviewed emphasized the importance of being members of the communities being studied. Malaby connected online ethnographic work to face-to-face ethnography (...)" (McKee, Porter 2009: 19

Ein wichtiger Punkt, den Boellstorff hervorhebt, ist jener, wie man glaubt etwas über Kultur erfahren zu können. Geht man davon aus, dass Kultur wie Regeln bewusst erlernt wird, dann ist es möglich, Personen darüber zu befragen. Da das Wissen über Kultur allerdings zum großen Teil auf unbewussten Wissensbeständen basiert, bietet die teilnehmende Beobachtung die zentrale Methodologie, um etwas über die Kultur erfahren zu können, da die/der ForscherIn involviert wird und beim Entstehen von Aspekten von Kultur dabei sein kann. (Vgl. Boellstorff 2008: 689 Das wird deutlich, wenn man in der Analyse von Interaktionen auf das Aushandeln von Regeln stößt, die den InteraktionspartnerInnen in dieser Form nicht bewusst sind, da sie implizit gewusst werden.

Der Unterschied zum Forschungsgegenstand MMOG ist der, dass Second Life kein Spiel im engeren Sinn darstellt. Dennoch treffen die meisten Gegebenheiten, welche die methodischen Überlegungen betreffen, auf beide Phänomene zu. In beiden Umgebungen werden die NutzerInnen mittels Avataren repräsentiert, es findet keine face-to-face-Interaktion statt und jede Kommunikation ist medienvermittelt. Beide virtuellen Welten bieten den Rahmen für die

Entstehung von kulturellen Eigenheiten. "Additionally, *World of Warcraft* is a social framework for communication. And with communication, we get culture." (Corneliusen, Rettberg 2008: 9, Hervorhebung im Original)

Es existieren noch weitere Argumente für oder gegen die Anwendung der Methode einer teilnehmenden Beobachtung in einem MMOG. Diese betreffen beispielsweise das soeben erwähnte Faktum, dass alle SpielerInnen lediglich mittels eines Avatars in der grafischen Umgebung des Spiels präsent sind. Nun sind viele der Meinung, dies würde Täuschungen, 'fakes', "inauthentic responses" (Williams 2007: 21) und Ähnlichem Tür und Tor öffnen, da man ja nicht überprüfen könne, wer hinter dem Avatar steckt. Es mag stimmen, dass man computervermittelte Identitäten leichter erfinden kann und hier großer Spielraum zur Selbstinszenierung und -erprobung vorhanden ist. Aber für die hier vorliegende Fragestellung ist es unerheblich, wer nun 'wirklich' hinter dem Computer sitzt<sup>44</sup>. Die Frage der Interaktionsweisen in WoW bezieht sich auf die Handlungen im Spiel. Es ist daher nicht von Interesse, wer die SpielerInnen sind und wen sie hier darstellen. Dies sind andere Fragestellungen denen ein unterschiedliches Erkenntnisinteresse zu Grunde liegt. Außerdem ist man in der Sozialforschung nie vor Falschangaben gefeit und da durch die fehlende physische Präsenz von allen Beteiligten Kompensation erfolgt und man mit den zu Verfügung stehenden Mitteln<sup>45</sup> versucht, dieses Fehlen zu minimieren, ist die Voraussetzung als solche zu akzeptieren, was aber keine weiteren methodischen Anpassungen nach sich ziehen muss. Jakobsson führt diesen Punkt besonders deutlich in seiner Dissertation aus: "Just as a study of an office, a gym, or a disco can be approached with the focus on the interaction inside that environment without investigating what people do when they are not there, I have observed and interacted in the virtual world contexts without imposing any rules about having a name, face or anything else in the physical world to match the nicknames and avatars inside the virtual world to. In other words, I have defined the context of my studies as the virtual world itself. That does not mean that I have not gathered empirical material about the participants that belong to the physical domain, only that I do not equate reliability of the empirical material with the possibility to trace a net identity to a physical identity." (Jakobsson 2006: 69) Ich stimme ihm vollkommen zu, wenn er sagt: "I am not primarily interested in how net-life affects the participants in other aspects of their lives. Instead, I have been trying to capture something of the nature of social interaction in the virtual worlds." (Jakobsson 2006: 69-70)

Dies führt zur nächsten Überlegung, nämlich der Frage, was dann eigentlich in einer grafischen Online-Umgebung beobachtet werden kann und was nicht. Hierbei gilt ebenfalls: auch wenn

---

<sup>44</sup> Im Übrigen wäre es realistisch gar nicht möglich herauszufinden, wer den Avatar spielt, den man in-game gerade beobachtet hat. Siehe dazu auch das Problem des theoretischen Samplings in Online-Umgebungen in Rabler 2010: 80-83.

<sup>45</sup> Ich spiele hier auf die Verwendung von Sprache (Chat), Emotes sowie VoIP an, womit mehrere Kommunikationskanäle zur Verfügung stehen.

vertraute Gesten und vor allem das Gesicht des Gegenübers als Interpretationsschlüssel fehlen, so lernt man auch als Neuling in einem MMOG sehr rasch andere Zeichen und Symbole zu deuten und zu verstehen. Schließlich orientieren sich die SpielerInnen an ihren internalisierten Umgangsformen und handeln danach. Das bedeutet, dass höfliche Umgangsformen ebenso geschätzt werden, wenn sie von einem Avatar überbracht werden, weil sich die SpielerInnen ja dessen bewusst sind, dass alle Avatare von echten Menschen gesteuert werden. Selbst in Onlineumgebungen ohne grafische Avatare wird die fehlende körperliche Präsenz ausgeglichen: "The lack of face-to-face and 'physical' interaction in text-based CMC<sup>46</sup> means that presence is imagined." (Williams 2007: 11) Dadurch ist es möglich sich einander nah oder nicht einsam zu fühlen, aber auch die Präsenz anderer als störend zu empfinden. Die grafische Repräsentation erleichtert das Imaginieren der Präsenz<sup>47</sup> der anderen und Gesten können die Kommunikation bereichern. Vor diesem Hintergrund wird deutlich, warum das Aussehen von Avataren und deren gewählter Name nicht völlig belanglos sind. Sie tragen zum Eindruck bei, den man von anderen Personen erhält, zumindest in der Phase des Erstkontakts. "The way users control their avatars, whether they express themselves regularly with a jump in the air, or even a dance, influences the ways in which they are perceived by other users." (Williams 2007: 14) Nähere Überlegungen zum Avatar werden im nächsten Kapitel (3.1.2) angestellt. Die Präsenz von anderen SpielerInnen in der Onlinewelt ist nicht belanglos. "This creates a sense that there is a persistent society which one can participate in to various degrees. Even if the user does not interact directly with others (although most users would) their presence creates a social context within which the user's actions are interpreted." (Calleja 2008: 15)

Zur Aufzeichnung der Daten sei angemerkt, dass es softwaretechnisch die Möglichkeit gäbe, das Spiel 'mitzufilmen', also alles was während des Aufenthalts im Spiel geschieht aufzuzeichnen<sup>48</sup>. Das würde eine Fülle von Material bieten und könnte ganz gezielt hinsichtlich gewisser Details ausgewertet werden, die dem menschlichen Auge bzw. der Wahrnehmungsfähigkeit während der Spielaction entgehen. Allerdings würde dies ganz und gar nicht der Methode der teilnehmenden Beobachtung entsprechen, die das Geschehen verstehen und interpretieren möchte, aus der Sicht der Teilnahme. Daher meine ich nicht jene softwareunterstützten Möglichkeiten, wenn ich von teilnehmender Beobachtung spreche, sondern halte mich an die ursprünglichen Vorgehensweisen, wie z.B. das Führen von Forschungstagebüchern und Aufzeichnen von Feldnotizen.

---

<sup>46</sup> Computer-mediated Communication

<sup>47</sup> Ausführlich zu verschiedenen Arten von Präsenz und der gefühlten Präsenz in Medien siehe: Lombard, Ditton (1997)

<sup>48</sup> Diese Methode haben Walter, Chen (2009) in ihrem ausgezeichneten Artikel näher dargestellt.

## 2.3 Ethische Fragen zur Erforschung von Online-Games

*"In this as in other areas, virtual worlds research requires an alert sense of research ethics." (Castronova et al. 2009: 690)*

Aus der Tatsache, dass ForscherInnen "work in many parts of the world in close personal association with the peoples and situations they study." (McKee, Porter 2009: 9 zitieren hier "The American Anthropological Association (AAA)"), entsteht eine ethische Verpflichtung gegenüber den beforschten Personen.

Es ist in einem Spiel wie WoW nicht möglich, alle InteraktionspartnerInnen darüber zu informieren, dass ich eine Forscherin bin und die von mir gesammelten Daten für meine Dissertation verwendet werden (offene Beobachtung). Selbst wenn ich meinen Charakter "Ichforscher" nennen würde, wäre keine genügende Information für alle SpielerInnen gewährleistet<sup>49</sup>. Allerdings erscheint dies auch gar nicht als notwendig, da der Ort der Untersuchung, die Spielwelt, für alle TeilnehmerInnen ein 'öffentlicher Raum'<sup>50</sup> ist (diese Meinung teilen auch Jacobson 1999: 134, Jakobsson 2006: 71, Stam, Scialdone 2008: 67). Es existieren keine privaten Unterkünfte oder Orte<sup>51</sup>, zu denen man eingeladen werden muss. Das bedeutet aber auch, dass ich in den meisten Fällen keinen erkennbaren Einfluss auf die Datenerhebung ausgeübt habe, da ich als Spielerin wie alle anderen auch am Spiel teilgenommen habe (vgl. Williams 2007: 8). "For the ethnography, I entered the virtual world as an avatar researcher in a public space." (Hansen 2009: 10) Was allerdings gewährleistet sein muss, ist, dass alles, was privaten Charakter bekommt – Gruppenspiele, persönliche Mitteilungen (sogenannter Whispers), Kommunikation in einer Gilde usw. – eine Information der beteiligten Personen voraussetzt. Das bedeutet, dass ich deren Zustimmung einholen muss, ob ich derartiges Material für meine Forschung verwenden darf. (Vgl. hierzu McKee, Porter 2009: 27-28)

---

<sup>49</sup> In anderen Onlineumgebungen verfügen Charaktere über ein Profil, in das jegliche Informationen eingetragen werden können. Dies wird z.B. gern im Rollenspiel verwendet, um Hintergrundinformationen zum Charakter veröffentlichen zu können. Es wäre aber auch denkbar, dort meinen realen Namen und einen Link zu einer Webseite anzugeben, wo Informationen zu meinem Forschungsprojekt einzusehen sind. Dies ist aber in WoW leider nicht möglich. (allerdings in Second Life, siehe dazu: Boellstorff 2008: 70)

<sup>50</sup> Doch auch hier muss mit entsprechendem Feingefühl vorgegangen werden, denn nicht alles was man im öffentlichen Raum mitanhört, ist auch für die Öffentlichkeit bestimmt.

<sup>51</sup> In anderen computergenerierten Umgebungen wie z.B. dem vorher genannten Second Life, The Lord of the Rings Online (Turbine Entertainment 2007) oder auch dem Free-to-Play MMORPG Runes of Magic (Runewaker Entertainment 2009) gibt es so etwas sehr wohl. Hier wäre dann zwischen öffentlichem und privatem virtuellem Raum zu unterscheiden.

Prinzipiell habe ich als Forscherin jegliche Schädigung für die an der Forschung beteiligten Personen zu vermeiden - dies gilt auch in diesem Feld. Nun erscheint es vielleicht nicht schädigend, wenn man echte Charakternamen nennen würde, dazu weitere Identifizierungsmerkmale wie Volk, Klasse, Level oder sogar einen Screenshot veröffentlichen würde und schließlich auch noch den Server nennen würde, auf dem die Forschung durchgeführt wurde. Ich werde alle diese Dinge jedoch nicht tun und das aus mehreren Gründen. Zum ersten, weil schon mit dem Server, dem Volk, der Klasse und einer Levelangabe sogar auf einem Server wo Tausende zusammen spielen, eine Identifizierung einzelner Charaktere möglich ist, weil diese in irgendeiner Form aufgefallen sind oder sehr vielen auf einem Server bekannt sind. Diese Charaktere können positiv oder negativ aufgefallen sein, durch ihre Achievements (schnell hohes Level erreicht, besondere Mounts erspielt, die höchste Ausrüstung vollständig u.ä.), ihre intensive Beteiligung am Chat oder weil sie dafür bekannt sind, niederlevelige Gebiete zu überfallen. Kennt man den Charakternamen, kann man auf diversen Seiten (z.B. <http://eu.battle.net/wow/de/game/armory>) den Server, die Gilde u.a. Informationen dazu finden. Und dann ist der nächste Schritt zur Identifizierung der Person hinter dem Charakter unter Umständen nicht mehr allzu weit. Wichtig ist also "[to, H.S.R.] consider nicknames used in games and virtual worlds as personal data and always protect the participant's identity within the online community." (Jakobsson 2006: 71-72)

Aber warum will ich vermeiden, dass Personen bzw. ihre Charaktere eindeutig identifiziert werden können? "The researcher must also look at how 'sensitive' that information is for the participants." (McKee, Porter 2009: 11, und vgl. dazu 31, 33) Nicht allen Personen gereicht es zum Vorteil, wenn ihr Hobby WoW bekannt wird. Es gibt gerade in Arbeitskontexten immer wieder seitens der SpielerInnen den Wunsch, diesen Umstand nicht an die große Glocke zu hängen. Das hat den Hintergrund, dass sich viele SpielerInnen medialen Berichterstattungen gegenübersehen, die mit ihrer Spielrealität nichts gemein haben, aber in den Köpfen anderer als typisch gelten. Ich spiele hiermit auf undifferenzierte Berichte über Computerspiele und Gewalt, Computerspiele und 'Suchtverhalten' im Sinne eines Kontrollverlustes hinsichtlich der Spieldauer, Berichte von tragischen Ausnahmefällen usw. an. Selten bis nie wird von den 'ganz normalen' Spielerfahrungen berichtet, die jene Millionen Menschen tagtäglich machen, die WoW spielen, geschweige denn von den anderen Millionen Menschen, die andere MMOGs spielen und der MMOG-Markt wächst. Zusätzlich gibt es die wie schon erwähnte weit verbreitete Meinung, dass Spiele welcher Art auch immer reine Zeitverschwendung sind<sup>52</sup> oder zumindest keine 'ernsthafte' Beschäftigung darstellen. Auch in der akademischen Welt sehe ich mich regelmäßig der Frage gegenüber, ob die Beschäftigung mit Spielen denn ein wertvoller soziologischer Forschungsgegenstand wäre.

---

<sup>52</sup> Diese Ansicht findet sich z.B. schon bei Caillois, Spiele wären: "pure waste" (Caillois in Lastowka 2009: 383)

Unausgesprochene Vorwürfe führen schnell zu Rechtfertigungen. SpielerInnen verweisen gerne auf das Vergnügen, den Spass den das Spiel bereitet bzw. auf den Ausgleich zur Arbeit. Aus der akademischen Forschung kommen dann eher Argumente wie das Lernpotenzial von Spielen, das Spiel um sozialem Druck zu entkommen, die persönliche Kontrolle und Selbstvertrauen zu erhöhen sowie den Umgang mit anderen Menschen zu verbessern (vgl. Fine 2002: 53). Meiner Ansicht nach braucht es keine Rechtfertigung, weder für das Spielen, noch für die Beforschung von Spielen. Wer das Wertvolle daran nicht sehen möchte, wird sich ohnehin kaum damit beschäftigen.

In den von mir für meine Masterarbeit geführten Interviews war meine Zusicherung der Anonymität für viele von großer Wichtigkeit und viele meiner InterviewpartnerInnen erzählten mir, dass es Lebensbereiche gibt, in denen sie nicht als WoW-SpielerIn erkannt werden möchten. Dies habe ich als Forscherin zu respektieren und dem Rechnung zu tragen. Aus diesem Grund werde ich weder angeben, auf welchem Server meine Forschung stattgefunden hat und ich werde alle Charaktere mit besonderen Merkmalen in Details so abändern, dass eine Identifizierung nicht mehr möglich ist. Daraus ergibt sich konsequenter Weise auch, keine wörtlichen Zitate von betreffenden SpielerInnen aus dieser Untersuchung aus öffentlich zugänglichen Foren zu publizieren, da diese allzu leicht auffindbar sind.

## 2.4 Datenmaterial

Es soll in dieser Dissertation auf ganz unterschiedliches Datenmaterial zurückgegriffen werden, das in verschiedener Fülle vorliegt und daher auch unterschiedlich in der Datenauswertung berücksichtigt wird. Das Datenmaterial setzt sich zusammen aus Beobachtungsprotokollen, Chatlogs, Voicelogs, Feldnotizen, Interviews und Material von außerhalb des Spiels. Die systematische Sammlung erfolgte innerhalb eines Jahres auf englisch- und deutschsprachigen Servern, wobei die Erfahrungen und langjährigen Beobachtungen aus der Zeit davor und danach mit einfließen. Die Analyse des Datenmaterials zeigt, dass MMOGs etwas sehr Schnelllebiges sind und sich die Spielbedingungen rasch ändern, wodurch Daten aus der Zeit von TBC und WOTLK bereits veraltet wirken. Die Interaktionsmuster haben sich allerdings seither nicht drastisch verändert. Dennoch ist der Ausschnitt lediglich eine Blitzlichtaufnahme und könnte bei späterer Wiederholung ganz andere Details aufweisen.

Da alle Daten in schriftlicher Form vorliegen<sup>53</sup>, wurden diese in einem ersten Schritt in die

---

<sup>53</sup> Die Beobachtungen der grafischen Daten wurden in Beobachtungsprotokollen und Feldnotizen festgehalten.

Spezialsoftware MAXQDA<sup>54</sup> eingespeist. Um mir einen Überblick zu verschaffen, wurden die Daten grob offen codiert und nach gewissen Gesichtspunkten ausgezählt. So finden sich beispielsweise knapp 157.944 Fundstellen zum Stichwort "Handel". Diese Auszählung war aber lediglich als Orientierungshilfe gedacht und um den Eindruck zu bestätigen, welche Interaktionen vorherrschen und welche eher selten beobachtet wurden (was nicht heißt, dass sie auch wirklich selten sein müssen). Da der Prozess der Datenauswertung zum Teil parallel zur Erhebung gelaufen ist und in einem kreisförmigen Verlauf von Erhebung, Auswertung, gezielter Erhebung organisiert war, kann man von einer Orientierung an der Grounded Theory sprechen, auch wenn die Formulierung einer Theorie nicht das Ziel dieser Dissertation ist. Die Grounded Theory versteht sich darauf, mit unterschiedlichen Datentypen umzugehen und diese in die Analyse miteinzubeziehen (vgl. Strauss 1998). Schließlich unterstützt auch die verwendete Software die Auswertung nach Grounded Theory und so konnten drei Leitkategorien identifiziert werden, entlang derer sich Interaktionen in MMOGs organisieren: Rollen, Regeln/Spieldesign und situationsspezifische Interaktionsanlässe. Diese werden genauer im Abschnitt den Beschreibungen der Interaktionen (Kapitel 3) ausgeführt. Zur Strukturierung der Beispiele wurden Nick Yees "Facets<sup>55</sup> - 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPGs" (Yee 2002) herangezogen, erweitert und nach eigenen Gesichtspunkten adaptiert.

### 2.4.1 Beobachtungsprotokolle

Die Interaktionen der SpielerInnen können nicht anders beobachtet werden, als durch teilnehmende Beobachtung. Das bedeutet wirklich selbst am Spiel teilzunehmen und mitzuspielen. Die Beobachtungsprotokolle können während des Spiels erstellt werden, ohne dass davon die Situation beeinflusst oder gestört wird. Das ist bei Beobachtungen in anderen Feldern sehr selten möglich, selbst wenn offen beobachtet wird. In der Praxis hat sich das meist so gestaltet, dass während der Spielsession Stichworte notiert wurden und die Protokolle dann anschließend oder während Spielpausen erstellt worden sind. Der Fokus der Beobachtungen lag auf den Interaktionen der Spielenden. Diese Interaktionen habe ich an verschiedenen Orten im Spiel beobachten können oder ich war selbst in sie eingebunden. Denn anders als in textbasierten Onlineumgebungen ist in MMOGs die 'physische' Nähe des Avatars für effektive Interaktion notwendig, wohingegen der Chat aus der Ferne beobachtet werden kann (vgl. Williams 2007: 18).

---

<sup>54</sup> <http://www.maxqda.de/>, Zugriff: 14.04.2011

<sup>55</sup> Yee beschäftigt sich in dem Artikel mit Motivationsfaktoren, die er mittels einer empirischen quantitativen Befragung identifizieren möchte. In einem ersten Schritt listet er nach einem Brainstorming eine Vielzahl von möglichen Faktoren auf, die zu einem Großteil Interaktionen beschreiben. Der erste Eintrag lautet: "I find myself having meaningful conversations with others." (Yee 2002)

Der Ort der Beobachtungen konzentrierte sich zum einen auf Gebiete, wo sich viele SpielerInnen gleichzeitig aufhalten, also beispielsweise große Städte der Spielwelt. Zum anderen wurden jene Beobachtungen mit einbezogen, die ich während der Spielsessions überall in der restlichen Welt machen konnte. Was ich jedoch nicht zum zentralen Beobachtungsfokus machte, ist die spezielle Spielsituation in Raids (Schlachtzügen), Arenas oder Schlachtfelder, weil diese Situationen in der Forschung schon sehr viel Aufmerksamkeit erfahren haben<sup>56</sup> und eben spezielle Situationen darstellen, die eine eigene Art von Interaktionen fördern. Damit ist gemeint, dass sich in vielen der oben genannten Spielsituationen immer wieder die gleichen SpielerInnen zusammenfinden und feste Gruppen bilden. Diese können aus Gildenmitgliedern bestehen (Gildenraids), fixe Arenateams oder sogenannte 'Stammgruppen' sein, die regelmäßig gemeinsam das Spiel am Schlachtfeld suchen. Hier ist die Spielsituation sehr dominant und auch meist schon vorab bekannt, wodurch mit großer Wahrscheinlichkeit nur gewisse Typen von Interaktionen vorkommen. Ich erwartete mir außerhalb dieser Spielsituationen und Gebiete ein breiteres Spektrum an Interaktionen beobachten zu können.

Auch wenn immer wieder Beispiele zu Gruppensituationen gebracht werden, so handelte es sich dabei oftmals um Questgruppen in nichtinstanzierten Gebieten, nicht um Raidgruppen. Bei den Beispielen aus Dungeons sind es sehr oft zufällige Gruppenmitglieder, die teilnehmen und selten Gildenraids oder Stammgruppensituationen. Die Raidsituation hat nämlich gewisse Eigenheiten: "Raids exemplify the blurring between work and play, lasting several hours per session, repeated over several months before the team is able to defeat all of the enemies in the raid zone. Furthermore, success is not assumed, even if players devote many hours of practice into the activity." (Walter, Chen 2009: 2) WoWs Spieldesign geht zwar immer mehr in die Richtung kurze, auch für GelegenheitsspielerInnen spielbare Raidinhalte zu bieten, dennoch ist das Raiden vor allem im Endgame eine sehr zeitintensive Angelegenheit geblieben.

## 2.4.2 Feldnotizen

Neben der Erstellung von Beobachtungsprotokollen habe ich Feldnotizen angefertigt, um auffällige oder interessante Details festzuhalten und Überlegungen, Reflexionen und Eindrücke während des Spiels aufzeichnen zu können. Der Umfang der Feldnotizen variiert in Häufigkeit und Länge, sie sind aber in der Regel um einiges kürzer als die Beobachtungsprotokolle. Bei manchen Spielsessions gab es mehrere Notizen, bei anderen überhaupt keine. Der Spielverlauf ist nicht immer gleich und es hängt mitunter sehr von zufälligen Begegnungen ab, wie es möglich ist am Thema Interaktionen dranzubleiben.

---

<sup>56</sup> Ein sehr interessanter Vergleich zwischen zwei MMOGs (WoW und LOTRO) findet sich hier: Walter, Chen (2009).



### 2.4.3 Chatlogs

Für WoW wurden von der Community verschiedene Addons geschrieben, kleine Plugins wie man sie auch von Browsern kennt, die das Spielerlebnis erleichtern, bereichern und vereinfachen sollen. Mit einem solchen Addon ist es möglich, den Chat ausgesuchter Kanäle (es gibt verschiedene Channels um die Kommunikation zu ordnen: den General Chat, den Handelschat, den Partychat usw.) mitzuloggen. Dieser wird dann in ein Textfile geschrieben und enthält neben Kanal, Datum und Uhrzeit noch Charakternamen und die getippte Botschaft selbst.

Ich habe mit diesem Addon vier Monate lang den Chat mitgeloggt, nur während der Zeit in der ich selbst online war. Das Ergebnis sind 4013 Seiten Chat, also eine große Fülle an Material. Dies ist eine Herausforderung, der sich jede/r ForscherIn gegenüber sieht, die/der sich mit Daten aus dem Web beschäftigt. Wo man in anderen Feldern nur schwierig an ausreichend aussagekräftiges Material gelangt, wird man hier mit einer Menge an Material überhäuft, die nur mehr schwer überschaubar ist. Selbst wenn man den Zeitraum der Materialsammlung stark eingrenzt, sieht man sich großen Datenmengen gegenüber, die erst einmal in geeigneter Form zur Analyse aufbereitet werden müssen. In der Literatur wird oft dazu geraten, das Material erst nach interessanten Fällen zu durchforsten und nur diese in die Analyse miteinzubeziehen (vgl. dazu z.B. Jakobsson 2006: 70), was bei der parallelen Führung eines Forschungstagebuches unschwer gelingt. "By using automated techniques for gathering material it is very easy to collect large amounts of empirical data. The problem instead becomes to handle the material in a way to make it manageable." (Jakobsson 2006: 70)

Textbasierte Kommunikation ist in solchen Spielen omnipräsent, sie ist ein "key part to interaction" (Williams 2007: 15) in Onlinewelten und die verschiedenen Channels fungieren als "both a one-to-many and one-to-one communicative space" (Steinkuehler, Williams 2006). Für die meisten SpielerInnen ist die "constant conversation through myriad chat channels [...] not only necessary to navigate the virtual world's diverse challenges (e.g., to barter virtual goods, to organize collaborations, to share information) but is the very fodder from which individuals create and maintain relationships of status and solidarity and, in part, in-game community and cultural norms" (Steinkuehler, Williams 2006). Diese Konversationen setzen sich auch offline in Diskussionforen und Fanforen weiter fort, bzw. speisen sich wieder zurück in das Spiel (vgl. Steinkuehler, Williams 2006). Aber es geht nicht nur um spielbezogene Dinge, sondern auch um "scatological humor, sexist commentary, profanity, mom jokes, ritualistic insults, and the like" (Steinkuehler, Williams

2006). Ein Beispiel, das sämtliche WoW-Grenzen hinter sich gelassen hat, wären die berühmt-berühmten Chuck-Norris-Witze, die von Internetchats den Weg nach WoW und wieder retour gefunden haben. Ich habe in anderen MMOGs schon öfter einen Aufschrei erlebt, wenn jemand begann solche Witze im Chat zu erzählen: "Bitte hört auf, das ist nicht WoW!"

Damit man sich vorstellen kann, wie ein Chat im Spiel aussieht, zeigt Abbildung 3: Interface einen Screenshot vom Spielinterface:



Abbildung 3: Interface

Die Elemente des Interfaces sind rasch erklärt: Links oben ist der eigene Charakter inklusive Statusanzeigen von Gesundheit (grün) und verfügbarer Zauberkraft – dem Mana – (blau) angezeigt, rechts oben befindet sich eine Minimap. Die Leiste unten beinhaltet mehrere Teile, wobei die Icons in drei Gruppen geteilt sind: Ganz links befindet sich die 'ActionBar' mit verschiedenen Talenten, daneben ist der Abschnitt, durch den man zu unterschiedlichen Spieloptionen gelangt und ganz rechts befinden sich die Taschen des Charakters, in denen alles untergebracht ist, was man bei sich trägt. Außerdem gibt es noch eine rote Leiste für die Statusanzeige der Serververbindung, und eine blaue Leiste für die Anzeige der erworbenen Erfahrungspunkte. Links ober dieser Leiste sieht man den Chatbereich, der in verschiedene thematisch getrennte 'Channel' aufgeteilt ist. Durch das Drücken der Eingabetaste kann hier Text

eingetragen werden um mit anderen SpielerInnen zu kommunizieren. Im Fall des 'Sagens' (im Gegensatz zu 'schreien' oder dem Teilnehmen am 'General Chat' etc., die durch unterschiedliche Textfarben gekennzeichnet sind) erscheint der Text in einer Sprechblase über dem Kopf des Avatars. Im Beispiel oben sagt der Charakter "hello" zu den drei vor ihr stehenden SpielerInnen, und beginnt dadurch eine Form von Interaktion.

Nicht alle SpielerInnen nutzen den Chat gleich häufig, manche lesen lieber mit als sich selbst aktiv einzubringen, andere haben ständig etwas zu sagen. Auch ergibt sich in manchen Spielsituationen eher die Möglichkeit am Chat zu partizipieren als in anderen. Wenn man gerade schwierige Mobs bekämpft, hat man kaum Zeit auf den Chat zu achten oder gar selbst etwas zu schreiben. Wartet man jedoch gerade auf ein Verkehrsmittel wie ein Schiff oder einen Zeppelin, das einen schnell in eine andere weit entfernte Stadt bringen soll, bietet sich die Gelegenheit sich am Chat zu beteiligen.

#### **2.4.4 Voicelogs**

Genauso wie man den schriftlichen Chat mitloggen kann, ist es möglich den Voicechat aufzunehmen und anschließend zu transkribieren. Der Voicechat wird meistens nur in Raids oder von befreundeten StammgruppenspielerInnen/Gildenmitgliedern benutzt, um dort schnell und gezielt Warnungen, Hinweise und Handlungsanweisungen geben zu können. Da ich den Schwerpunkt der Untersuchung der Interaktionen nicht auf die Situation in Raids gelegt habe, ist dieses Datenmaterial nur am Rande für diese Dissertation von Bedeutung. Außerdem kann man diese Daten grob in zwei Themenkreise einteilen. Zum einen sind da die spielrelevanten Aussagen, die immer nach einem ähnlichen Schema ablaufen und sich direkt auf die Spieltaktik beziehen. Dieser Teil erscheint für eine Analyse weniger interessant. Zum anderen handelt es sich vielfach um persönliche Kommunikation, da sich die SpielerInnen oft recht gut kennen. Diese Art von Material ist aus ethischen Gründen nicht für eine Analyse geeignet und für die vorliegenden Problemstellungen unerheblich.

#### **2.4.5 Interviews**

In der vorhin erwähnten Masterarbeit habe ich narrative Interviews mit 13 Personen geführt. Ich habe diese Interviews zu einer Sekundäranalyse herangezogen, um noch weitere Beispiele für Interaktionen zu finden, als jene, die ich selbst beobachtet habe. Der Hintergrund hierfür ist, dass Interaktionen ein zentrales Element für die SpielerInnen sind und sie viel darüber reflektieren und berichten. Interessant war auch zu prüfen, ob die Erzählungen von den Beobachtungen stark

abweichen, oder nicht. Die Erzählungen decken sich aber mit der Art von Situationen, die ich teilnehmend beobachten konnte. Die tatsächlichen zu beobachtenden Handlungen der SpielerInnen in MMOGs scheinen nicht von den aus der Erinnerung berichteten stark verschieden zu sein.

#### **2.4.6 Material außerhalb des Spiels**

Zuletzt wird auch auf ausgewähltes Material von außerhalb des Spiels zurückgegriffen, das ausgezeichneten Beispielcharakter aufweist und daher in gewisser Weise eindrucksvoll zur Illustration dienen soll. Dieses Material wurde nicht systematisch erhoben und kann aus verschiedenen Quellen wie Foren, Medienberichte, Webseiten (offizielle, Blogs, Gildenhomepages, Hilfsseiten und Datenbanken usw.), Web 2.0-Applikationen u.ä. stammen. Denn: "If a researcher was to limit their scope to the MMO server only, they would certainly miss a lot of what constitutes the 'world' where the action is played out." (Lehdonvirta 2008) Aus den Materialien außerhalb des Spiels kann man nicht nur sehr viel über die Spielwelt erfahren, sondern auch darüber, wie die SpielerInnen ihre Aktivitäten im Spiel sehen, wie sie gewisse Regeln kritisieren und ausverhandeln und wie sie über ihr gemeinsames Interesse reflektieren. "The players constantly use off-game interaction to enhance the social aspects of playing." (Manninen 2003) Diese verwendeten Foren, Wikis, Datenbanken usw. erzeugen einen "social space around the game" (Thomas, Brown 2009: 39).

Genauso wie die Interviews hat diese Datensorte noch einen anderen Hintergrund: "Many meanings, background experiences, and emotional currents may not be directly expressed and are not readily visible in particular interactions. To appreciate these dimensions of interaction often requires interviewing, that is, talking to people about what they are doing with others." (Emerson 2009: 536) Andersherum ist es allerdings auch so, dass was in Interviews gesagt wird, nicht immer das ist, was Leute wirklich tun. Die Sozialwissenschaft kennt hier Phänomene wie soziale Erwünschtheit schon lange. Auch ist nicht alles direkt beobachtbar, die Beobachtbarkeit hat Grenzen. Daher ist es sinnvoll, beides miteinzubeziehen.

#### **2.4.7 Vergleich**

Der Vergleich zwischen verschiedenen MMOGs wäre natürlich nicht uninteressant gewesen um 'Typisches' zu erkennen, ist aber für eine einzelne Person aus Kapazitätsgründen kaum leistbar. Ein sehr gutes Beispiel für so einen Vergleich hinsichtlich der Raidsituation findet sich hier: "Comparing two games with different designs (e.g. team size, player abilities, and scripting of battles) and cultures (e.g. roles, expectations, preferred mode of communication, and use of external tools),

provides insight into what is common about teamwork and collaboration in virtual tasks that require a high degree of technical skill and coordinated effort." (Walter, Chen 2009: 3) Dennoch kenne ich mehrere MMOGs, aber eben nicht in der Tiefe wie WoW, daher fließen nur Beispiele ein, aber es wird kein systematischer Vergleich vorgestellt. Um eine Vorstellung für die Zeitintensivität des MMOG-Spielens zu bekommen, sei erneut das Paper von Walter und Chen zitiert, die beschreiben, wie lang sie gebraucht haben, um zu Ragnaros (ein WoW-Boss) vorzudringen: "It took the team five months of two sessions per week to arrive at this battle (due to the linear nature of dungeon design). The team required another three months to defeat Rags, though they only reached him four times out of the twelve week period." (Walter, Chen 2009: 4)

"*World of Warcraft's* success cannot be attributed to ground breaking innovations in terms of design, but a careful blend of successful elements of previous MMOGs." (Calleja 2008: 37, Hervorhebung im Original) Ich habe WoW auf unterschiedlichen Servern gespielt und konnte keine großen Unterschiede zwischen einzelnen Serverkulturen feststellen. Die Unterschiede zu anderen MMOGs liegen auf den ersten Eindruck hin sehr stark im Spieldesign begründet, wodurch eine genaue Kenntnis erforderlich wäre. Dies ist mir als Einzelperson nicht möglich, und auf Grund der Schnelligkeit und raschen Veränderungen von MMOGs kaum denkbar.

# 3 Kapitel 3 – Beschreibung der Interaktionen

Das folgende Kapitel beinhaltet die dichte Beschreibung der Interaktionen, die von mir beobachtet werden konnten. Die Struktur der Auflistung der Interaktionen ergibt sich daraus, dass Interaktionen in Games durch Rollen, Regeln/Spieldesign und situationsspezifische Interaktionsanlässe geprägt<sup>57</sup> sind. Diese werden nun nacheinander sowohl theoretisch beschrieben, als auch mit empirischen Beispielen belegt. Literatur ergänzt die Empirie dort, wo das eigene Datenmaterial zwar ähnliche Beispiele beinhaltet, aber nicht in dieser Deutlichkeit oder Klarheit die jeweiligen Interaktionen beschreibt. Vorweg soll darauf hingewiesen werden, dass diese drei Kategorien sowie deren Unterkategorien nicht disjunkt oder trennscharf sind. Es gibt immer wieder Überlappungen und Interaktionsformen, die in zwei oder mehrere Kategorien fallen würden. In so einem Fall wurde versucht die Interaktion dort anzuführen, wo gewisse Aspekte ein geeignetes Beispiel für die gerade besprochene Kategorie darstellen. Zum Abschluss der drei Abschnitte werden jeweils die Eigenheiten der Interaktionen im Rahmen des MMOGs im Gegensatz zu anderen Kontexten zusammengefasst.

Zuerst folgen aber noch einige Ausführungen zu Interaktionen in MMOGs. "Whether the activity is about shooting each other with rocket launchers or arranging virtual weddings, the underlying theme is about togetherness. Players may have different reasons for playing these games, but they all still want to play with - or against - other people." (Manninen 2003) Mich interessieren allerdings nicht vordringlich die unterschiedlichen Motivationen, sondern die Interaktionen der SpielerInnen. Die verschiedenen Gründe müssen gar nicht bekannt sein, dennoch kann man – wie Manninen es ebenfalls ausdrückt – erkennen, dass alle SpielerInnen eines MMOGs sich in diesen Onlinewelten aufhalten, um miteinander (bzw. gegeneinander) zu spielen. Das Gegeneinander bedeutet aber auch die notwendige Anwesenheit anderer und wird in Spielen lediglich hinsichtlich wettkampffählicher Spielsituationen vom Miteinander (sich unterstützen, gemeinsam am Ziel arbeiten) unterschieden. Dies ist ein Charakteristikum von Spiel und Sport. Menschen messen sich gerne mit anderen, es macht ihnen Spaß ihr Können mittels 'Ranglisten' vergleichen zu können. Diese Gelegenheit bietet sich in WoW an vielen Stellen (Achievements, Mounts, Ausrüstung, PvP-Ränge, Arenawertungen etc.). Die Interaktionen im Spiel stellen für die SpielerInnen einen großen Quell der Freude oder des Frusts dar. Für viele trifft der Satz zu: "it's the people that are addictive,

---

<sup>57</sup> Neitzel 2010 beschreibt in ihrem Buchbeitrag die "durch Rollen oder Regeln organisierten Interaktionen in digitalen Medien" (Neitzel 2010: 107), was aber nicht das gesamte Spektrum an Interaktionen abdeckt das in dieser Studie beobachtet werden konnte. Daher werden die Interaktionen nach inhaltlichen bzw. situativen Anlässen ergänzt.

not the game". (Lazzaro 2004). Das bedeutet, dass ein Spiel zwar eine Zeit lang fesseln kann, viel wichtiger jedoch die anderen MitspielerInnen sind, die man im Game trifft. Man knüpft mit ihnen Kontakte, schließt neue Freundschaften und interagiert mit diesen Personen ständig im Spiel. Dies kann sehr erfreulich sein und Menschen an das Spiel binden, es gibt aber auch negative Erfahrungen, die man im Zuge der Interaktion mit den vielen fremden Menschen auf einem Spielserver machen kann.

Die SpielerInnen suchen in diesen Interaktionen unter anderem Unterhaltung und "communication and persistent social relations" (Kolo, Baur 2004). Sie suchen die Interaktionen auch um die im Spiel gestellten Aufgaben bewältigen zu können (vgl. Müller 2007: 195). "Im Online-Rollenspiel zeigt sich der Aufbau kooperativer Netzwerke zum Zweck des gemeinsamen Spiels in einem virtuellen Raum, der im Rahmen der von der Spielesoftware gegebenen Möglichkeiten durch internetbasierte Interaktion hergestellt wird." (Müller 2007: 196) Da MMOGs viele Spielsituationen darauf auslegen, dass sie nur gemeinsam, zu mehr in einer Gruppe bewältigt werden können, ergeben sich automatisch viele Kontaktpunkte und Interaktionen im Spiel. "The experiences players have are not individual or solipsistic; they are social in nature, with many quests in the game requiring group participation to complete." (Thomas, Brown 2009: 41) Diese Aussage unterstützen auch andere ForscherInnen, Cole und Griffiths schreiben über die von ihnen durchgeführte Studie: "MMORPGs were found to be highly socially interactive environments providing the opportunity to create strong friendships and emotional relationships. The study demonstrated that the social interactions in online gaming form a considerable element in the enjoyment of playing." (Cole, Griffiths 2007: 575) Darauf wurde schon vorhin hingewiesen, dass die Interaktionen sehr zur Spielmotivation beitragen können, vor allem wenn sie positiv erlebt werden: "Positive social interaction is paramount in MMORPGs because they require a large number of players to cooperate and work as a team at the same time." (Cole, Griffiths 2007: 576) Forschungsinteresse an sozialen Interaktionen ist für SozialwissenschaftlerInnen sehr naheliegend, "it is probably goal-oriented social interactions with other players that make MMORPGs so compelling today." (Öqvist 2010: 7)

Technikvermittelte Interaktion findet heutzutage nicht nur in Computerspielen statt: "it is clear that for many interaction with the world is increasingly mediated by computer technology, people do experience ever-more-frequent interaction with machines, and with one another through technological interfaces." (Giddings 2006) Daher muss es ein Anliegen der Sozialwissenschaft sein, diese Interaktionen besser zu verstehen und erfassen zu können.

Genauso wie schon bei Fines Studie gilt ebenfalls für MMOGs, wenn auch in abgeschwächter Form: "(...) gaming is a collective achievement, only possible through ordered interaction." (Fine

2002: 6) So ist bei MMOGs zwar teilweise alleiniges Spielen möglich, das bei Pen&Paper-Rollenspielen nicht sinnvoll möglich ist, aber gewisse Spielsituationen bleiben einem alleine verschlossen, da MMOGs ja darauf ausgelegt sind, gemeinsam mit anderen gespielt zu werden. Das ist weiter nicht erstaunlich, lehnen sich doch viele MMOGs an Regelwerke der Pen&Paper-RPGs an. Wenn *Fine Dungeons & Dragons* als ein "cooperative game where the group teams to defeat the hostile environment" beschreibt, so wird deutlich, dass dies zumeist auch für MMOGs gilt. WoWs PvE-Server verschreiben sich diesem Spielprinzip noch mehr als PvP-Server. Aber auch die Instanzen stellen auf allen Servertypen eine feindliche Umgebung dar, deren Herausforderungen man in kleineren und größeren Teams bewältigen möchte, was sich von SpielerInnenseite großer Beliebtheit erfreut. Somit kann man den interessanten Befund hervorheben: "Fantasy gaming is designed to be cooperative, unlike most games, in which competition is central." (Fine 2002: 165) Dies gilt für MMOGs allerdings nur bedingt. Viele Spielsituationen z.B. im PvP sind stark konkurrenzbetont, die ins Spiel eingeführten "Achievements", also alle Errungenschaften die im Spiel dokumentiert werden und die SpielerInnen miteinander vergleichen können, sind ebenfalls auf Wettbewerb aus sowie das Erreichen eines bestimmten Ausrüstungssets, das bekanntlich sehr viel Können und Zielstrebigkeit voraussetzt. MMOGs beinhalten also beides, vereinfacht kann man sagen, dass der PvE-Anteil eher den Grundgedanken des kooperativen Spiels unterstützt<sup>58</sup> und PvP-Anteile eher in Richtung Konkurrenz gehen. Als SpielerIn kann man sich aussuchen, welcher Anteil eine/n mehr anspricht, und womit man die Spielzeit füllt.

Onlinespiele bieten eine spezielle Umgebung für Interaktionen, die Aktivitäten der SpielerInnen online "create a sense of shared space and co-presence that make real-time coordination and interaction not only possible, but a necessary part of the world." (Thomas, Brown 2009: 38) Das "embodiment" der SpielerInnen durch den Avatar ermöglicht es den Raum ("space") zu einem Ort ("place") zu transformieren, wodurch auch das Gefühl der eigenen Präsenz, und der Gegenwart der anderen entsteht. So wird die Spielwelt zu einem "space inhabited by others", in die man viele der vorhandenen Einstellungen und Dispositionen mitbringt, während man andere zurücklässt (vgl. Thomas, Brown 2009: 38). Diese Gedankengänge werden im Abschnitt zum Avatar (3.1.2) noch ausführlich verfolgt.

Ein letzter Aspekt ist jener, dass MMOGs zwar softwaretechnisch entwickelt und dann auf einem Server online gebracht werden, aber das eigentliche 'Leben' erst durch die SpielerInnen entsteht. "On-line, the player actively participates in the generation and functioning of the videogame expe-

---

<sup>58</sup> Vereinfacht deshalb, weil es auch zu Konkurrenz zwischen Raidgruppen oder Gilden kommen kann, die mehr oder weniger erfolgreich sind. Gildenrankings (diverse Webseiten stellen diese zur Verfügung, ein Beispiel ist: <http://www.wowprogress.com/>, Zugriff 28.03.2011) und Ausrüstungsstand der SpielerInnen als Aufnahmekriterium für Raidgruppen deuten in diese Richtung.



rience – in fact, the videogame does not function without the involvement and interaction of the player." (Newman 2002: 410) Eine Spieleentwicklungsfirma wie Blizzard überlegt sich vorab, wie das Spiel funktionieren wird und welche Regeln und Handlungsweisen es geben soll, muss aber während des Betriebs ständig nachbessern und Veränderungen vornehmen. Für SpieledesignerInnen ist die Frage nach den Interaktionen von höchster Relevanz: "If we see the structures of social interaction as the fundamental building material, it follows that the designer needs to have thorough knowledge about the qualities of these interaction processes." (Jakobsson 2006: 96) Was nach Erscheinen eines MMOGs dann aber tatsächlich in diesen Onlinewelten passiert und ob die Welt 'funktioniert', das hängt von den SpielerInnen ab, die aktiv an dem Spiel teilnehmen und über ihr Engagement und ihre Interaktion mit dem Spiel und anderen SpielerInnen die Onlinewelt erst zu dem machen, was sie dann letztendlich ist. "This videogame experience cannot be understood without recognizing the integration of the player in the process." (Newman 2002: 419). Dies klingt völlig einleuchtend, ja sogar fast schon redundant. Dennoch scheinen die SpielerInnen seitens der Forschung<sup>59</sup>, aber auch seitens der Spielindustrie manchmal ein wenig vergessen zu werden. Verwunderlich, denn "it is the players themselves who shape and to a large extent create the world they inhabit." (Thomas, Brown 2009: 37)

### 3.1 Was sind Interaktionen in MMOGs?

Die dieser Arbeit zu Grunde gelegte Definition von Interaktion orientiert sich an der Arbeit von Erving Goffman. Nach Goffman sind Interaktionen "wechselseitiger Einfluss von Individuen untereinander auf ihre Handlungen während ihrer unmittelbaren physischen Anwesenheit". (Goffman 1997: 18) Diese Art von wechselseitiger Orientierung aneinander wird auch mit dem Begriff des sozialen Handelns beschrieben. Eine für diese Arbeit sehr passende Beschreibung findet sich bei Hubert Knoblauch in (Kaesler 2005: 129): "Soziales Handeln ist ein Handeln, das sich an Anderen orientiert. Dabei betont Luckmann (1980a<sup>60</sup>) ausdrücklich, daß – je nach Weltbild – auch Götter, Computer oder sogar Süßkartoffeln als Andere betrachtet werden. Die häufigsten Formen sozialen Handelns aber richten sich an andere Menschen." Interaktionen können also als wechselseitiges Sozialverhalten beschrieben werden, aus kontinuierlichen Interaktionsmustern entstehen Beziehungen.

Dieser Studie liegt aber ein erweiterter Interaktionsbegriff zu Grunde, da physische Kopräsenz nicht als unbedingte Voraussetzung für Interaktion begriffen wird. In MMOGs geht oft alles sehr

---

<sup>59</sup> Dieser Lücke wollte sich "The Player Conference" widmen: <http://game.itu.dk/player/ppg.html>, Zugriff 14.04.2011

<sup>60</sup> Es handelt sich hierbei um Berger, Luckmann 1980.

schnell und man kann leicht einmal versäumen (oder ignorieren), dass man angesprochen wurde. "Soziales Handeln rechnet immer mit dem Anderen, dabei ist es unerheblich, ob der Andere sich gemeint fühlt oder nicht." (Schelske 2007: 87)

Goffman unterscheidet zwei Arten von Begegnungen (encounters): zentrierte und nicht-zentrierte. Erste ist konkrete Interaktion (Gespräch), zweite ist bloße gemeinsame Anwesenheit in einem Raum (Wartesaal). In beiden Fällen sind Anwesende wachsam gegenüber Aktivitäten anderer. Alle sind an gemeinsamer Definition der Situation beteiligt. (Vgl. Hettlage 2005: 201, siehe auch Goffman 1973: 7, sowie Goffman 1971: 35) Natürlich gibt es auch im MMOG beide Arten von Interaktion, aber mich interessieren vornehmlich die zentrierten Formen. Es gibt viele Begegnungen, wo eine große Zahl von Interaktionsprozessen ablaufen, mit nur geringer Entwicklung eines Gruppengefühls (vgl. Goffman 1973: 12). Dies kann in MMOGs an Orten mit hoher SpielerInnenkonzentration häufig beobachtet werden. Dort ist es dann geraten sich auf jene Interaktionen zu konzentrieren, die genügend gegenseitige Aufmerksamkeit hervorbringen, um genügend Verbindlichkeit oder Gruppengefühl entstehen zu lassen.

An dieser Stelle sei erneut betont, dass ich mich auf die Interaktionen der SpielerInnen untereinander konzentriere, und Interaktionen mit dem Programm z.B. in Form von Interaktion mit NPCs hinten stelle. Außerdem habe ich mich aus forschungspragmatischen Gründen auf die Erhebung des Datenmaterials in den nicht-instanzierten Gebieten der Spielwelt konzentriert, und nur in wenigen Fällen auf Material aus Raids (große Gruppe von SpielerInnen, die gemeinsam koordiniert bestimmte Aufgaben lösen) zurückgegriffen. Dazu aber mehr im Abschnitt zum Datenmaterial (2.4).

Diese Auswahl dessen, was man online an Interaktionen beobachten möchte, ist unerlässlich. "The expansive, changeable nature of gameplay in many titles, it may make it impossible (or just implausible) to consider recording or finding (and analyzing) every possible interaction with which the player is presented." (Consalvo, Dutton 2006) Hinzu kommt, dass auch der Zufall eine gewisse Rolle spielt und man vielleicht nicht in der Lage ist, bestimmte Formen von Interaktionen zu beobachten. Schlussendlich bestimmt das Material das man sammeln konnte die Schlussfolgerungen die man ziehen kann.

### 3.1.1 Interaktion ohne physische Anwesenheit?

*"Most importantly, in-game interactions follow many of the same rules and conventions that govern interaction in the real world between people who are in each other's physical presence. Therefore, it can be said that sociological conventions of interaction do not necessarily require physical presence, and may be observed to be in play between fictional characters moving through a fictional world." (Wanenchak 2010)*

Auch wenn in MMOGs keine unmittelbare physische Anwesenheit der Interagierenden gegeben ist, so ist die Interaktion in diesen Onlinewelten dennoch eine "Wechselbeziehung zwischen Handlungen" (Hillmann 1994: 381), wenn auch vermittelt über einen Avatar. Die Rolle des Avatars hinsichtlich der Interaktion und der teilnehmenden Beobachtung der Handlungen des Avatars wird weiter unten genauer ausgeführt. Ansonsten weisen Interaktionen all jene Funktionen und Qualitäten auf, wie wir sie aus Offlinesettings gewohnt sind: wechselseitige Orientierung aneinander, gleichzeitiges Wahrnehmen der handelnden Personen und Wahrgenommen-werden, die Herstellung von Vertrauen und Nähe über Interaktion (vor allem bei regelmäßigerem Zusammenspiel), die gemeinsame Einschätzung und Bewertung einer Situation innerhalb einer vorgegebenen sozialen Struktur von gemeinsamen Symbolen, Kommunikationstechniken, Werten und Normen (vgl. Hillmann 1994: 381). Die Symbole und Kommunikationstechniken werden von Neulingen in Onlinewelten rasch angeeignet, Werte und Normen werden in den Interaktionen mit anderen vermittelt bzw. (diskursiv) etabliert. "Social interaction is not to be mistaken for direct physical action, but can be described as the form of interaction with consists of communication and play with non-verbal and verbal cues and languages, i.e. both linguistic and paralinguistic interaction." (Klastrup 2002: 334)

Das Gefühl sich einer Situation verbindlich zu fühlen, allein schon durch die Anwesenheit, ist in MMOGs in abgeschwächter Form vorzufinden. Da die körperliche Komponente fehlt, ist es einfach 'wegzugehen' oder Situationen durch Ausloggen zu beenden. Dennoch ist das Gefühl der Verbindlichkeit ebenfalls vorhanden. Wird man von anderen Mitspielenden persönlich angesprochen (angewhispert), dann fühlt man sich meist dazu verpflichtet, darauf zu antworten. Ganz deutlich ist diese Verbindlichkeit bei MitspielerInnen fühlbar, mit denen man schon zusammengespielt hat, die einem also zumindest per Charaktername bekannt sind. An einem anderen Beispiel wird dies ebenfalls deutlich: ist man einer Gilde beigetreten, markiert man die eigene Anwesenheit gerne, indem man beim Einloggen die anderen begrüßt, beim Ausloggen verabschiedet und oft sogar bei kurzer Abwesenheit die anderen durch ein kurzes "afk" informiert.

Durch die regelmäßigen Interaktionen mit gewissen Personen können auch emotionale Bindungen bzw. Freundschaften entstehen (siehe dazu Rabler 2011). "Auch wenn in vielen MMOGs die Möglichkeit besteht, unsympathische MitspielerInnen zu ignorieren, also deren Chatbeiträge einfach auszublenden, so muss man sich trotzdem in gewisser Hinsicht um 'impression management' im Sinne Goffmans kümmern (Goffman, 1997) und sozialer Kontrolle stellen." (Rabler 2011: 241) Denn soziale Kontrolle in MMOGs über Ausschluss aus Gruppen ist eine effektive Möglichkeit den Zugang zu Ressourcen zu steuern, die für das Fortkommen im Spiel von großer Bedeutung sind. Daher ist ein guter Ruf sehr wichtig, der auf Dauer aufrecht erhalten werden muss (siehe dazu 3.3.12). Die Vorstellung aus früherer Internetforschung – z.B. Chatrooms betreffend – Personen würden ihre Identitäten beliebig wechseln können, greift bei Computerspielen dieser Art auf mehrfache Weise zu kurz. Erstens ist es ein zeitlich hoher Aufwand einen Charakter hochzuleveln, ihn zu entwickeln. Zweitens wäre es für die betreffenden Personen relativ schwer, sich die ganze Spieldauer lang zu verstellen, um nicht das wahre Gesicht zu zeigen. Drittens wären jegliche sozialen Netze damit immer wieder verloren, die man sich mühsam aufbaut, in die man investiert hat und von denen man dann nicht mehr profitieren könnte. Da sich SpielerInnengruppen gemeinsam einem Problem stellen, ein gemeinsames Ziel erreichen wollen, ist Zusammenarbeit gefragt. Da diese aber völlig freiwillig ist, laufen Personen die Trittbrettfahren, ihren Beitrag nicht leisten oder sich auf andere Weise negativ hervortun, Gefahr, später nie mehr in eine Gruppe eingeladen zu werden oder sogar aus der aktuellen ausgeschlossen zu werden. Dies erlegt Gruppenmitgliedern gewisse Handlungserwartungen auf, die bei Nichterfüllen schnell Konsequenzen haben. Wie diese Erwartungen an MitspielerInnen genau aussehen und welchen Part die verschiedenen Klassen (Rollen) der Spielcharaktere einnehmen, wird ausführlich an anderer Stelle beschrieben (siehe Abschnitt 3.2). Es ist für die SpielerInnen also von Bedeutung, Vertrauen zu anderen SpielerInnen aufbauen zu können, sich aufeinander verlassen zu können, einen gewissen Ruf zu erlangen, um sich erfolgreich zu behaupten. Dies stellt einen Spezialfall des impression management dar. In Situationen, wo man mit anderen zusammenarbeiten möchte, ist es daher notwendig, einen positiven Eindruck zu hinterlassen. Natürlich gibt es auch ganz andere Situationen beispielsweise im PvP-Spiel (Player versus Player, der Kampf gegen andere SpielerInnen), in denen ein impression management ganz anders aussehen kann.

Das Fehlen von face-to-face-Interaktionen wird einerseits durch Spieldesignelemente kompensiert, aber durch die SpielerInnen selbst, die bestrebt sind, das Fehlen gewisser Schlüsselreize, wie das Erkennen von Alter und Geschlecht eines Gegenübers, auszugleichen. "The reduced set of intuitive non-verbal cues is one of the distinctive features that separates computer-mediated communication settings from face-to-face encounters." (Manninen 2003) Dieses Ausgleichen erfolgt durch Nachfragen oder gutes Beobachten des in-game Verhaltens der anderen, wodurch man sich ein

recht klares Bild von den MitspielerInnen machen kann. "Even though it isn't RL<sup>61</sup> - you learn a lot about the character of the person playing the game." (Interviewee von Yee 2009) Man macht sich ein Bild von den anderen SpielerInnen, man füllt Unwissenheit aus durch Erfahrung, wie die Person in bestimmten Situationen handelt und sich insgesamt verhält. Manchmal will man dieses Bild dann überprüfen und fragt nach.

Warum wollen die SpielerInnen das Fehlen von face-to-face-Interaktionen überhaupt ausgleichen? "Even multiplayer games have fundamental problems in supporting rich social activity, and, thus, players constantly seek work-arounds and external support in order to fulfil their need to socialize." (Manninen 2003) Zudem ist es für die Einschätzung des Gegenübers notwendig, fehlende Informationen zu kompensieren, damit der Aufbau von Vertrauen dennoch möglich ist.

Viele dieser Ausgleichsmechanismen erfolgen über Kommunikation miteinander. Das Spieldesign stellt zu diesem Zweck mehrere Kommunikationskanäle zur Verfügung. Die SpielerInnen können sich per Textchat oder Sprachchat miteinander unterhalten, sie haben die Möglichkeit sich Briefe zu schreiben und Gegenstände zu schicken (Postsystem) und sie können 'Emotes' ausführen. Dies sind vorprogrammierte Makros, die den Avatar sprechen lassen und/oder Bewegungen ausführen lassen. Diese Emotes werden im Spiel auf vielfältigste Weise genutzt, und tragen sehr zur Ausdrucksmöglichkeit der SpielerInnen bei. Vor allem durch den Umstand, dass es nicht möglich ist mit SpielerInnen der gegnerischen Fraktion (Allianz oder Horde) per Text oder Sprache zu kommunizieren, bieten sich hier auch so etwas wie nonverbale Kommunikationsmöglichkeiten, die von allen verstanden werden können. Eine Liste der vielen Emotes findet sich hier: <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/emotes.html> (Zugriff: 10.12.2009<sup>62</sup>). Wanenchak fasst die Arbeit von Manninen zusammen, der ebenfalls auf die Wichtigkeit von sprachlicher bzw. schriftlicher Kommunikation verweist: "In the course of his analysis, he concludes that game interaction is implicitly social and has much in common with real world interaction, though it is not always as complex. Further, he emphasizes the importance of linguistic communication in certain kinds of games." (Wanenchak 2010) Sprachliche Kommunikation ist enorm wichtig in MMOGs, ohne sie zu beherrschen, ist man vom Spiel ausgeschlossen.

Ähnlich wie bei Forenpostings fungiert der Sprachchat als Visitenkarte für die eigene Person. "In

---

<sup>61</sup> Abkürzung für 'real life'

<sup>62</sup> Es war nicht vorauszusehen, dass mit dem Erscheinen der Erweiterung "Cataclysm" auch die Webseite einen kompletten Revamp erfahren würde. Vieles hier Zitierte ist in der Form auf der neuen Seite nicht mehr auffindbar. Allerdings kann man sich die Inhalte der alten und von mir zitierten Webseite hier ansehen: <http://replay.waybackmachine.org/20100828063207/http://www.wow-europe.com/de/index.xml>, (Zugriff 14.04.2011)

this way, vocabulary, content and phrasing of the postings become identity performance; the goal of a performance is to reaffirm a community's shared moral values (Goffman, 1959). (Robinson 2007: 106, sie bezieht sich auf Goffman 1997) Man erfährt recht viel über Personen, die sich hier regelmäßig zu Wort melden. Ihre Ausdrucksweise, Themenwahl und Reaktionen auf andere lassen sie sympathisch oder weniger sympathisch wirken. Auch der Wissensstand über das Spiel und der Erfahrungsstand der SpielerInnen ist durch diese Statements leicht zu erkennen. "For the performance to be successful, the cyberperformer must become literate in terms of site or community language, as well as implicit and explicit shared values." (Robinson 2007: 106) Zu den Normen und Konventionen der SpielerInnen werde mich später noch ausführlich äußern. An dieser Stelle sei betont, dass bei der Onlineinteraktion in Bezug auf die Darstellung der eigenen Person ähnliche Mechanismen wirken. Die gesendeten Zeichen und Symbole werden von den anderen InteraktionspartnerInnen durch Interpretation entschlüsselt. "For this reason, just as in offline interaction, identity signaling is based on interpretation. (Robinson 2007: 106)

Der Textchat unterscheidet sich in gewisser Hinsicht von der gesprochenen Sprache und bietet einige Vorteile: "When you type your messages, you can spend an extra moment thinking over what to say, how to formulate it, even spell check a word or perhaps decide not to say it at all. The text-based chat introduces a delay in the system that does not exist in face-to-face communication." (Jakobsson 2006: 29) Yee betont zusätzlich, dass dies eine Erleichterung in der Interaktion bedeuten kann: "While interacting with other players in *EQ*, the cognitive load that is typically taken up by smiling, nodding, gesturing and maintaining posture in physical interactions is removed. This allows players to focus more on the content of their messages." (Yee 2009) Allerdings setzt die Nutzung des Chats aus einiges an Fähigkeiten voraus – man muss schnell tippen und Text rasch erfassen können, währenddessen man womöglich auch noch in einer Spielsituation steckt, die einiges an Aufmerksamkeit erfordert. Der Zugang zum vollen MMOG-Genuss ist alles andere als barrierefrei und es wird kaum Rücksicht auf Menschen genommen, die zum Beispiel eine Leseschreibschwäche haben und sich daher schriftlich nicht einwandfrei ausdrücken können.

In gewisser Weise hat die fehlende physische Präsenz auch damit zu tun, warum Onlineinteraktionen laut Yee zu gut funktionieren. "Walther's mechanisms that facilitate hyperpersonal interaction resonate with McKenna and Bargh's more recent work suggesting four factors that enable positive social interactions online (2000). First, people have greater anonymity. And as studies have shown, anonymity increases self-disclosure to encourage more intimate interactions (Joinson, 2001). Second, the importance of physical appearance is greatly reduced. Third, the Internet transcends the problems of physical space and wide dispersion, allowing individuals with similar interests to interact. And finally, users have greater control over the time and pace of their interactions." (Yee 2009) Es ist natürlich richtig, dass man sich in MMOGs völlig unerkant

bewegen kann und man selbst entscheidet, was man über sich enthüllen möchte. Meiner Erfahrung nach hängt es ganz von der einzelnen Person ab, ob sie viel über sich erzählt oder auch nach langer Zeit des Zusammenspiels weiterhin viel von sich verbirgt. Die Sache mit der physischen Attraktivität ist gerade für den ersten Kontakt nicht zu unterschätzen. Und der letzte Punkt den Yee hier anspricht kann so verstanden werden, dass man sich jederzeit aus dem Spiel und somit der Interaktion zurückziehen kann und so auch Tempo herausnehmen kann, was in anderen Settings nicht so einfach möglich ist.

### 3.1.2 Avatar: physische Kopräsenz und Identifikation

*"In online worlds, interaction is mediated by the virtual avatars of the individuals who inhabit them." (Steinkuehler, Williams 2006)*

Der Charakter, die grafische Figur die man sich zu Beginn eines MMOGs erstellt, wird als Avatar bezeichnet. Dieser Avatar ist fortin der ständige Begleiter der SpielerInnen und das, was andere als erstes von ihnen sehen. Dieser Avatar kann im Fall von WoW optisch ein wenig angepasst werden und über das Vergeben eines Namens wird der Avatar ganz zur individuellen Spielfigur, mit der sich die SpielerInnen identifizieren können, was sie auch in unterschiedlichem Ausmaß tun.

In Abbildung 4: Charakterausswahlbildschirm sieht man, wie die Auswahl eines Avatars (mit der Spielerweiterung TBC) erfolgt, was ganz zu Beginn des Spiels getan wird. Es stehen auf der linken Seite fünf Völker der Allianz und fünf Völker der Horde zur Auswahl. Es kann das Geschlecht des Avatars gewählt werden, sowie eine Klasse (hier: Kriegerin), die je nach Volk variiert. Zusätzlich kann das Aussehen des Avatars angepasst werden und wie im Fall der Draenei die Hautfarbe, das Gesicht, der Frisurenstil, Haarfarbe und Hörner verändert werden. Zuletzt muss dem Avatar ein Name gegeben werden, und schon kann man sich das erste Mal in das Spiel einloggen. Ab diesem Moment kontrolliert man nicht nur den eigenen Körper vor dem Monitor, sondern ist auch für die Bewegungen des Avatars verantwortlich "In fact, the moment you enter a virtual environment you immediately have *at least two* bodies: a corporeal one and a digital one." (Taylor 1999: 439, Hervorhebung im Original)



**Abbildung 4: Charakterauswahlbildschirm**

Für die Überlegungen der vorliegenden Dissertation ist der Avatar in zweierlei Hinsicht von Interesse. Erstens, hinsichtlich der Repräsentationsfunktion, die der Avatar gegenüber den SpielerInnen einnimmt. Der Avatar ist weit mehr, als nur ein erweiterter Cursor, der die Beziehung der Spielenden zur Spielwelt mediiert (vgl. Newman 2002: 412), der Avatar ermöglicht "a sense of presence in the gameworld" (Newman 2002: 415). Dem stimmt Taylor zu: "People move their avatars through virtual spaces, using them to interact with each other and with the world. Avatars are crucial in producing a sense of presence, of 'worldness'." (Taylor 2009a: 117) Die Interaktionen in MMOGs sind keine face-to-face-Interaktionen, es besteht keine physische Kopräsenz der interagierenden Personen, sämtliche Interaktionen sind technisch vermittelt. Alle SpielerInnen werden durch einen Avatar grafisch repräsentiert, und verständigen sich per Chat (Schrift- und Voicechat) und sogenannten Emotes. Der Avatar ermöglicht das Gefühl 'dort zu sein', sich präsent zu fühlen, und ProtagonistIn zu werden. "'Avatar' is the Sanskrit word for 'descent', and refers to the embodiment of a god on earth. It is by means of the avatar that the player becomes embodied in the game, and performs the role of protagonist." (Carr et al. 2008: 72) Die Nutzung von Avataren hat Auswirkungen auf die Analyse der Beobachtungen bzw. Interaktionen, da dies ein wichtiges Merkmal des Rahmens MMOGs darstellt, und die Grundprinzipien klassischer Interaktionsdefinitionen (face-to-face) nicht einhält. Dennoch ist es möglich Interaktionen in



MMOGs soziologisch zu analysieren, wenn man diese Bedingungen im Blick behält. Garcia et al. sprechen davon, dass sich die ForscherInnen gewisse Skills aneignen müssen, um die textuellen und grafischen Daten interpretieren zu lernen (vgl. Garcia et al. 2009: 53).

Die zweite interessante Seite an den Avataren in diesem Zusammenhang ist die Identifizierung mit dem Avatar selbst. Zuerst ist die Tatsache zu erläutern, warum sich SpielerInnen überhaupt mit ihren Avataren identifizieren: "because players *create* individual characters or personae, they develop a strong identification with these game figures<sup>63</sup>." (Fine 2002: 10 und Fine 1981: 255, Hervorhebung im Original) Die Auswahlmöglichkeiten bei MMOGs sind immer mehr oder weniger beschränkt, dennoch werden die einzelnen Charaktere die man kreiert unterschiedlich wahrgenommen und fördern eine unterschiedlich starke Identifikation mit ihnen. Wie das bei einem neu erstellen Charakter sein wird, kann man meist erst nach gewisser Spielzeit beurteilen. Manche Charaktere wachsen einem irgendwie ans Herz. Ein Spieler erzählte mir: "Es ist interessant, aber dieser Zwerg ist ganz anders als der Paladin vorher. Ich weiß nicht warum, aber es ist so, als hätte er eine andere Persönlichkeit und ich spiele ihn viel lieber als die anderen Charaktere." (persönliche Kommunikation) SpielerInnen identifizieren sich also mit ihren Charakteren unterschiedlich intensiv, sie fühlen eine Art von Verbindung<sup>64</sup>, die über einen langen Spielzeitraum immer stärker werden kann. "Players also feel psychologically connected to their character, often keeping the same one for months or years. Characters also are the medium through which players experience social interaction in the game." (Bessiere, Seay, Kiesler 2007: 530) Die Tatsache, dass die soziale Interaktion über den Charakter passiert, macht ihn so bedeutend. Zudem sorgt der Avatar und die Beziehung zu ihm oftmals für Spaß am Spiel, wie Giddings schreibt: "many games do feature human or humanoid avatars and these characters and the player's relationship with them are often a key pleasure of videogameplay" (Giddings 2006)".

Einige Forschung beschäftigt sich mit der Sicht von Mitspielenden auf den Charakter, als Beispiel sei hier Nick Yees "Proteus Effect" (Yee 2007a) genannt, der in seiner Dissertation das Verhalten und die Einstellungen gegenüber unterschiedlichen Avataren untersucht hat (vgl. Rabler 2010: 124-126). Zusammengefasst hat Yee beobachtet, dass StudienteilnehmerInnen mit attraktiven Avataren freundlicher zu andern waren, und TeilnehmerInnen mit größeren Avataren

---

<sup>63</sup> Allerdings weist Fine darauf hin, dass die Identifikation mit dem Charakter nur temporär erfolgt, und je weniger Eigenschaften ein Charakter aufweist und je irrelevanter diese Eigenschaften für den Spielverlauf sind, umso weniger identifiziert man sich mit der Person, als vielmehr mit der Rolle (vgl. Fine 2002: 11).

<sup>64</sup> Die Identifikation der SpielerInnen mit dem Avatar besitzt auch für ethische Gesichtspunkte Relevanz. In Bezug auf die Anonymisierung von Avataren bedeutet das: "Because of the strong identification people feel for their avatars in MMOGs and virtual worlds, the researchers whom we interviewed all felt that avatars should be afforded the same respect and protections as persons" (McKee, Porter 2009: 17). Dieser Einschätzung schließe ich mich an, weswegen ich keine echten Charakternamen veröffentliche.

selbstsicherer und aggressiver verhandelten. Charaktergröße und Attraktivität beeinflussten in WoW auch die die Erreichung höherer Level – große und attraktive Avatare haben öfter höhere Level erreicht als kleine unattraktive. (Vgl. Yee 2007a) Attraktivität ist allerdings Geschmacksache und unter WoW SpielerInnen gibt es durchaus viele, die dazu tendieren einen 'mächtig' aussehenden Charakter zu spielen und die 'Schönheit' hintan zu stellen. Allerdings ist der Avatar dennoch eine Art Visitenkarte der Eindruck macht. Hierzu passt auch Fines Befund, der betont, dass RollenspielerInnen durchaus bewusst ist, dass "this identity is chosen for purpose of impression management." (Fine 2002: 196) Dies kann in WoW auch sehr schön beobachtet werden, zieht man beispielsweise den optischen Eindruck eines Gnomhexenmeisters gegenüber einer Orchexenmeisterin heran. Schon allein der Größenunterschied ist beeindruckend, aber auch die nähere Gestaltung der beiden Avatare begünstigt unterschiedliche Zuschreibungen. Auch wenn beide dieselben tödlichen Fähigkeiten besitzen, wirkt die Orcin um einiges bedrohlicher als der Gnom.



**Abbildung 5: Orchexenmeisterin, Gnomhexenmeister**

An diesem Punkt sei darauf verwiesen was Fine Rollendistanz nennt. Damit ist gemeint, dass ein/e SpielerIn die Möglichkeit hat, sich von ihrer Rolle zu distanzieren, um anzuzeigen, dass ein Versagen des Charakters nicht als das eigene Versagen gedeutet wird. Wenn diese Distanz weniger vorhanden ist, deutet dies auf starke Beteiligung am Spielgeschehen hin. (Vgl. Fine 2002: 222) Ich habe schon an anderer Stelle auf die sprachlichen Nuancen hingewiesen, wenn SpielerInnen über ihren Charakter sprechen (vgl. Rabler 2010: 57). Auffallend ist, dass bei Erfolgen die Ich-Form

verwendet wird, jedoch bei Misserfolgen die Erzählung in dritter Person bevorzugt wird. Beispiele aus den Chatlogs wären:

Chatlog 82, 08.08.2009, 16.40 Uhr:

[chat] Dueser: "ich habe die quest solo gemacht"

Chatlog 68, 03.08.2009, 19.24 Uhr:

[chat] Quant: "dann ist sie schon wieder gestorben" (der eigene Charakter war gemeint)

Es gibt aber auch das gegenteilige Beispiel, wo man in dritter Person Aussagen über den eigenen Charakter macht, die Bewunderung und Stolz ausdrücken: "er ist einfach so cool, wie er da auf seinem mount sitzt." (Feldnotiz 76, 22.11.2009, Gildenmitglied) Dies hat im Setting des MMOG vor allem damit zu tun, dass wir die erschaffenen Charaktere ja vor uns sehen können, die beim Pen and Paper-Rollenspiel nur in der Fantasie vorgestellt bleiben. Der Stolz bezieht sich aber nicht nur auf optische Eigenschaften, sondern auch auf Errungenschaften im Spiel. Einen Charakter das erste Mal auf das Höchstlevel gespielt zu haben, kann einen mit großem Stolz erfüllen. Der "avatar as a symbol of personal achievement" (Manninen 2003), am Avatar zeigt sich der Erfolg der SpielerInnen.

Über die Gestaltung, also das Aussehen von Avataren habe ich schon an anderer Stelle geschrieben (Rabler 2010: 114-117). Zusammengefasst kann gesagt werden, dass das Aussehen des Avatars Teil der Onlineidentität ist und somit Wahlmöglichkeiten zur Ausgestaltung und Personalisierung von zentraler Bedeutung sind (vgl. auch Williams 2007: 13). Wie der Avatar gestaltet werden kann, wird vom Computerspiel vorgegeben. "Der Avatar ist eine Extension des Spielers, die es ihm möglich macht, in der Spielwelt zu agieren und zugleich ist er eine fiktionale durch das Programm vorgegebene und vom Spieler modifizierbare Figur." (Neitzel 2010: 120-121) Zu diesem Zeitpunkt geht es mir darum, wie die Identifizierung mit dem Avatar Interaktionen bestimmt oder beeinflusst. Dazu ein Beispiel: "Avatars draw users to perceive their body as manifested in a cybernetic plane" (Williams 2007: 9), was zur Folge hat, dass man sich wegbewegt, wenn einem ein anderer Avatar zu nahe steht oder andere Avatare dazu auffordert, Platz zu machen. Es wird die körperliche Distanz eingefordert, die wir von unseren eigenen Körpern gewohnt sind<sup>65</sup>. Man könnte sagen: "Die Schaffung einer virtuellen Identität<sup>66</sup> bedeutet eine Redefinition der eigenen Identität und Leiblichkeit." (Marotzki 2003: 159) Redefinition oder besser noch Erweiterung auf einen virtuellen Avatar. Allerdings sind die Eigenschaften der Avatare durch das Fantasysetting im

---

<sup>65</sup> Laut Goffman passiert räumliches Aufteilen als Phänomen von Kooperation bei der Einhaltung konventioneller Abgrenzung (vgl. Goffman 1971: 152).

<sup>66</sup> Mit Fragen zur Identität habe ich mich ausführlich bereits an anderer Stelle befasst (Rabler 2010: 51-77).

MMOG von den eigenen Eigenschaften sehr verschieden. "The player defines a second self, with traits and physical qualities far different from his or her own real embodied personality." (Rettberg 2008a: 23) Kaum ein/e WoW-SpielerIn könnte in voller Plattenrüstung eine zwei Meter lange Axt schwingen, sie/er besitzt keine Hörner, Tentakel oder Hufe. Dies tut aber der Identifikation mit der Figur keinen Abbruch.

Der Avatar ist die Visitenkarte der SpielerInnen, er symbolisiert Erfolge und Fortschritt im Spiel. Durch höhere Errungenschaften steht er höher in der Spielhierarchie als andere. Auch wenn alle dieselben Startbedingungen haben (was von Offlinesettings nicht behauptet werden kann), so differenziert sich durch die Spielerfolge (erreicht durch Fleiß, Zeiteinsatz, Durchhaltevermögen) eine interne Spielhierarchie aus, die am Avatar erkennbar bzw. ablesbar wird (durch Inspizieren, Vergleichen von Achievements, offen sichtbaren Gegenständen wie seltene Mounts usw.).

Der Charaktername dient zusätzlich als wesentliches Identifikations- und Identifizierungsmerkmal. Die/der SpielerIn wählt diesen Namen oft mit Bedacht aus und andere erkennen den Namen und somit die/den SpielerIn wieder. Hagström betont: "The name is intimately linked to personal identity, to who you are." (Hagström 2008: 273) Dies trifft auch auf MMOGs zu und unterstreicht die Wirkung oder den Eindruck eines Namens auf andere: "Whether in virtual worlds or the real world, names are not neutral. They are an important factor in cultural and social categorization." (Hagström 2008: 281) Namen sagen etwas über die SpielerInnen aus und sind ihr Identifikationsmerkmal. Auf der offiziellen WoW-Webseite findet man Tipps und zu beachtende Richtlinien für Charakternamen. So dürfen keine Namen verwendet werden, die obszön/vulgär sind, religiöse oder politische Personennamen beinhalten oder völliges Kauderwelsch sind, verwendet werden. ([http://eu.blizzard.com/support/article.xml?locale=de\\_DE&articleId=50081&parentCategoryId&pageNumber=1&categoryId=9742](http://eu.blizzard.com/support/article.xml?locale=de_DE&articleId=50081&parentCategoryId&pageNumber=1&categoryId=9742), Zugriff 14.04.2011). Es gibt nun auch die Möglichkeit, den Charakternamen nachträglich zu ändern, der automatisch auf Gilden- oder Freundeslisten geändert wird ([http://eu.blizzard.com/support/article.xml?locale=de\\_DE&tag=CRCFAQ&rhtml=true](http://eu.blizzard.com/support/article.xml?locale=de_DE&tag=CRCFAQ&rhtml=true), Zugriff 14.04.2011).

Das Interagieren über einen Avatar ermöglicht manchmal Situationen oder Verhaltensweisen, die sonst kaum möglich sind. Steinkuehler und Williams berichten von einer Gildenleiterin, die im MMOG Situationen in Sachen Führungskompetenz und Durchsetzungsvermögen meistert, denen sie sich in ihrem restlichen Leben gar nicht gegenüber sieht. "Here, a renowned guild leader in Lineage I explains how avatar-mediated social interaction enables her to play a leader in the virtual world in ways she is typically unable (or, more accurately, not allowed) to in 'real life'."

(Steinkuehler, Williams 2006) Der Grund dafür liegt laut den AutorInnen darin, dass Erfolg im MMOG nicht auf "out-of-game status" beruht, keine soziale Schichtung existiert und eine "equal distribution of opportunity" vorliegt (Steinkuehler, Williams 2006). Dieses Beispiel deutet Möglichkeiten an, sich durch Avatare auszuprobieren, eigene Stärken und Potenziale zu entwickeln, ohne gewissen sozialstrukturellen Beschränkungen ausgesetzt zu sein. Dies mag sehr optimistisch klingen und wird durch andere Befunde relativiert, durch die klar wird, dass auch MMOGs kein Ort ohne soziale Kontrolle, ohne Stereotype und Zwänge sind. Viele dieser Mechanismen werden an späterer Stelle ausführlich beschrieben (3.3).

Die technisch mediierte Repräsentation durch Avatare kommt in Offlinesettings nicht vor. Diese Tatsache weist einige Implikationen für die Interaktionen auf. So ist keine Einschätzung des Gegenübers in der gewohnten Form möglich, da keine Rückschlüsse auf Alter, Geschlecht, soziale Herkunft etc. möglich sind. Hinweise zu diesen Kategorien finden sich erst nach erfolgter (längerer) Interaktion. Damit fallen auch Vorurteile und stereotype Äußerungen gegenüber Personengruppen weg, denen sie sich womöglich in Offlinesituationen gegenübersehen. Vorurteile und Stereotype bestehen zwar trotzdem, werden aber auf Grund der fehlenden Einschätzungsmöglichkeit des Gegenübers nicht treffsicher angebracht. Dies kann für bestimmte Personengruppen eine ungewohnte und angenehme Erfahrung sein. Auf der anderen Seite fehlt aber auch Nachsicht oder Geduld gegenüber gewissen Personengruppen (z.B. Kindern), die ansonsten selbstverständlich wäre.

Grundsätzlich wäre es naiv zu denken, man könne über den Avatar auf die Person dahinter schließen, auch wenn diese Frage häufig gestellt wird. Der Avatar wird zwar von manchen SpielerInnen als Alter Ego konzipiert (siehe Rabler 2010: 58), viele versuchen jedoch nicht, die grafische Figur der eigenen Erscheinung möglichst ähnlich zu gestalten. "Although it is commonly understood that an avatar often exhibits characteristics that may not be anything like the real person who created and controls it, direct and unmediated access to the real thing behind the avatar is in many cases impractical and effectively inaccessible." (Gunkel 2010: 133) Das gilt nicht nur für die SpielerInnen sondern natürlich auch für die Forschung. Es ist äußerst schwierig wenn nicht sogar unmöglich zu erfahren, wer die SpielerInnen sind, wenn diese das nicht von sich aus wollen, was erhebliche Probleme für Samples aufwirft. Daher sind Fragen wie, wer welche Avatare aussucht und warum, sehr schwer quantitativ zu beantworten. Hinzu kommt, dass diese Wahl auch zufällig erfolgt sein kann und man gezwungen ist, sich zwischen zwei Möglichkeiten zu entscheiden, die man sonst weder noch auswählen würde. So können in WoW DruidInnen nur dem Volk der Tauren oder Nachtelfen entstammen. Gefallen einem beide Völker nicht, kann man niemals eine/n DruidIn spielen (was ab der Erweiterung Cataclysm geändert wurde). Daher trifft auch zu, "that one person may have several avatars in one game, or completely different types of avatars in several games" (Adams 2005). Es ist durchaus üblich verschiedene Charaktere

auszuprobieren oder nach einer Zeit 'Twinks' oder 'Alts' zu spielen (zusätzliche Charaktere neben dem 'Maincharacter'). Dennoch ist es unbestritten, dass der Avatar einen gewissen Eindruck bei anderen SpielerInnen hinterlässt, genauso wie die Wahl des Namens. "As is always the case with shared virtual environments, how you choose to represent yourself has meaningful implications psychologically and socially." (Taylor 2009a: 12) Ein Beispiel von Taylor betrifft die von mir bereits besprochene Darstellung von weiblichen Avataren (vgl. Rabler 2010: 117-126), die oftmals Reaktionen hervorruft, die unangenehm oder ärgerlich sein können. "I believe I received many fewer 'hey baby' comments than I would have had I chosen one of the more common female characters." (Taylor 2009a: 14) In WoW waren es die Elfinnen beider Fraktionen, die mir besonders viele solcher Kommentare einbrachten. Es ist mir völlig unangebracht und abstoßend erschienen und hat in manchen Fällen dazu geführt, dass ich Charaktere nicht mehr spielen wollte. Aber es ist auch nicht einzusehen, dass man sich zur 'grauen Maus' machen muss um hoffentlich von Sexismus verschont zu bleiben.

In dieser Studie hat es mich also nicht interessiert, wer 'hinter dem Avatar' vor einem Bildschirm sitzt, oder ob ein weiblicher Avatare von einem Mann gespielt würde und welches Alter und andere soziale Merkmale dieser besitzt. Es war auch nicht meine Absicht, mit diesen Personen in Kontakt zu treten oder sie gar persönlich zu treffen, um deren Angaben zu überprüfen. Wie Tom Boellstorff habe ich es so gehalten: "I took their activities and words as legitimate data about culture in a virtual world." (Boellstorff 2008: 61) Die mitschwingende Unterstellung, durch das Auftreten mittels Avataren könnten Personen leichter falsche Angaben machen, zeugt meiner Ansicht nach von Unkenntnis und Vorurteilen gegenüber virtuellen Umgebungen. Die Sozialwissenschaft ist nie vor Falschangaben gefeit und das direkte Beobachten von Interaktionen wirft weniger methodologische Probleme auf als beispielsweise eine Befragung. Außerdem ist das Stichwort hierbei Authentizität – die MitspielerInnen bekommen im Laufe der Zeit ein Bild von der anderen Person, das, wäre es vorgetäuscht, auf Dauer sehr schwer aufrecht erhalten werden könnte. Sehr viele der SpielerInnen von MMOGs treffen sie nie offline, knüpfen aber trotzdem enge Kontakte, die auf Vertrauen und Vertrautheit basieren.

### **3.1.3 Vertrauen und Authentizität**

Betrachtet man das Spielen eines MMOGs als kulturelle Praktik, wird erneut deutlich, dass die Dichotomisierung von virtueller und realer Lebenswelt nicht greift. Es macht für die SpielerInnen keinen Unterschied, dass sie ihre Zeit in einer virtuellen Umgebung erleben. Das darf allerdings nicht insofern falsch verstanden werden, als dass es keinen Unterschied im Verhalten und Handeln der Personen geben kann. Natürlich ermöglicht die Kommunikation über einen Repräsentant – den Avatar – Täuschungen, das Ausprobieren neuer und ungewohnter Verhaltensweisen oder das

Erkunden der Reaktionen auf sich selbst als Angehörige/r des anderen Geschlechts (Gender-Swapping). Da aber Spiele wie WoW eine Kontinuität in der Darstellung der eigenen Identität erfordern, Vertrauen aufgebaut und erhalten werden muss und es daher auf Dauer eher unwahrscheinlich ist, andere langfristig täuschen zu können, nehmen die meisten SpielerInnen von diesen Möglichkeiten Abstand. Vor allem in jener Phase des Aufbaus sozialer Netzwerke, wo man persönliche Freude daraus zieht, oftmals miteinander kommuniziert und einige der am virtuellen Ort kennengelernten Personen auch face-to-face trifft. Diese Phase tritt in WoW zumeist dann ein, wenn SpielerInnen einer Gilde beitreten, die Mitgliedschaft wirklich ernst nehmen und diese neue Community als die ihre ansehen, sich einbringen und diese sozialen Kontakte sorgfältig pflegen.

Vorhin wurde schon kurz angesprochen, dass Vertrauen und ein gewisser Grad an Bekanntheit oder Vertrautheit ein sehr wichtiger Faktor in der Interaktion mit anderen in MMOGs sind. Ebenfalls wurde schon die Thematik gestreift, dass es notwendig ist, eine dauerhafte und glaubwürdige Darstellung der eigenen Person zu etablieren. Zuverlässige und vertrauenswürdige Kontakte sind der Schlüssel zum Erfolg in MMOGs und sie sind oft der Grund, der viele immer und immer wieder in die Onlinewelten zurückkehren lässt. Doch gerade online-Bekanntschaften werden immer wieder in Zweifel gezogen, da die Frage bleibt, wer ist die Person hinter dem Avatar 'wirklich'? Abgesehen davon, dass es auch Täuschungen in offline-Kontexten gibt, ist die Vorstellung recht weit verbreitet, dass es online um vieles einfacher wäre, andere über die eigene Person zu täuschen und in die Irre zu führen. Viele befürchten, sie könnten "unwahren Angaben bzw. gefälschten oder erfundenen Identitäten zum Opfer fallen" (Rabler 2011: 234). Von ganz großem Interesse ist immer, welches Geschlecht die andere Person hat und um nicht hinters Licht geführt zu werden, denkt man sich allerlei 'Fakechecks' aus, um Unwahrheiten zu enttarnen. Aber warum will man das so unbedingt wissen?

"Zum einen haben wir gelernt, Menschen in bestimmte Kategorien einzuordnen, um unser Verhältnis zu ihnen beurteilen zu können, um zu wissen, welches Verhalten ihnen gegenüber angebracht ist und in welche Beziehung wir zu ihnen treten können. Um dies zu beurteilen, folgen wir bestimmten Schlüsselinformationen, die wir über äußeren Eindruck, Sprache, Alter, und andere Daten gewinnen. Einige dieser Schlüsselinformationen fehlen in Onlineumgebungen, vor allem die optischen und akustischen Eindrücke, die vieles wie Alter, Geschlecht usw. feststellbar machen. Daher ist man darauf angewiesen, diese Informationen von den betreffenden SpielerInnen selbst zu erhalten und muss sich auf deren Richtigkeit verlassen. Hier kommt die kontinuierliche Darstellung der eigenen Identität ins Spiel, denn man erfährt im Laufe der Zeit viel über die MitspielerInnen und macht sich ein Bild von ihnen. Man registriert wie sie sich ausdrücken, worüber sie sprechen (chatten), welche Handlungen sie im Zuge des Spiels setzen. Bekommt man das Gefühl, diese Eindrücke würden den Angaben der Person widersprechen, so wird man versuchen festzustellen, ob man einer Täuschung erlegen ist oder nicht und Skepsis wird sich breit machen." (Rabler 2011: 234)

Es kann aber durchaus angebracht sein, skeptisch auf verändertes oder ungewöhnliches Verhalten einer/s bekannten SpielerIn zu reagieren, wie ein Blogpost über einen gehackten Account auf WoW.com schön illustriert: "On Saturday night I noticed a guildie acting strangely. He kept switching between characters and wouldn't respond to tells from even his closest friends in the guild. Concerned about him, we gave him a call... on the phone<sup>67</sup>, to see what was up. You guessed it, he was nowhere near his computer at the time. He went to log in and found his password was changed." (<http://wow.joystiq.com/2008/02/05/oh-noes-1-1-one-ive-been-hax0red/>, Zugriff. 14.04.2011) Dieses Beispiel verdeutlicht auch, wie gut es möglich ist das Verhalten von befreundeten SpielerInnen zu beurteilen, selbst wenn man diese noch nie persönlich getroffen hat.

Wie schon erwähnt, ist Vertrauen in MMOGs von großer Bedeutung, da man sich in gewissen Spielsituationen aufeinander verlassen können muss und nicht ausgenutzt oder betrogen werden möchte. So muss Vertrauen also auch hergestellt werden können, ohne dass man sich persönlich kennt. Vertrauen hängt daher stark mit dem erspielten Ruf zusammen und ein positiver Ruf ermöglicht den Zugang zu Gruppen wie Gilden, wo man als vertrauenswürdige Person in der Hierarchie aufzusteigen vermag. Wie sich diese Dinge im Detail gestalten, wird in den Abschnitten zu Gruppen (3.3.7) und Gilden (3.3.8) genau beschrieben.

Vertrauen ist eine absolut notwendige Sache, um Handlungsprobleme in MMOGs zu lösen. Kennt und vertraut man einander (Einzelpersonen oder ganzen Stammgruppen), werden viele Sanktionen oder Nachfragen nicht erfolgen, da man aus Erfahrung weiß, dass die andere Person weiß was sie tut (wie sie ihre Klasse spielen muss, um erfolgreich zu sein bzw. verfügt über ausreichend Wissen über das Spiel) sowie zuverlässig ist und sich bemüht (gemeinsam mit allen am Ziel arbeitet). Passieren trotzdem Fehler, werden diese eher mit Humor genommen, als bei Randoms (zufälligen Gruppenmitgliedern). Bei Bekannten erfolgt bei Fehlern oder Misserfolgen eher der Verweis, dass es doch nur ein Spiel sei, wobei diese Geduld mit Fremden oft zu fehlen scheint. Vertrauen ist natürlich auch in Offlinesettings wichtig, allerdings werden viele Handlungsprobleme tagtäglich gelöst, ohne erst Vertrauen herstellen zu müssen. Viele Dinge sind Routine bzw. werden durch die Rollen (oder Institutionen) der beteiligten Personen abgesichert. Man muss nicht einer Supermarktkassiererin vertrauen, um bei ihr bezahlen zu können. In MMOGs fehlen solche Institutionen oder klar erkennbare soziale Rollen (der Person, die hinter dem Avatar steht) meist zur Gänze. Auch wenn Gilden in einem weiteren Sinne als Institutionen in MMOGs verstanden werden können (vgl. Rittmann 2008: 106-107), so besitzen diese doch

---

<sup>67</sup> Es ist eher unüblich mit MitspielerInnen Kontaktdaten austauschen, daher verweist die Tatsache auf einen engeren Beziehungsgrad hin.



gänzlich andere Qualität als Institutionen in der Offlinewelt. "Guilds appear to be fragile institutions." (Williams et al. 2006: 349) Sie sind kein Garant für die Einhaltung von Regeln, auch zu Gilden muss erst Vertrauen aufgebaut werden.

Vertrauen ist nicht nur unter Gruppen- oder Gildenmitgliedern von Bedeutung, eine besondere Stellung nimmt hier jene Person ein, die eine Art Führungsrolle übernimmt (siehe auch 3.1.4). Sei dies ein/e GildenleiterIn oder GruppenleiterIn, die Führungsposition bringt Macht und Verantwortung mit sich. Die führende Person hat die Definitionsmacht, wem vertraut werden kann und wem nicht. Aber sie muss sich auch das Vertrauen der Mitspielenden erwerben, ohne das sie nicht lange in der Führungsrolle bleiben wird. Dies unterscheidet die MMOG-Führungsrolle von beispielsweise Führungspositionen in Arbeitskontexten, denn dort ist es nicht so leicht, eine Führungsperson ihrer Stellung zu entheben oder, wenn nicht anders möglich, einfach die Gruppe (den Arbeitsplatz) zu verlassen.

Die Wiedererkennbarkeit der SpielerInnen anhand des fixen Charakternamens verweist ebenfalls darauf, dass üblicher Weise eine gewisse Kontinuität mit dem Avatar verknüpft ist, da es sehr lange dauert einen Charakter hochzuspielen, man dabei viele Netzwerke mit anderen SpielerInnen knüpft und diese kontinuierliche Darstellung somit zu einer authentischen Darstellung wird (vgl. Jakobsson 2006: 81). "Empirische Erfahrungen aus der teilnehmenden Untersuchung von D4O (vgl. Müller 2006) haben gezeigt, dass entgegen der üblichen Annahmen vor allem in auf Dauer gestellten Gruppen wie z.B. Gilden großer Wert auf Authentizität der sich darstellenden Mitglieder gelegt wird. Eine fiktive, modifizierte Identität kann bei ihrer Entdeckung sogar den Ausschluss aus der Gruppe nach sich ziehen." (Müller 2007: 206) Dies führt schnell zu der Frage, wie eigentlich Vertrauen zueinander entstehen kann und ob diese Interaktion nicht sehr oberflächlich bleibt<sup>68</sup>. "Verbindlichkeiten zwischen Spielern und Charakteren entstehen hier trotz der fehlenden Körperlichkeit im Netz, indem sich die Teilnehmer selbst ein Gesicht und einen Körper geben, also 'Facework' im Sinne Goffmans betreiben. Diese Darstellungsarbeit kann ebenso wie ein Vorankommen der Figur im Spiel nur durch regelmäßige und zeitaufwendige Interaktion mit allen Teilnehmern des Spiels – und dazu muss auch das Programm als unbelebter Akteur gerechnet werden – bewerkstelligt werden." (Müller 2007: 213) Somit ist also das Commitment zum Spiel und die ernsthafte und regelmäßige Auseinandersetzung mit und Teilnahme am Spiel ein wichtiger Faktor für erfolgreiche Netzwerkarbeit. Ist man nur gelegentlich da, wird es schwer die Kontakte aufrecht zu erhalten.

---

<sup>68</sup> Der Befund von Eklund, Johansson (2010), dass Interaktion in Gruppen mit zufälligen Mitgliedern (Randoms, oder PUGs) oberflächlich und rar sind, ist nicht weiter verwunderlich. Wie auch Offline nehmen Interaktionen mit dem Bekanntheitsgrad zu und werden persönlicher. Randomgruppen wollen meist einfach nur ihr Ziel erreichen, und nicht neue Freundschaften schließen. Wobei nicht ausgeschlossen ist, dass diese aus solchen zufälligen Kontakten entstehen.

## 3.2 Rolle

Die Rolle ist eine zentrale Kategorie entlang derer sich Interaktionen in einem MMOG organisieren. Anders als in der Soziologie sonst ist hier jedoch mit Rolle nicht die soziale Rolle<sup>69</sup> gemeint, sondern jene Rolle, die man im Spiel einnimmt (Rollenspiel). Diese Rollen sind einerseits vom Spieldesign vorgegeben, werden allerdings von den SpielerInnen sehr kreativ ausgestaltet. Aus dieser Tatsache ergibt sich ein interessantes Spannungsfeld der Interaktionen im Spiel, das eine nähere Betrachtung verdient. Inwieweit Konventionen des intensiveren Rollenspiels (der konsequenten Darstellung einer Figur) auf Interaktionen Einfluss haben, welche Erwartungen es in diesem Zusammenhang an die Rolle sowie das Verhalten der SpielerInnen gibt, muss gesondert berücksichtigt werden, stellt aber nicht den primären Untersuchungsgegenstand dar<sup>70</sup>. Dennoch gehe ich auf das Rollenspiel und dessen Konventionen noch an späterer Stelle (3.2.1) etwas näher ein.

Aber ähnlich wie für die soziale Rolle gelten auch für die MMOG-Rolle gewisse Erwartungshaltungen, Normen sowie Sanktionen - sowohl positive als auch negative - bei Verletzung der Erwartungen und Normen. Man könnten sagen, die/der SpielerIn ist TrägerIn nicht "sozial vorgeformter Rollen" (Dahrendorf 1971: 20), sondern der vom Spieldesign vorgegebenen Rollenmöglichkeiten. Durch deren Struktur ergeben sich bestimmte Interaktionsweisen und Koordinationsprobleme welche die erfolgreiche Bewältigung von (schwierigen) Spielsituationen zum Ziel haben. Die Erwartungen an die Rolle beziehen sich einerseits auf die Fähigkeiten des Charakters (z.B.: kann die Klasse heilen oder nicht), aber auch auf das Verhalten der SpielerInnen (Verlässlichkeit, höflicher Umgang etc.).

---

<sup>69</sup> Die soziale Rolle der SpielerInnen außerhalb des Spiels ist für diese Betrachtungen kaum relevant. Es können zwar oft Rückschlüsse darauf gezogen werden, wie sich jemand ausdrückt oder über welche Themen man spricht, aber es tut für das Spiel selbst eigentlich nichts zur Sache. Es ist unerheblich, um das Spiel zu bestehen, aber dennoch oft von großem Interesse für die SpielerInnen, die sich auch etwas kennenlernen möchten und daher wie gewohnt Informationen zu Personen verarbeiten. Aber hier gibt es große Auffassungsunterschiede, wie ich es schon an anderer Stelle ausgeführt habe: Wo für die eine Spielerin der Wunsch besteht, viele ihrer Gilddenmitglieder persönlich kennenzulernen und dafür eine größere Reise durch Österreich und Deutschland auf sich zu nehmen, ist es für den anderen Spieler von großer Bedeutung, möglichst nichts über seine MitspielerInnen zu erfahren, da er befürchtet dies können seine mühsam aufgebaute Community zerstören. (Vgl. Rabler 2010: 30-34)

<sup>70</sup> Rollenspielservers sind bei WoW eher rar. Dies kann unter anderem daran liegen, dass ein MMOG wie WoW nicht sonderlich dafür geeignet ist, echtes Rollenspiel zu unterstützen (siehe hierzu den Beitrag von MacCallum-Stewart, Parsler 2008), bzw. die Spieldesignschwerpunkte auf andere Inhalte gelegt wurden. Diese Sichtweise teilt auch Mortensen: "The game is, however, not designed to reward RP." (Mortensen 2008: 210) Ich habe keine ausgewiesenen RP-Server in meine Analyse miteinbezogen, sondern mich auf die gängigeren PvE/PvP-Server konzentriert.

Durch das konsistente Ausformen der Rollen können soziale Beziehungen entstehen. Jakobsson erinnert uns was Goffman dazu meint: "According to Goffman (1959), social relationships are formed by adopting consistent behaviors over time, and social roles are taken on by enacting the rights and duties attached to that role." (Jakobsson 2006: 108) Wie später noch genauer ersichtlich sein werden, sind soziale Beziehungen ein zentraler Teil von MMOGs, der stark mit Reputation bzw. sozialem Status im Spiel verbunden ist. Jakobsson führt weiter aus: "When we strive for higher social status, we also accept a stratification of the social structure and develop respect towards those who have reached higher levels. The foundation of the social system is a shared consensus regarding fundamental values, and an assumption that the higher levels of status converge with that set of values. Forty years later, and in a context Goffman hardly could have envisioned, this description of social relations and the role of status in hierarchies is still valid in describing the social interaction in virtual worlds, and it is as important in understanding virtual communities as it is in any ordinary community." (Jakobsson 2006: 108)

Die unterschiedlichen Rollen in WoW, sind durch die spielbaren 'Klassen' vorstrukturiert. Die Rollen, die man nach Auswahl<sup>71</sup> der Klasse einnimmt, hängt mit der Anforderung im Spiel zusammen, die verschiedenen Fähigkeiten der einzelnen Klassen ergänzend einzusetzen, um gemeinsam schwierige Spielsituationen bestehen zu können. Die Fähigkeiten der einzelnen Klassen können grob in vier Bereiche<sup>72</sup> unterteilt werden: Tank<sup>73</sup> (viel Schaden aushalten können), Heilung (andere heilen, unterstützen, wiederbeleben), DPS oder Damagedealing (DPS ist die Abkürzung für Damage per Second – viel Schaden austeilen), und CC (Crowd Control, die Fähigkeit SpielerInnen oder Mobs für eine Zeit im Kampf stillzulegen). Die einzelnen Klassen können je nach Typ eine oder mehrere dieser Fähigkeiten aufweisen, je nachdem welche Skillverteilung<sup>74</sup> durchgeführt wurde. Ich erwähne dies, weil die Klasse ein Signal für MitspielerInnen ist, welche Erwartungen an diesen Charakter gestellt werden können und welche nicht. Bei gewissen Klassen ist es eindeutig, welche Rolle sie übernehmen (z.B. Klassen die egal mit welcher Skillung als DPS gelten). Bei anderen Klassen muss erst nachgefragt bzw. die Rolle in der konkreten Situation erst ausgehandelt werden (z.B. Hybridklassen, die mehrere Fähigkeiten in sich vereinen). Ist die Rolle einmal klar festgelegt, werden bestimmte Erwartungen an diese Rolle geknüpft. Wer die Erwartungen an die zu

---

<sup>71</sup> Wie diese Auswahl erfolgen kann, habe ich bereits an anderer Stelle beschrieben: Rabler (2010: 111-126).

<sup>72</sup> Diese vier Bereiche sind typisch für MMOGs und sehr viele neue Spiele werden von den SpielerInnen hinsichtlich dieser Einteilung erfasst, bzw. werden Charaktere demnach ausgesucht.

<sup>73</sup> im Sinne von 'Panzer'

<sup>74</sup> In WoW gibt es für jede Klasse drei Skillbäume, die eine ganz andere Spielweise bedeuten können. Am Beispiel des Paladins kann man sehen, dass dieser entweder auf Heilung, DPS oder Tank geskillt werden kann. Skillungen, deren genaue Ausführung und Vorzüge sind ein vieldiskutiertes Thema im Netz, dem man sich ausführlich widmen kann, wenn man das Bestmögliche aus seinem Charakter herausholen möchte.

spielende Rollen nicht erfüllt, wird sanktioniert. Meistens ist allerdings zu beobachten, dass die Erwartungshaltung erfüllt wird. "Behavioral confirmation is a specific process whereby the expectations of a perceiver cause a target to behave in ways that confirm the perceiver's expectations (Snyder, Tanke, & Berscheid, 1977). In other words, expecting someone to be friendly causes them to become friendly." (Yee 2009) Oder in anderen Worten, wird vom Tank erwartet, den Heilcharakter zu beschützen, wird er diesen Schutz nach allen Kräften gewähren. Somit ist eine recht genaue Rollenbeschreibung für WoW erfolgt. "Die wichtigste und zugleich schwierigste Aufgabe der Rollenbeschreibung liegt in der Identifizierung und Formulierung von Rollenerwartungen und Sanktionen." (Dahrendorf 1971: 74) Das Thema der möglichen Sanktionen in einem MMOG wird in einem gesonderten Abschnitt erfolgen (3.3.11).

Zu dem genannten Beispiel des Tanks, der/die den Heilcharakter beschützen soll, gibt es unzählige Einträge in Beobachtungsprotokollen und Feldnotizen. Außerdem gibt es auch noch andere Aufzeichnungen zu Erwartungshaltungen, die sich auf die gespielte Klasse beziehen. Hier nun zwei Beispiele:

Feldnotiz 23, 15. 04.2009:

Bin mit Randoms in BFD. Im Raum beim vorletzten Boss läuft ein Mob weg und pullt einige andere. Tank kommt nicht mehr nach alle auf sich zu ziehen. Schamane ruft zweimal: "Heiler hat Aggro". Tank bekommt Mobs gerade noch von ihm runter. Danach beschwert sich der Heiler, dass der Tank besser aufpassen muss, weil wir sonst alle wipen.

Feldnotiz 78, 23.11.2009:

Tanke Zul'Farrak. Viele Mobs, Schattenblitz, einige laufen. Habe mehr als genug zu tun die Heilerin zu beschützen. Die Magierin pullt dauernd Aggro, weil sie nicht auf mein Target geht. Bitte sie, sie möge mir assisten und nicht andere Targets angreifen. Heilerin stimmt mir zu, das wäre für sie auch leichter.

Im zweiten Fall geht es um praktikable Konventionen, die den DPS-Charakteren nahelegen, das gleiche Ziel wie der Tank (oder auch der anderen DPS) anzugreifen, damit sie nicht die Aggro ziehen. Tun sie das nicht, sind sie dauernd in Lebensgefahr und der Heilcharakter schafft es kaum mehr, alle am Leben zu erhalten. Gerade bei unerfahrenen DPS-SpielerInnen kommt es häufig vor, dass sie diese Konvention nicht beachten oder gar nicht kennen, wodurch es für die Gruppe sehr schwer wird zu bestehen.

Zu der vorher beschriebenen Sichtweise auf Rolle im Spiel kommt dann noch jene hinzu, welche sich auf das Zusammenspiel und die Verteilung von beispielsweise Führungsrollen im

Gruppenspiel u.ä. beziehen. Führt man sich die Situation eines Raids vor Augen, wird schnell klar, dass schnelle Entscheidungen und Strategien für die ganze Gruppe schwerlich demokratisch erfolgen können. Es hat sich in MMOGs eingebürgert (bzw. ist auch so im Design vorgesehen), dass immer eine Person die Gruppenleitung übernimmt und hierzu mit verschiedenen Kompetenzen und Verantwortlichkeiten ausgestattet wird. So kann diese Person über die Art der Lootverteilung entscheiden (wer bekommt welche gefundenen Items, hierzu sind mehrere Möglichkeiten im Spiel eingebaut), muss aber auch die Regeleinhaltung der Gruppenmitglieder kontrollieren und sollte bei Konflikten schlichtend eingreifen. Diese Führung wird prinzipiell von allen SpielerInnen akzeptiert und stellt somit eine Konvention dar, die in MMOGs entsteht und für viele als selbstverständlich gilt. Zu von SpielerInnen erzeugten Normen und Konventionen folgen etwas später noch genauere Ausführungen (3.3.9).

Kommt man neu in ein Spiel wie WoW, sind einem die Rollenverteilungen und Erwartungen an diese Rollen noch nicht notwendiger Weise klar. Die Wahl der Klasse kann aus gänzlich anderen Gründen erfolgen, als jenen, eine gewisse Rolle spielen zu wollen. Dieses Wissen wird im Spiel erst nach und nach erworben, weswegen dies oft mit einer Art von Sozialisationsprozess verglichen wird. Um Rollen im MMOG ausfüllen zu können, bedarf es des Wissens wozu die Klasse fähig ist und wie deren Fähigkeiten am effektivsten eingesetzt werden können. Da im Laufe des Levelanstiegs immer mehr Fähigkeiten und Möglichkeiten hinzukommen, dauert der Prozess der Sozialisation an. Das Ziel jedes Sozialisationsprozesses ist es nach Meyrowitz, die gemeinsame aber besondere Information der Bezugsgruppe zu erwerben. Wer sozialisiert wird, erhält Zugang zu den Informationen der Gruppe, aber erst nach und nach, zeitlich sorgfältig begrenzt. (Vgl. Meyrowitz 1990: 128) Diese Beobachtungen von Meyrowitz treffen auf MMOGs sehr gut zu. Neue SpielerInnen müssen und wollen Informationen der erfahrenen Community erhalten, um erfolgreich im Spiel zu werden. Diese Informationen sind aber erst nach und nach verfügbar, da die Komplexität und Vielfalt an Informationen nicht sofort zur Verfügung gestellt werden kann. Der Informationsaustausch erfolgt über die Interaktionen im Spiel, wobei manches Wissen explizit und manches implizit weitergegeben wird.

Alle die bisher beschriebenen Eigenheiten von Rollen in MMOGs führen uns wiederum zu Goffmans Rahmenanalyse. "Goffman's work on the setting of the theatre in Frame Analysis leads directly to discussions of roleplay and social interaction, in his description of the distinction between player and character, and in his outline of all the different 'scripted identities' that Hamlet takes on at once (1986, pp.128-129). The obvious connection in this case is with the different roles one will find themselves taking on in an RPG: that of their character and that of their player being two obvious examples. Further work in the theatre allows for backstage and 'out of frame' communications through his discussion of soliloquies and information channels ('concealment channels')."

(Wanenchak 2010) Wie sich diese Teilung von Rolle und SpielerIn darstellt, soll im folgenden Abschnitt gezeigt werden.

### 3.2.1 Role-Playing

In einem Role-Playing Game wie WoW muss man sich zu Beginn des Spiels immer für eine bestimmte Rolle<sup>75</sup> entscheiden. Im Fall von WoW gibt es 10 Klassen, die ganz unterschiedliche Fähigkeiten besitzen und ihr Ziel daher auf ganz verschiedene Art und Weise erreichen, was ein sehr komplexes Zusammenspiel der einzelnen Klassen ermöglicht und voraussetzt. Für die SpielerInnen ist es daher notwendig, die vorgegebenen Rollen so gut wie möglich einzunehmen und auszufüllen. Wird dies nicht getan, leidet der Spielerfolg darunter und es folgen Sanktionen seitens der MitspielerInnen. Hier hat sich eine eigene Kultur im Spiel entwickelt, die sich allerdings nach Server, MMOG bzw. Genre stark unterscheiden kann. So kann es in einer Spielkultur ganz normal sein, sich völlig auf die Heilklassen zu verlassen, während in einer anderen gilt, dass jeder Charakter für sein Überleben selbst verantwortlich ist<sup>76</sup>.

Aktives Rollenspiel<sup>77</sup> bedeutet für die Beteiligten, die Figur so gut wie möglich darzustellen, sich Motivationen und Eigenheiten des Charakters zu überlegen und diese spielerisch ähnlich wie im Theater darzustellen. Viele MMOGs sind MMORPGs, also "Role-Playing-Games", bei denen es beispielsweise wie bei WoW extra Rollenspiel-Server geben kann, wo gesonderte Regeln für das Verhalten im Spiel gelten. Damit ist beispielsweise das Einhalten der 'richtigen' Chatkanäle (es gibt hier gesonderte OOC – Out of Character – Channels, die für Kommunikation außerhalb des gespielten Charakters reserviert sind) gemeint oder die Konvention, prinzipiell auf andere 'in-character' zu reagieren. Das bedeutet, die SpielerInnen tun so als ob sie diese Figur wären, sie sprechen und handeln für den Charakter. Dadurch kann eine hohe Immersion in der Fantasywelt erzeugt werden und die SpielerInnen stehen vor mehr Herausforderungen, als 'nur' das Spiel zu spielen. "The gamer plays the game as himself, while the player who wishes to lose himself to the fantasy is the true role-player – he plays the character." (Fine 2002: 207) Somit ist das Rollenspiel eine eigene Dimension von Interaktion, neben Interaktion mit Programmteilen und anderen SpielerInnen (vgl. Müller 2007: 197). Dieser speziellen Interaktionsform bin ich aber in dieser Studie nicht dezidiert nachgegangen. Trotzdem ist eine Erwähnung notwendig, da gerade am Rollenspiel Eigenarten der Charakterentwicklung deutlich werden. "Veränderungen und

---

<sup>75</sup> Die Rollen werden durch die Charakterklassen determiniert.

<sup>76</sup> Dieses Beispiel stellt eine grobe Unterscheidung in einem Detail der Spielkultur von WoW und DDO dar (Turbine Entertainment 2006).

<sup>77</sup> Ein schöne Übersicht über die "Many Faces of Role-Playing Games" bietet der Artikel von Hitchens und Drachen (2009).

Weiterentwicklungen eines Charakters ergeben sich vor allem im Zusammenspiel mit anderen Charakteren und den gemeinsamen Erlebnissen und Interaktionen." (Müller 2007: 211) Deswegen ist das Rollenspiel auch hinsichtlich der Interaktionen von Interesse für mich und wenn solche Situationen beobachtet werden, muss verstanden werden, was sie bedeuten. Als Beispiel aus der Empirie sei hier die Untote Zafara zitiert, die sich über Kannibalismus (Untotenskill – regeneriert Gesundheit, siehe: <http://de.wowhead.com/spell=50642>, Zugriff 14.04.2011) im allgemeinen Chat unterhält (Anmerkungen in Klammer):

Chatlog 31, 13.07.2009, 15.26 Uhr:

[chat] Heilig: wo ist der abgesandte des hasses in quel gankas? (Der Abgesandte des Hasses ist ein dämonischer NPC in Quel'Danas.)  
[chat] Sturmtal: tot  
[chat] Kuesser: ich hab ihn gegessen  
[chat] Zafara: du hast ihn gegessen?  
[chat] Sturmtal: der is schon seit eine oche tot (Typo: seit einer Woche)  
[chat] Zafara: wie viele leute essen ihn? O.O (Emoticon O.O bedeutet Überraschung)  
[chat] Kuesser: frag deine kannibalenfreunde :) (Emoticon :) bedeutet Lächeln)  
[chat] Zafara: ICH MACHE KEINEN KANNIBALISMUS (schreiben in Großbuchstaben bedeutet schreien)  
[chat] Kuesser: LUEGE MACHST DU  
[chat] Zafara: kriege davon schlechten atem  
[chat] Zafara: \*schlechten (Typo von vorhin ausgebessert)

Neben der humoristischen und rollenspielerischen Erklärung, warum Zafara die Fähigkeit Kannibalismus nicht anwendet, könnte man auch noch anmerken, dass die ursprüngliche Frage in keiner Weise beantwortet wird. Das ist oftmals zu beobachten, da viele Fragen durch Recherche im Netz selbst ganz leicht gelöst werden können und viele erfahrene SpielerInnen sich gar nicht mehr die Mühe machen darauf zu antworten<sup>78</sup>.

Das Rollenspiel ist auch hinsichtlich folgender Beobachtung von Interesse: SpielerInnen füllen die zur Verfügung stehenden Rollen unterschiedlich aus. Damit ist einerseits das verschiedentliche Einlassen auf die Rollen seitens der SpielerInnen gemeint, deren kontinuierliche Darstellung und Entwicklung, aber auch beobachtbare Verhaltensänderungen einer Person, die einmal jenen und dann wieder einen anderen Charakter spielt. So hat die Wahl der Rolle direkte Auswirkungen auf das Spielerlebnis und auf das Verhalten der SpielerInnen selbst. Ein Charakter, der darauf ausgelegt ist, andere SpielerInnen zu unterstützen und zu heilen, lässt die/den SpielerIn die Umgebung ganz anders betrachten, als wenn sie/er über diese Möglichkeiten nicht verfügt. Sie/er ist aufmerksam, ob andere Hilfe benötigen, verteilt unaufgefordert Buffs (verstärkende Zauber)

---

<sup>78</sup> Auch dies scheint keine Eigenheit von WoW zu sein, so berichten Stam und Scialdone über RuneScape: "New users often ask questions about the game and higher-level players frequently tell them to go to Rune Headquarters, a frequently consulted site with guides about the game, to find an answer they could easily have given out." (Stam, Scialdone 2008: 78)

und Heilungen auf die umgebenden SpielerInnen und ist nicht die/derjenige, die/der beim Kampf als erste/r voranstürmt. Spielt man jedoch eine gänzlich andere Figur, z.B. eine verstohlene Schurkin, so nimmt man die Umgebung ganz anders wahr. Man überlegt eher, wer als geeignetes Opfer für den nächsten Taschendiebstahl erscheint, als wer Hilfe benötigen könnte. Eine Schurkin, die ständig herumläuft und erste Hilfe leistet, ist eine amüsante Vorstellung für WoW-SpielerInnen. Meine InterviewpartnerInnen haben mir ihre eigenen Erfahrungen mit unterschiedlichen Klassen geschildert und der Tenor lautet, dass die Rolle das Spielverhalten stark beeinflusst, und zwar ebenso das Verhalten gegenüber MitspielerInnen, wie natürlich auch das Verhalten im Kampf (vgl. Rabler 2010: 52-62). Das bedeutet allerdings nicht, dass man eine deviante Persönlichkeit ist, wenn einer/m das Spiel mit der Schurkin sehr liegt. "However, it is still a role-playing game and hence you are allowed to perform actions in the game that you would consider unethical in real life." (Öqvist 2010: 10) SpielerInnen sind sich – wie bereits im Kapitel zur Rahmenanalyse erläutert wurde – dessen bewusst, dass das Spiel ein Spiel ist und der in-game Diebstahl von Goldmünzen keinerlei reale Konsequenzen nach sich zieht, ja mit einer echten Diebstahlsituation eigentlich nichts gemein hat. Aber gerade das ist oft der Spielspaß für RollenspielerInnen: neue Rollen und Persönlichkeiten mit dem Charakter auszuprobieren (vgl. Yee 2002).

Gerade auf RP-Servern werden auch NPCs häufig in das Rollenspiel miteinbezogen<sup>79</sup>. Ich habe das nicht systematisch untersucht und nur ein paar Fälle beobachtet, da mich vornehmlich die Interaktion zwischen SpielerInnen interessiert hat. Diese "non-humans"<sup>80</sup> (Giddings 2007) bleiben aber nicht gänzlich unbeachtet, sind sie als QuestgeberInnen doch ein wichtiger Teil des Spiels, und dadurch auch manchmal Ziel humorvollen Rollenspiels (siehe Abbildung 6).

Erklärung: Der rechte Taure (Volk der Horde) ist ein NPC, ein Questgeber, der durch das gelbe Rufzeichen über seinem Kopf eine neue Quest signalisiert, die linke Taurin ist ein/e SpielerIn. NPCs stehen zumeist ruhig auf ihrem Platz<sup>81</sup>. Die Aufforderung, der NPC soll aufpassen wohin er seinen Speer hält, ist zur Erheiterung von umstehenden SpielerInnen gedacht.

---

<sup>79</sup> Sie werden aber auch als Hilfe im Kampf benutzt, in dem man Mobs in ihren Bereich bringt, wodurch (manche) einem helfen diese zu besiegen. Oder man verwickelt sie geschickt in den Kampf gegen andere SpielerInnen im PvP, hier sind vor allem die "Haudraufs" aus Gadgetzan oder Beutebucht berüchtigt.

<sup>80</sup> Giddings rekurriert hier auf die ANT (Actor Network Theory), die eine Perspektive einnimmt, in der "digital games as software can be seen themselves as actors." (Giddings 2007: 5) Diese Sichtweise hat durchaus ihre Berechtigung, ist allerdings für diese Dissertation weniger gut geeignet, da das Forschungsinteresse auf den Interaktionen der SpielerInnen liegt.

<sup>81</sup> NPCs sind eher in Instanzen 'gescriptet', dort bewegen sie sich, sprechen und führen Handlungen (Zauber) aus.





**Abbildung 6: watch where you point that thing**

Quelle: [http://www.onlinegametrader.net/wow/index.php?action=disp\\_news&news\\_id=1076](http://www.onlinegametrader.net/wow/index.php?action=disp_news&news_id=1076), Zugriff: 14.04.2011

NPCs werden seitens des Spieles auch dazu eingesetzt den Charakter in die Geschichte der World of Warcraft einzuführen bzw. diese persönlich anzusprechen. Rettberg beschreibt ein Beispiel: Hat eine Spielerin die Questreihe für die Deadmines (Todesminen) fertig und bringt sie schlussendlich VanCleefs Kopf (Boss) zu Gyran Stoutmantle (beauftragender NPC) "she will hear him yell *her* name<sup>82</sup> to all in Westfall." Rettberg 2008b: 181, Hervorhebung im Original) Auch wenn sie während des Questens in Westfall Gyran schon hunderte Namen hat rufen hören, so ist es diesmal doch anders, weil diesmal erzählt es ihre Geschichte (vgl. Rettberg 2008b: 181).

NPCs können verschiedenen Fraktionen im Spiel angehören, manche sind erst bereit mit einem zu sprechen, wenn man einen gewissen Ruf (acht Stufen von hasserfüllt bis ehrfürchtig, siehe <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/reputation.html>, Zugriff 14.10.2010) mit dieser Gruppe durch das Erledigen bestimmter Quests erreicht hat. Andere sind den SpielerInnen feindselig gesonnen und greifen diese an, solange sie sich nicht einen entsprechend besseren Ruf verdient haben.

Nicht alle SpielerInnen haben ein Faible für Rollenspiel, manche fühlen sich sogar von exzessivem Rollenspiel in ihrer Umgebung belästigt. Einige sind auch der Meinung, sie seien im Spiel ganz

---

<sup>82</sup> Der NPC ruft den Namen des Charakters aus, so dass ihn alle in Westfall hören können.

genau so wie sonst auch, verstellen sich also in keinster Weise und erleben keine solchen Veränderungen an sich selbst, wie sie weiter oben beschrieben wurden. (Vgl. Yee 2002) Im Chat wird RP immer wieder diskutiert. Die Meinungen reichen von "RP ist für geeks" (Chatlog 39, 17.07.2009, 17.35 Uhr) bis zu "...rp in wow??.... lol.. thats not posible" (Chatlog 16, 05.07.2009, 13.08 Uhr). Es gibt aber auch viele Rollenspielfans, die sich über die vielen Events<sup>83</sup> auf den Servern freuen, selbst Geschichten über ihre Charaktere verfassen, einander in ausgeklügelten Zeremonien heiraten und sich mal mehr mal weniger auf das Rollenspiel einlassen. Dieses Einlassen kann mitunter leicht durch nicht-rollenspielende SpielerInnen gestört werden. Ein/e SpielerIn erklärt in einem Chateintrag: "Doesn't it annoy you when you're trying to immerse yourself and someone walks by with the name "supercoolkid" and starts talking about what they saw on tv last night?" (Chatlog 16, 05.07.2009, 13.08 Uhr) Vertiefung ins Rollenspiel wird durch unstimmgige Reize gestört und ein solcher Name fügt sich nicht passend in eine epische Fantasyumgebung<sup>84</sup> ein.

Rollenspiel ist eine von vielen möglichen Motivationen ein MMOG zu spielen (vgl. zu Motivationen ausführlicher Rabler 2010: 131-136). Diese Vorliebe ist nicht weiter ungewöhnlich, Menschen haben sich immer schon spielerisch selbst inszeniert: Rituale, Feste, Initiationsvorgänge, Karneval, Maskenbälle, Kostümfeste oder durch Hinwendung zu Literatur und Theater: "immer schon offenbarten Menschen das Bedürfnis, in teils vorgegebenen, teils gestaltbaren Formen aus den zugeschriebenen Rollen auszubrechen." (Becker 1997: 170) Nietzsche nannte das den "Hunger nach Kostümen" (Becker 1997: 170). Diese Identitäten, "die zwar nicht lebbar, aber lesbar oder spielbar sind, scheint wesentliches Merkmal menschlichen Bemühens zu sein, die Begrenzungen alltagsweltlicher Lebensbedingungen zu überschreiten." (Becker 1997: 170) Dies bedeutet nicht nur Flucht, sondern auch Gestaltungs- und Umformungswille. (Vgl. Becker 1997: 170)

Zu diesem letzten Punkt sei kurz auf jenes Phänomen eingegangen, das in der Literatur 'Immersion<sup>85</sup>' genannt wird. Es bedeutet ein Einlassen auf die Fantasywelt, ein Eintauchen und sich darin Verlieren. Dies ist nicht nur von Computerspielen bekannt, auch beim Lesen eines Buches oder Betrachten eines Filmes kommt es zu immersiven Prozessen. "When a reader follows the passage into a fictional world, the realm of possibilities is recentered around her. For the dura-

---

<sup>83</sup> Diese Events können ganz unterschiedlich aussehen, aber sie dienen dazu, andere Rollenspielinteressierte zu treffen um dann auf ganz eigene Art mit diesen zu interagieren.

<sup>84</sup> Dieses Thema plagt besonders viele LOTRO-SpielerInnen (The Lord of the Rings Online), wo vermehrt nach der Umstellung auf ein F2P-Modell viele Foreneinträge dazu verfasst wurden, dass unpassende Namen wie Schweissfuss im Tolkien-Universum als extrem störend empfunden werden und bitte unterlassen bzw. von Codemasters geahndet werden sollen. (siehe <http://community.codemasters.com/forum/allgemeine-diskussionen-zum-spiel-544/447176-aufgeweichte-namensregeln-schweissfuss-co-mittelerde.html>, Zugriff 28.04.2011)

<sup>85</sup> Zu den verschiedenen Arten von Immersion siehe: Coppock et al. 2009

tion of her immersion, she accepts the sphere created by the narrator as the actual world" (Van Looy 2005), genauso wie man es bei einem MMOG tut. "The player willingly suspends disbelief and is ported to a world created in the virtual." (Van Looy 2005) Das "willingly" ist hier ein wichtiger Punkt, da die Grenze niemals zur Gänze überschritten wird und die Personen sich immer noch bewusst sind, dass sie sich in einer Fantasie befinden. Gerade im Rollenspiel werden immersive Prozesse absichtlich herbeigeführt, um in der Rolle aufzugehen. "Durch das Handeln wird das Spiel erst als solches konstituiert, wobei die emotionale Nähe des Spielenden zusätzlich die Möglichkeit immersiver Prozesse eröffnet." (Thimm, Wosnitza 2010: 43) Diese Immersion erinnert stark daran was als 'Flow' beschrieben wird. Eine gute Übersicht über Flow und Medien bietet Sherry (2004). Aber zurück zu den Computerspielen: "Various attentive states have been associated with the absorbing pleasures of games, including immersion, engagement and flow." (Carr et al. 2008: 45) Carr et al. unterscheiden das Konzept der Immersion nach dem disziplinären Ursprung: "Immersion, as a concept, implies different things, depending on whether it is borrowed from literary theory, Virtual Reality analysis or presence theory." (Carr et al. 2008: 53) Die letzte meint das Gefühl von "being there", was auch bei anderen Technologien, von Telefon bis virtueller Realität in den BenutzerInnen hervorgerufen wird. Es soll erlebt werden, dass die medierte Erfahrung nicht mediiert ist. Lombard und Ditton (1997)<sup>86</sup> teilen Immersion daher in zwei Kategorien: perceptual und psychological. In der Literaturwissenschaft sieht man das nach Carr et al. wie folgt: "When reading a generic novel, for instance, the reader may slip into a pleasurable, trance-like state of absorption. By keeping to a few, or a single schema, these novels are able to deeply immerse their readers." (Carr et al. 2008: 54) Immersive Prozesse sind damit auch für die Computerspielerherstellungsfirmen wünschenswert, da sie die SpielerInnen im Spiel halten, das Spiel interessant bleiben und die SpielerInnen immer wieder zurückkehren lassen.

Das soll aber nicht bedeuten, dass Computerspiele und andere Medienkonsumption dasselbe sind. "The experience of playing videogames is, in important ways, quite distinct from television or film viewing, and this distinction goes beyond straightforward notions of 'interactivity'<sup>87</sup>." (Giddings 2006) Interaktivität setzt gewisse Fähigkeiten voraus, denn "one of the most immediate differences between videogame play and other forms of screen media consumption is the requirement on the player to possess or acquire the relevant skills or competencies needed to play." (Giddings 2006) Das betont auch Thimm, die Interaktivität an den Entscheidungsmöglichkeiten in Computerspielen festmacht. "Hinzu kommt die jedem Spiel eigene Handlungsnotwendigkeit." (Thimm 2010: 40) Daher ist es schon in der einfachsten Form interaktiv. Aber: "Erst durch die Entscheidungsmöglichkeit des Spielers kann tatsächliche Interaktivität entstehen." (Thimm,

---

<sup>86</sup> Carr bezieht sich auf folgenden Artikel: Lombard, Ditton (1997)

<sup>87</sup> Der Begriff hat im Zusammenhang mit Computer Game Studies recht viel Kritik erfahren, auf die ich hier nicht im Detail eingehen kann. Ich verwende den Begriff hier im Sinne von aktiver Teilnahme am Geschehen, dem Interagieren mit der Computersoftware, wodurch die SpielerInnen in den Verlauf der Ereignisse eingreifen.

### 3.2.2 Charakterklassen

Die Charakterklassen sind eng mit den eingenommenen Rollen in MMOGs verbunden. In diesem Abschnitt soll noch einmal über ihren besonderen Status in MMOGs vor allem in Hinsicht auf das Zusammenspiel reflektiert werden. "Because the class defines the character's abilities, other players have expectations as to what role someone of that class will play." (Heckel 2003: 3) Dies gilt für sehr viele MMOGs, auch für den Fall Everquest, den Heckel beschreibt: "EverQuest has a strong system of roles. The various classes all have certain roles that other players expect them to take, especially when part of a group. Players tend to have very strong reactions when someone does not act within the perceived role for his or her class." (Heckel 2003: 3) Dazu habe ich sehr viele Beobachtungen machen können. Diese starken Reaktionen sind zumeist schriftlicher oder verbaler Natur, und können in positiver Hinsicht zu Jubel und Heiterkeitsausbrüchen führen, im negativen Fall sogar zu Beschimpfungen.

Feldnotiz 43, 06.06.2009:

Im BG ist es oft besonders hektisch, aber heute ist eine mitteilsame Gruppe im Arathibecken, die gut zusammenarbeitet. Es gibt viele Worte zum Ansporn: "super gefeart<sup>88</sup>, genau im richtigen moment!", "wir kriegen die, bleibt konzentriert", "bleibt zusammen dann kommen die da nie vorbei". Aber die Fehlertoleranz ist gering: "nicht den schafen<sup>89</sup> du vollnoob den will ich ja killen".

Mit den spezifischen Erwartungen an die Rolle, die der Charakter durch Auswahl der Klasse einnimmt, wird man auch recht früh im Spiel konfrontiert. Diese Erwartungen sind ziemlich eng gefasst und die Enttäuschung der Erwartungen führt zu Irritation. Wie auf diese Irritation dann reagiert wird, hängt von der Spielsituation ab. Das Wissen über die Erwartungen an die zu spielende Rolle wird allerdings erst mit der Zeit erworben und laufend vertieft. Auf vieles wird man durch die Interaktionen mit anderen hingewiesen, manches lernt man durch die Erfahrung im Solospiel. Bei Ersterem handelt es sich vor allem um Wissen rund um das Zusammenspiel mit anderen in einer Gruppe, wo verschiedene Perspektiven aus der Sicht der unterschiedlichen Rollen in einer Situation zusammentreffen. Das Verhalten der anderen erklärt sich oft aus der (intensiv rollengespielten) Klasse und deren speziellen Fähigkeiten. Auch in diesem Zusammenhang gilt, dass auf das Erfüllen der Erwartungen rasch und kompromisslos gepocht wird. Es gibt keine langmächtigen Verhandlungen darüber, ob man als HeilerIn heilen muss, oder nicht.

---

<sup>88</sup> Der Spruch "Furcht" zwingt das Ziel zu flüchten: <http://de.wowhead.com/spell=5782>, Zugriff 14.04.2011

<sup>89</sup> Der Spruch "Polymorph" verwandelt das Ziel für einige Sekunden in ein handlungsunfähiges Schaf (CC): <http://de.wowhead.com/spell=118>, Zugriff 14.04.2011. Allerdings heilt der Spruch das Ziel voll auf und jeglicher neuer Schaden verwandelt das Ziel zurück.

Die Erwartungen an die Rolle werden den SpielerInnen meist sehr deutlich und direkt kommuniziert. Dies ist in Offlinesettings eher nur aus der primären Sozialisation bekannt. Ganz besonders klar werden Erwartungen angesprochen, wenn von ihnen abgewichen wird. Die (unterschwellige) Begründung für die Vernünftigkeit oder Berechtigung der Erwartungen liegt darin, dass nur dann schwere Gruppenkämpfe bestanden werden können, wenn alle ihr Bestes geben und sich gemäß ihrer Rolle verhalten. Es wird mit dem Offensichtlichen argumentiert<sup>90</sup>, aber der Weg zu diesem Ziel bleibt unwidersprochen. Aus der Begründung 'es geht nur so' sind verschiedene Normen entstanden, die sich um Pünktlichkeit, Zuverlässigkeit und auch Gehorsam drehen. In Gruppensituationen wird erwartet, dass die von der Gruppenleitung gewünschten Dinge ohne Wenn und Aber sofort ausgeführt werden. Auch hierfür liegt die (selten ausgesprochene) Begründung darin, dass es anders einfach nicht geht bzw. man nicht ewig diskutieren, sondern spielen möchte. Alle wollen das Ziel erreichen z.B. dieses Bossmob zu töten, aber dazu werden alle Gruppenmitglieder benötigt, da das Spieldesign darauf ausgelegt ist. Alle sitzen im selben Boot, daher müssen alle im Takt rudern.

Wenn man sich nicht kennt, wird schon beim ersten kleinsten 'Fehler', also der ersten Abweichung vom erwünschten Verhalten nachgefragt, ob man denn eh wüsste, was die Klasse zu tun hätte. Dies kann allerdings von der eigenen Vorstellung abweichen. So bin ich mit meiner Priesterin im Anfangsgebiet mit einer Magierin in die Gruppe gegangen. Nachdem für uns keinerlei Gefahr bestanden hatte, habe ich auch Schadenszauber gecastet, worauf von ihr sofort die Frage kam: "du weißt schon was eine priesterin macht, oder?" (Beobachtungsprotokoll 10, 26.04.2009) Diese Unsicherheit ist nicht mehr zu verspüren, wenn sich Gruppenmitglieder kennen und wissen, dass sie sich aufeinander verlassen können. Aber Vertrauen muss erst aufgebaut werden und solange es nicht vorhanden ist, werden die Aktionen der anderen akribisch kontrolliert. Werden die Erwartungen an die Rolle trotz Nachfragen oder eventuellen Erklärungen weiterhin nicht erfüllt, erfolgt mit ziemlicher Sicherheit der Ausschluss aus der Gruppe.

Interessant erscheint besonders, dass es klare Regelstrukturen und Sanktionen in MMOGs gibt. Es ist nicht die Rede von Orientierungslosigkeit, postmodernem Denken oder Wertpluralismus. Die Rigorosität der Umsetzung von Regeln ist in dieser Art eher selten in Offlineinteraktionen zu beobachten. Doch natürlich gibt es sie, allerdings nicht im Zusammenhang mit einem Spiel. Autorität, Hierarchie und Formen 'schwarzer Pädagogik' sind eher in Arbeitskontexten oder im Feld der politischen Machtverhältnisse zu finden. In MMOGs fühlt man sich regelrecht erzogen, Sozialisation ist beinahe ein zu weicher Ausdruck für die Härte mit der Konformität erzeugt wird. Die latente Begründung für diese Vorgehensweise erscheint stets einleuchtend, anders würde das

---

<sup>90</sup> Das ist beinahe wie bei einem Totschlagargument: die Rolle hat so und so gespielt zu werden, weil allgemein bekannt ist, dass es nur so funktioniert.

Zusammenspiel einfach nicht funktionieren, es wäre nicht machbar.

Aber es geht nicht nur um Vertrauen, die Erfüllung der Rolle ist durch das Spieldesign tatsächlich die Voraussetzung dafür, Spielsituationen erfolgreich zu überstehen: "Though some classes are more flexible than others are, in general players have to stay within their roles in order for groups to function effectively." (Heckel 2003: 9) Auch wenn eine vorher angesprochene Hybridklasse in der Gruppe mitgeht, wird von ihr erwartet, die vereinbarte Rolle auszufüllen. Der bereits genannte Paladin sollte nicht plötzlich aufs Heilen verzichten und selbst die Rolle des Tanks in erster Reihe übernehmen. Das würde nur Verwirrung stiften und höchstwahrscheinlich zum 'wipe' (alle tot) der Gruppe führen.

Es wurde schon zuvor kurz die Position neuer SpielerInnen angesprochen, die noch nicht mit allen Feinheiten des MMOGs ihrer Wahl vertraut sind. "Very little of this information is known to new players creating their first characters. Players learn the roles of each class either through experimentation and through playing the different classes themselves, or, more commonly, by watching others play them. In this way, they gain the perspective of other classes and can take the role of the generalized other<sup>91</sup>." (Heckel 2003: 9) Ich selbst habe die Erfahrung gemacht, dass ich vieles nur durch eigenes Ausprobieren gelernt habe und ich durch das Spielen aller verfügbaren Klassen in WoW erst gewisse Situationen beurteilen konnte. Durch so ein Wissen findet man sich dann oft in der Position der Gruppenleitung wieder, die Strategien für Gruppenaktionen vorgibt und anderen Tipps für das Spiel ihrer Figur geben kann. Dennoch geschehen auch immer wieder Spielfehler, die zu sehr starken emotionalen Reaktionen führen können.

Beobachtungsprotokoll 3, 09.02.2009:

Wir mühen uns durch Ahn'kahet: Das Alte Königreich und sind am Prinz Taladram schon dreimal gewiped. Der Gruppenleiter redet immer von Strategie und gibt dann uns die Schuld. Der Schattenpriester hat auf einmal den Dungeon ohne Worte verlassen. Wir warten ewig auf einen Ersatz aus der Gilde des Gruppenleiters. Es wird immer später, wir sind schon alle sehr müde. Versuchen es schließlich nochmal, ich verdrücke mich und caste Sternenregen<sup>92</sup>... Bekomme einen Riesenschreck, kann es aber nicht mehr abschalten. Der Gruppenleiter schreit mich an, ob ich völlig verrückt geworden bin und beschimpft mich. Die Heilerin sagt: "nicht in dem tonfall" und verlässt den Dungeon. Ich werfe ebenfalls das Handtuch und verlasse die Gruppe.

---

<sup>91</sup> Heckel bezieht sich hier auf G. H. Mead.

<sup>92</sup> Dieser Zauber beschwört einen Sternenregen, der alle Ziele im Umkreis von 40 Metern trifft und dadurch auch die weit weg stehenden Mobs auf uns zieht. (siehe <http://de.wowhead.com/spell=48505>, Zugriff 14.04.2011)

Eine ähnliche Beobachtung hat auch Chen für das Zusammenspiel in Raidsituationen gemacht: "To succeed, each of us had to learn to play our role effectively. We also had to trust each other to take on this responsibility." (Chen 2009: 64) Alle SpielerInnen sollten also darum bemüht sein, ihre gewählte Klasse so gut wie möglich zu beherrschen und dies wird sogar als eine Art von Verantwortlichkeit gegenüber der restlichen Gruppe wahrgenommen. Nur so können sich alle Fähigkeiten des Charakters voll entfalten und die Gruppe ergänzen. Denn wie schon weiter oben erklärt: "The character classes each have unique abilities such that 'asymmetrical strengths and weaknesses encourage collaboration during battle' (Nardi, Ly & Harris, 2007, p. 150<sup>93</sup>). During most battles, a team normally consists of a healer to replenish members' health, a damage-inflicting class (DPS, for 'damage per second') to reduce enemies' health, a tank for the enemy to focus his aggression (aggro) upon, and someone to control the number of enemies that attack the players at any given time (crowd control, or CC)." (Walter, Chen 2009: 5) Die Rollenverteilung, wie sie hier beschrieben wurde, ist Konvention in vielen MMOGs geworden, die ein ähnliche Design<sup>94</sup> aufweisen. Es gibt keine Regel, dass Gruppen aus diesen TeilnehmerInnen bestehen müssen, aber es hat sich einfach als praktikabel und notwendig herausgestellt und wird daher wenn möglich eingehalten.

Dies soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass die 'richtige' Spielweise einer bestimmten Rolle Gegenstand ständiger Aushandlungsprozesse ist. In Foren, Blogs und ähnlichen auf das MMOG bezogene Webseiten wird ausführlich und leidenschaftlich darüber diskutiert. Auch im Chat ist dies häufig Thema. Das reicht von Beratungen zu Skillungen, über Erfahrungsaustausch von erlebten Spielsituationen, bis zum Austausch von Vorlieben für einzelne Klassen, Vorurteilen und Klischees. In meinem Datenmaterial finden sich hierzu sehr viele Einträge.

Chatlog 192, 27.10.2009, 13.37 Uhr:

[chat] Masterhunt: what is the easiest class to lvl?

[chat] Gemma: why u ask? u r already a huntard xD (Emoticon xD stellt ein Lachen dar; Huntard drückt eine Mischung aus Hunter und Retard aus, was auf das Klischee hinweisen soll, dass diese Klasse sehr leicht zu spielen ist und die meisten Hunter-SpielerInnen nicht sonderlich intelligent sein müssen/sind)

[chat] Bullfight: there is no easiest. depends on ur playstyle

Es gibt wohl keine Klasse über die es keine subjektiven Einschätzungen gibt:

Chatlog 16, 05.07.2009, 13.08 Uhr:

---

<sup>93</sup> Es handelt sich hierbei um: Nardi, Harris 2007

<sup>94</sup> Hier sei wieder Everquest genannt: "Character classes in *EQ* were largely designed to be complementary and synergistic." (Yee 2009, Hervorhebung im Original)

[chat] Voron: "shammies are like fireworks :P, they make a huge bang, but once mana is gone.... they die muawahahaha" (Schamanen; Mana wird zum Sprechen von Zaubern benötigt)

Vor allem auf PvP-Servern werden einzelne Klassen gerne besprochen:

Chatlog 25, 08.07.2009, 19.08 Uhr:

[chat] Carter: most mages have a sign stapled to their asses that says "Farm me, I'm easy!" (jemanden 'abfarmen' bedeutet in diesem Zusammenhang das regelmäßige Töten – z.B. im Rahmen eines Schlachtfeldes)

Oder:

Chatlog 24, 08.07.2009, 15.25 Uhr:

[chat] Mara: palas are op now, but i love playin them ^^ (Paladine sind overpowered, zu stark im Gegensatz zu anderen Klassen, also unbalanciert, Emoticon ^^ stellt lächelndes Gesicht dar)

[chat] Elsa: warlocks FTW! (For the Win – enthusiastische Betonung, soll hier wohl bedeuten, Warlocks sind besser)

[chat] Moran: dks are overpowered. like palas o 3.0.9 (Death Knights, Patch Nr.)

[chat] Gorgoron: my pally sucks :( (Paladin, Emoticon bedeutet ein trauriges Gesicht) – dieser Chatline folgt eine ausführliche Diskussion über Paladinskills und Ausrüstung

Aber es kommt eben auch auf die eigene Neigung bzw. die eigenen Vorlieben an, ob man eine Klasse gut beherrscht oder nicht, darum überlegt Condo eine andere Klasse zu spielen:

Chatlog 17, 05.07.2009, 20.02 Uhr:

[guild] Condo: and i will be a better warrior then shammy

[guild] Marin: whys that?

[guild] Condo: Cause I suck with totemz (Schamanen verfügen über unterschiedliche Totems)

[guild] Marin: lols (laughs out loud)

[guild] Condo: and I care about DPS, and Crits. (kritische Treffer)

[guild] Condo: and melee

[guild] Freezer: lol

### 3.2.3 Soloability und der Tod

Hinsichtlich der Entscheidung, welche Charakterklasse man gerne oder gut spielt, soll hier kurz auf die sogenannte Soloability eingegangen werden. "All character classes in WoW are able to make decent progress on their own - something usually referred to as soloability." (Yee 2009) Es ist also für alle Klassen möglich (wenn dies auch für manche einfacher erscheint als für andere), sich alleine durch Azeroth zu schlagen, ohne die Hilfe von Gruppenmitgliedern in Anspruch zu nehmen. Dies hat designtechnisch mehrere Gründe. So gibt es viele SpielerInnen die recht wenig Zeit für MMOGs aufbringen können, diese aber trotzdem spielen möchten. Für diese 'casual gamers' ist es



nicht immer leicht eine Gruppe oder Gilde zu finden, die nicht auf regelmäßige Anwesenheit besteht. Es ergibt sich einfach, dass solche SpielerInnen im Levelingprozess langsamer voranschreiten und dadurch den Anschluss an Bekannte immer wieder verlieren (es ist nicht gut möglich Quests gemeinsam zu erledigen, wenn der Levelunterschied zu groß wird). Daher gibt es auch viele Inhalte in MMOGs die alleine und 'zwischen durch' gespielt werden können. Zudem gibt es einfach auch MMOG-SpielerInnen, die sich nicht ständig eine Gruppe suchen wollen und gerne die Herausforderung alleine suchen. Hierzu gibt es viele Chateinträge, wo SpielerInnen sich damit rühmen, welche Inhalte sie alleine geschafft haben. Einmal wurde einigen die Prahlerei zu viel, und sie begannen die Aussagen ins Lächerliche zu ziehen:

Feldnotiz 36, 22.05.2009:

[chat] Ida: real men tank heroix naked (heroic ist die schwerste Stufe auf dem Instanzen spielbar sind)

Feldnotiz 41, 28.05.2009:

[chat] Macro: i can solo your mom

"Solo-ability is directly related to the necessity of grouping which in turn regulates how often players interact with each other." (Yee 2009) Je schwerer Inhalte alleine zu erspielen sind, umso öfter sind die SpielerInnen gezwungen, sich Gruppen zu suchen und diese Inhalte gemeinsam zu erledigen. Dies ist eine allgemeine Designentscheidung mit bestimmten Konsequenzen. "Decreasing solo-ability increases the likelihood that players interact and form relationships with each other." (Yee 2009)

Eine ganz ähnliche Stellung nimmt die Todesmechanik<sup>95</sup> in MMOGs ein. "Once defined however, the mechanics of death, like any other social architecture, incessantly shape the social fabric of the community - the amount of social contact, the necessity of collaborating with others, the formation of trust, and the potential for altruism." (Yee 2009) Der Tod ist in WoW viel harmloser als in EQ, daher meint Yee auch, dass : "Without risk, there is less need to rely on and trust another person and social interactions become less salient, less memorable." (Yee 2009) Ich konnte allerdings auch beobachten, dass zu jeder Todeserfahrung eine gewisse Spielreife gehört. Es gibt SpielerInnen, die sich über jeden Tod als eigenes Versagen ärgern, andere akzeptieren dies als Teil des Spiels und setzen den Tod sogar strategisch ein (sich an einen Ort sterben – immer ein

---

<sup>95</sup> Ein ausführlicher Artikel zum Tod in unterschiedlichen MMOGs von Klastrup findet sich im World of Warcraft Reader: Klastrup (2008).

Stückchen weiter gelangen<sup>96</sup>). Auch in Gruppensituationen gibt es unterschiedliche Erfahrungen. Manche Gruppen lösen sich nach drei Wipes auf, andere probieren es so lange, bis alle 'broken' sind, also die Rüstung deartig demoliert ist, dass sie ohne Reparatur keinen Schutz mehr bietet.

Beobachtungsprotokoll 31, 25.10.2009:

Nach unzähligen Runs mit immer fast den gleichen Personen aus der Gilde in den letzten Wochen wipen wir auf einmal bei Meathook in CoS hc. Wir releasen die Körper und laufen als Geister zurück. Der Jäger fragt gleich: "what happened?". Die Druidin erklärt: "i didn't get one heal done, he stunned me all the time". Der Tank/Gruppenleiter fragt: "try it again?". Die Druidin versteht es nicht, bei ihr sei hier noch nie wer gestorben. Ihre Aufregung ist groß. Der Tank sagt: "i don't take him for granted." Ich meine: "just bad luck, nvm<sup>97</sup>." Alle stimmen zu, es noch einmal zu versuchen. Wir beenden den Dungeon ohne weitere Probleme.

Für mich bestand in dieser Situation gar kein Zweifel daran, dass wir es noch einmal versuchen würden. Ich war über die Frage des Gruppenleiters verwundert. Die Heilerin schien allerdings große Bedenken zu haben, dass sie nun als Versagerin dastünde oder wir nun über sie schlecht sprechen würden. Auch das fand ich verwunderlich, da wir uns alle schon einige Zeit kannten (zusammen gespielt hatten) und ich die Gilde nicht auf die Art einschätzte. Aber vielleicht hatte sie diesbezüglich schon negative Erfahrungen gemacht und war daher einfach vorsichtig. Dies ist jedoch reine Spekulation, da es in der Situation nicht angebracht war, nachzufragen und ich sie ob ihrer Aufgebrachtheit nicht anschließend weiter damit behelligen wollte. Jedenfalls zeigt das einen Umstand, den ich vielfach wahrgenommen habe: HeilerInnen fühlen sich oft sehr stark für die Gruppe verantwortlich, viel mehr als die anderen Rollen wie Tank oder DPS. Obwohl objektiv betrachtet alle gleich viel für das Gelingen oder Scheitern eines Kampfes beitragen können, so ist die Rolle der HeilerInnen doch irgendwie besonders. Ein interessantes Detail dazu ist der Umstand, dass diese Rolle offenbar leicht vermehrt von weiblichen Spielerinnen eingenommen wird, wohingegen die Rolle des Tanks deutlich öfter von männlichen Spielern gewählt wird. (siehe hierzu: <http://blogs.parc.com/playon/2010/09/07/character-roles/>, Zugriff 14.04.2011)

### 3.2.4 Sonderfall Führungsrolle

Vorhin wurde bereits angedeutet, dass es unterschiedliche Ausführungsweisen einer Rolle im Spiel geben kann. Und es kommt vor, dass man in neue Rollen hineinwächst, die man sich zuvor nicht zugetraut hätte. Ein Beispiel hierzu wäre die Führungsrolle<sup>98</sup>. Manche SpielerInnen betrachten sich selbst als effektive/n GruppenleiterIn, andere wiederum fühlen sich wohler, wenn sie im Spiel anderen folgen können, als selbst zu führen (vgl. Yee 2002). Jene die gerne führen, sind oft stolz

---

<sup>96</sup> Dies wurde mir von vielen SpielerInnen berichtet und ist auch als 'strategischer Tipp' immer wieder bei Kommentaren zu Quests zu lesen, siehe beispielsweise: <http://www.wowhead.com/quest=450>, Zugriff 14.04.2011.

<sup>97</sup> never mind

<sup>98</sup> Baur und Kolo stellten das in Bezug auf die Führungsrolle ebenfalls fest: "Some even claimed to have developed leadership-skills" (Kolo, Baur 2004).

auf ihre Kenntnisse über das Spiel und helfen anderen vielleicht gerne Orte, Gegenstände, NPCs aufzufinden. Aber es gibt natürlich erfolgreiche und weniger erfolgreiche Führende, wobei sich die weniger erfolgreichen selten lange halten.

Führung ist auch bei der Leitung einer Gilde gefragt. Das kann einiges an Arbeit bedeuten, ohne dafür eine Art von Entlohnung zu erhalten. Mortensen schreibt: "the guild leader receives no rewards apart from some respect from their guild mates and a lot of maintenance work." (Mortensen 2008: 212) Führungspositionen werden in der Arbeitswelt meist hoch bezahlt, im MMOG macht man dies freiwillig und unbezahlt. Die Aufgaben sind sich aber oft gar nicht so unähnlich, da es gilt, eine große Gruppe von Personen anzuleiten, für Konfliktlösungen zu sorgen und alles Organisatorische im Griff zu haben. Dafür ist man auch in der (machtvollen) Position gewisse Regeln festzulegen, wie beispielsweise wer Zugang zur Gruppe hat, wer die Gruppe verlassen muss und wer geeignet erscheint Leitungsaufgaben in der Gilde zu übernehmen. Aber nicht alle Gilden funktionieren gleich. Wo es in manchen Pflicht ist, über eine gewisse Ausrüstung zu verfügen, bestimmte Addons installiert zu haben oder zu gewissen Zeiten verlässlich online zu sein, so wird in anderen versucht, alles demokratisch zu regeln inklusive der regelmäßigen Wahl der Gildenleitung. Wie Gilden organisiert sein können und welche Bedeutung sie für Interaktionen haben wird etwas später (3.3.8) noch genauer beschrieben.

### **3.2.5 Zusammenfassung: Eigenheiten der Interaktionen im Rahmen MMOG**

Rollen sind in MMOGs durch das Spieldesign vorgegeben, werden aber von den SpielerInnen kreativ ausgestaltet. Die Erwartungen an die RollenträgerInnen ergeben sich zumeist aus den Koordinationsproblemen in verschiedenen Spielsituationen. Normen und Werte hinsichtlich der Rollen werden von den SpielerInnen geteilt, Verstöße gegen diese führen zu Sanktionen.

Im Gruppenspiel gibt es eine klare Führungsrolle, die verschiedene Kompetenzen und Verantwortungen trägt und direkte Spielentscheidungen trifft. So eine Rolle auszufüllen muss von vielen SpielerInnen erst erlernt werden.

Wissen zu Rollen und Konventionen wird durch einen Sozialisationsprozess über die Interaktionen im Spiel erworben und weitergegeben.

Intensives Rollenspiel mit gesonderten Regeln kann in MMOGs nur erschwert durchgehalten werden, es gibt aber viele Situationen, wo SpielerInnen für ihren Charakter sprechen und intensives Rollenspiel versuchen. Diese SpielerInnen versuchen Stadien der Immersion oder des Flows zu erreichen.

Die eingenommene Rolle bzw. Klasse hat direkte Auswirkungen auf das eigene Spielverhalten.

SpielerInnen entdecken an sich selbst Veränderungen je nach gespielter Klasse, und interagieren daher auf unterschiedliche Weise mit anderen SpielerInnen.

### 3.3 Regeln/Spieldesign

In diesem Abschnitt wird nach Rollen und Macht gefragt werden, Normen - Rollenerwartungen - Sanktionen näher betrachtet werden, bzw. wird die grundlegende Frage geklärt, inwiefern MMOGs als Orte begriffen werden können, in denen soziale Regeln - in welcher Form auch immer - inszeniert werden. Schließlich könnte man noch provokant formulieren, dass in so einem Spiel sehr viel konformes Verhalten abverlangt wird und dies anhand des tatsächlich ebenfalls vorkommenden devianten Verhaltens der SpielerInnen widerlegen (Stichwörter: griefting, Bots, Goldfarming).

So wie die Rolle sind auch die Regeln bzw. das Spieldesign maßgebliche Faktoren für die Ausgestaltung der Interaktionen. Das was ich hier Spieldesign nenne, meint die gesamte Spielarchitektur, die sämtliche Regeln, Vorgaben und Möglichkeiten mittels Programmcode in das Spiel implementiert. "Avatar visual representation, demeanour and the surrounding environment are all dependent and restricted by the architecture or code of Cyberworlds." (Williams 2007: 13) So ergibt sich aus dem Code, dass man für einen Levelanstieg so und so viele XP benötigt, für Quests, die Erkundung von Gebieten und das Töten von Mobs so und so viele XPs erhält, welche Quests, Gebiete und Mobs man im Spiel vorfindet und wie das User Interface gestaltet ist. Als absoluter MMOG-Neuling stellt man sich zuerst die Frage, wie funktioniert das? Wie bewege ich meinen neu erstellten Charakter, was muss ich hier eigentlich tun? "In order to participate in WoW, the player must learn to maneuver in the game environment, discover the game control keys (which keys to press and when), develop some sense of the game's mechanics and the range of possible actions (at least at an introductory level), and figure out the leveling system and in-game currency." (Grimes, Feenberg 2009: 112) An Interaktion mit anderen SpielerInnen ist erst zu denken, wenn die Grundfunktionen des User Interface erlernt wurden und das Prinzip von Quests, Loot und XP verstanden wurde. Das Spiel führt die neuen SpielerInnen gekonnt in diese Grundfunktionen ein und erklärt das Wesentlichste. Ganz zu Beginn ist die Technik dominant. Levelt man einen zweiten, dritten, vierten Charakter (Twink) hoch, so weiß man bereits über das Spiel bescheid und hat auch schon Kontakte im Spiel geknüpft, denen man die Erstellung eines neuen Charakters mitteilen kann. Wird man von FreundInnen oder Familienmitgliedern in das Spiel eingeführt, ist man auch nicht alleine, und die ersten Spielerfahrungen sind somit andere.

"The game code provides the scope and limitations for the vast majority of in-game activities—it makes up the game's environment, supplies it with laws of physics, determines the range of actions that are possible (walk, run, sit, attack, cast a spell), for whom (e.g., only Paladins can use a 'Divine Shield' spell), and at what frequency (e.g., Hearthstones that teleport the player to a preselected 'home base' can't be used more than once an hour). Within WoW, the scope of what is and is not possible—in terms of player actions and interactions with the virtual environment—is not only discovered in the act of playing (as in nonrationalized games) but is technically enforced by the game engine." (Grimes, Feenberg 2009: 113) Obwohl alles im Programmcode vorgegeben zu sein scheint, bleibt dennoch die Tatsache, dass durch die hohe Komplexität von solchen Spielen, nicht alles von den EntwicklerInnen 'vorausgesehen' werden kann. Daher gibt es auch unintendierte Effekte die in den Spielen auftreten. Erst die Community macht das Spiel wirklich zu dem, was es dann schlussendlich ist und die kreativen Ideen zur Nutzung von solchen Spielen übersteigen oftmals die Vorstellungskraft der ursprünglichen DesignerInnen (vgl. Williams 2005: 454 und 455, sowie Taylor über DesignerInnen: "They know as well as anyone that once they put a product out there the players will do with it what they will, often playing in ways the designers never anticipated." (Taylor 2009a: 136)). Jakobsson stellt die Sichtweise eines Designer so dar: "Different designs will lead to different kinds of experiences for the participants although the ways meaning is constructed by the participants can be very hard to predict in advance." (Jakobsson 2006: 115-116) So wird das Spiel nicht immer in dem Sinne der/s Erfinders/in verwendet, sondern die Zeit im Spiel wird mit gänzlich anderen Dingen verbracht, als jenen, die einem im Spielverlauf voranschreiten lassen. So kommt es vor, dass viele SpielerInnen das Spiel gar nicht spielen, sondern es für gänzlich andere Zwecke verwenden. Sie drehen kurze Videos oder Filme (Machinima), verwenden WoW wie ein grafisches Skype<sup>99</sup> (VoIP-Telefonie und Chat) oder versuchen eine Wirtschaftssimulation aus der Verwendung des Auktionshauses und dem allgemeinen Tauschhandel zu spielen. Oder es wird probiert, das Spiel auf gänzlich neue Art zu spielen, so wie Noor die Pazifistin, die den Versuch unternommen hat einen Charakter zu leveln, ohne eine einziges virtuelles Lebewesen zu töten (siehe hierzu: <http://wow.joystiq.com/2008/01/08/15-minutes-of-fame-noor-the-pacifist/>, Zugriff 14.04.2011). Diesem Beispiel sind nun auch andere gefolgt, es gibt eine Gilde, die sich diesem Spielstil verschrieben hat und eine lvl 85 Nachtelfe, die mit null Kills das Levelcap in Cata erreicht hat: <http://us.battle.net/wow/en/forum/topic/2353107047?page=1>, Zugriff 12.04.2011). Es gibt viele Handlungen "outside the arena of rules: to use the game to chat, to take pretty pictures, to have cybersex in an inn in Goldshire<sup>100</sup>, to have a group of researchers meeting in a cave in Durotar." (Mortensen 2008: 220) Oder wie Grimes und Feenberg es formulieren: "This does not mean

---

<sup>99</sup> <http://www.skype.com>

<sup>100</sup> Es vermischen sich im Text immer wieder die englischen und deutschen Bezeichnungen der Gameworld. Das kommt auch daher, dass deutschsprachige SpielerInnen der ersten Stunde noch englische Bezeichnungen gewohnt sind, weil noch nicht alles im Spiel lokalisiert (eingedeutscht) war. Im Zweifelsfall kann man z.B. auf <http://www.wowhead.com/> nachsehen und die Sprache von Deutsch auf Englisch und wieder retour umstellen.

that every possible move or outcome has been imagined or predetermined by the game's designers. Players engage in a variety of unanticipated and even unsanctioned behaviors, from cheating and 'gold-farming' to buying and selling characters on the real-world market (Castronova, 2005<sup>101</sup>). Players appropriate the game environment for a variety of social and creative purposes, from initiating and maintaining personal relationships, to using the game as a staging ground for the production of 'machinima' (Lowood, 2006<sup>102</sup>)." (Grimes, Feenberg 2009: 113-114) Aber das ist den DesignerInnen durchaus bewusst, "game designers and regulators are all too aware of the precocious unpredictability of how their designs and rules will be taken up by the groups they are intended to regulate." (Steinkuehler 2006: 200) Auf der anderen Seite ist das auch für die SpielerInnen klar. "The experience of being in virtual worlds is at least as much constructed by the participants as the designers." (Jakobsson 2006: 84)

Somit könnte man WoW zum Teil als das sehen was Henry Jenkins "participatory culture" nennt. (Zur Erklärung siehe: Jenkins 2007: 7.) Diese Meinung teilt auch T.L. Taylor, die über das MMOG Everquest schreibt: "Whether designers want to acknowledge it fully or not, MMOGs *already are* participatory sites (if only partially realized) by their very nature as social and cultural spaces." (Taylor 2009a: 159, Hervorhebung im Original) Weiter führt sie aus "players are engaged actively in producing the culture, indeed the playability, of a game like *EQ*." (Taylor 2009a: 136) Viele der von Fans geschaffenen Filme, Bilder und anderen Beiträge werden nicht im Spiel verhandelt, sondern über Youtube u.ä. Plattformen verbreitet. Einige davon werden schnell zum Kult, wie Leeroy Jenkins (<http://www.leeroyjenkins.net/>, Zugriff 14.04.2011) oder Blind (<http://www.youtube.com/watch?v=KhBEIJ7umHc>, Zugriff 14.04.2011). Der Erfolg des Leeroy Jenkins Videos hat wiederum Eingang ins Spiel gefunden. Seit Patch 3.0.2 gibt es den Erfolg (Achievement) "Leeeeeeeeeeeeeeroy!", das einem den Titel "Jenkins" verleiht (<http://www.wowwiki.com/Leeeeeeeeeeeeeeroy!>, Zugriff 14.04.2011) Die Seite informiert zudem darüber, dass "As of January 2010, the actual Leeroy Jenkins character does not have this achievement." Leeroy ist nach wie vor sehr beliebt, wie einer von vielen Chateinträgen zeigt:

Chatlog 19, 06.07.2009, 18.48 Uhr:

[chat] Todeslock: LEEEEEEEEEEEEEEEEEROOOOOOOOOOOY ! JEEEEEEEEEEEEEEEEERKINS!

Außerhalb des Spiels gibt es eine Vielzahl von spielbezogenen Inhalten, die ebenfalls von SpielerInnen erschaffen werden, wovon Kirriemuir einige aufzählt. "Outside the game itself, many players generate game-related content. Internet-accessible content takes many forms, including:

---

<sup>101</sup> Es handelt sich hier um Castronova 2005.

<sup>102</sup> Es geht um folgenden Artikel: Lowood 2006.

- [blogs](#)<sup>8</sup>
- clan and personal game player websites
- FAQs (factual details and minutiae)
- gameplay video footage
- player mailing lists, forums and newsgroups
- podcasts
- walkthroughs (step-by-step game solutions)" (Kirriemuir 2005)

Die soziale Welt des Spiels wird nicht nur durch in-game Interaktionen geprägt, auch alle Foren, Databases, Comics, Fanart und Geschichten oder Game modifications sind Teil davon "to contribute to players feeling a bond and connection to the *EQ* world and their fellow gamers." (Taylor 2009a: 57, Hervorhebung im Original) Die Community erweitert die MMOG-Erfahrung auf unzählige andere Orte: "Information gathering sites can also act as anchors for player communities." (Taylor 2009a: 57) Diese sind in Zahl und Thematiken beinahe unbegrenzt, und werden ständig ausgebaut, aktualisiert, überarbeitet. "Whether it is a message board based on playing a Druid or focused on the social life of a particular server, discussion lists and Web sites expand the definition of the game world." (Taylor 2009a: 57)

Handlungsprobleme von MMOGs bleiben nicht unbedingt auf das Spiel beschränkt, die Spielkultur dehnt sich auf andere Bereiche wie Foren, Blogs, private Gildenhomepages etc. aus. Dort findet eine rege Diskussion statt in der Regeln, Konventionen und Normen ausgehandelt werden. Viele unterschiedliche Meinungen prallen aufeinander, die Gaming-Community erscheint alles andere als homogen. "Describing the 'typical' gamer by a single example is impossible, probably more misleading than instructive." (Fine 2002: 47) Auch wenn man sich an diesen Prozessen nicht beteiligen muss, um WoW spielen zu können, so wird man dennoch im Laufe der Zeit mit Teilen davon in Berührung kommen. Dies ist mit anderen Fankulturen vergleichbar (zur "participatory culture" im Web allgemein siehe: Jenkins 2007), auch zu Fernsehserien oder Musikstars gibt es umfangreiches Material im Web. Der Unterschied liegt allerdings darin, dass sich viele WoW-SpielerInnen nicht als Fans bezeichnen würden, sondern ein durchaus gespanntes Verhältnis zu Blizzard, dem Spiel selbst<sup>103</sup> und anderen SpielerInnen haben können.

---

<sup>103</sup> Mein Interviewpartner "Ralf" hat mehrere in Entwicklung befindliche MMOGs angesprochen, die WoW bald ablösen sollten. Dies ist hinsichtlich des Erfolgs des Spiels noch nicht eingetreten, aber viele WoW-SpielerInnen scheinen auf den 'WoW-Killer' sehnsüchtig zu warten. (siehe hierzu den Artikel auf PC Games: <http://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/News/Wiped-Diese-MMOGs-wurden-als-WoW-Killer-gehandelt-scheiterten-aber-klaeglich-801491/>, Zugriff 14.04.2011)

T.L. Taylor fasst die vielen verschiedenen Inhalte ebenfalls zusammen, an deren Herstellung die SpielerInnen maßgeblich beteiligt sind. "Consider the range of material productions players are engaged in: the creation of game guides, walk-throughs, answers to frequently asked questions (FAQs), maps, object and monster databases, third-party message boards and mailing lists, play norms, server guidelines, modifications, plug-ins, strategies and strategy guides, auctions/trading, tweaks to user interfaces (UI), macros sharing, fanfic, game movies, counter-narratives, comics, and fan gatherings." (Taylor 2009a: 155) Und man könnte noch einen weiteren Punkt nennen. Es ist mittlerweile üblich geworden, MMOGs in ihrem Betastadium von SpielerInnen auf Herz und Nieren testen zu lassen, um mit deren Hilfe Serverstabilität, Bugs oder Designfehler ausmerzen zu können. Taylor betont, dass diese Tätigkeiten unbezahlt sind (vgl. Taylor 2009a: 155). Das Betatesten wird entweder geschlossen (man benötigt eine Einladung, einen 'Key' oder dgl.) oder offen für alle veranstaltet und es gibt oft einige sehr engagierte SpielerInnen die unermüdlich Probleme, Verbesserungsvorschläge und Beobachtungen in die entsprechenden Foren posten. Inwieweit auf diese Dinge eingegangen wird, bleibt natürlich der Firma überlassen. Neuerdings wird auch schon im Betastadium Geld verdient und bei einigen Free-to-Play MMOGs wird bereits hier der Itemmall eingeführt, über den per Microtransaktionen virtuelle Gegenstände für das Spiel erworben werden können. Das ist eine interessante Entwicklung, die irgendwie sehr einseitig wirkt. Die SpielerInnen sind zwar angehalten schon Geld in das Spiel zu investieren, monieren sie allerdings Fehler und Bugs, so wird seitens der Firma immer wieder darauf verwiesen, dass das Spiel erst in der Beta-Phase sei und an diesen Dingen noch gearbeitet wird.

Zusammenfassend kann also gesagt werden: "Ein Computerprogramm limitiert die Handlungen von Benutzern" (Neitzel 2010: 115), lässt aber auch Freiräume zur kreativen Ausgestaltung. In dieser Studie interessieren vor allem die Ausgestaltungen hinsichtlich der Interaktionen der SpielerInnen, denn es ist unumstritten: "Built into the system is a very fundamental affordance for social interaction." (Taylor 2009: 33) Interaktionen machen das MMOG erst zum MMOG. "Abgesehen von technisch bedingten Einschränkungen sind die von den Spielern gesteuerten Figuren frei in ihrem Handeln und spannen damit ihrerseits einen sozialen Interaktionsraum auf." (Baur, Kolo 2001)

Für Goffman wäre das Spieldesign der strukturelle Rahmen der mit der Interaktionsordnung verknüpft ist. "According to Fine (1993: 69–70), in Goffman's interaction order he understands both the 'order' and 'interaction' in which 'individuals negotiate the realities that are structured', and 'structures determine what actors can or will do'." (Robinson 2007: 108) Diese Sichtweise scheint für MMOGs sehr fruchtbar, da sie keine künstliche Dichotomie zwischen virtueller und restlicher Welt erzeugen und zusätzlich die 'Zwänge' des Programmcodes sowie die kreativen



Gestaltungsmöglichkeiten der SpielerInnen im Umgang mit der Software in den Blick zu nehmen vermag.

### 3.3.1 Was sind Regeln?

An dieser Stelle soll der Regelbegriff näher beleuchtet werden, der in den Computer Game Studies immer wieder diskutiert wurde. Ich möchte mich an dem Regelbegriff von John R. Searle orientieren, der in seinem Buch "Sprechakte" aus dem Jahr 1974 die Begriffe regulative und konstitutive Regeln prägte, wobei vor allem der Begriff der konstitutiven Regeln für die Beschreibung von Phänomenen wie MMOGs hervorragend geeignet scheint, denn sie regeln nicht nur, sondern erzeugen oder prägen auch neue Formen von Verhalten. Searle bringt als Beispiel für konstitutive Regeln die Regeln für Fußball oder Schach (vgl. Searle 1974: 54-68). Er beschreibt damit zugleich einen wichtigen Aspekt von Spiel an sich: Die Handlungen bei Spielen "sind dadurch konstituiert, daß sie in Übereinstimmung mit (zumindest dem größeren Teil der) entsprechenden Regeln ausgeführt werden." (Searle 1974: 54)

Neitzel (2010: 112-113) schreibt über Searles Regeln: Die konstitutiven Regeln ermöglichen Handlungen, konstituieren sie also, wohingegen regulative Regeln sich auf Handlungen beziehen, "die nicht erst durch diese Regeln entstehen, sondern unabhängig von ihnen existieren". (Neitzel 2010: 113) Der Großteil der Regeln im Alltag sind regulative Regeln, die im täglichen Gebrauch gelernt werden und als allgemein bekannt angenommen werden können. Manche davon sind in Gesetzen niedergeschrieben, andere wie z.B. Benimmregeln sind vage und müssen "oftmals in der direkten Interaktion ausgetestet werden." (Neitzel 2010: 113) So unterschieden sich konstitutive und regulative Regeln "vor allem im Grad ihrer Festgelegtheit und Verbindlichkeit." (Neitzel 2010: 113-114) So kann man auch sagen: "Den konstitutiven Rahmen für ein Computerspiel gibt das Programm, durch das es definiert wird, vor. Es limitiert die Spielhandlungen, ermöglicht sie jedoch auch erst." (Neitzel 2010: 117) Grimes und Feenberg führen in diesem Zusammenhang den Begriff der "playfulness" an: "Through playfulness, the player contributes to, subverts, and reinterprets the rules and laws imposed by the technical system. (...) Playfulness: describes the players' relationship to and negotiation with the social rationality of the game." (Grimes, Feenberg 2009: 115)

Konstitutive Regeln prägen also auch neue Verhaltensformen. Dieser Punkt verweist auf die vorhin angesprochenen Beispiele der kreativen Nutzung von MMOGs. Das ist bei Spielen ganz allgemein nicht ungewöhnlich und wurde schon immer getan. So wurde das Monopoli-Geld verwendet, um Kaufmannsladen zu spielen oder ein Brettspiel nicht weiter verfolgt, da die Unterhaltung mit den MitspielerInnen viel interessanter geworden ist. "Though gaming does involve particular social

norms and rules, which include those imposed by the game, and those devised and maintained by the participants, so do most, if not all, aspects of social life — from playing sport, to getting married, to attending a class, or simply having a conversation with a friend (Nielsen et al. 2008; Gosling and Crawford, in print)." (Crawford 2009) Das Interessante bei MMOGs ist der Umstand, dass neue Formen des Verhaltens Regeln prägen können, die vielleicht sogar irgendwann von den EntwicklerInnen in das Spiel übernommen werden<sup>104</sup> und so für alle SpielerInnen Veränderung bedeuten. Dies ist bei WoW auch schon öfter passiert. Neben dem vorher zitierten Jenkins-Titel sind einige Ideen von Addons (z.B. eine grafische Questhilfe, die betreffende Orte auf der Karte anzeigt) fix in das Spiel implementiert worden. Aber es wird auch auf das Spielverhalten reagiert, indem Regeln für PvP angepasst werden, sogenannte Lücken (Exploits) gestopft und SpielerInnen gebannt (permanent aus dem Spiel entfernt) werden. "Massive Multiplayer Online Games increasingly allow players to develop user-generated content which becomes part of the game." (Kirriemuir 2005)

Dennoch ist es immer noch die Firma Blizzard, die letztendlich die Entscheidungen trifft und das Sagen hat. Das ist typisch für Regeln. Will man das Spiel spielen, muss man dieser Autorität zustimmen. "Rules are norms created by an authority structure and always based on agreement making. Rules can be formal, in which case they are connected to formal sanctions, or informal, where the sanctions are also informal. Proper social norms are based on mutual belief and consist of conventions, which apply to a large group such as a whole society or socioeconomic class, and group-specific norms. The sanctions connected to proper social norms are social sanctions and may include punishment by others and expelling from the group." (Verhagen, Johansson 2009: 3) Hierzu sei auf den Punkt zur TOU/EULA verwiesen, der etwas später behandelt wird (3.3.16).

Vor allem Jesper Juul wird in den Computer Game Studies gerne zitiert, wenn es um die Frage der Regeln geht. Er hat 6 Punkte formuliert, die Regeln beschreiben:

1. "Rules: Games are rule-based.
2. Variable, quantifiable outcome: Games have variable, quantifiable outcomes.
3. Valorization of outcome: The different potential outcomes of the game are assigned different values, some positive and some negative.
4. Player effort: The player exerts effort in order to influence the outcome. (Games are challenging.)
5. Player attached to outcome: The Player is emotionally attached to the outcome of the game

---

<sup>104</sup> Dieses Phänomen ist nicht nur auf MMOGs beschränkt, auch bei anderen Fanculturen wird oftmals der Input der Community in neuere Versionen eingebaut oder Ideen übernommen.

in the sense that a player will be winner and „happy“ in case of a positive outcome, but a loser and „unhappy“ in case of a negative outcome.

6. Negotiable consequences: The same game (set of rules) can be played with or without real-life consequences." (Juul 2005: 36)

Man könnte den einen oder anderen Punkt für MMOGs hinterfragen, da diese Regeln sehr allgemein formuliert sind und es bei MMOGs nicht ums Gewinnen, sondern eher darum geht, eine Langzeitmotivation zu schaffen, das Spiel zu spielen. Dies gilt aus Sicht der Spielefirma, wie auch für die SpielerInnen, die möglichst lange interessante Inhalte in einem Spiel vorfinden wollen.

### 3.3.2 Spielregeln

*"Still, games are designed experiences and, as such, their study requires understanding not just the formal rule systems designed into them but also the full range of human practices through which players actively inhabit their worlds and render them meaningful."*  
(Steinkuehler 2006: 200)

Spielregeln sind jene Regeln im Besonderen, die den Ablauf eines bestimmten Spiels zum Inhalt haben, in diesem Falle dreht es sich um die dem MMOG WoW eigenen Regeln. Gerade diese Spielregeln sind Gegenstand der Aushandlung in Interaktionen und werden zum Teil vom Spiel bzw. der Spieleentwicklungsfirma vorgegeben, wie auch von den SpielerInnen selbst eingeführt. "Das gemeinsame Spiel erfordert zudem eine Vielzahl von Regeln, die einerseits in expliziter Form in den Spielregeln aufgeführt sind und durch das Handeln der Spieler immer wieder aktualisiert werden müssen. Andererseits werden Regeln aber auch im Zusammenspiel der Teilnehmer erst gemacht, im Sinne eines 'make up the rules as we go along' (vgl. Wittgenstein 1971)." (Müller 2007: 196, Wittgenstein 2009: §83) Gerade gewisses Verhalten und Normen sind Gegenstand dieser Aushandlungen: "To understand any social system in these virtual environments, we must reveal their social architectures. These rules of 'play' are anything but neutral arbiters. They encourage certain behaviours and cultural norms at the expense of other possible outcomes. As more and more of us play in these virtual worlds, it is crucial that we remain aware of how worlds like Norrath play with our social interactions and relationships." (Yee 2009)

Betrachten wir zuerst die Seite der Regeln, die von Blizzard aufgestellt werden. Diese sind zum einen auf der offiziellen Webseite nachzulesen, werden den SpielerInnen aber zum Teil<sup>105</sup> auch während der ersten paar Level direkt im Spiel nähergebracht. So erfährt man in-game wie man

---

<sup>105</sup> Jene Regeln, wie das Spiel zu spielen ist, werden einem in-game beigebracht. Andere geltende Spielregeln (wie z.B. Regeln zur Namensgebung für die Charaktere) sind auf der Webseite einsehbar.

Quests annimmt, XP sammelt und dass nur dadurch ein Levelanstieg möglich ist. "However, the structure and rule set of the game world have a clear impact on what kinds of people play, what they do, and how and why they interact with one another." (Williams et al. 2006: 340) Spiele (oder Server) die stark PvP orientiert sind ziehen andere SpielerInnen an als jene, die sich auf den PvE-Content konzentrieren oder Rollenspiel unterstützen. "Durch das dem Spiel zugehörige Regelwerk überformt sich der Moment des Spielerischen zu einem organisierten, sozial und gesellschaftlich wirksamen Handlungsraum, der in unterschiedlichen Kulturen unterschiedliche Prägungen erfahren kann." (Thiedeke 2010: 34)

Prinzipiell sind die Spielregeln dazu da um den Spielhandlungen Sinn zu verleihen und Handlungsoptionen zu erschließen. "The rules of a game add *meaning* and *enable actions* by setting up *differences* between potential moves and events." (Juul 2005: 19, Hervorhebung im Original) Da es immer mehrere Möglichkeiten an "moves and events" gibt, ergibt sich eine Bandbreite an Handlungsvariationen. "Das unbedingte Befolgen der Regeln führt auch dazu, dass es im Spiel gewisse Grenzen des Handelns gibt: Nur die Handlungen, die den Regeln eingeschrieben sind, können im Spielverlauf auch von den Spielern ausgeführt werden. Diese eröffnen jedoch ausreichende Handlungsoptionen und -freiheiten, um so die Handlungsvarianz individuell ausgestalten zu können." (Thimm, Wosnitza 2010: 40)

Dies führt uns langsam zu den von den SpielerInnen erdachten Regeln die vorschreiben, wie man sich in gewissen Situationen zu verhalten hat. Denn aus der Spielerfahrung heraus schreibt Chen dass die "choices being made in certain situations were not so tied to game rules. Instead, they were more complex and tied to how I saw myself playing a particular person in a socially situated world." (Chen 2009: 49) Das bezeichnet den Kernpunkt von MMOGs. Sie stellen eine soziale Welt dar, in der man sich mit anderen arrangieren muss, wo Interaktionen mit anderen Konsequenzen haben und sozial bedeutsam sind. Daher wird einsichtig, dass gewisse Spielregeln selten so dezidiert formuliert sind, dennoch aber zum erfolgreichen Spiel von Wichtigkeit sind. "While the manual for instance says 'when starting a party, consider the skills of each member that you invite,' factors that are not mentioned in the manual, like social ties and reputation, are at least equally important." (Jakobsson 2006: 90) WoW hat diesbezüglich reagiert und auf die offizielle Webseite Tipps zum "Zusammen spielen" veröffentlicht, wo neben "Gutem Benehmen" auch "Etikette" und "Gruppentipps" erörtert werden (<http://www.wow-europe.com/de/info/basics/index.html#playingwithothers>, Zugriff 28.09.2010). Außerdem werden bei jedem Ladebildschirm Tipps eingeblendet, die neben klassischen Spielregeln "Nearby questgivers that are awaiting your return are shown as a question mark on your mini-map." auch Spielregeln für das soziale Zusammenspiel beinhalten "Being polite while in a group with others will get you invited back!". ([http://www.wowwiki.com>Loading\\_screen\\_tips](http://www.wowwiki.com>Loading_screen_tips); 14.04.2011)

Das Spieldesign gibt die Struktur und sehr vieles an Regeln vor. Aber schon wie in P&P-RPGs gibt

es auch hier den Wunsch die Grenzen der Regeln auszutesten bzw. "the desires of players to alter these rules." (Fine 2002: 234) Das rührt daher, weil "rules are often changed to increase enjoyment." (Fine 2002: 235) Natürlich ist es beim MMOG durch die Programmierung nicht so ganz einfach Regeln zu verändern, aber man kann immer wieder kreative Wege beobachten, wie Spielregeln gebogen, ignoriert und außer Kraft gesetzt werden. Beispiele dafür sind das Verwenden von Bots und Hacks (die später besprochen werden), oder das Ignorieren von Regeln im Chat<sup>106</sup> (Caps, Spam und Chatmakros):

Chatlog 13, 03.07.2009, 17.58 Uhr:

[chat] Susan: ONE MORE DPS KARA (Karazhan)  
[chat] Doooo: Caps

Chatlog 56, 26.07.2009, 09.22 Uhr:

[trading] Hellchicken: wtb x10 bronze bar/setting!  
[trading] Hellchicken: wtb x10 bronze bar/setting!  
[trading] Hellchicken: wtb x10 bronze bar/setting!  
[trading] Hellchicken: wtb x10 bronze bar/setting!  
[trading] Hellchicken: wtb x10 bronze bar/setting!  
[trading] Wintertree: Stop spamming

Chatlog 84, 09.08.2009, 18.23 Uhr:

[chat] Leandre: .....ROFLROFLROFLROFL  
[chat] Leandre: .....lol.....l  
[chat] Leandre: .....roFLROFLROfl.....o  
[chat] Leandre: .....ROFLROFLROFLroflroflROFL..l  
[chat] Leandre: .....roflROFLrofl  
[chat] Wonderdragon: roflcopter<sup>107</sup>?

Wie schon gesagt, "formal rules are established by the game engine and operators as well as the player community (classification and application of rules)" (Grimes, Feenberg 2009: 106). Dies gilt für allgemeine Designfragen wie auch für die Spielregeln. "When the division between spectators and players breaks down, as it does in MMOGs, and the rules and boundaries of a game are technically mediated, the participants in the game are incorporated into its design. This significantly reduces the potential for the kind of spontaneous negotiation of rules and exceptions that is a possible (and indeed desirable) part of game play when a game is played on an individual basis, for instance, between friends on a local playground (Schwartzman, 1978; Hughes 1995; Sutton-Smith, 1997). Instead, the players' actions in a technically mediated game are reduced to a predetermined set of possibilities. " (Grimes, Feenberg 2009: 108) Diese Determiniertheit, die zugleich ein großes Stück Freiheit zulässt, ist eines der interessantesten Dinge am Phänomenen MMOG für

---

<sup>106</sup> Solche Regeln sind ursprünglich im Usenet entstanden (Netiquette) und dann auf den Chat übertragen worden (Chatiquette). (siehe hierzu <http://de.wikipedia.org/wiki/Netiquette>, Zugriff 14.04.2011)

<sup>107</sup> Hier wird die Herkunft des roflcopters erklärt: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=roflcopter>, Zugriff 14.04.2011

SozialwissenschaftlerInnen. "Likewise, a game for multiple players is nominally a *limitation* of what the players are allowed to do, but it is a limitation that provides an occasion for interesting social interaction." (Juul 2005: 19, Hervorhebung im Original) Genau diese interessanten sozialen Interaktionen machen den Reiz des MMOGs aus. Daher wird nun zuerst hinterfragt, wie das Spieldesign auf die Ausformung der Interaktionen wirkt, um dann später zu betrachten, welche Regeln und Konventionen die SpielerInnen für sich selbst einführen.

### 3.3.3 Spieldesign formt Interaktionen

Wie schon vorhin angedeutet, gibt das Spieldesign vor, was man in einem Game tun kann und formt somit die Interaktionen der SpielerInnen. Gerade bezüglich der Interaktionen in MMOGs können die DesignerInnen nicht völlig sicher sein, wie ihre Angebote genutzt werden. "The designer has great freedom in making her design choices, and they will have an effect on the social interaction in the worlds, but since virtual worlds are complex emergent social systems, it is impossible to know the outcomes in advance." (Jakobsson 2006: 137) Das Design ist nie 'fertig', es wird ständig weiterentwickelt und verändert. "With online games, an ongoing dialogue emerges between the players and designers that shape the development of the game." (Ashton 2009: 8)

Diese ständigen Veränderungen sind auch für die ForscherInnen eine große Herausforderung: "One challenge for video game studies, which has so far been largely neglected, is the examination of the relationship between game design and actual player behavior." (Smith 2005: 7) Auch wenn ich dies nur zum Teil leisten kann, so lässt sich diese Frage zumindest ein Stück weit beantworten. Durch die dichte Beschreibung der tatsächlich auftretenden Interaktionen im Spiel wird sichtbar, was über das Design hinaus passiert und welche Teile, die eventuell im Spiel fehlen, durch die SpielerInnen erdacht und umgesetzt werden. Als sehr allgemeines Beispiel könnte man den Chat nennen, der unterschiedliche Channel für verschiedene Themen zur Verfügung stellt. Die SpielerInnen erfinden nun Codes, die es ihnen ermöglichen, rasch und deutlich miteinander zu kommunizieren. Neulinge erlernen diese Codes recht schnell und benützen sie aus Gründen der Praktikabilität weiter. So entstehen die in vielen MMOGs typischen Chateinträge wie LFG (Looking for Group – Gruppensuche), WTS<sup>108</sup> (Want to Sell – möchte verkaufen), WTB (Want to Buy – möchte kaufen) oder WTT (Want to Trade – möchte handeln). "The contextual and communicative support for interaction is essential in providing players with meaningful ways to express themselves and their actions." (Manninen 2003) Diese werden über das Interface zur Verfügung gestellt, SpielerInnen benötigen aber zusätzliches Wissen um das Spiel spielen zu können: "Ein Online-

---

<sup>108</sup> Trotz anderer Möglichkeiten wie Auktionshaus war der Handelchat in meinen Chatlogs äußerst beliebt (157944 Fundstellen) und ein Großteil der Einträge beginnt mit WTS oder WTB.

Rollenspiel erfordert also nicht nur die kompetente Nutzung der Funktionen des Programms, sondern auch soziale Praktiken, die unter den technisch vorgegebenen Bedingungen ein effektives Zusammenspiel der Spieler und ihrer Spielfiguren ermöglichen." (Müller 2007: 195)

Williams stellt in diesem Zusammenhang die Frage: "To what extent does the WoW social interface impact social interactions?" (Williams et al. 2006: 341) Wie bereits ersichtlich wurde, hängen die Interaktionen stark mit dem Interface zusammen, gehen aber auch darüber hinaus (z.B. Verwendung von externer Software für die Kommunikation). Durch die eingebaute Verknüpfung mit Social Media Anwendungen werden Erlebnisse aus dem Spiel ebenfalls direkt für NichtspielerInnen sichtbar. So ist es beispielsweise möglich, automatisch jedes erreichte Achievement sofort über Twitter zu verbreiten, und alle Follower darüber zu informieren.

Hinsichtlich der Interaktionen ist es bei den meisten MMOGs so, dass Interaktionen erwünscht, ja sogar notwendig sind, um das Spiel erfolgreich zu durchlaufen. Man kann zwar bis zu einem gewissen Grad auch ganz alleine spielen, je weiter man allerdings fortschreitet, umso schwieriger wird es alleine zu bestehen. "The designers of EverQuest have actively tried to make the game require interaction between the players." (Heckel 2003: 3) Dies trifft auch auf WoW zu. Zumindest im Highlevelbereich ist es unmöglich an gute Ausrüstung zu kommen, wenn man nicht gemeinsam mit anderen bestimmte 'Dailyquests' erledigt, die oft in Instanzen spielen. Seit der WOTLK Expansion trifft man sich zum regelmäßigen Farmen von Emblemen<sup>109</sup>, um sein Tier-Set<sup>110</sup> zu vervollständigen. Bei Everquest ist es schon in niedrigeren Levelbereichen ratsam in Gruppen zu spielen. "The *Everquest* design team decided to aim for a collaborative gameplay experience and thus designed *Everquest* in such a way as to require players to adventure in small groups from the early stages in the MMOG." (Calleja 2008: 30, Hervorhebung im Original) Wobei Taylor meint, dass man vor allem im Highendgame (lvl 65+) zu großen Teilen nur in Gruppen und mit der Hilfe anderer bestehen kann. "This reliance on social networks, or communities, is an intentional aspect of the game design. (...) To this end it is possible to identify specific mechanisms within the structure of the game that facilitate various forms of social interaction and interdependence." (Taylor 2009a: 38)

Bei WoW ist die Gelegenheit zu Kontakten und Interaktionen gleich zu Beginn gegeben. In Startgebieten trifft man in der Regel sehr schnell auf andere SpielerInnen, die Möglichkeit zur Interaktion ist sofort vorhanden, wenn auch noch nicht unbedingt notwendig. Man erlernt neben der Steuerung und dem Questsystem weitere Funktionen des User Interfaces, wie andere Charaktere ins Target zu nehmen und sie zu inspizieren, zu sprechen oder zu flüstern, den Einsatz

---

<sup>109</sup> Währung, die gegen Ausrüstung getauscht werden kann.

<sup>110</sup> Ausrüstungssets, seit Patch 3.3.0 ist Tier 10 verfügbar.

von Emotes und vielleicht auch schon den Gebrauch der Freundes- oder Ignorierliste. Schließlich wird man auch auf den Chat aufmerksam, liest eine Zeit lang mit, oder stürzt sich gleich aktiv ins Geschehen und tauscht sich per Textnachrichten mit anderen aus. Diese Kenntnisse reichen vorerst einmal aus, um das Abenteuer in Azeroth beginnen zu können. Die ersten Kontakte und Interaktionen mit anderen SpielerInnen ergeben sich allerdings meist recht schnell, da es bei Quests in Startgebieten an manchen Punkten zu regelrechten Staus kommen kann, man sich daher zu ersten Gruppen zusammenschließt oder Fragen auftauchen, die einem im Chat oder von MitspielerInnen vor Ort beantwortet werden können. Das ist nicht neu, überall wo man sich anstellt, kommt es zu oft flüchtigen Kontakten mit den Umstehenden, allerdings ist es im MMOG notwendig, die Technik dementsprechend zu beherrschen. Außerdem ist dies die erste Gelegenheit, um auf Eigenheiten im Umgang mit anderen in MMOGs zu treffen. Das erste Beispiel für die Besonderheit in Interaktionen in Onlinerollenspielen sind daher oftmals die speziellen Höflichkeitsregeln, die später noch etwas genauer betrachtet werden (3.3.10).

Für viele allerdings beginnt nach Erreichen des Levelcaps erst das 'richtige' Spiel. Das Endgame zu den Levelcaps von TBC und WOTLK spielte sich zwar an anderen Orten ab, war aber von der Grundidee ähnlich: man bespielt immer und immer wieder die gleichen Dungeons und Schlachtzüge, um eine Währung, Ruf oder Gegenstände zu farmen, die dann für bessere Rüstung (Tiersets) eingetauscht werden können. Diese Sets befähigen einen, noch schwerere Dungeons und Schlachtzüge zu betreten, um – genau wie zuvor – noch bessere Ausrüstung erfarmen zu können. Viele nutzen das Endgame auch zur Jagd nach seltenen Mounts, Erreichen des Maximalskills aller ihrer Berufe, den Ruf mit gewissen Fraktionen zu steigern, oder der Sammlung schwieriger Achievements und Ähnlichem. Im Endgame von WOTLK fällt eine Spezifität sofort auf. So wie böse Zungen behaupten, während des Levelns in WoW würde man nichts anderes tun als dauernd herumzureisen, so könnte man vom Endgame behaupten, man tut hier nichts anderes als warten.

Eine typische Spielsession kann wie folgt aussehen. Nach Erledigung bestimmter Dailyquests (auf deren erneute Erledigung man bis zum nächsten Tag warten muss), möchte man vielleicht in verschiedenen Dungeons Embleme und/oder Ausrüstung erfarmen oder man spielt immer und immer wieder denselben Dungeon durch. Dafür sucht man sich eine Gruppe, bevorzugt aus der Gilde. Da beginnt das Warten, weil nicht genug andere gerade Zeit haben oder schon in einer Gruppe sind. Weil man auf jemanden warten soll, der/die gerade offline ist/in einem Dungeon ist/nach Dailies fertig macht, aber gerne mitgehen möchte. Wenn man in der Gilde nicht genug SpielerInnen findet und nicht über das Dungeon Finder Tool mit Randoms losziehen möchte, muss man über Freundeslisten oder Herumfragen Ersatz finden. Oft kommt es auch vor, dass zwar genügend Gildemitglieder vorhanden sind, aber eine bestimmte Rolle fehlt, die aber für eine vollständige Gruppe notwendig ist.

Ist dies erfolgreich abgeschlossen und hat man dann noch Zeit zu spielen, so kann man versuchen,



sich einem der relativ kurzen 10er oder 25er Raids anzuschließen. Aber so kurz manche dieser Schlachtzüge auch sind, umso länger dauert oft das Zusammenstellen der Gruppe, das Sammeln vor der Instanz und schließlich das Beenden der Taktikabsprachen inklusive Beantworten aller Fragen, bis zum ersten Readycheck. Schließlich verlässt man das Spiel für heute mit einer mehr oder weniger beachtlichen Anzahl an Emblemen und neuen Gegenständen, um morgen das Ganze erneut zu beginnen.

Wo bei vorherigen Beschreibungen vielleicht der Eindruck von Ungeduld und Schnelllebigkeit entstanden ist, scheint es sich hier nun umzudrehen und viel Geduld gefordert zu sein. Das ist aber eigentlich während des ganzen Spieles so. WoW ist darauf ausgelegt, zu dauern. Man levelt nicht in ein paar Tagen auf Level 80 und man soll auch nicht in ein paar Tagen ein vollständiges Tierset besitzen können. Die Ungeduld bezieht sich eher auf die fehlende Geduld mit anderen MitspielerInnen. Machen diese Spielfehler, verhalten sie sich unhöflich, erfüllen sie die von ihnen erwarteten Aufgaben als GruppenleiterIn, HeilerIn, Tank, DD nicht, ist kaum Geduld vorhanden und es kommt rasch zu Konflikten oder dem Ausschluss. In diesem Punkt unterscheiden sich die Interaktionen von face-to-face Interaktionen. In Offlinesettings müssen Konflikte und Meinungsverschiedenheiten ausgetragen werden und Fehler machen alle einmal. Manche Entscheidungen erscheinen vor diesem Hintergrund im Onlinesetting als sehr rigoros, obwohl hier der Grad der Bekanntheit durch kontinuierliche Interaktionsmuster entscheidend ist. Gildenmitglieder sind eher geneigt, jemandem Lernen zuzugestehen oder auf Fehler nachsichtig zu reagieren. Dies liegt auch in dem Umstand begründet, dass die soziale Kontrolle in Gilden recht hoch ist und man sich nicht ungestraft unhöflich zu Guildies verhalten kann. Spielt man aber mit unbekanntenen Personen zusammen, so trifft man sehr schnell auf wenig Verständnis. Sind unbekannte SpielerInnen in einer Gruppe eingeladen, bekommen sie einen Vertrauensvorsprung, den sie nicht enttäuschen sollten.

Man kooperiert im Endgame viel häufiger mit anderen, als sonst im Spiel, weil man das vom Spieldesign her einfach muss. Dieser Umstand verändert auch manchmal den Blick auf das Thema Hilfe gewähren, das noch an anderer Stelle angesprochen wird (3.4.2). Auch wenn es viele 80er gibt, die nach wie vor gerne allen helfen, so wird das vermehrt als langweilig oder nicht notwendig erachtet. Es kommt öfter die Aussage, diese und jene Quest gehe auch solo, oder man solle sie einfach später machen. Viele sagen auch schlicht, sie ziehen niemand durch Lowlevel-Dungeons, und sie helfen nur bei ElitegegnerInnen, wenn sie gerade Zeit haben und/oder in der Nähe sind.

MMOGs stellen also gewisse Elemente im Spieldesign zur Verfügung stellen, um ein Miteinander (und Gegeneinander) zu fördern. Auch SpieledesignerInnen sind sich dessen bewusst, von welcher hohen Bedeutung das soziale Miteinander in MMOGs ist und welches wichtige Bindemittel es darstellt. Die Kontakte zu anderen binden die SpielerInnen aneinander und dadurch an das Spiel. Aus Sicht einer von Profit abhängigen Spieleentwicklungsfirma ist dies von großem Interesse. Aber

auch für die SpielerInnen ist dies wichtig. Sie suchen die Kontakte in MMOGs, sie wollen zusammen spielen und nicht alleine gegen den Computer in Single-Player-Games bestehen. Auch wenn dort viele ähnliche Szenarien und Genres vorzufinden sind (Rollenspiele, kompetitive Kampfspiele, Fantasyspiele etc.), so fehlt doch immer die Möglichkeit des gemeinsamen Erlebens. Das 'Internet' ist also kein kalter, einsamer Ort. MMOGs zeigen, dass diese Technologie auch verbindend genutzt werden kann und wird. Um eine Paradoxie (Kraut et al. 1998) erkennen zu können, findet man zu viel "Soziales im Netz" (Thimm 2000) vor. Wie bei anderen Hobbies verhält es sich jedoch oft so, dass die MMOG-Bekanntschaften auf das Spiel beschränkt bleiben.. Diese Bekannten verbindet die gemeinsame Spielerfahrung und das Wissen über eine gemeinsame Geschichte. Es gibt implizites Wissen und Erfahrungswissen darüber, wie man in MMOGs erfolgreich als Gruppe agiert. Dies ist eine große Herausforderung im Spiel, aber macht zugleich vielfach die Faszination aus. "Just as in non-game virtual worlds, it turns out that the social interaction is the very foundation for the appeal of the world." (Jakobsson 2006: 76)

Noch ein paar Worte zum eben genannten "appeal" von MMOGs: Der Rahmen des MMOGs stellt eine Fantasywelt dar, mit allerlei wundersamen Dingen, Kreaturen und Magie. Für viele SpielerInnen ist so eine Welt für Freizeitaktivitäten sehr attraktiv und löst Prozesse von Immersion aus, die bereits beschrieben wurden (3.2.1). Die Ausgestaltung (Detailtiefe, optische Darstellung) dieser erfundenen Welt mit ihrer Geschichte ('Lore') ist für viele anziehend und lädt zum Verweilen ein. Auch düstere Gegenden werden durch die comichafte Grafik aufgelockert und wirken daher nicht deprimierend. Das Spieldesign, das den Rahmen vorgibt, ist veränderbar, was mit der neuen Erweiterung Cataclysm beeindruckend gezeigt wurde. Nach vielen Jahren sehen sich die SpielerInnen nun einem völlig veränderten Azeroth gegenüber. Viele von ihnen bleiben.

### 3.3.4 Servertypen

Wie das Spieldesign die Art von Interaktionen beeinflusst, kann besonders deutlich an den unterschiedlichen Servertypen gesehen werden, die in WoW zur Verfügung stehen. "The different types of game servers give rise to different sets of norms for the type of interaction that takes place on the server. Three different kinds of servers will be mentioned here, since they are the most common:

1. Normal servers (No special rules applied),
2. PvP servers (Player versus Player), and
3. RP servers (Role Playing Servers)." (Verhagen,Johansson 2009: 5)

Die normalen Server werden auch PvE (Player versus Environment) genannt, RP Server gibt es als

PvP und PvE. "The choice of server type, PvE or PvP, largely governs the difficulty of the game and the moral codes that are applicable for player interaction." (Öqvist 2010: 10) Die Wahl des Servertyps und die Vorzüge/Nachteile sind ein heiß diskutiertes Thema in WoW. PvP-SpielerInnen sind vielfach der Ansicht, dass dieses Element erst die wahre Herausforderung im Spiel bedeutet und genießen die Möglichkeiten sich mit anderen zu messen sehr. PvE-SpielerInnen wollen sich lieber in die Storyline vertiefen, ohne dabei vom PvP gestört zu werden, oder "stundenlang von kiddies gecamp't" (Chatlog 39, 17.07.2009, 17.35 Uhr) zu werden. Auf die Playerkilling-Problematik gehe ich etwas später (3.3.14) noch näher ein. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass bestimmte Formen von Interaktionen auf einen Servertypen beschränkt sind und auf den anderen gar nicht vorkommen (z.B. offenes PvP).

### 3.3.5 Addons

Addons sind eine besondere Art von User Generated Content. Es handelt sich dabei um von technisch versierten SpielerInnen geschriebene optionale Module, die das Spielerlebnis bereichern und erleichtern können. Es gibt Addons für jeden Geschmack und jede einzelne Charakterklasse oder Beruf. So kann man das gesamte User Interface und damit das Erscheinungsbild des Spiels anpassen, erhält nützliche Tooltips für gefundene Gegenstände, fügt der Karte Koordinaten hinzu, wird an das Ablauf von Buffs erinnert, erfährt welche Loot eine/n in der Instanz erwartet, erhält eine Aggrowarning, belegt Maustasten mit Heilzaubern und kann sich eine detaillierte Statistik über den Schadensoutput aller Raid-/Gruppenmitglieder ausgeben lassen. Das und vieles mehr ist von SpielerInnen entwickelt worden, die mit der Grundausstattung des Spiels nicht hundertprozentig zufrieden waren oder ein nützliches Feature vermissten. Viele dieser Addons sind im Laufe der Zeit von Blizzard in das Spiel eingefügt worden, oft in leicht veränderter Art und Weise. So stellt das Standard User Interface bis heute keine Koordinaten zur Verfügung, zeigt aber mittlerweile die relevanten Orte für Quests auf der Karte an, was früher nur durch Addons zu erreichen war. Neuere MMOGs haben viele solcher Ideen gleich von Beginn an integriert. So werden Standards von MMOGs verändert. Was in das Spiel übernommen wird und was nicht ist Entscheidung der EntwicklerInnen. Aber auch wenn nachträglich neue Funktionen in das Spiel eingebaut werden, so sind viele MMOG-SpielerInnen an Vertrilo oder Teamspeak (VoIP) gewöhnt und verwenden trotz des neuen WoW-Features, dem Voicechat, nach wie vor die externe Software. Daher gilt abzuwägen, welche Änderungen sinnvoll sind und wo der Aufwand gespart werden kann.

Addons haben aber auch einen anderen Effekt, sie ermöglichen Dinge über andere SpielerInnen zu erfahren, die sonst verborgen bleiben. So schreiben Verhagen und Johannson über das Addon CTRaidAssist, das alle Raidmitglieder rankt und deren gemachten Schaden anzeigt: "This shows

that tools can be used to monitor the players' behaviour and thus enable the possibility of sanction behaviour that previously could not be sanctioned." (Verhagen, Johansson 2009: 5) Macht ein DPS-Charakter zu wenig Schaden bzw. wird damit aufgezeigt, dass die Ausrüstung im Vergleich zu den anderen<sup>111</sup> noch zu schlecht ist, wird dies aufgedeckt und der Person nahegelegt, daran zu arbeiten. Ohne das Addon wäre dies nicht möglich, und ein Trittbrettfahren im Raid vielleicht unentdeckt.

Für Interessierte seien zu dieser Thematik zwei Artikel von T.L. Taylor empfohlen (Taylor 2006a und Taylor 2009b: 334), die sich hier sehr plausibel auf (Latour 1992) bezieht, indem sie zeigt, wie Artefakte menschliches Handeln formen oder gar ersetzen können (vgl. Latour 1992: 225). Dort beschreibt sie das Raid-Addon CTRA als "the 41st member of the raid" (Taylor 2009b: 334) und "software actor" (Taylor 2009b: 335), ganz in Anlehnung an Latour, da hier "a 'distribution of competences between humans and nonhuman' (Latour, 1992, p. 233)" erfolgt. Das wird leichter verständlich, wenn man die Arbeitsweise eines solchen Addons versteht, das ständig Warnungen und Handlungsanweisungen ausgibt, auf die die SpielerInnen reagieren. Es gibt Gilden welche die Verwendung bestimmter Addons vorschreiben, wobei die Auswahl viel mit Geschmack und Vorlieben zu tun hat. Hierzu werden dann in Gildenforen die Vorzüge des einen Addons mit den Nachteilen eines anderen ausführlich verglichen und bewertet.

Feldnotiz 67, 16.09.2009

Gildenmitteilung des Tages: alle sollen sich die Addons die im Forum genannt werden runterladen. Dort ist eine ausführliche Diskussion zum für und wider von 'Omen Threatmeter' und anderen Addons zu lesen.

### 3.3.6 Patches, Veränderungen, neue Versionen

Wie bereits erwähnt, befindet sich WoW in laufender Veränderung, das Spiel wird ständig durch Patches, Erweiterungen (TBC, WOTLK, Cataclysm) und Hotfixes ausgebaut und abgeändert was größere und kleinere Anpassungen bedeuten kann. "Launches of new content, expansion packs, game balancing ('nerfs') and game journalism affect behaviour inside an MMO." (Lehdonvirta 2008) Das geschieht aus dem Grund, weil diese Änderungen am Spiel die Bedingungen verändern und die SpielerInnen darauf reagieren müssen. Jakobsson verweist darauf, dass dies aus der Sicht der DesignerInnen wie folgt gesehen werden sollte: "I think we have to view the design as a contin-

---

<sup>111</sup> Zum Vergleich der Ausrüstungen greifen viele auf Addons zurück, welche die Qualität der Gegenstände auf einen numerischen Wert bringen und eine sogenannte "GearScore" erzeugen. Viele SpielerInnen lehnen dies jedoch strikt ab, weil das nichts über spielerisches Können aussagt, es alles nur mehr auf die errungene Ausrüstung reduziert, oder die errechneten Werte nicht immer korrekt sind und man somit ungerechtfertigt aus bestimmten Raids ausgeschlossen wird. Einen sehr bezeichneten Blogbeitrag der die Problematik sehr treffend beschreibt findet man auf: <http://www.professorbeej.com/2010/05/omg-gearscore-sux.html>, Zugriff 14.04.2011

uing process shared between the system designers and the world participants." (Jakobsson 2006: 117) Mortensen weist darauf hin, dass das Spieldesign und somit die Regeln für das Spiel sich auch bei jedem Patch ändern, vor allem aber beim Erscheinen von Erweiterungen wie der The Burning Crusade oder dem Wrath of the Lich King (vgl. Mortensen 2008: 204). Einen Sonderfall nimmt die im Dezember 2010 erschienene Erweiterung "Cataclysm" ein, die eigentlich keine Erweiterung in dem Sinn darstellt, sondern eine sehr starke Veränderung des Spiels mit sich bringt. Nicht nur das Aussehen der Welt wird völlig umgekrempelt, auch das gesamte Skillssystem wird überarbeitet, was ein neues Erlernen und Ausprobieren nötig macht. Zusätzlich werden zwei neue Völker eingeführt und man wird endlich auf den alten Kontinenten (Kalimdor und östliches Königreich) fliegen dürfen.

Mit der Erwähnung von Veränderungen am Spiel möchte ich nicht auf die Behebung von Bugs oder Ausbesserung anderer Fehler hinaus, es geht mir hier um jenen Aspekt, der die Wechselwirkung zwischen Spielefirma und Community verdeutlicht. Ein Beispiel wäre die (endlose) Diskussion rund um das Klassenbalancing. Gerade im PvP wird das Spiel nur dann als 'fair' wahrgenommen, wenn die Klassen ausgeglichen sind und keine überverteilt ist ('imba' für unausbalanciert oder 'overpowered'). Diesen Vorwurf hat sich dennoch so gut wie jede Klasse schon einmal gefallen lassen müssen und Blizzard arbeitet immer weiter eifrig an der optimalen Ausbalancierung. Dies wird noch komplexer, wenn so wie in TBC neue Völker oder wie in WotLK eine neue Klasse eingeführt wird. Das Überarbeiten von Skills und den Talentbäumen verändert direkt das Spielerlebnis der einzelnen Klassen und trifft daher nicht immer auf positives Feedback bei den SpielerInnen. In den Foren entbrennen mitunter heftige Diskussionen rund um 'Nerfs' (Abschwächungen) einzelner Klassen oder ausgebliebenen Verbesserungen, die sogar zu in-game Protesten führen können (siehe hierzu das Blogpost von Castronova auf Terranova: [http://terranova.blogs.com/terra\\_nova/2005/02/the\\_right\\_to\\_as.html](http://terranova.blogs.com/terra_nova/2005/02/the_right_to_as.html), Zugriff 14.04.2011 oder den Artikel von Taylor Taylor 2006b).

Aber es gibt noch viele andere Beispiele für Veränderungen am Spiel, die durch die Community angeregt wurden, oder auf sie reagiert haben. So wurde mit den Erweiterungen natürlich viel neuer Content veröffentlicht, neue Gebiete mit neuen Mobs eingeführt, neue Instanzen und Battlegrounds hinzugefügt und 'alte' Regeln vereinfacht oder aus dem Spiel entfernt. Ich habe einen WoW-Spieler ("Wiener") interviewt, der ein beeindruckendes Gedächtnis aufweist und zu jeder Veränderung die Patchnummer auswendig weiß. So habe ich ihn über verschiedene Dinge befragt, beispielsweise zu welchem Zeitpunkt der Cooldown des Hearthstone (Ruhestein) von 60 auf 30 Minuten reduziert wurde, wann der Arenamodus welche Veränderungen erfahren hat, bei

welchem Patch welche Gebiete für den Angelberuf<sup>112</sup> irrelevant wurden, wann man für Ehrenpunkte welche Rüstungssets kaufen konnte, oder seit wann eine bestimmte Klasse diesen und jenen Skill dazubekommen hat. Wie man sieht, wäre eine genaue Rekonstruktion sämtlicher Patchdetails ein eigenes Projekt, das hier nur gestreift wird. Die Tendenz ist jedoch, dass mit neuen Erweiterungen die das Levelcap (erreichbares Maximallevel) erhöhen, das ursprüngliche Spiel (von vielen 'Vanilla WoW' genannt) schneller gemacht wird, damit auch neue SpielerInnen die Chance haben, den Maximallevel zu erreichen. Ein Beispiel dafür ist die Levelreduzierung um ein Mount (Reittier) zu erhalten. Musste man zu Beginn noch bis Level 40 (von 60) spielen, um das erste Mal reiten zu dürfen, so kann man nun schon mit Level 20 aufsitzen und somit viel schneller durch Azeroth reisen. War das Mount früher noch ein starkes Statussymbol, so ist dieser Wert dadurch gesunken. Dies passiert auch, wenn Instanzen vereinfacht werden (Teamlimit, Content, Belohnungen, Zugangsregeln). SpielerInnen sprechen dann davon, dass sie diesen oder jenen Boss noch in der ursprünglichen Version besiegt haben. Auch der Handel von Items ist durch die Veränderungen am Spiel stark betroffen. Ist zu einem gewissen Zeitpunkt eine Reihe von bestimmten Juwelen der Renner, so werden diese durch eine neue Erweiterung in ihrem Wert stark gesenkt, da es viel bessere andere Gegenstände gibt, die nun selten und kostbar geworden sind. Dasselbe gilt natürlich auch für Rüstungssets (englisch: Tier), die durch neue Sets einfach überholt worden sind. So verändern Patches natürlich auch die Interaktionen im Spiel und sind aus diesem Grund an mancher Stelle für diese Studie interessant. Dies wird auch von anderen MMOGs berichtet, wie Taylor über Everquest schreibt, dass durch einen Patch sich ein belebter Platz verändert hat: "the regional gathering places dies, as did the social life around them." (Taylor 2009a: 62) So ist auch heute Shattrath eine Geisterstadt, weil sich seit WotLK alles auf Dalaran konzentriert.

Käme jemand nach einigen Jahren wieder zurück nach Azeroth, die/der es noch aus der 'Vanilla' Zeit kennt, würde diese Person das Spiel kaum wiedererkennen. Einige wünschen sich daher manchmal, es gäbe einen Weg zu diesen alten Zeiten zurückzukehren, noch einmal mit Level 60 gegen Onyxia anzutreten. Dies ist aber leider genauso wenig möglich, wie Onlinewelten wieder zu betreten, deren Server für immer heruntergefahren wurden. Schon einige MMOGs oder andere virtuelle Orte die als nicht länger rentabel galten, wurden für immer vom Netz genommen. Szonja Odrovics faszinierte das Publikum auf der FROG09 mit der Idee doch ein Museum für vergangene Onlinewelten einzurichten (siehe <http://szonja.tumblr.com/post/288046556/frog09-vienna>, Zugriff 14.04.2011). In Berlin gab es eine ähnliche Idee und es wurde ein Computerspiele Museum eingerichtet, das neben einer Ausstellung auch das Sammeln und Bewahren der Games zur Aufgabe hat: <http://www.computerspielemuseum.de/>, Zugriff 14.04.2011) Ein internationales Projekt stellt das International Center for the History of Electronic Games (<http://www.icheg.org/>,

---

<sup>112</sup> Früher haben sich ganze Schlachtfeldgruppen zum Fischen im Alteractal verabredet, später waren die Gewässer dort nicht mehr fischbar.

Zugriff 14.04.2011) dar.

### 3.3.7 Gruppen

*Die Gruppenbildung in Online-Rollenspielen ist also bereits ein Teil des Spieldesigns und Kooperation der Spieler ein wesentlicher Aspekt beim Spielen." (Wenz 2006: 151)*

Die Beschreibung der möglichen Gruppen in WoW soll an dieser Stelle nicht wiederholt werden (vgl. Rabler 2010: 23-28, bzw. Rabler 2011: 235-238). Hier sollen die Gruppen nach zwei Gesichtspunkten unterschieden werden – nach der ad hoc-Gruppe aus der Design-Perspektive, deren Mitglieder sich spontan zusammenschließen um ein gemeinsames Ziel zu erreichen, also z.B. die Randomgruppe die sich für einen Worldbossencounter zusammenschließt und danach gleich wieder auflöst. Zum anderen ist da die Gruppe im soziologischen Sinn zu betrachten, die längerfristige Ziele und Normen verfolgt, ein Wir-Gefühl im Laufe der Zeit entwickelt und dadurch auch einen emotionalen Bezug zur Gruppe entstehen lässt. Diese Gruppe ist zu anderen deutlich abgegrenzt, und deren Mitglieder interagieren intensiv miteinander. "Gruppenabgrenzungen sind nicht nur eine Beschäftigung für Sozialwissenschaftler, sondern ebenso die ständige Aufgabe der Akteure selbst." (Latour 2007: 59) Der Grad an Commitment und Organisation unterscheidet sich wesentlich zur vorigen Gruppe. Als diese Art von Gruppen qualifizieren sich zumeist Gilden, Stammraid- oder Stammbattlegroundgruppen oder Arenateams.

In den letztgenannten Gruppen wird eine gemeinsame Identität ausgebildet, die die Gruppe zusammenhält und stärkt. Chen berichtet über die Raidsituation: "The team's success depended on its ability to define and retain a coherent group identity and establish shared social incentives rather than individual incentives for participation." (Chen 2009: 47) Gerade für Raids hängt der Erfolg oftmals stark von der gesamten Gruppe ab. "Success depended on the ability of our group members to coordinate our efforts and maximize group efficiency by having each member take on a specialized role as determined by game mechanics, specific monster battles, and group norms." (Chen 2009: 47) Die Normen für solche Gruppen können stark divergieren, was an späterer Stelle noch näher ausgeführt wird. Die spezifische Rolle muss, wie schon erläutert, von allen Gruppenmitgliedern so gut wie möglich ausgefüllt werden, außerdem sind gute Kommunikation und Vertrauen zueinander vonnöten. "Good communication and coordination is necessary for a team to succeed. Good communication and coordination happens when team members trust each other in their specialized roles." (Chen 2009: 71)

Fritz (2008) beschreibt in seinem Buchbeitrag die Unterscheidung zwischen Gemeinschaften und

sozialen Gruppen, wobei die Beschreibung der sozialen Gruppen von Thiedeke besonders gut auf Gilden passt, auch wenn diese ursprünglich für face-to-face-Gruppen ausgerichtet war: "Eine soziale Gruppe umfasst eine angebbare Zahl von Gruppenmitgliedern, die zur Erlangung eines Gruppenziels über längere Zeit in einem kontinuierlichen Interaktionsprozess stehen. Bei dieser engen sozialen Wechselwirkung entsteht eine gruppenspezifische Kohäsion, ein 'Wir-Gefühl', in dem die Gruppenidentität zum Ausdruck kommt. Um das Gruppenziel zu erreichen, bildet sich innerhalb der Gruppe eine eigene Normstruktur, sowie eine charakteristische Aufgaben- und Rollenverteilung. (Thiedeke, U. 2000: Virtuelle Gruppen, S.37)" (Fritz 2008: 135, Vgl. 135-136) Das ist die genau Beschreibung dessen was viele über ihre Gilde sagen würden. Über Gilden wird später (3.3.8) noch Näheres gesagt.

Fritz meint weiter, die Formen der virtuellen Vergemeinschaftung sind in Dauer, Intensität und Verbindlichkeit sehr unterschiedlich. "Die regelmäßige und aktive Teilnahme an einer virtuellen Spielgemeinschaft kann hingegen schon eher die Charakteristika einer sozialen Gruppe aufweisen." (Fritz 2008: 136) Verbindliche längerfristige Gruppen sind in MMOGs nichts Außergewöhnliches, diese Erfahrung kann für SpielerInnen neu sein und auch in anderen Kontexten unbekannt. Daher kann Gruppenspiel in Onlinegames oft dazu führen, dass man Gruppendynamiken auch außerhalb solcher Spiele viel besser versteht (vgl. Yee 2002) und sich Fähigkeiten wie Konfliktlösungsstrategien usw. aneignet. Andere SpielerInnen wiederum finden Gruppenspiel hektisch und unübersichtlich und schließen sich daher eher zögerlich anderen an.

Um überhaupt Gruppenmitglied zu werden, muss man eine Menge kompliziertes Wissen erwerben. "Durch die Sozialisation neuer Mitglieder sichert oder stärkt die Gruppe ihre Existenz. Doch neue Mitglieder stellen auch eine Bedrohung dar." Sie teilen womöglich nicht alle Überzeugungen/Wertvorstellungen oder verraten gar besondere Informationen. (Meyrowitz 1990: 129) Diese Beobachtung gilt auch für Gruppen in MMOGs. Das Wissen erstreckt sich über die Handhabung spezieller Teile des User Interfaces, dem Teilen von Wissen über die Welt (z.B. Farmspots für seltene Items), besondere Spielstrategien, oder auch das Wissen über andere Gruppenmitglieder.

Gruppen entwickeln eigene Hierarchien, schaffen sich ihre eigenen Regeln und verfügen über eine gemeinsame Geschichte: "Other meanings that are negotiated as a group comes together are elaborate fictional 'histories' or back stories about the group and how it came to be. Groups develop hierarchies by agreement, either explicitly or implicitly. Finally, teams or guilds almost always devise rules for themselves that go beyond the rules of the game, as referred to previously. They may govern behavior, amount of time one has to be in the game in order to be available to help others, and so forth. The history, hierarchy, and other factors also serve to keep groups together. A few of the other common ways to promote group maintenance include the demonstration of affiliation by using the same color schemes in their characters' dress [11]. This is similar to team identity in



sports, or national identity in festivals and the like. Further, team members are often required, as part of their membership, to wear what is called a 'guild tag' or 'team tag' which appear with their names in the chat window." (Adams 2005) In WoW gibt es Guild Tabards und zusätzlich zum Namen Guild Tags über den Köpfen.



**Abbildung 7: Gildentabards in WoW**

Quelle: <http://www.wow-europe.com/shared/wow-com/images/characters/ingame/hordeguild.jpg>, Zugriff: 21.07.2010

Gruppen sind der Ort wo Koordinations- und Kooperationsprobleme zu lösen sind. Wie das Funktionieren von Gruppen in MMOGs sichergestellt wird, kann für Außenstehende manchmal recht harsch klingen. Es gibt eine Gruppenleitung, der unwidersprochen gefolgt wird<sup>113</sup>, die über die Geschicke der Gruppe waltet und sogar bestimmt, wer Teil der Gruppe ist und wer nicht. Solange der Erfolg in greifbarer Nähe bleibt, befolgen alle die Anweisungen und versuchen ihren Teil so gut wie möglich zu erfüllen. Dies erscheint notwendig, da demokratische Aushandlungen zu lange dauern würden, und als nicht effizient erscheinen. In Spielsituationen, wo schnelles Handeln gefordert ist, erscheinen sie sogar als unmöglich. Jemand hat hier 'das Kommando', aber wer ist das eigentlich? Ich will damit nicht darauf hinaus, dass man nicht wissen kann, ob die/der GruppenleiterIn eine 50-jährige Universitätsprofessorin, oder ein 14-jähriger Teenager ist. Es geht mir vielmehr darum, dass sich Gruppenleitungen oftmals an spielinternen Hierarchien orientieren

---

<sup>113</sup> Natürlich nur bis zu einem gewissen Grad. Verhält sich die Gruppenleitung zu rigoros/unfair/beleidigend/fordernd/usw. wird die Gruppe sich auflösen und die Gruppenleitung war Gruppenleitung.

und sehr viel mit Ruf, Hörensagen, sichtbaren Spielerfolgen und entschlossenem Auftreten oder sogar dem Zufall zu tun haben.

Mit spielinternen Hierarchien ist gemeint, dass errungene Spielerfolge prinzipiell einmal Respekt erzeugen und man sich einem anderen Charakter über- oder unterlegen fühlt. Ausschlaggebend dafür sind Dinge wie Gearscores, Titel, bestimmte Ausrüstungsgegenstände etc. Ein Beispiel: bin ich ein neuer lvl 80 Charakter, so fühle ich mich allen überlegen, die nicht lvl 80 sind und das nicht nur im PvP. Allerdings fühle ich mich einem weit erfahrenerem lvl 80 Charakter unterlegen, der im kompletten Tierset mit einem seltenen Mount und einer legendären Waffe vor mir steht. Der Grund dafür ist, dass dieser Charakter schon viel mehr Spielinhalte erfolgreich gemeistert hat als ich und somit hierarchisch über mir steht. Dies ist nicht damit zu verwechseln, dass diese/r SpielerIn zwangsläufig 'besser' spielen kann als ich. Es geht hier lediglich um die Errungenschaften, die eine Art spielinterne Hierarchie bedeuten können.

Ruf funktioniert auf ähnliche Weise und hängt auch oft mit Hörensagen zusammen. Der Ruf als gute/r GruppenleiterIn kann eine/r/m vorausseilen, diese Person kann durch die Veranstaltung von regelmäßigen Raids bekannt sein, schlichtweg dadurch, dass sie immer wieder nach bestimmten Klassen sucht. Oder man hat von ihr durch Mundpropaganda erfahren, dass sie ein/e versierte/r RaidleiterIn ist und sehr geschickt im Verteilen von Loot und der Vermeidung von Konflikten dabei, was auch ein umfangreiches Wissen über WoW demonstriert. Wissen und Versiertheit können zusätzlich über entschlossenes und routiniertes Auftreten vermittelt werden, die wie 'Führungsqualitäten' wirken.

Aber oftmals regiert auch einfach der Zufall und die Gruppenleitung wird jemandem übertragen, die/der gerade da ist, vertrauenswürdig wirkt, genügend Leute für einen Raid zusammenbringt oder ähnliches. Es kommt auch vor, dass jemand mitten im Raid unbedingt plötzlich weg muss, oder auf Grund von technischen Schwierigkeiten die Verbindung zum Server verloren hat (disconnected) und aus diesem Grund jemand anderer einspringt. Manchmal zeichnet sich auch in den ersten Taktikabsprachen jemand aus, die/der dann die Gruppenleitung übertragen bekommt.

Aber die Leitung einer Gruppe stellt nur eine Lösung für Koordinationsprobleme dar. Ein weiteres Problem wurde bereits angesprochen, die gerechte Lootverteilung. Hierbei wird gerne auf Punktesysteme wie DKP (Dragon Kill Points) zurückgegriffen (eine ausführliche Erklärung findet sich hier: Malone 2009).

Wie schon erwähnt, ist die Rollenverteilung in einer Gruppe durch die Klassen vorstrukturiert. Es wurde angedeutet, dass die zu erfüllende Funktion der Klassen in manchen Fällen eindeutig ist und in anderen nicht. Hinzu kommt ab Level 40 noch die Möglichkeit, eine zweite Spezialisierung für den Charakter zu aktivieren, wodurch er dann die eine oder die andere Rolle ausüben kann (z.B.

Heilung und DPS). In Raids werden diese Klassen dann noch einmal ausdifferenziert, da viele Bosskämpfe zu den üblichen Aufteilungen ein zweites Team benötigen. So gibt es dann Maintanks mit deren Mainheals und zusätzlich Offtanks und Offheals. Die DDs werden je nach Kampf angewiesen, die Mains oder Offs zu unterstützen. Diese Taktikabsprachen müssen von allen eingehalten werden, da sonst ein sicherer Wipe der Gruppe droht. Die Geduld mit SpielerInnen, die ihren Teil offensichtlich nicht erfüllen, ist stark begrenzt. Auch hier ist eine gewisse Schnelligkeit zu erkennen. Klappt ein Bosskampf nicht, so ist allgemein eine recht niedrige Frustrationstoleranz zu beobachten. Es kommt schnell zu Schuldzuweisungen, Beleidigungen und der Feststellung, dass das nicht so schwer sei und sich alle gefälligst bemühen sollen. Manche verlassen die Gruppe schon nach dem zweiten gescheiterten Versuch. Das ist interessant, da hier auf Wissen aufgebaut wird, das von anderen mühsam erarbeitet wurde. Irgendwann hat ein Raid einen bestimmten Bossencounter zum ersten Mal gespielt und erst mittels vieler Wipes erlernt, welche Taktiken funktionieren. Solches Wissen wird dann rasch verbreitet und für alle nachfolgenden Raids ist es dann um einiges einfacher den Kampf zu bestehen. Aber auch wenn die Frage "Wissen alle wie der Kampf geht?" mit ja beantwortet wird, bedeutet das eben nicht, dass es auch klappt. Es gibt einfach Situationen, in denen man schlichtweg Pech hat oder das Timing nicht stimmt und daher alle verloren sind. Der Eindruck, der in MMOG-Communities entsteht, ist, dass niemand Zeit hat, alles schnell gehen muss und alles beim ersten Mal funktionieren soll. Das ist hinsichtlich dessen widersprüchlich, wie zeitintensiv und langwierig das Spiel insgesamt ist oder wie lange es schon alleine dauert, eine Gruppe von 25 einsatzbereit zu haben um den Schlachtzug überhaupt einmal betreten zu können.

### 3.3.8 Gilden

*"Thus the social aspect of this worlds is vital, and the guild system is the most important tool for holding social groups together." (Corneliussen, Rettberg 2008: 6)*

Gilden sind ein hervorstechender Typ von Gruppen in MMOGs, die besondere Aufmerksamkeit verdienen und diese auch bereits seitens der Forschung erfahren haben. Es gibt eine Vielzahl von Publikationen, die sich mit Gilden auseinandersetzen. Manches davon habe ich bereits an anderer Stelle ausgeführt (Rabler 2010: 27-28), hier sollen nun die Gilden als Anlass oder Forum für Interaktionen genauer in Betracht gezogen werden. Denn der Stil der Interaktionen der SpielerInnen untereinander kann in verschiedenen Gilden sehr unterschiedlich sein (vgl. Wenz 2006: 156).

"There are roughly speaking two main types of guilds. The social guilds that focus on having fun

together and the uber or raiding guilds which are defined by a very well articulated commitment to pursuing the high-end game." (Jakobsson, Taylor 2003: 85) Das soziale Erlebnis in den beiden Gildentypen ist daher auch gänzlich anders. Die sozialen oder Familiengilden legen den Fokus stark darauf ihren Mitglieder Hilfestellungen aller Art zu leisten, sie mit Wissen, Gold, Ausrüstung und einer helfenden Hand zu versorgen und das gemeinsame Questen in den Vordergrund zu stellen. Die Endgamegilden verlangen eher etwas von ihren Mitgliedern und zwar Dinge wie regelmäßige (verpflichtende) Teilnahme an Raids, das Verfügen über eine gute Ausrüstung des Charakters, hohes Motivationsniveau und Spielkönnen u. dgl. mehr. Jakobsson beschreibt seinen Eintritt in so eine Endgamegilde wie folgt: "It felt a bit like joining the army." (Jakobsson 2006: 78) Welcher Art von Gilde man auch immer beitrifft, "In both cases the guildtag comes to signal a reputation above and beyond any individual player. It acts as a social signifier and locates the character in a larger system of reputations, affiliations, favors, and even grievances." (Jakobsson, Taylor 2003: 86, ähnliches Zitat auch in: (Taylor 2009a: 45) Gilden(mitglieder) erwerben sich einen gewissen Ruf im Spiel, der dann mittels des Gildennamens über den Köpfen der Avatare gut sichtbar herumgetragen wird. Dies ist ein weiterer Grund für Gilden Regeln aufzustellen und das Einhalten dieser sicherzustellen. Von mir interviewte Gildenmitglieder ("Max und Benjamin") auf einem PvP-Server haben mir berichtet, dass sie sich mit einer anderen Gilde 'im Krieg' befinden und gegenseitig auf Kill-on-sight-Listen stehen. Somit wird der Gildename sogar zum Sicherheitsrisiko.

"Für viele Gamer oder Bewohner virtueller Welten besitzt ihre Gilde eine Funktion, die ansonsten ein Amateursport- oder Gesangsverein im herkömmlichen gesellschaftlichen Leben einnimmt." (Rittmann 2008: 106) Das gemeinsame Hobby verbindet die SpielerInnen und Verabredungen werden online als ebenso verpflichtend empfunden wie in offline Kontexten. Dennoch bedeutet das nicht, dass die Bekanntschaften über das Hobby hinaus gehen müssen. Wie auch schon bei P&P-RPGs verhält es sich für MMOGs so, dass "gaming friends need not be, and frequently are not, friends outside the gaming group." (Fine 2002: 237). Die gemeinsamen Unternehmungen bleiben auf das Spiel beschränkt und Gildenmitglieder treffen sich in der Regel nicht außerhalb des Spiels. Eine Ausnahme bilden manchmal die 'Officers', also die leitenden Gildenmitglieder, die sich persönlich kennen und sich zu Besprechungen face-to-face treffen.

Gilden können zu festen Institutionen für ihre Mitglieder werden. (Vgl. Rittmann 2008: 106-107) Das bedeutet, dass man jeden Tag die Homepage checkt, Forenbeiträge liest und verfasst, die Guild Message of the Day beachtet und sich einfach einloggt um Hallo zu sagen. Gilden können aber mitunter auch sehr fordernd sein, wie ein/e SpielerIn im Chat erzählt: "ich musste lvl 70 werden bevor ich in die Gilde durfte. und mir ist nur ein nicht lvl 70 twink erlaubt" (Chatlog 71, 04.08.2009, 20.04 Uhr). So eine ähnliche Erfahrung haben auch zwei Interviewpartner ("Walter

und Florian") von mir gemacht. Sie erzählen über die letzte Gilde, die sehr viel geraidet hat, aber auch sehr fordernd wurde, als der Spieler einen neuen Charakter hochlevelte:

"Ja, aber das ist, so eine Gilde die das wirklich betrieben hat, ja, und das war auch dann der Grund, warum du gegangen bist, weils dich eigentlich genervt haben, warum du nicht weiterlevelst, deinen Paladin. Das war dann so, du musst das. Und dann haben sie schon Forderungen gestellt. Ich mein, wenn du, ich mein, jetzt musst dich schon entscheiden was du spielst. Das haben sie richtig nicht akzeptiert."

Gilden können ganz unterschiedlich sein und um mit Turner zu sprechen, alle drei Arten von "Communitas" umfassen: die spontane, die ideologische oder die normative Communitas. (Turner 1995: 74-77) Jedoch lassen sich nicht alle Gilden hier einordnen, wenn er schreibt: Communitas hat die Tendenz inklusiv zu sein, während Sozialstruktur exklusiv ist, und Gefallen an der Unterscheidung wir/sie, Ingroup/Outgroup, höher/niedriger, Herren/Knechte findet. Dieser Hang zur Inklusivität führt zum Bekehrungseifer, man möchte die anderen zu Wir machen. (Turner 1995: 80) Manche Gilden sind so exklusiv, dass man ohne größere Bemühungen gar nicht reinkommt. Highend Gilden haben Aufnahmekriterien<sup>114</sup>, man muss sich die Einladung in diese Gilden erst verdienen. Dennoch kann man Teile des Phänomens gut mit dem Begriff umschreiben: "*Communitas* can be identified through the symbolic structures generated within the group, such as particular nicknames and 'private' language systems." (Dovey, Kennedy 2006: 35, Hervorhebung im Original) Eine eigene Sprache hat sich auch für MMOGs insgesamt entwickelt und ist noch einmal für einzelne Gruppen wie Gilden gesondert zu beobachten, was etwas später noch ausführlicher besprochen wird (3.3.13).

Aber schließen sich alle SpielerInnen einer Gilde an? "While some players may go their whole career without having joined a guild, this is not typical given the benefits of collaboration, which become especially important in the higher end of the game. Guilds are officially sanctioned organizations of players with a hierarchical leadership structure. Membership in a guild offers players admission into a broader social network." (Taylor 2009a: 43) Wie schon erwähnt, schließen sich zumindest im Endgame die meisten einer Gilde an, aber eben nicht alle. Manchen gelingt es auch ohne Gilde ein soziales Netzwerk<sup>115</sup> zu entwickeln, auf das sie z.B. allein über die Freundesliste

---

<sup>114</sup> Manche Gilden machen schlechte Erfahrungen und führen dann Aufnahmeverfahren ein. Eine Gilde, der ich mich angeschlossen hatte, war der Ansicht, es genügt schon 'Trolle' fernzuhalten, wenn sich die Interessierten auf der Gildenhomepage mittels eines kurzen Formblattes bewerben müssen. Wurde diese Bewerbung akzeptiert, wurde eine zweiwöchige Probezeit vereinbart, um zu überprüfen, ob die neuen Mitglieder sich an die Gildenregeln (z.B. kein Verkauf von Items an Gildenmitglieder) halten.

<sup>115</sup> Der Begriff des sozialen Netzwerkes wird in der englischsprachigen Literatur leicht anders verwendet als im Deutschen. Laut Schelske 2007 (123) liegt der Unterschied des sozialen Netzwerkes zu Gemeinschaft oder Gruppe darin, dass dieses kaum sozial strukturiert ist und nur locker miteinander verbunden. Charakteristisch sind Autonomie und Gleichrangigkeit der AkteurInnen, nonhierarchische Beziehungen und im Vertrauen kooperierende AkteurInnen. Dies ist eine allgemeinere Beschreibung des Begriffs, wohingegen Taylor u.a. AutorInnen damit den

zurückgreifen und die Kontakte durch regelmäßiges gemeinsames Spiel pflegen. "The main mechanisms at work in all guilds, to varying degrees, are reputation, trust and responsibility." (Taylor 2009a: 43) Diese Mechanismen gelten für das ganze MMOG, sind allerdings in Gilden sehr ausgeprägt zu beobachten. Vor allem weil es hier auch darum geht, wie der Zugang zu für die Allgemeinheit erspielten Gegenständen geregelt ist, die in der Gildenbank aufbewahrt werden. Hier ist Vertrauen sehr wichtig (vgl. Jakobsson, Taylor T. L. 2003: 87) und es kommt dennoch immer wieder vor, dass verärgerte SpielerInnen kurz vor Verlassen der Gilde aus der Bank so viel wie möglich mitnehmen. Es gibt zwar Mechanismen wie die Begrenzung von Items (oder Gold), die man pro Tag entnehmen kann, ganz ohne gegenseitiges Vertrauen geht es aber dennoch nicht. Zusätzlich gibt es noch ein Problem, das ein Interviewpartner ("Markus") anspricht, nämlich SpielerInnen die "sogenannten Gildenjumper sind, das sind Leute, die lassen sich aufnehmen, dann kommen sie einmal mit, und dann passt ihnen was nicht, sind sie gleich weg und dann haben die auf einmal 3 Setteile gekriegt und so. Davon profitiert unser Raid nicht mehr, weil der hat dann wieder einen schlecht ausgequipten, und es ist halt oft eine Equipfrage auch. Du kannst nicht BWL gehen, wenn du grün bist<sup>116</sup>. Da bist du dort geliefert."

Manchmal kann die Nähe zu den MitspielerInnen aber auch zu viel werden und man entzieht sich den Spielkontakten (und der Gilde) durch das Erstellen neuer Charaktere oder den (zeitweiligen) Wechsel auf einen anderen Server. Dies erlaubt den SpielerInnen "to play without the burdens their social networks may bring." (Taylor 2009a: 50) Diese Beobachtung hat auch Jakobsson gemacht: "Just as with the creation of new identities through witness protection programs, it is not unusual to see players create additional characters (sometimes on different servers) with varying degrees of anonymity as one way of escaping persistent social ties." (Jakobsson, Taylor T. L. 2003: 88) Es gibt einfach Tage, da möchte man nicht mit anderen reden und kreiert daher Charaktere, die andern unbekannt bleiben. Aber es ist ohnehin nicht ungewöhnlich mehrere Charaktere zu besitzen und je nach Lust und Laune mit diesen zu spielen. Schließlich ist das Spielerlebnis mit unterschiedlichen Klassen sehr verschieden. Calleja bringt dazu ein schönes Interviewzitat:

"Gordon: What are the elements of WoW that keep you guys coming back?"

Snotplate: The fact that I can have completely different experiences depending on which toons I log. This toon was built for team play; he's absolutely useless without my quest- buddy, a priestess. I have a hunter for BG and a mage for solo play when I don't feel like BG. So my mood and my surroundings determine what I experience when I log. The choices and variance keep me coming back." (Calleja 2007: 245)

---

Kreis an Kontakten im Spiel meinen, die in gewisser Regelmäßigkeit vorhanden sind bzw. die neue Kontakte ermöglichen. Gilden haben auch hierarchische Strukturen, sehr verbindliche Beziehungen, werden aber dennoch zu den sozialen Netzwerken im Spiel gezählt.

<sup>116</sup> Es ist grüne Ausrüstung gemeint, die von niedriger Qualität ist.

Nicht nur die soziale Kontrolle in Gilden verändert die Interaktionen, der Grad an Bekanntheit verändert sie nachhaltig. Durch häufiges Zusammenspiel, intensiven Kontakt und das nähere Kennenlernen das dadurch erfolgt, baut sich eine persönliche Beziehung zu gewissen SpielerInnen auf, die nicht zwangsläufig Gildemitglieder sein müssen. Man erfährt persönliche Dinge über andere, teilt Begebenheiten des täglichen Lebens miteinander und stellt dadurch Nähe her. Auch wenn man diese Person niemals persönlich treffen wird, so besteht dennoch ein freundschaftliches Band, das unterschiedlich intensiv sein kann. Kennt man sich nur etwas näher, ist in den Interaktionen schon deutlich mehr Geduld und weniger Rigorosität erkennbar. Man hat Vertrauen zueinander aufgebaut und schätzt die andere Person, wodurch insgesamt nachsichtiger agiert wird. Außerdem finden intensivere und häufigere Interaktionen statt, als mit Unbekannten. Dies ist in Offline-Settings nicht anders.

Gilden sind nicht ausschließlich für ihre Mitglieder von Vorteil und stellen einen Pool von Wissen und Erfahrung dar, Gilden können auch zur "broader collective knowledge" (Taylor 2009a: 45) über das Spiel beitragen, indem sie auf diversen Webseiten Details über schwere Encounter posten. Es ist für WoW durchaus üblich geworden, jene Gilde wie Stars zu feiern, die nach einem Patch als erste die neu hinzugefügte Instanz erfolgreich abschließen und das mitgeschnittene Video dieses Raids auch ins Netz stellen. Zudem haben solche Videos den Charakter eines visuellen Instanzenguides, der unerfahrenen Raidgruppen helfen kann, die richtige Strategie herauszufinden.

Andere MMOGs versuchen das Zugehörigkeitsgefühl zur Gilde dadurch zu stärken, dass es eigene Orte im Spiel für Gilden gibt, die nur Mitgliedern Zutritt erlauben. So gibt es in RoM (Runes of Magic) Gildenburgen als Gildehauptquartier, die durch gemeinsame Anstrengungen ausgebaut werden können, wozu es auch schon Wettbewerbe gegeben hat. Diese Gildenburgen dienen als Rückzugsort, als Ort wo Ressourcen gelagert werden können und als Statussymbol, das durch den Eifer der SpielerInnen immer weiter verschönert werden kann.

T.L. Taylor verweist darauf, dass Vertrauen ein immer wiederkehrendes Thema in MMOGs ist und dass Vertrauenswürdigkeit auch damit zusammenhängt, welchen Ruf man sich erspielt hat (vgl. Taylor 2009a, S. 43-47). Gerade Gildemitglieder spielen sehr häufig zusammen und erleben sich in unterschiedlichsten Situationen. Personen, die als vertrauenswürdig eingestuft werden, einen positiven Ruf haben und als verlässlich gelten, werden in der Gildehierarchie aufsteigen und in die Geschicke der Gilde immer weiter eingreifen können. Dazu zählt das Privileg, neue Mitglieder in die Gilde einladen zu dürfen, bis hin zum freien Zugang zur Gildebank, wo die Schätze der Gilde aufbewahrt werden. Vertrauen ist also nicht unbedingt davon abhängig, ob man sich persönlich kennt oder nicht. Vertrauen wird durch die Handlungen der SpielerInnen im Spiel erworben oder enttäuscht. Vor allem diese in-game-Handlungen sind ausschlaggebend dafür, ob

Vertrauen online vorhanden ist oder nicht.

Hinsichtlich des Vertrauens und des Aushandelns von verbindlichen Regeln für Gildenmitglieder hat sich meiner Beobachtung nach die Gildenhomepage als zentrales Instrument erwiesen. Dort werden neue Vorschläge diskutiert, Ideen entwickelt und schließlich verbindlich vereinbart. Dies ist auch der Ort, wo negative Erfahrungen verarbeitet und besprochen werden und jene Mitglieder, die bei diversen Vorfällen (Gildenbankraub, unerwünschtes Verhalten von Gildenmitgliedern etc.) nicht anwesend waren, erfahren können, was der Grund für Rausschmisse gewesen ist. Erfolgen diese Dinge nicht transparent, mindert dies das Vertrauen der restlichen Gildenmitglieder in die Gilde bzw. deren Führung. Ich verzichte an dieser Stelle bewusst auf das Zitieren von Datenmaterial, da diese Forumskommunikation von vielen Gildenmitgliedern als vertraulich und sehr persönlich betrachtet wird. Um den Inhalt und Charakter solcher Aushandlungsprozesse darzustellen, bringe ich ein paraphrasiertes Beispiel einer Gildendiskussion rund um Werte und Regeln der Gilde:

Datenmaterial von außerhalb, Gildenhomepage vom 12.06.2009, Topic "Betteln um Gold...":

"Ich habe heute Nacht Darina (das ist ihr zweites Mal) und ihre Schwester Morine rausgeschmissen. Sie standen in Dalaran und haben einfach jeden um Gold angebettelt.

In unseren Gildenregeln steht der Satz: Denk daran, wenn du ein Mitglied von uns wirst, trägst du den Gildenname über deinem Kopf und alle deine Taten fallen auf uns alle zurück.

Um Gold betteln lässt unsere Gilde wirklich nicht gut aussehen, das sollte nicht toleriert werden. Wenn sie dauernd in Dalaran um Gold betteln wollen, soll bitte ein anderer Name über ihren Köpfen stehen. Darina hat mir gesagt, jemand aus der Gilde hätte ihr gesagt, dass es ok ist, um Gold zu betteln. Wenn das wahr ist, sollte die Person an der Seite von Darina und Morine nach einer neuen Gilde suchen.

Das ist meine Meinung, wenn jemand die zwei Bettlerinnen zurück in der Gilde haben will, dann ist die Gilde nicht die, der ich vor zwei Jahren beigetreten bin, und dann nehme ich meine Charaktere und gehe. Wenn ihr alle dafür seid, dass Gildenmitglieder sowas nicht tun sollten, dann bitte redet mit denen die sowas machen. Wenn das nicht hilft, wendet euch bitte an einen Officer, damit der sich darum kümmert.

Ich mag die Gilde wirklich, aber in letzter Zeit haben sich paar Dinge sehr geändert. Es kommen immer mehr EgoistInnen in die Gilde, und ich finde es ist Zeit, sich auf unsere Gildenstandards zurückzubesinnen, und sie dorthin bringen, wo sie mal waren."

Diesem Posting sind ausschließlich zustimmende Einträge gefolgt, und die Forderung, wieder "härter durchzugereifen". Es seien viele neue Gildenmitglieder mit zweifelhafter Einstellung dazugekommen, welche die Gildenregeln nicht ernst nähmen. Der Vorfall führte schließlich zu einer Änderung für Gildeneinladungen, diese konnten ab da nur noch von Officern erfolgen.



### 3.3.9 Von SpielerInnen eingeführte Normen<sup>117</sup>/Konventionen

*"In WoW, many norms and rules have emerged from the player community." (Chen 2009: 50)*

An dieser Stelle erfolgt eine Darstellung von Normen und Konventionen, die von den SpielerInnen selbst eingebracht werden. Zudem sollen die Gründe dafür beleuchtet werden und die Verbreitung solcher Konventionen im ganzen Genre MMOG angedeutet werden. Adams beschreibt die Konventionen als Teil von kulturellem Wissen, das implizit oder explizit weitergegeben werden kann. "The third element of culture, cultural knowledge, on the other hand, resides in two places; the minds of the players and the minds of the game creators. As Snider [14] points out there are certain codified rules that are part of the environment, but there very often the rules take the form of uncoded conventions and community taboos. Just as in any culture or community these rules are passed down either explicitly or implicitly to the players. At the same time, players are continually shaping and modifying the rules. Regardless of the codified rules built in by game makers, it appears that the greatest resource in attaining cultural knowledge is fellow players. Players are encouraged to ask questions and to depend on the players' community for knowledge [6]." (Adams 2005) Normen und Konventionen unterliegen ständiger Veränderung und diese können am ehesten über MitspielerInnen erlernt werden. Auch an diesem Punkt muss man sich auf das Wissen und die Erfahrung anderer verlassen. Der Begriff der Kultur ist wegen der ständigen Verhandlung der Konventionen und der Weitergabe dieses Wissens<sup>118</sup> naheliegend.

Zudem könnte man die Entwicklung solcher Konventionen als Traditionen beschreiben, die sich durch längerfristiges Zusammenspiel ergeben. "Gaming groups develop a culture for members within the game itself, and simultaneously as a friendship group they develop traditions." (Fine 2002: 136) Fine denkt hier an das Pen&Paper-Rollenspiel, aber das gilt auch für Onlinegaminggruppen. Die angesprochenen Freundesgruppen können Gilden sein oder einfach Leute, die regelmäßig zusammen spielen. Fine betont, dass die zwei Ebenen von Gamingkultur und

---

<sup>117</sup> Verhagen und Johansson liefern eine passende Definition von Normen in MMOGs: "Norms are statements about the appropriateness of an individual's act which may result in a sanction being issued by another individual or an individual belonging to a specific class of individuals." (Verhagen, Johansson 2009: 3)

<sup>118</sup> Adams beschreibt in Anlehnung an Spradley, wie Kultur erlernt wird: "The cultural context of the MMORPG can be defined in much the same way as culture is defined outside the virtual environment. Spradley [15] for instance, says that culture is learned. He divides the defining elements of culture into three categories: the things people do (cultural behavior), the things people make and use (cultural artifacts) and the things people know (cultural knowledge). His particular definition of culture is 'the acquired knowledge people use to interpret experience and generate behavior.'" (Adams 2005) Aus dieser Sichtweise ergibt sich eine gewisse Nähe zum symbolischen Interaktionismus: "As Spradley [15] points out, culture, when viewed as acquired knowledge, has much in common with the symbolic interactionism that is rooted in sociology." (Adams 2005)

Freundschaftskultur nicht voneinander isoliert sind und sich gegenseitig beeinflussen. Wie er richtig anmerkt, weist schon Huizinga darauf hin, dass das zusammen Spielen durch die Entwicklung einer gemeinsamen Community auch soziale Gruppen über das Spiel hinaus fördert. (Vgl. Fine 2002: 136) Bei Online-Rollenspielen ist die Überlappung von Gaming- und Freundesgruppe nicht immer gegeben und durch die große Anzahl an SpielerInnen trifft man immer wieder auf neue und unbekannte Leute. Doch es haben sich Normen und Konventionen für MMOGs entwickelt, die sogar spielübergreifend verstanden und eingefordert werden.

"To players of the game the customs and cultural rules of the game rapidly become familiar, but to outsiders, they can be quite baffling." (Corneliusen, Rettberg 2008: 1) Es ist unumstritten, dass in diesen Spielen eine eigene Form von Kultur entsteht, die gewissen Richtlinien und Traditionen folgt. "This is why we need to understand the emergent game cultures within virtual worlds and not simply the designed objects that hit the shelves." (Steinkuehler 2006: 211) "A digital culture is, like every culture, constructed according to norms, rules and traditions." (Corneliusen, Rettberg 2008: 3) Dies unterstreicht auch Taylor: "There is, however, an emergent culture in the game that has, over time, formulated norms around social behavior, how favors are given out, how killing is handled, and how help is requested. One of the most important lessons a new player learns is that there is an entire culture within the game that they must accomodate. Players are socialized into the space and over time learn what it means to become a good *EQ* player." (Taylor 2009a: 36, Hervorhebung im Original) So gibt es auch in WoW wie in Everquest die Möglichkeit andere SpielerInnen zu transportieren – MagierInnen können Portale errichten, HexenmeisterInnen verfügen über die Kunst der Beschwörung. Außerdem gibt es viele Klassen die anderen mittels Buffs stärken können. Diese Dienste lassen sich manche recht gut bezahlen (in WoW vor allem den Transport) und es gilt als höflich, wenn man nach Erhalt eines Buffs<sup>119</sup> den Gefallen retourniert. "Players who did not stick to some basic conventions were often thought of as rude, newbies, or young and socially inexperienced." (Taylor 2009a: 59)

Viele der Konventionen sind aus Gründen der Effizienz für das Gruppenspiel entwickelt worden und werden wie bestehende Spielregeln behandelt. So ist es für das Zusammenspiel hilfreich, wenn eine Person die Gruppenleitung übernimmt, wie wir es schon weiter vorne gesehen haben. Gerade im Raid wird dieser Leitung sehr viele Handlungsspielraum/Macht/Kompetenz zugestanden und die Anweisungen widerspruchslos befolgt. Sollte ein Raidmitglied die Raidleitung wiederholt in Frage stellen und den Anweisungen nicht Folge leisten, so wird es wahrscheinlich zum Ausschluss aus der Gruppe kommen. Dennoch müssen sich auch RaidleiterInnen bewähren und wenn diese immer wieder zeigen, dass sie für diese Position nicht geeignet sind, wird ihnen die Leitung nicht

---

<sup>119</sup> Kann die andere Klasse nicht zurückbuffen, erwarten viele ein kurzes "thx" oder "danke". Ein Gildenkollege, mit dem ich viel zusammen gequestet habe, meinte nach mehrfachem Buffen ohne Reaktion der anderen: "danke sagen scheint out zu sein" (Feldnotiz 42, 02.06.2009).

mehr zugestanden werden. Vom Spieldesign hat die Raidleitung einige Instrumente zur Verfügung um diese Aufgabe erfüllen zu können. Ein Beispiel wäre der 'Readycheck', den nur die Raidleitung ausführen kann, wo alle Raidmitglieder ihre Bereitschaft zum Weitermachen bestätigen müssen. So soll sicher gestellt werden, dass alle regeneriert und konzentriert weiter spielen.

Es wurde nun schon öfter angesprochen, Vertrauen ist ein wesentlicher Faktor in MMOGs. Chen schreibt über seine Raidgruppe: "We had established a social norm of trust in each other that served as a powerful disincentive to free riding." (Chen 2009: 62) Trittbrettfahren im Raid soll also durch die soziale Norm des Vertrauens verhindert werden und diese Norm wird von den SpielerInnen für sich festgelegt. Alle haben konzentriert gemeinsam am Ziel zu arbeiten – man muss sich aufeinander verlassen können, das ist bei jedem Raid ganz leicht zu beobachten. Dies beschreibt Yee für Everquest in ähnlicher Form: "In the same way that code is law in cyberspace, the rules of social interaction in *EQ* - its social architecture - define the ways in which players can communicate and interact with each other. And these rules can be designed to shape social interactions and encourage cooperation, altruism or distrust." (Yee 2009)

Normen in MMOGs beziehen sich immer auf eine bestimmte Gruppe von SpielerInnen. Es kann in Gilden unterschiedliche Normen geben, die neuen Mitgliedern explizit als zu befolgen bedeutet werden. Gilden etablieren unterschiedliche "norms about etiquette, norms as codes of honour, and norms about the use of money." (Verhagen, Johansson 2009: 3) So kann es in einer Gilde üblich sein, neuen Gildenmitgliedern zu helfen und diese durch die niedrigleveligen Instanzen zu begleiten. Andere Gilden sehen das als 'Cheaten' oder 'Powerleveln' an und sind der Auffassung, dass alle Charaktere sich ihre Erfolge selbst erspielen sollen. "Normatively regulated action occurs when members of a social group act in accordance with common values. The members expect their counterparts to behave in a particular way in certain situations. The action refers to members of social groups whose actions are determined by commonly accepted norms." (Manninen 2003) Die Sache mit dem Helfen wird mitunter von neuen Mitgliedern gleich klargestellt.

Feldnotiz 16, 18.03.2009:

Ein neuer Warrior mit lvl 80 kam heute in die Gilde. Nach dem üblichen "willkommen" und "danke für die einladung" stellt er klar, dass er vor seinem Beitritt schon mit der Gildenleitung folgendes vereinbart hat: er hilft gerne, wenn er kann, er ist Schmied und stellt gerne Gegenstände her (bevorzugt mit "euren mats", weil er nicht alles lagernd hat), aber er ist nicht bereit, andauernd Lowbies durch die Anfangsdungeons zu ziehen. Das ist schrecklich fad und er findet das nervig, wenn er ständig darum gebeten wird.

In Situationen wo etablierte Normen in Frage gestellt werden, zeigt sich dann wie stark die Normen verankert sind bzw. wie stark das Empfinden über deren Einhaltung ausgeprägt ist. "Examples of outsiders - or *newbies* - attempting to imitate these special salutations, and, consequently, ending up as targets for public humiliation, indicate that there are relatively strong feelings to-

wards the etiquette." (Manninen 2003, Hervorhebung im Original) Es ist interessant zu beobachten, wie schnell ein 'Verstoß' gegen allgemein akzeptierte Regeln im Chat einen Aufschrei vieler SpielerInnen nach sich zieht. Sehr oft sieht man das bei der Benutzung von Capslock (Großbuchstaben, dies wird im Chat als schreien verstanden und gilt als unhöflich und ablenkend), das so gut wie immer mehr oder weniger freundliche Aufforderungen dies zu unterlassen nach sich zieht. "Die impliziten (unter den Mitspielern ausgehandelten und manchmal räumlich und zeitlich begrenzten) und expliziten (schriftlich oder programmtechnisch fixierten) Regeln eines Spiels geben Aufschluss über diese Verpflichtungen und Erwartungen. Die Struktur des Spiels stellt eine Definition der Situation her, nach der sich die Beteiligten richten können." (Müller 2007: 198)

Ein Beispiel eines Verstoßes gegen Gildenkonventionen:

Feldnotiz 61, 28.08.2009:

Logge mich gerade ein, als im Gildenchat gesagt wird: "du bist neu, deswegen sag ich es nochmal", "wir wollen keine kraftausdrücke im gildenchat", "wir haben hier kinder". (Diese Gilde bezeichnete sich als familienfreundlich, und es gab einige recht junge MitspielerInnen ab 10 Jahren.)

So eine ähnliche Gildenregel beschreibt auch Jakobsson: "We also keep a fairly strict norm on language use in the guild channel since many of the participants are combining playing with looking after their kids." (Jakobsson 2006: 77)

Ein Beispiel für öffentliche Demütigung (dieser Sequenz gingen schon viele ungeduldige Fragen seitens Auris voraus):

Chatlog 132, 06.09.2009, 13.47 Uhr:

[chat] Auri: SO EIN VOLLNOOB KILLT MIR MEIN MOB SEVANA BLUTFEDDER !!!!  
[chat] Fordragon: caps noob  
[chat] Lursane: was heißt dein mob, und ja caps  
[chat] Lursane: außerdem heißt die Serena Blutfeder  
[chat] Fordragon: tippen lernen  
[chat] Auri: ICH WAR ZUERST DA  
[chat] Lursane: na und? dann mach halt eine gruppe aba heul da net rum  
[chat] Klopper: auri = epic fail noob  
[chat] Clara: tut ihn einfach auf ignorieren leute

Die Situation im Gruppenspiel in MMOGs wird oft mit Situationen im Teamsport verglichen, wo ähnliche soziale Phänomene zu beobachten sind. "By analogy, we find that playing WoW is as social as a team sport, which has its own rules, literal boundaries, and social norms." (Williams et al. 2006: 357) Besonders deutlich tritt dies bei WoW bei den Arenateams zu Tage, die versuchen im Wettkampf mit anderen Punkte zu erreichen und als fixes Team aus zwei, drei oder fünf SpielerInnen antreten. (Eine ausführliche Beschreibung des Arenasystems findet sich auf: <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/arena/index.html>, Zugriff 30.09.2010)

Normen in MMOGs sind von den Normen anderer Gemeinschaften nicht so verschieden. Die SpielerInnen sind ein Teil der Gesellschaft und daher können MMOGs auch als soziale Teilphänomene untersucht werden. "Modelling the players and groups of players in these games as normative systems with the possibility to create norms and sanction norm violations, we can analyze the different kind of norms that may deal with the trade-off between individuals, groups, and society at large." (Verhagen, Johansson 2009: 1)

Verhagen und Johansson bringen im Zusammenhang mit Normen auch wieder die Seite der DesignerInnen ein, die natürlich auch versuchen auf Normen Einfluss zu nehmen: "After exploring the game world of WoW it is obvious that these games have rules, codes of conduct, do's and don'ts that are either explicit or implicit. We may even want to call them norms and these norms seem to be part of the very fabric of the interaction in this game genre. It is important to get an understanding for the differences between where a designer actually could influence the norms and where the norms are beyond the control of the designer and perhaps constantly evolving." (Verhagen, Johansson 2009: 1) Vieles davon, was wir an Normen, Verhalten und Interaktionen von SpielerInnen verstehen lernen, kann zukünftigen DesignerInnen helfen, zielgerichteter das umzusetzen, was ihnen vorschwebt und Fehler zu vermeiden.

Dass sich Normen für einzelne Gruppen im Spiel unterscheiden ist wohl schon deutlich geworden. Verhagen und Johansson führen aus: "WoW can be described at different organisational levels and as different types of norm systems, ranging from a high level perspective (the different types of servers, usually called realms in the game) down to the lowest level focusing on players and small groups. What seem to be characteristic about the higher levels such as the different gaming realms and factions is that the norms are of a wider scope, and communicate the spirit of the game without much attention to detail. On the middle level (Guilds) there seems to be a stricter way of communicating, creating, and changing norms. It is apparent that a large group needs some form of organisation to work properly. On the lowest level (groups) there seems to be a mutual respect for the group and the norms are close to what could be considered common sense. The difference between the highest level and all levels below is that sanctions are more easily distributed on the lower levels, perhaps because they are agreed upon within a group with a finite number of players in a way similar to the proper social norms discussed by [11]." (Verhagen, Johansson 2009: 5)

Man kann in MMOGs für alles Normen entdecken, so gibt es auch "Norms on the use of skills", die einen versierten Umgang mit der gespielten Klasse fordern: "Skills are very important when playing and players that lack the skill will in this case be excluded from the guild." (Verhagen, Johansson 2009: 6) Weitere Beispiele sind "Norms on preparation" – also dass man mit geleerten Taschen, Tränken und Essen/Trinken zum Questen oder Raid erscheinen soll, "Norms on guild com-

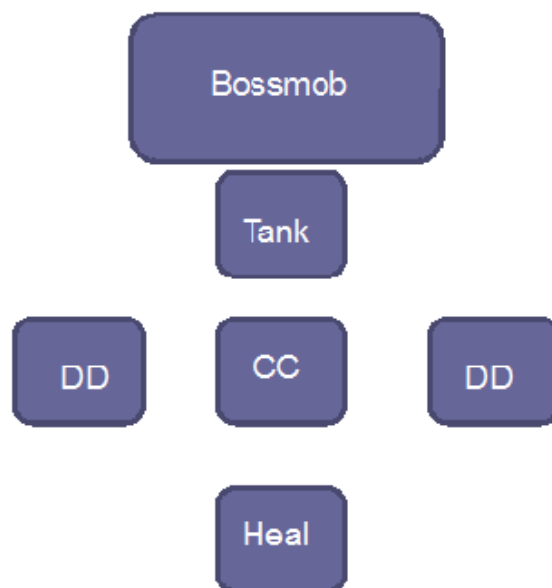
position", "Norms concerning raiding and attendance" und schließlich noch "Norms concerning raiding and communication", "General code of conduct" (Verhagen, Johansson 2009: 6-7).

Zur Norm bezüglich der Vorbereitung für Instanzen:

Feldnotiz 5, 02.02.2010:

Gehe per DungeonFinder nach Azjol-Nerub, der Tank ist ein Paladin 3 lvl unter mir. Nach den ersten Trashmobs ist er OOM und fragt, ob wir was zu trinken mithaben. Ein DPS sagt: "was du gehst ohne wasser in einen dungeon?!" Alle ignorieren seine weiteren Bitten darum.

Die Taktik für Kämpfe ist ein weiteres Beispiel für Konventionen die in keinen Regeln festgelegt ist, aber dennoch als fixe Konvention gilt. "I am here expanding the notion of tactics beyond the scope of the rules outlined by the game because, as Malaby (2007) has pointed out, focusing only on game rules excludes contingencies that arise outside the defined game rules, which are still important aspects of game participation." (Calleja 2007: 239) Es wurde schon an andere Stelle über die Rollen der einzelnen Klassen gesprochen. Beispiele für Taktikabsprachen und Verweise auf das Einhalten dieser Konventionen finden sich im Datenmaterial zuhauf.



**Abbildung 8: Taktische Aufstellung in der Gruppe**

Diese grafische vereinfachte Darstellung soll die idealtypische Aufstellung in einem 5-Personenkampf zeigen. Ganz vorne befindet sich das zu bekämpfende Mob, gleich dabei steht der Tank, in der Mitte die Damedealer und Crowdcontrols, dahinter die Heilklasse.

Auszug aus dem Beobachtungsprotokoll 29, 18.09.2009:

Boss ist fast down, unter 10% HP. Sehe dass Priest nach vor geht. Zaubert heiliges Feuer auf Boss. Gruppenleiter: "heiler sofort nach hinten!!!" Priest bleibt wo er ist und tut nichts. Priest geht einen Schritt nach hinten. Boss down. Priest heilt Tank und setzt sich dann hin zum Essen/Trinken.  
(Uldaman, Revelosh)

Dies ist eine Sequenz aus der Instanz "Uldaman", der bekämpfte Boss war Revelosh. Die Raidleitung weiß, dass diese Situation nicht brenzlich ist, will aber von vornherein klar stellen, wie zu spielen ist. Das bedeutet, dass von Anfang an auf die übliche Taktik bestanden wird, damit später beim Endkampf nichts schief geht. Diese Gruppe war 'random', die Mitglieder des Raids haben sich nicht gekannt.

Ein Beispiel für Taktikabsprachen:

Chatlog 38, 17.07.2009, 13.40 Uhr:

[party] Odan: wichtig ist, das ihr mich zuerst aggro ziehn lasst  
[party] Odan: gebt mir bissi zeit  
[party] Nura: ok  
[party] Chaos: und dann voll drauf oder?  
[party] Odan: naja, die aggro solltest halt net kriegen :P (Emoticon bedeutet Zunge zeigen)  
[party] Nura: brb, hole kaffee  
[party] Odan: ok, warten eh noch auf aramin

Odan war die Raidleitung und der Tank der Gruppe, Chaos (ein DPS) scheint eher noch unerfahren zu sein und möchte sich versichern wie sie/er reagieren soll. Odan erklärt, dass es wichtig ist ihn 'antanken' zu lassen, also die Aggro (den Monsterhass) auf sich zu ziehen und somit den Schaden abzubekommen. Nura signalisiert alles verstanden zu haben und meldet sich kurz ab (brb – be right back – werde gleich wieder zurück sein), um Kaffee zu holen. Odan versteht den Rahmenwechsel mühelos und gibt zu verstehen, dass es ohnehin noch nicht losgeht, weil noch ein Raidmitglied fehlt.

Hierzu noch eine Sichtweise wie die 'Schuldverteilung' bei missglückten Kämpfen oft eingeschätzt wird:

Chatlog 41, 18.07.2009, 14.33 Uhr:

[guild] Carma: To me there are clear distinctions. If the tank dies it's healers fault if the dps / healers get aggroed it's usually tanks fault and if the boss enrages or just takes too long to kill dps usually failed.

Der Grund warum SpielerInnen eigene Normen und Konventionen im Spiel entwickeln ist derselbe

wie außerhalb solcher Spiele: "Once we have established that virtual worlds are real and have real consequences for the participants, it is very reasonable that the participants will develop social structures similar to those we have developed over time for the same purpose in the physical world." (Jakobsson 2006: 136) Welche Eigenheiten sie dennoch haben und wie diese Strukturen genau funktionieren oder aussehen, will ich hier zeigen. Diese Eigenheiten entstehen durch die Beschaffenheit des Phänomens, der Möglichkeiten die es bietet und den Einschränkungen die es auferlegt. "Some of the rules are imposed from outside the game world, but the players themselves create many of the rules. Sometimes these conventions and mores seem to reflect the world outside the game, and other times to bear little resemblance to 'real life.'" (Adams 2005)

Grimes und Feenberg betonen, dass Spiele selbst eine Form sozialer Ordnung geworden sind: "For Geertz (1973) and Sutton-Smith (1997), group play provides an important, albeit mostly symbolic, opportunity to reenact, transgress, and otherwise make sense of larger systems of social order (including power relations, social hierarchies, etc.). What is happening today, on the other hand, is rather different. As described in the previous section, *it is not that social order recapitulates certain features of games, but rather that games have themselves become forms of social order.*" (Grimes, Feenberg 2009: 109, Hervorhebung im Original) Wie dies erfolgt und warum das unter anderem den Reiz eines MMOGs ausmacht führen sie weiter aus: "Within WoW, rules are also institutionalized at the social level by community norms and expectations. A large part of what makes playing an online game enjoyable is its ability to offer a well-developed social dynamic, and part of this involves the construction and negotiation of social norms. Some informal rules of play are derived out of the game's narrative and genre conventions (e.g., every character is either a member of the Alliance or part of the Horde, each of which comes with its own history and expectations), while others might stem from the 'code of conduct' of an especially popular or high-profile Guild (groups of players that are formalized within the game design). Some emerge from the consensus of the larger player community, while others represent the perspectives and interpretations of a small number of particularly vocal players. At times community norms come to operate as systems of social control that work to discipline, exclude, or otherwise classify players and behaviors." (Grimes, Feenberg 2009: 115)

Es gibt aber auch jene Position, die genauer hinterfragt inwiefern SpielerInnen überhaupt Einfluss auf Computerspiele haben können: "Players may be engaging in a great deal of *activity* as they play, but to what extent do they really possess *agency* – that is, the power to control and determine the meanings and pleasures that they experience?" (Carr et al. 2008: 133, Hervorhebung im Original) Ist es eine Illusion, dass die SpielerInnen das Game formen und nicht lediglich auf die vorgegebene Struktur reagieren? "Focusing on agency, then, implies that the player does more than simply respond to simulation, but also explores and manipulates the environment and seeks to



influence it. In this respect, gameplay may be no different from many other areas of human activity. It is a regulated activity, governed by the boundaries of social and physical environments, but equally in real life we live in environments that place constraints on our behaviours." (Carr et al. 2008: 134) Albert Bandura (2001: Social Cognitive Theory: An Agency Perspective. Annual Review of Psychology 52: 1-26) unterscheidet verschiedene Arten von agency: "personal", "proxy" (Verwenden von Walkthroughs) und "collective" (Fankultur die über das Game hinaus geht). (Vgl. Carr et al. 2008: 134)

Öqvist fasst viele übliche Konventionen für MMOGs zusammen, die man alle in WoW antreffen kann: "When playing in groups, etiquette is very important. Common guidelines are for example: Stick around until everyone in the party has completed the quest. If you receive an item that you cannot use, but there is another party member that can use it, give it to that party member. Avoid looting during battle, focus on the battle and make sure everything is safe before looting. Go the extra mile for your party – always play your best. Guilds usually have their own rules regarding how to behave. Good behaviour, e.g. helping others or in other ways advancing the guild, is usually rewarded by a higher status (World of Warcraft, 2008x). Bad behaviour, e.g. aggravating other players or breaking guild rules, usually results in a warning or even removal in severe or repeated cases. It is important to acknowledge that guilds are run by players and not by Blizzard. A guild can be run in any way as long as it is not in conflict with the terms of use. If a member does not like they way the guild works, it is up to them to do something about it or simply leave it." (Öqvist 2010: 12)

Von den SpielerInnen erzeugte Normen und Konventionen verfestigen sich mit der Zeit im Spiel und können sogar nachträglich fix implementiert werden. Man könnte dies eventuell mit Gesetzesänderungen vergleichen. Gesetzestexte werden auch mit der Zeit angepasst und auf Grund gesellschaftlicher Erfordernisse verändert. Dies trifft ebenfalls auf MMOGs zu: Regeln werden angepasst und verändert, Wünsche der Community werden realisiert. Allerdings ist dies kein demokratischer Prozess, Blizzard allein entscheidet, welche Änderungen wie umgesetzt werden.

### **3.3.10 Höflichkeitsregeln**

Höflichkeitsregeln sind ein Sonderfall von Konventionen und Normen, die von SpielerInnen eingeführt worden sind. Höflichkeit wird in Onlineinteraktionen genauso erwartet, wie in Offlinesettings, diese Tatsache ist nicht sonderlich neu. Allerdings gibt es hier viele kleinere und größere Abweichungen, was als höflich angesehen wird und diese zeigen sich besonders deutlich, wenn man die Regeln (auch unwissentlich) verletzt. Technik und Spieldesign haben einen enormen Einfluss auf die Interaktionen. Onlineinteraktionen sind meist schnell und manchmal sogar

unbarmherzig, daher gilt: Unwissenheit schützt vor Strafe nicht. Es beginnt ein Sozialisationsprozess, der den neuen SpielerInnen alle Feinheiten der Onlinehöflichkeit erschließt. Meint man, auf Grund der Anonymität in MMOGs auf Höflichkeit gänzlich verzichten zu können, wird man sehr rasch merken, dass man sich alleine durch die Welt schlagen muss und auf keinerlei Unterstützung oder Hilfe hoffen darf, man sogar wo es nur geht behindert und vom Spielerfolg abgehalten wird. Wie das möglich ist, wird anschließend im Kapitel zu Sanktionen (3.3.11) beschrieben.

Die Eigenheiten im Bereich der Höflichkeit ergeben sich aus dem Spieldesign und der Technik, welche die Interaktionen vermittelt. So wird beispielsweise erwartet, dass man eine einzelne Person direkt anflüstert und Fragen oder Bemerkungen, natürlich höflich formuliert, nicht im '/sagen'-Modus schreibt. Der Grund dafür sind mehrere Dinge.

### **3.3.10.1 Schnelligkeit**

Begegnungen und daraus entstehende Interaktionen in MMOGs laufen sehr schnell ab. Kaum jemand (es gibt natürlich immer Ausnahmen) nimmt sich die Zeit, auf zu lange dauernde Antworten zu warten oder unklar formulierte oder missverständliche Äußerungen anderer nachzufragen und zu klären. Sagt man also zu einer Gruppe von mehreren Personen so etwas wie "Suchst du auch die hölzerne Kiste?", so kann es leicht passieren, dass man gar keine Antwort erhält, weil sich niemand angesprochen fühlt. Ganz ähnlich sind auch Formulierungen wie "Kannst du mir bitte helfen?" zu sehen, da die andere Person erst nachfragen muss, wobei sie denn helfen solle. Flüstert man hingegen jemand direkt an, so bekommt man so gut wie immer eine Antwort, auch wenn es auf die unspezifizierte Hilfeanfrage lediglich ein "?" sein kann.

Die Interaktionen zeichnen sich also oft durch Schnelligkeit und die Notwendigkeit von klarer, zielgerichteter Kommunikation aus. Das hat nicht unbedingt den Grund, dass hier große Ungeduld herrscht, aber ein MMOG ist eben ein *Massively Game*, und die Massen von SpielerInnen lassen das Einteilen der eigenen Spielzeit und damit das Ausschließen der Beantwortung von hunderten für einen selbst irrelevanten Fragen und Aussagen, als unbedingt erforderlich erscheinen. Die Masse der anderen SpielerInnen lässt manchmal den Eindruck entstehen, dass man sich auch nicht sonderlich bemühen muss, weil man die spezielle Person wahrscheinlich nie wieder trifft. Zudem ist das auch aus Offlinesettings bekannt, dass man bei Ansammlungen von vielen Personen nicht mit allen kommunizieren kann.

Das Sanktionieren von Normen oder Konventionen zeichnet sich ebenfalls durch Schnelligkeit aus, allerdings fällt es umso schneller und drastischer aus, je weniger gut man sich kennt. Dies ist durchaus auch in Offlinesettings zu beobachten. Man verzeiht gelegentliche Unhöflichkeiten oder

Unaufmerksamkeiten eher befreundeten Personen als Fremden. Dennoch ist die Rigorosität gegenüber nonkonformem Verhalten in MMOGs bemerkenswert und entgegen Offlinesettings oft endgültig. Wird man einmal von jemandem ignoriert (Liste), so ist es kaum möglich, den Grund zu erfahren oder diesen Zustand zu ändern. Dazu folgt gleich noch Näheres, mehr zu möglichen Sanktionen in MMOGs folgt dann im nächsten Abschnitt.

### *3.3.10.2 Wissen über WoW*

Es kommt noch eine Sache hinzu, die weit verbreitete Einstellung<sup>120</sup> gegenüber Unwissenheit, Unerfahrenheit oder wie es leicht abwertend im Spieljargon heißt: Noobs, also unerfahrene und neue SpielerInnen. Diese Einstellung und somit das Verhalten gegenüber als solche identifizierte (bzw. bezichtigte) SpielerInnen gestaltet sich oft derart, dass entweder gar nicht, ungeduldig, unhöflich, herablassend oder absichtlich irreführend reagiert wird. Es wurde weiter oben mehrfach auf den Umstand hingewiesen, dass es sehr viel Wissen außerhalb des Spiels gibt, das auf diversen Webseiten abgefragt werden kann oder schlichtweg durch das Benutzen einer Suchmaschine aufgefunden werden kann. Dadurch beschränken sich Antworten dann oft auf den Hinweis, man solle das selber im Web nachschauen oder man hört die wenig hilfreiche Aussage, man solle gewisse Dinge erst lernen und dann wiederkommen. Das kann sich auf Detailwissen oder die gewählte Klasse beziehen oder gleich auf das Spiel selbst, à la "Lern mal WoW und komm dann wieder". Ein anderes Beispiel wurde auch schon weiter vorne aufgeführt, nämlich jenes, dass gewisses Verhalten als unhöflich oder unversiert gilt, das sich für Neulinge nicht gleich erschließt. Gemeint sind hier Dinge, wie dass nach einem Buff ein Retourbuff erwartet wird oder ein schlichtes "danke" (bereits erwähnt im Abschnitt 3.3.9). Erfolgt dies nicht, erscheint die Person als unhöflich oder eben unerfahren und erhält somit das Label 'Noob'.

Handelt es sich um eine grobe Verletzung von Onlinehöflichkeitsregeln, wird die betreffende Person sehr schnell auf der Ignorierliste landen. Mit sehr schnell ist hier tatsächlich nach dem ersten Vorfall, also sofort gemeint. Man erhält keinerlei Vorwarnung, keine (nonverbalen) Hinweise, dass eine Handlung als unangebracht empfunden wird, man wird vor vollendete Tatsachen gestellt. Ist dies geschehen, so hat man nachträglich so gut wie keine Möglichkeit mehr, den Grund für das Ignoriert-werden zu erfahren. Spricht man die Person erneut an, so erhält man lediglich die automatische Nachricht des Chatsystems, dass man von dieser Person ignoriert wird. Es kommt dann vor, dass zum Beispiel in einer Stadt umstehende SpielerInnen gebeten werden, sie

---

<sup>120</sup> Hier sei unbedingt angemerkt, dass dies Verallgemeinerungen sind und es natürlich Ausnahmen gibt. Dies ist lediglich ein Muster, das über meine lange Spielzeit hinweg immer wieder aufgetaucht ist und sich überall im Datenmaterial wiederfindet. Es gibt sehr viele SpielerInnen, die sich gänzlich anders verhalten und gerade Neuankömmlingen gegenüber äußerst hilfsbereit und sehr geduldig zeigen.

möchten den Grund erfragen. So ein Ansinnen ist allerdings selten von Erfolg gekrönt, da sich niemand für das Ignorieren von anderen rechtfertigen will. Zudem ist es wohl sehr selten, dass einmal ignorierte Charaktere von der Liste entfernt werden<sup>121</sup>. Auch wenn man sich womöglich nicht mehr an den Grund erinnert, warum man einst einen Charakter ignoriert hat, so hatte man zu dem Zeitpunkt einen und bleibt bei der Entscheidung. Das ins Spiel implementierte Instrument der Ignorierliste beeinflusst die Interaktionen und ermöglicht eine gewisse Rigorosität im sozialen Miteinander. In keinem Offlinesetting ist es so leicht möglich unerwünschtes Verhalten 'auszublenden' oder Interaktionen endgültig und auf der Stelle zu beenden. Die technischen Gegebenheiten ermöglichen den sofortigen Rückzug aus unangenehmen Situationen, Konflikte müssen nicht ausgetragen werden. Neben dem Ignorieren von Charakteren, verfügt man auch über die Möglichkeit das Spiel jederzeit zu verlassen. Wenn Situationen unangenehm werden und der Spielspaß darunter leidet, trennt man einfach die Verbindung zum Server und verlässt die Onlineumgebung.

Diese Ausführungen zeigen, dass ausführliches Wissen über das Spiel am besten vor Unhöflichkeiten schützt. Nicht nur die Spielmechanik, sondern auch gewisse Traditionen entstehen in MMOGs. Erst wenn man genügend Wissen über diese Spielkultur besitzt, ist man davor gefeit Fehler zu begehen, andere zu verärgern und dies vielleicht nie wieder ausbügeln zu können. Aber auch das genaue Gegenteil kommt vor. Erst dann versteht man, wie man sich gezielt unhöflich und störend verhalten kann. Dieses Phänomen ist nicht nur in MMOGs, sondern in vielen Ecken des Webs als 'Trollen', 'flaming' oder 'griefing' bekannt.

Das mit dem Wissen zu WoW ist aber gar keine so einfache Sache. Ein Großteil des Wissens rund um WoW wird außerhalb des Spieles gesammelt und in großen Datenbanken<sup>122</sup> stetig vervollständigt. Neulinge erwerben das Wissen nach und nach, je nach Spielverhalten bleiben den SpielerInnen aufgrund der Detailtiefe und Komplexität des Spieles immer gewisse Teile unbekannt. Nachdem man die Startgebiete verlassen hat, sich durch die ersten neuen Gebiete gequestet hat und schon einige Erfahrungen in Dungeons und Gruppenspiel sammeln konnte, fühlt man sich nicht mehr als Neuling und die Zahl im Charakterfenster weist einen schon recht hohen Wert auf – man ist nun ein Highlevel<sup>123</sup> geworden. Das bringt mit sich, dass andere einen nun um Rat fragen, Hilfe erbitten und an den gemachten Erfahrungen und dem erworbenen Wissen partizipieren möchten. Man ist durch dieses Wissen und die Erfahrungen auch schon selbstsicherer und gibt es auch gerne weiter. Allerdings stößt man immer wieder auf unbekannte Feinheiten, entdeckt neue Details am Spiel und beginnt über die Komplexität zu staunen.

---

<sup>121</sup> Dasselbe ist wohl auch über die Freundesliste zu sagen.

<sup>122</sup> Auf externen Webseiten wie wowhead.com oder thottbot.com.

<sup>123</sup> Ab wann man als Highlevel gilt ist nicht klar definiert, aber das ist für die exemplarischen Betrachtungen an dieser Stelle auch nicht weiter wichtig.

Irgendwann kommt man zu dem Schluss, dass man erst am Anfang steht und noch lange kein/e ExpertIn ist. Ein Highlevelgildenmitglied sah das auch so: "man lernt jeden tag etwas neues" (Chatlog 27, 09.07.2009, 18.26 Uhr).

Die folgende Tabelle soll vorhin erwähnte Charakteristika der Interaktionen in Onlinerspielen zusammenfassen. Zwei Kategorien beziehen sich auf eine zeitliche Dimension (schnell/langsam), die anderen beiden auf die Intensität der Nachsichtigkeit in der Qualität der Interaktionen (rigoros/laissez-faire). Aus dem Zusammenhang der Kategorien ergeben sich vier Felder, in denen Beispiele aufgezählt werden.

Interaktionen sind:	schnell (ungeduldig)	langsam (geduldig)
rigoros	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ganking</li> <li>• Ignorierliste</li> <li>• erfordern geschicktes Umgehen mit dem UI</li> <li>• jemanden buffen</li> <li>• in unangenehmen Situationen ausloggen</li> <li>• Ninjaverhalten</li> <li>• niedrige Frustrtoleranz</li> <li>• Erwartungen an die Rolle</li> <li>• geringe Fehlertoleranz</li> <li>• konformes Verhalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corpse-camping</li> <li>• Bots spotting</li> <li>• Trolling, flaming</li> <li>• spielinterne Hierarchien/Reputation</li> <li>• Farming</li> <li>• Führungsrolle einnehmen</li> <li>• deviantes Verhalten</li> </ul>
laissez-faire	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verhalten ignorieren (weggehen, Fragen nicht beantworten)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kampfablauf erklären</li> <li>• Wissen teilen</li> <li>• Taktikabsprachen</li> <li>• Warten auf vollständige Gruppe</li> <li>• Interaktionen mit bekannten SpielerInnen</li> </ul>

### 3.3.11 Sanktionen

Bisher wurden mögliche Sanktionen für den Rahmen des MMOGs nur mitgedacht, aber noch nicht explizit betrachtet. Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten für Blizzard mit Regelbrüchen umzugehen und für die SpielerInnen selbst, die unangebrachtes Verhalten sanktionieren wollen. Blizzard sieht drei Maßnahmen für die "Verletzung des Verhaltenskodex" vor:

- "1. die vorübergehende Aussetzung Ihres Zugangs zu World of Warcraft,
  2. die dauerhafte Kündigung Ihres Zugangs zu World of Warcraft (s. Abschnitt XVI.2. unten), oder
  3. die Veränderung ihres Accounts oder ihrer Spielfigur einschließlich der uneingeschränkten Reduzierung oder des Löschens von Erfahrungspunkten, Fähigkeiten, Levels, Spielwährung oder sonstigen Spielgegenständen, die durch eine Verletzung der Verhaltensregeln erlangt wurden."
- ([http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow\\_tou.html](http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow_tou.html), Zugriff 14.04.2011)

SpielerInnen stehen solche Maßnahmen nicht zur Verfügung, sie können aber auf folgende Sanktionen/Strafen zurückgreifen:

"This far we have identified 6 different sanctions:

- Different levels of ostracism, towards a single player
- DKP<sup>124</sup>-penalties
- Exclusion from a raid-group.
- Degradation: when an officer or player with a higher rank than 'private' or regular player loses his/her rank(s)
- Exclusion: being excluded from the guild
- Guild split: ostracism against a group of players" (Verhagen, Johansson 2009: 7)

Viele dieser Sanktionen funktionieren nur deswegen, weil der Ruf und damit verbundene Zugang zu sozialem Kapital so wichtig in MMOGs ist. Zusätzlich nennt Klastrop noch: "[A] form of social punishment is simply to let a player die though she could have been saved by the group: in this way, the player is punished for not adhering to group dynamics and playing strategies." (Klastrop 2008: 159) Fast alle dieser Sanktionen konnte ich beobachten, außer Degradierung und eine Gildenspaltung. DKP-Strafen gab es laut meinen InterviewpartnerInnen für unpünktliches Erscheinen zum Raid oder unregelmäßige Teilnahme. Der Ausschluss aus einem laufenden Raid ist meiner Beobachtung nach oft deswegen unpraktikabel, da es dann keinen passenden Ersatz gibt,

---

<sup>124</sup> Dragon Kill Points: Verteilungsschlüssel für Items, meist für Teilnahme an Raids vergeben.

kommt aber mitunter laut Erzählungen von MitspielerInnen vor. Allerdings werden bestimmte SpielerInnen dann für die nächsten Raids ausgeschlossen. Beispiele aus dem Datenmaterial:

Ächtung einer Gilde und insbesondere eines einzelnen Spielers – der ausführlichste Logmitschnitt der sich um ein und dasselbe Thema dreht:

Chatlog 65, 02.08.2009, 15.14 Uhr:

[chat] Alera: HoV wipes on SSC trash lawlz (HoV – Abkürzung für eine Gilde)  
[chat] Jenbo: HoV wipes on attumen (Boss in Karazhan)  
[chat] Bighead: wth are u guys saying :O  
[chat] Fluidz: HoV wipes on normals  
[chat] Woofey: HoV wipes on Hogger ? (sorry) couldn't resist. don't even know the guild. (Hogger: lvl 11 Eli-temob)  
[chat] Bighead: u all hating hov? ;O  
[chat] Warlord: u are right Woofey  
[chat] Fluidz: everyone is hating on hov  
[chat] Woofey: how many people does hov have?  
[chat] Ghost: hov is the most populated guild xD  
[chat] Warlord: everyone hates liars  
[chat] Jenbo: er, HoV WAS the most populated.  
[chat] Virginia: hov wipes on org guards (Abkürzung für Orgrimmar, eine Hauptstadt)  
[chat] Ghost: Hov has more population than Last Trip??? (eine weitere Gilde)  
[chat] Warlord: being populated doesn't mean best  
[chat] Jenbo: alot of people quit in HoV  
[chat] Ghuul: why is that? D:  
[chat] Torix: Why many ppl quit HoV  
[chat] Plug: The best inHov went to Children of war (eine Gilde)  
[chat] Ghost: even u jenbo?  
[chat] Alera: HoV is all the failtards  
[chat] Fassa: lot of ppl left HOv and join DuD guild (Abkürzung für eine Gilde)  
[chat] Plug: But the best in HoV went to Children of war  
[chat] Torix: DUD??  
[chat] Jenbo: HoV consists of 9 year olds and the mentally ill A.K.A. Runner.  
[chat] Woofey: so how many people does hov have? :O  
[chat] Woofey: cause I see those tabards all around the place.  
[chat] Warlord: roflkeke (Mischung aus rofl und kek)  
[chat] Plug: And i think runner quit wow  
[chat] Puller: he quited ?  
[chat] Ghuul: a wise decision  
[chat] Saaron: dude don't insult runner, he's chuck norris, he will own you in arena (but you'll need to get down to 1400 rating so you can get with him)  
[chat] Jenbo: holy pally (Paladinskillung)  
[chat] Jenbo: DPS + holy pally is the preferred arena team.  
[chat] Warlord: lawl  
[chat] Torix: Runner left HoV?  
[chat] Jenbo: probably.  
[chat] Plug: Dont see him online for some time now  
[chat] Spartanz: ahahahahahaha, his own guild finally kicked him  
[chat] Jeebus: that, or he was so ashamed  
[chat] Jenbo: he changed his name.  
[chat] Spartanz: XD  
[chat] Saaron: runner changed his name?  
[chat] Torix: what happened?  
[chat] Bighead: Runners gone =[ (Emoticon steht für trauriges Gesicht)  
[chat] Jenbo: probably.  
[chat] Fluidz: Hooray!

[chat] Saaron: oh my gawd thats like stealthed chuck norris  
[chat] Spartanz: runner 0 others 1  
[chat] Jenbo: more like stealthed goomba. (schwache Monster aus Super Mario Bros.)  
[chat] Jenbo: whoever fears a goomba should get shot in their balls.  
[chat] Plug: why you make fun of a 10 year old? what the rush?  
[chat] Bighead: lmfao can anyone tell me why ppl hate runner? i dont get it >\_< (Emoticon stellt ärgerliches Gesicht dar)  
[chat] Plug: that just makes you all with a mentality of a 10 year hold  
[chat] Whut: goomba, what is this from  
[chat] Plug: D:  
[chat] Torix: Lol is runner 10 years?  
[chat] Jenbo: I thought of the lamest monster I could think of  
[chat] Bighead: anyone wanna explain?  
[chat] Virginia: 9 1/2 actually  
[chat] Jenbo: and goomba came to mind.  
[chat] Bighead: O\_o;  
[chat] Whut: yeah but i know name, is it a mario bros thing  
[chat] Plug: And still, you make fun of a 10 year hold?  
[chat] Jenbo: hell yea  
[chat] Saaron: 1st thing: he thinks that he's the best holy palla on the server lolz (no pvp items, he should go to pve, and b he dodges at 1400rating)  
[chat] Whut: hahah  
[chat] Plug: whats the fu n on that?  
[chat] Jenbo: when it comes to WoW  
[chat] Plug: Jenbo?  
[chat] Fluidz: runner is one of those people that you make fun of  
[chat] Jenbo: everyone is fair game.  
[chat] Fluidz: just because hes runner.  
[chat] Jenbo: my 12 year old brother can pvp better than most  
[chat] Plug: how hard is it to make fun of a 10 year hold, real man do it?  
[chat] Whut: smw4 is proly my alltime fav console game  
[chat] Jenbo: and I lol at those who get pwnt by him.  
[chat] Saaron: <,<  
[chat] Saaron: i iz 7 year old an i best because you not.  
[chat] Bighead: why do u guys hate runner? o-o; did i miss something? lol  
[chat] Devil: He's a douche  
[chat] Saaron: i just said few reasons  
[chat] Bighead: what makes him an ^&\*? lol  
[chat] Bighead: i dont usually go raid with him  
[chat] Saaron: his !@#?  
[chat] Bighead: so i dont know whats hedoin  
[chat] Plug: For a 10 year hold , he knows more about wow than most of you  
[chat] Bighead: really?  
[chat] Bighead: lmfao  
[chat] Plug: and he never acted like a moron near me  
[chat] Spartanz: Plug go join his fan club  
[chat] Saaron: yea  
[chat] Bighead: yeah he never acted like a moron near me  
[chat] Saaron: and Bighead you too  
[chat] Puller: i heard peeps joining his guild and then geting wisped and cussed by runner :<  
[chat] Plug: Sparanal  
[chat] Bighead: i dont get it why ppl hate him  
[chat] Bighead: maybe i just dont see it  
[chat] Bighead: ?  
[chat] Jenbo: Runner talked so much \$%^& to me it isnt even funny  
[chat] Saaron: are you 2 from his guild maybe?  
[chat] Jenbo: he's the reason why I hate HoV  
[chat] Saaron: yea me too  
[chat] Bighead: hmmm  
[chat] Saaron: same thing as jenbo  
[chat] Bighead: ok that makes sense  
[chat] Puller: well he can be an asshole  
[chat] Bighead: why do u hate him?



[chat] Fassa: runner=my pet:P  
[chat] Saaron: runner=dickass  
[chat] Bighead: what does he do in raids?  
[chat] Jenbo: he lied, cussed, slandered everyone else's guilds and tried to make his look like an epiphany of paradise  
[chat] Warlord: runner = my housemaid  
[chat] Plug: i cant k«make of him, hes not a douche arround me  
[chat] Puller: he's just an idiot dont break your head  
[chat] Jenbo: but that pile of wipe known as attumen stunk too bad for even Runner's \*!@#ty mouth to cover up.  
[chat] Saaron: runner is simplay chuck norris  
[chat] Saaron: simply\*  
[chat] Bighead: i dont get it :(  
[chat] Saaron: grats, go to his fanclub  
[chat] Puller: chuck norris will one shot marthyrian , he wont kill hogger  
[chat] Puller: rennnit cant kill hogger\*  
[chat] Plug: Marthyrian is more a moron than Runner  
[chat] Saaron: Plug \$%^&  
[chat] Puller: he's arrogant not a moron  
[chat] Plug: D:  
[chat] Bighead: hmmm  
[chat] Woofey: I'll quote shutgunz on this  
[chat] Plug: yes Puller  
[chat] Woofey: GIT A BRAIN MORANZ:  
[chat] Puller: and hes actualy kinda cool  
[chat] Saaron: you and aquin are the only ones that pretend that "you dont know why everyone hates him" you from his guild???  
[chat] Bighead: im not pretending  
[chat] Bighead: seriously  
[chat] Bighead: i go to bed everytime they raid  
[chat] Bighead: i have no idea what happens  
[chat] Saaron: big\*  
[chat] Plug: and i quit Hov cause Illthan and Sqid quit Hov  
[chat] Bighead: someone tell me x\_X  
[chat] Plug: Uber tank and healer  
[chat] Bighead: seriously, i have no idea. im not lying x\_X  
[chat] Saaron: you 2 are like: "oh my gawd i like that guy coz i don't like him"  
[chat] Bighead: fine dont \*!@#ing believe me, --  
[chat] Bighead: useless asking u guys wtf is happening  
[chat] Bighead: i dont even kno wtf is runner doing  
[chat] Fluidz: Its already been explained why he's fail  
[chat] Plug: Saaron, why you so emo?  
[chat] Plug: hey Saaron?  
[chat] Saaron: coz you just joined runners fan club  
[chat] Saaron: i dont like anyone whos in runners fan club  
[chat] Bighead: im not on his side, im not on anyones side i just wanna know wtf is happening

Beispiel dafür jemanden sterben zu lassen:

Feldnotiz 5, 02.02.2010:

Gehe per Dungeon Finder nach Azjol-Nerub, der Tank ist ein Paladin 3 lvl unter mir, ich gehe als DPS mit. Nach den ersten Trashmobs ist er OOM und fragt, ob wir was zu trinken mithaben. Ein DPS sagt: "was du gehst ohne wasser in den dungeon?!" Alle ignorieren seine weiteren Bitten darum. Er macht einfach ohne Mana weiter und stirbt sofort. Er beschützt die Heilerin nicht, die dauernd "aggro" ruft und ihn schließlich nicht mehr heilt. Er pullt die Mobs nicht nach hinten, sondern steht mitten in ihnen bis weitere Adds aufmerksam werden. Er stirbt noch dreimal, wir wipen einmal alle. Schließlich übernehme ich das Tanken.

Beispiele für Ausschluss aus einer Gilde:

Datenmaterial von außerhalb, Gildehomepage vom 24.02.2010:

Bei den neuesten Foreneinträgen gibt es unter "Rauswurf" einen neuen Eintrag. Ich bin erstaunt, dort die zwei Namen unserer 80er Jägerin/Kriegerin zu lesen, die immer sehr dominant im Gildechat war. Als Grund wird "extreme Unhöflichkeit gegenüber Guildies" genannt. Ich würde gerne mehr dazu erfahren.

Feldnotiz 21, 01.04.2009:

Killerz fragt im Gildechat, wie er die Gilde verlassen kann. Ein Officer fragt, warum er das möchte. Er meint, er findet es blöd, dass er hier nicht rumfluchen darf, er braucht das zum spielen und er hasst solche bescheuerten Regeln, nur weil ein paar Weicheier das nicht aushalten. Der nächste Gildeeintrag lautet: "Killerz wurde aus der Gilde entfernt." Der Officer meint, er hätte dem Idioten den Weg raus gerne gezeigt, was viel Zustimmung und "lol" nach sich zieht.

Beispiel für einen zukünftigen Ausschluss aus einem Raid:

Feldnotiz 59, 26.08.2009:

Die halbe Gilde ist im Eiskronenzitadellenraid. Zwei beschwerten sich im Gildechat, dass ein Spieler mitten im Raid die Leitung übernommen hat, keine Ahnung von Klassen hat und die Loot total falsch verteilt. Außerdem hätten sie schon immer gewusst, dass derjenige ein Idiot sei. Mit dem gehen sie sicher nie wieder in einen Raid. Die Jägerin meint, sie sei nahe am "ragequit". Eine lvl 40er Magierin meint, der Name sei geistig notiert.

Der Hinweis auf MitspielerInnen als Publikum soll deutlich machen, dass alle Handlungen in MMOGs von anderen beobachtet werden. Soziale Kontrolle ist trotz der Anonymität in MMOGs omnipräsent. Es sind permanent andere SpielerInnen zugegen, die als ZuschauerInnen oder ZeugInnen fungieren. "Players are both the actors and the audience." (Fine 2002: 230). Dies wird von SpielerInnen durchaus wahr genommen und ausgenutzt, um andere mit den eigenen Errungenschaften (hoffentlich) zu beeindrucken. Hinterlässt man einen eindeutig schlechten Eindruck, wird das Publikum aktiv und die Handlungen haben negative Konsequenzen. Für Fehlverhalten wie z.B. Ninjalooting (Diebstahl von Beute) gibt es keine spielbasierten Sanktionen, allerdings sind SpielerInnen recht effizient dabei unerwünschtes Verhalten zu korrigieren. "There are strong mechanisms of socialization, the most efficient of these being exclusion." (Mortensen 2008: 208) Auch die Ignorierfunktion ist ein mächtiges Werkzeug sozialer Sanktionierung (vgl. Mortensen 2008: 208). "Shunning has been coded into World of Warcraft." (Mortensen 2008: 208, Hervorhebung im Original) Manchmal gehen die Emotionen dermaßen hoch, dass ein einfaches Ignorieren nicht mehr zu genügen scheint – der Streit entzündet sich über den Verkaufspreis eines Gegenstandes.

Chatlog 53, 24.07.2009, 18.28 Uhr:

[chat] Batthori: lol, there's ppl buy it for 600

[chat] Batthori: lol, noob are alway noob

[chat] Annakinn: shut up pussy lips dont know even teh meaning of noob >.< (verärgertes Gesicht)

[chat] Batthori: lol, kk, /ignore  
[chat] Annakinn: stupid moron /multiignore  
[chat] Windtree: rofl multiignore...

Diebstahl (Ninjalooting) könnte beispielsweise als deviantes Verhalten angesehen werden. Mortensen beschreibt zwei Arten von Devianz: die kontraproduktive, die persönlichen Fortschritt verhindert und die destruktive, die den Fortschritt anderer ruiniert (vgl. Mortensen 2008: 208). Wobei sie später betont, dass "Deviance is however still defined by the individual viewpoint." (Mortensen 2008: 219) Denn die aufgefundene Beute, die von einer Person ohne Absprache an sich genommen wird (Ninjalooter), gehört ja eigentlich (noch) niemanden. Jegliches 'Ninja'-Verhalten ist nicht nur eine grobe Verletzung von Höflichkeitsregeln und sehr eng mit dem Spieldesign verknüpft, Ninjaverhalten stellt eine Form devianten Verhaltens dar und wird sehr streng sanktioniert. Einige Beispiele dazu wurden schon genannt, wie Ninjalooting, Ninjaeinladungen aller Art oder das Öffnen von Handelsfenstern während des Bittens um Gold. Ninjalooting stellt einen interessanten Fall dar, der kurz näher betrachtet werden soll, da er sehr stark mit dem Empfinden zu Fairness, Gerechtigkeit und Besitzansprüchen verbunden ist. Die Gelegenheit dazu bietet sich eher später im Spiel, auch wenn es theoretisch zu ähnlichen Vorfällen schon früher im Spielverlauf kommen könnte. In 25er Raids kommt es immer wieder vor, dass Plätze mit Randoms aufgefüllt werden. Bei solchen Raids für Highlevel-Charaktere wird meist nicht mehr erklärt, dass niemand außer der Raidleitung die Loot nehmen darf und alle darum würfeln. Man geht davon aus, dass dies ohnehin alle wissen und befolgen. Sind jetzt aber fremde SpielerInnen dabei, kann es immer wieder vorkommen, dass jemand diese Regeln verletzt, sich Beute schnappt und schnell aus dem Raid verschwindet<sup>125</sup>. Dadurch fühlen sich alle anderen 24 SpielerInnen betrogen und beraubt. Das Würfeln um Loot<sup>126</sup> wird als gerecht empfunden, weil alle die gleichen Chancen haben den ersehnten Gegenstand zu gewinnen. Schließlich haben auch alle zum Erfolg beigetragen. Die Raidleitung gibt oft auch vor, wer um gewisse Gegenstände würfeln darf, beispielsweise alle HeilerInnen. Wird jemand dabei erwischt um Gegenstände zu würfeln, die nicht der genannten Rolle entsprechen, oder schlichtweg für die Klasse unpassend sind, gibt es sofort Ermahnungen und die Forderung, das zu unterlassen. Die Kontrolle anderer Raidmitglieder ist stark ausgeprägt. Gewinnt jemand 'Falscher' dann das Item, so wird dieser aufgefordert, den Gegenstand an die 'rechtmäßige' Person auszuhändigen. Der Handel von solchen Gegenständen ist bis zu zwei Stunden lang mit Charakteren aus derselben Raidgruppe möglich. In 25er Raids gehen immer einzelne SpielerInnen leer aus, es dropen nicht 25 Gegenstände, sondern vielleicht um die 10 und nicht alle sind dann brauchbar. Manchmal befinden sich auch heiß begehrte Questgegenstände in der Loot, die schlussendlich zu einem sehr kostbaren Gegenstand führen. Werden diese Items

---

<sup>125</sup> Dieses Bild erklärt die Herkunft des Begriffes 'Ninja', der plötzlich in einer Rauchwolke verschwindet, siehe: <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspieler-Jargon#N>, Zugriff 14.04.2011.

<sup>126</sup> Alle würfeln einen Wert zwischen 1 und 100, die höchste Zahl gewinnt. Besonders niedrige Würfe werden oft mit Kommentaren wie 'lol', '<name> 1 haha' oder ähnlichem versehen.

ninjalootet, sind sie für die Gruppe verloren. So eine Handlung erregt die Gemüter und der betreffende Charakter wird so gründlich wie möglich von sämtlichen zukünftigen Raids ausgeschlossen. Das bedeutet nicht nur, dass alle Raidmitglieder ihn auf ihre Ignorierlisten schreiben, sondern auch alle ihre Bekannten darüber informieren, dass dieser Charakter ein Ninjalooter ist. Aber diese Sanktionen greifen nicht immer. Es gibt immer wieder 'Loners' oder in der Kommunikation aggressive oder unhöfliche SpielerInnen, die sehr viel alleine schaffen oder denen es gelingt, in der Menge abzutauchen. Sie finden immer wieder MitspielerInnen, die sie trotz ihres Verhaltens in Gruppen mitnehmen oder sie kurzzeitig unterstützen. Auch erreicht das Wissen über Ninjalooting oder ähnliches Verhalten nie alle auf einem Server oder wird schlichtweg nicht geglaubt. Die Frage, ob es auch Rufmord in MMOGs gibt, habe ich in der Literatur nicht behandelt gefunden, selbst konnte ich dazu keine Beobachtungen machen.

Weiters konnte ich noch folgendes bestrafendes Verhalten beobachten: Corpse Camping (es gibt viele Erzählungen dazu, nach welchen Ereignissen sowas gemacht wird), Kill on Sight-Listen, Beschwerden über einzelne bei Gamemastern oder in öffentlichen Foren. "Game Masters are present in the game to assist, but also to monitor players' behavior." (Hagström 2008: 277) Auch wenn diese Sanktionen für Neulinge als nicht schlimm erscheinen und viele sich deswegen absichtlich unkooperativ und asozial verhalten, so sind sie dennoch treffsicher genug, um Spielerfolg stark einzuschränken und erfolgreiches Endgame so gut wie unmöglich zu machen. Hat man es sich einmal mit zu vielen Leuten verscherzt, bleibt oft nur mehr die Möglichkeit mit einem neuen Charakter ganz neu anzufangen und seine Vergangenheit zurückzulassen.

#### Beispiele zu Corpse Camping und Kill on Sight:

##### Interviewpassage "Markus":

"früher hab ich aufgeschrieben die Namen, denk ich mir, pah, irgendwann, wenn ich den wiedermal seh, aber das hab ich dann weggetan, weil ichs auch lächerlich find. Aber manche Namen merkt man sich schon."

##### Chatlog 39, 17.07.2009, 17.35 Uhr:

[chat] Vatta: ich frag mich was ihr im stv tut (Stranglethorn Vale)  
[chat] Resser: wir campen paar alis (Mitglieder der Allianz)  
[chat] Vatta: bescheuert  
[chat] Resser: na und die warn frech

##### Interviewpassage "Mario" über einen Bekannten:

"Der hat sich mal echt die Zeit genommen, dass er die Leute dann immer erwischt und umgehaut hat. Und wenn ihm mal irgendeiner umbracht hat, den hat er sich gemerkt, und irgendwann hat er ihn allein erwischt, und dann hat er ihn immer 4 Stunden lang. So aus Prinzip. Das war einfach, wenn er stirbt, dann stirbt ein anderer 4 Stunden lang."

### 3.3.12 Reputation, Status, Ruf

*"It is worth noting that underlying this issue of reputation is an implicit construction of social hierarchy." (Jakobsson, Taylor T. L. 2003: 86)<sup>127</sup>*

Es wurde schon deutlich, dass Vertrauen ein wichtiger Faktor in MMOGs ist und damit einher geht die Notwendigkeit, sich einen gewissen Ruf zu erspielen, der einen auch vertrauenswürdig erscheinen lässt. Dies ist keine einmalige Sache, sondern muss ständig erneuert und untermauert werden, da man schon durch eine einzige unpassende Aktion die eigene Reputation nachhaltig beschädigen kann. Die Reputation in MMOGs ist ein mächtiges Werkzeug. Vertrauen ist manchmal sehr fragil in einer sozialen Umgebung, wo man sich auf das Wort eine/r/s Fremden verlassen können muss, die/den man noch nie zu Gesicht bekommen hat. "The real value in multiplayer games is your reputation. Reputation is spread virally through social interaction". (Mortensen 2008: 216). Das drückt sich dann aus im Zugang zu gewissen Gruppen oder Raids und damit mehr Zugang zu Equipment, was wieder bei anderen Respekt erzeugt (vgl. Mortensen 2008: 216-217).

Ich konnte sehr oft beobachten, dass schon ein einziges 'Vergehen' oder negatives Auffallen genügt, um für immer ignoriert zu werden, es gibt keine zweite Chance oder das Zugeständnis, dass jemand einen schlechten Tag haben könnte oder ein Missverständnis vorliegt. Dazu finden sich reichlich Hinweise im Datenmaterial, folgende Beispiele sollen genügen:

Feldnotiz 73, 31.10.2009:

Ich unterhalte mich mit einem Gildenmitglied über den Sinn und Unsinn von Duellen. Er mag Duelle prinzipiell nicht und findet es jedesmal lästig, wenn das Fenster dazu aufpoppt. "gerade bei duellen, einmal fragen ok" "zweimal fragen ignore".

Inerviewpassage "Markus":

"Ich mein, man lernt halt gelegentlich Leute kennen mit denen trifft man sich dann immer wieder und man lernt auch Leute kennen, die landen recht schnell auf der Ignoreliste. Das hab ich auch. (...) Also, ich mach da recht schnell einen Gebrauch, wenn irgendwer im Partychat Blödsinn schreibt, den tu ich sofort ignorieren, weil mich das einfach anzipft, wenn ich wenn ich immer so einen Blödsinn lese, mit Chuck Norris und so, als ob es jetzt gerade der Supergag ist, das tu ich sofort auf ignorieren."

Interviewpassage "Birgit":

Birgit: Es gibt auf jeden Fall für die, in Schergrat musst die Prequests machen, damit du in dem neuen Gebiet da oben Kristall Tagesquests machen kannst. Und egal wer den Mob haut, auch wenns die Ali haut, der lasst

---

<sup>127</sup> Ein ganz ähnliches Zitat bringt Taylor an anderer Stelle: "Underlying this issue of reputation is an implicit construction of social hierarchy." (Taylor 2009a: 45)

unter sich irgendwas fallen.

Interviewerin: Ja genau und alle können, ja klar.

Birgit: Und alle können. Und wir haben den halt auch angegriffen, weil wir halt auch 2 in unserer Gruppe haben Ding gebraucht, und dann haben wir wirklich super, sind wir 10, sind sie schnell tot und so. Und dann hat mich der voll angeflamt da, was ich, was ist, und was wir für Deppen sind, und so. Und ich so, hallo, tust zuerst denken und dann überlegen, es kann jeder looten, egal wer den draufhaut, und XP geben tut der nicht, ihr seids alle 70, ich mein<sup>128</sup>.

Interviewerin: Ja eh, ja geh bitte, was wofür.

Birgit: Was ist mit euch. Und nein, und ja und, was mit mir los ist, was ich, und dass ich sowieso nur ein Cheater bin

Interviewerin: Ah genau.

Birgit: und, dann hab ich einmal nachfragen müssen, so, also meine Leut, was ist ein Cheater?

Interviewerin: Ja, ich werd da grad beleidigt und verstehs nicht.

Birgit: Nein weil ich dann wirklich mit dem nie zu tun gehabt hab, und dann bin ich auf der Ignore-Liste gewesen. Das war wirklich das einzige Mal dass ich irgendwelche negativen Erfahrungen gemacht hab.

Mit Vertrauen und Reputation sind auch Macht, Status und Hierarchie<sup>129</sup> verknüpft. "Virtual identities are closely tied to the construction of social hierarchies and a need from the community to hold participants accountable for their actions so that participants can build up social capital in their ties to other participants." (Jakobsson 2006: 181-182) Einen Ruf als beispielsweise hilfsbereite/r und verlässliche/r SpielerIn zu erhalten, bedeutet auch Verpflichtung. "With reputation comes obligation, and one of the first areas that shows this dramatically is the area of trust. Guild members are constantly risking their character's lives for each other and, in turn, trusting each other that hunting and raids will be well planned, loot distributed fairly, and that if problems arise the group will band together and solve them." (Taylor 2009a: 46) Der Ruf füllt damit auch die Lücke von nicht vorhandenen Sanktionsmöglichkeiten in gewissen Situationen. "In the absence of potent enforcement of law and order – not unlike what the situation in Sicily has been historically (Lappalainen 1993) – the issue of trust becomes central. Alternative methods of policing, punishment and enforcement emerge. Reputation systems come to fill an important role in an unsafe environment where the participants are left to their own devices in protecting their everyday gaming experience." (Jakobsson 2006: 93)

In MMOGs gibt es ganz typisches Verhalten, das einem gewiss einen negativen Ruf einbringt. Dazu zählen die schon erwähnten Handlungen wie Ninjalooting oder ganking. "In MMOGs, characters progress over an extended period of time and there is no option of changing a character's name or appearance aside from altering clothing and equipment. This means that characters accumulate a reputation, positive or negative, among other players on the same server. Some guilds or outfits keep 'kill on site'<sup>130</sup> lists for players whose actions are deemed to be unacceptable, such as 'ninjalooting' (using unfair methods to take rare items off killed mobs and then leaving the group) or

---

<sup>128</sup> Das Interview fand zu TBC-Zeiten statt, 70 war das Maximallevel.

<sup>129</sup> Goffman (1959) beschäftigte sich ebenfalls mit Hierarchien. "Following Goffman (1959), we can think of social hierarchies as self-governed emergent systems to promote social values." (Jakobsson 2006: 107)

<sup>130</sup> Hier ist wohl 'Kill on Sight' gemeint.

'ganking' (killing characters who have no chance of winning a fight because of a difference in levels, for no particular gain)." (Calleja 2007: 248) Trotz der negativen Konsequenzen ist diese Art von Verhalten immer wieder zu beobachten.

In WoW entsteht der erste Eindruck aber nicht nur durch Handlungen, sondern auch durch Statussymbole und offensichtliche Errungenschaften eines Charakters, die Respekt erzeugen. Weiter vorne wurde schon das Beispiel mit dem Mount gebracht, aber es gibt noch unzählige andere Statussymbole, die von manchen Highlevel-Charakteren mühevoll erspielt werden. Für manche ist von großer Wichtigkeit, das bestmögliche Rüstungsset zu besitzen (vgl. Yee 2002). Es ist ein wirklich langwieriger Prozess, der regelmäßiges Raiden der immer wieder gleichen Instanzen verlangt, bis man das Tier-Set vollständig hat. Das wissen auch andere SpielerInnen und wenn man jemanden mit diesem Set trifft, weiß man dass da sehr viel Zeit und Arbeit darin steckt. Dies überrascht aus soziologischer Perspektive nicht. "Das Innehaben einer Position drückt sich durch Statussymbole wie Kleidung und Benehmen aus. Dadurch weiß man, mit wem man es zu tun hat." (Goffman 1973: 97) Jede Position bringt ein gewisses Maß an Prestige oder Verachtung ein (vgl. Goffman 1973: 97).

"Just as is the case with other objects in the game, the possession of a mount is a status symbol." (Rettberg 2008b: 28) Aber diese Items sind nicht nur Statussymbol, "the quest rewards worn by a character tell other players something about the character's history, experience, and status." (Rettberg 2008b: 182) Sehen erfahrene SpielerInnen jemand mit einem bestimmten Gegenstand<sup>131</sup>, so wissen diese, dass er aus dieser oder jenen Questreihe stammt und man einen weiten Weg zurücklegen musste, um ihn zu erhalten. Das ist nicht nur in WoW, sondern z.B. auch in Runescape so: "Money and other items are important status symbols." (Stam, Scialdone 2008: 83) Dadurch wie schwer gewisse Items zu bekommen sind steuert sich auch der Wert des Symbols. "Another way to make items desired for their symbolic significance is to make the process of getting them difficult." (Jakobsson 2006: 111) Aber neben der Errungenschaft selbst sind diese Gegenstände auch dem Fortkommen dienlich und erleichtern die Spielaufgaben deutlich. Adams beschreibt diese Gegenstände als kulturelle Artefakte, die neben dem Symbolcharakter auch beispielsweise im Gruppenspiel nützlich sind. "The next element of any culture is the concept of cultural artifacts. While avatars/players do not create 'things' in the traditional sense, there are items in the game space that signal wealth and/or status (and incidentally are bought and sold both inside and outside of the game). Those items and attributes are important to acquire both for the purposes of personal advancement and the purpose of grouping with others. Cultural behaviors and artifacts can be displayed on the screen, as may other information-bearing material such as

---

<sup>131</sup> Man kann in WoW andere Charaktere inspizieren und deren gesamte Ausrüstung ansehen.

player statistics, and avatar characteristics themselves." (Adams 2005) Dies beobachtet auch Hemminger: "items that function as signals for wealth or status in the game culture and can be bought and sold in a lively system of trading." (Hemminger 2009: 77)

Ein weiteres sichtbares Element sind die Titel in WoW. Durch das Erreichen von Achievements, PvP-Rängen oder PvE-Content kann dem Namen ein Titel hinzugefügt werden, der für alle sichtbar ist. So heißt man dann "Botschafter Eisenfaust" oder "Arenameister Hildegard". Leider sind in der deutschen Übersetzung alle Titel nur in der männlichen Form verfügbar, die Sammlung aller erreichbaren Titel sind hier zu finden: <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/titles.html> (Zugriff 30.09.2010). Zusätzlich kann man eigene Achievements mit anderen vergleichen und hat damit noch ein zusätzliches Element von Spielerfolg zur Auswahl. Prinzipiell ist es also so, dass fleißige SpielerInnen belohnt, faule bestraft werden und man ohne Raiden kaum weiter kommt, was aber sehr zeitintensiv ist. Das gilt auch für andere Computerspiele, Fritz und Misek-Schneider berichten über das Spiel Ogame ganz Ähnliches. (Vgl. Fritz, Misek-Schneider 2006: 117)

Inwiefern dieses fleißig sein mit dem Anhäufen von Gold zu tun hat, führt Rettberg aus, der WoW ein "kapitalistisches Märchen" nennt. "The game offers its players a capitalist fairytale in which anyone who works hard and strives enough can rise through society's rank and acquire great wealth." (Rettberg 2008a: 20) Auch wenn es viele seltene und mächtige Items gibt, dennoch "this world is nevertheless very clearly one in which gold rules." (Rettberg 2008a: 24) Das hat seine Gründe: "Money is not a meaningless abstraction; gold is more often a means to an end." (Rettberg 2008a: 24) Es ist notwendig Gold zur Verfügung zu haben um neue Zauber oder Rezepte für den Beruf zu lernen, man muss mit Gold beschädigte Ausrüstung reparieren und auch Gegenstände für Quests anderen SpielerInnen direkt oder über das Auktionshaus abkaufen. Rettberg meint sogar "Combat is a form of production, through which the avatar generates experience, currency, and reputation." (Rettberg 2008a: 31) Dies würde auch auf den kapitalistischen Geist hindeuten. Interessant ist, dass WoW dennoch weltweit erfolgreich ist, und sich auch nichtkapitalistisch eingestellte SpielerInnen an dem Game erfreuen.

Die Bemühungen der SpielerInnen und deren fleißiges Leveln, führen also in weiterer Folge zu Reputation und, mit anderen Worten, zu Status und sozialem Kapital, das ihnen zu weiteren Erfolgen verhilft. "[P]layer efforts are optimized and calculated through numeric leveling and points systems that are further reinforced by the status and social capital granted to players of high standing (optimization of effort and calculation of results)." (Grimes, Feenberg 2009: 106) Denn nur durch ein Netzwerk von Kontakten wo man als SpielerIn angesehen ist und als vertrauenswürdig oder verlässlich (und auch 'gut' im Spiel) gilt, wird man die Möglichkeit bekommen zu regelmäßigen Raids eingeladen zu werden, um an die kostbarsten, mächtigsten und schwerst erreichbaren Gegenstände zu gelangen. Das angesprochene soziale Kapital verhilft nicht



nur zu Spielerfolgen, es regelt auch die Interaktionen miteinander. "These residuals, jointly known as social capital, frequently take the form of conventions of reciprocity, enforceable norms, information networks, and interpersonal trust (Coleman, 1988). (Best, Krueger 2006: 395) Diese Form von sozialem Kapital findet sich nicht nur in MMOGs, sondern ist auch offline wirksam. "Moreover, social capital relates similarly to both online interactions and traditional face-to-face interactions (...). (Best, Krueger 2006: 404) Jakobsson berichtet über einen Spieler: "He had invested time and effort in the relations to these people, and these investments resided in the connections to these people in the form of social capital." (Jakobsson 2006: 118) Dieses soziale Kapital ist ganz und gar nicht unwichtig und mit einem Charakterwechsel ist es verloren. "Without his identity, he would also be without the key to all the resources he had created for himself within this community." (Jakobsson 2006: 118) So ist es auch nicht verwunderlich, dass es zu gewisser "social peer pressure" (Jakobsson 2006: 118) kommt. Es stimmt zwar prinzipiell, dass man einen Charakter schnell neu erstellt hat und einen alten gelöscht, aber das ist für längerfristige Bekanntschaften und Bindungen kontraproduktiv. MMOGs sind auf kontinuierliches Zusammenspiel ausgelegt, es ist daher notwendig, sich einen Kontaktkreis an Personen über einen länger bestehenden Charakter zu erspielen. "The lesson here is that we are not anonymous in virtual worlds. We are indeed held responsible for our actions with our social reputation within the community as collateral." (Jakobsson 2006: 119)

Daraus resultiert, dass es für viele SpielerInnen bedeutsam wird, sich mächtig und leistungsfähig in dem Spiel zu fühlen (vgl. Yee 2002), was durch den perfekt ausgerüsteten Charakter erreicht wird. Ist man z.B. ein DPS, kann es sein dass durch das Austeilen von massivem Schaden immer wieder die oberen Ränge in der Raid- oder Schlachtfeldstatistik eingenommen werden, was als "very satisfying" (Yee 2002) erlebt werden kann.

Feldnotiz 46, 10.06.2009:

Am Ende von CoS fragt die Jägerin, ob jemand Recount linken kann. Ich linke es im Partychat. Sie kommentiert das Ergebnis mit "haha gewonnen". (Dieses Addon listet den gemachten Schaden aller Gruppenmitglieder in einem Ranking auf.)

Auf individueller Ebene ist "Relationship Formation"<sup>132</sup> (Yee 2002) aber nicht nur aus Sicht des Spielerfolgs und des Aufbaus von Reputation Ziel. Es kann eine große Motivation für SpielerInnen sein, in MMOGs neue Freundschaften<sup>133</sup> zu schließen, einander so gut wie möglich kennenzulernen und so oft wie möglich in Gruppen zu spielen. Dies wird wahrscheinlich in weiterer Folge zu vielen Kontakten führen, die wie oben beschrieben soziales Kapital darstellen, das einem im Spiel

---

<sup>132</sup> Dieser Aufbau von Beziehungen ist für alle MMOGs typisch, Yee schreibt an anderer Stelle über Norrath, die Welt aus EverQuest 2: "Moreover, Norrath is not unique in that this high degree of relationship formation occurs across many Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPGs, Yee, 2006)." (Yee 2009)

<sup>133</sup> Diese können sich irgendwann persönlich kennen lernen oder immer online verbleiben.

weiterhilft, bzw. man wird leicht jemanden finden, der einem Unterstützung anbietet wenn man sie benötigt. Sei es jetzt, dass man jemanden mit einem bestimmten Beruf braucht, um ein gewisses Item zu erhalten, Hilfe bei einem 'Elitemob' für eine Quest erhalten möchte, oder einfach Tipps und Informationen sucht und Erfahrungen austauscht. Taylor und Jakobsson gehen sogar soweit, indem sie unter der Überschrift "Friends are the Ultimate Exploit" ausführen: "In the context of gameplay, much of the discussion focuses on technique, strategy, and skill while our argument seeks to introduce the notion of sociality as a central success factor. The production of social networks and the circulation of social capital proves to be one of the most important aspects in EQ." (Jakobsson, Taylor 2003: 88) Chen beschreibt wie zentral die Beziehungen zu anderen beim regelmäßigen Raiden geworden sind: "Time and again, however, the various members of the raid I participated in reiterated their desire to do raids as a way of doing an activity together to sustain and strengthen relationships. For them, deep bonds were forming around shared experiences, and they recognized engaging in these participatory acts as a way to deepen trust and friendships." (Chen 2009: 64)

Freundschaft war und ist immer schon ein viel diskutiertes Thema im Zusammenhang mit dem Web. "At least since Rheingold's *Virtual Community* (Rheingold, 2000<sup>134</sup>) no-one has doubted that friendships mediated by computer networks can be as deep and meaningful as those acted out face-to-face." (Lehdonvirta 2008) Diese Ansicht wird nicht von allen geteilt, auch wenn es Lehdonvirta als unumstritten darstellt. Nach wie vor gibt es immer wieder die Frage, ob denn online-Freundschaften einen mit Besorgnis erfüllen sollen, bzw. ob diese überhaupt tragfähige soziale Beziehungen sein können. Es geht hierbei vielfach um Fragen der Authentizität, die ich bereits früher (Rabler 2011) behandelt habe. Zudem steckt darin wieder die zugrundegelegte Unterscheidung von virtuell und real, die schon ausführlich diskutiert wurde. Fakt ist, sehr viele Menschen erfahren sehr tiefe und langwährende Freundschaften mit 'Leuten aus dem Netz'. "Such relationships are not easily described using a real–virtual dichotomy." (Lehdonvirta 2008) Es muss wohl langsam zur Kenntnis genommen werden, dass es für Besorgnis zu spät ist. Viele Menschen leben solche Beziehungsmodelle bereits seit geraumer Zeit und so sollte sich auch die Wissenschaft und die Öffentlichkeit dieser Tatsache stellen und nicht weiterhin nach deren Existenz fragen und über deren Qualität spekulieren. In MMOGs sind es diese Freundschaften, die SpielerInnen im Spiel halten<sup>135</sup>. So ähnlich formulierten es auch InterviewpartnerInnen von Heckel: "Several of them noted that interacting with their friends or their guilds was the only thing that kept them playing the game; it drew them to play even when they were not interested in accomplishing goals in the game." (Heckel 2003: 22) Davon gibt es natürlich auch eine Kehrseite, so etwas wie eine gefühlte Verpflichtung, denn da gibt es "people who stay in game worlds long after they stopped

---

<sup>134</sup> Rheingold 1993

<sup>135</sup> Beispiele dazu habe ich hier angeführt: Rabler 2010: 30-34

playing because there is no alternative way of keeping existing social ties and positions in the social hierarchy." (Jakobsson, Taylor 2003: 181) So können Computerspiele sogar zu eine "obligation" (Pargman, Jakobsson 2008: 233) werden, da man wegen "strong social reasons such as commitments and responsibilities to others" (Pargman, Jakobsson 2008: 233) spielt.

Noch eine letzte Bemerkung zu Macht und Status in MMOGs und welche Eigenarten hier zum Vorschein kommen. Im Gegensatz zu anderen Kontexten kann man sagen "MMOGs are reorganizing social life" (Taylor 2009a: 56). Kinder und Teenager "occupy positions of power" (Taylor 2009a: 56), wie es ihnen sonst schwer möglich ist. Denn wo hat schon beispielsweise eine 15-Jährige das Kommando über 24 andere Personen, die offline durch ihr Alter, ihren Beruf oder andere soziale Attribute in der sozialen Hierarchie immer über ihr stehen würden. Nick Yee formulierte in einem Fernsehinterview des CNN Future Summit (<http://edition.cnn.com/CNNI/Programs/futuresummit/>, Zugriff 14.04.2011) einen ähnlichen Fall von Onlinekollaboration, wo ein Teenager mit einer Hausfrau, einem College-Professor und anderen zusammenarbeitet, wie man es offline kaum vorfinden würde. (ein Zusammenschnitt des Filmbeitrags ist auf [http://www.youtube.com/watch?v=BbY\\_zAOt-Ug](http://www.youtube.com/watch?v=BbY_zAOt-Ug), Zugriff 14.04.2011, verfügbar). Wie sehr die dafür benötigten Fähigkeiten an den Kontext von Bewerbungen bei Firmen und Lebensläufen erinnern, beschreibt ein Artikel namens "Play Games With Your Resume" der Washington Post vom 10.02.2009 (<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2009/02/06/AR2009020600290.html>, Zugriff 14.04.2011).

Genau dieser Umstand, dass man das Alter der MitspielerInnen nicht kennt, ist immer wieder Thema und von vielen Vorurteilen behaftet. Die Unterstellung, diese oder derjenige SpielerIn sei erst zehn oder zwölf Jahre alt, kehrt im Chatlog immer wieder. Die Meinungen zu jüngeren MitspielerInnen divergiert, allerdings ist sowohl 'kids' im englischen als auch 'kiddies' im deutschen Chat eher negativ besetzt.

Chatlog 56, 26.07.2009, 09.22 Uhr:

[trading] Lilapenguin: ...i think furynic is 12 or 13  
[trading] Elsie: nothing bad with that, just 98% of those are immature

Chatlog 143, 13.09.2009, 19.03 Uhr:

[chat] Fastkat: kids in chat :((( (sehr trauriges Gesicht)

Kurz nachdem ich in eine neue Gilde eingeladen worden bin, ereignete sich folgendes Gespräch zum Thema Alter:

Chatlog 174, 30.09.2009, 14.18 Uhr:

[guild] Durang: how old are you ??  
[guild] Durang: all of you  
[guild] Margax: 21 and u  
[guild] Ruffyan: i almost took jimkirk in a duel once..... (almost) LOL  
[guild] Durang: lol  
[guild] Ruffyan: i am 19  
[guild] Durang: you speak like you are 14  
[guild] Jimkirk: the guild master is 16  
[guild] Durang: 20  
[guild] Ruffyan: me??  
[guild] Durang: no all of you  
[guild] Ruffyan: so jim u mean u are 16 lol  
[guild] Margax: I speak like i am 14?  
[guild] Durang: yea  
[guild] Durang: all of you  
[guild] Ruffyan: thats cause we are all spastic lol  
[guild] Margax: lol  
[guild] Ruffyan: haveing to much fun to be grown up lol  
[guild] Jimkirk: 14 u say  
[guild] Durang: yea  
[guild] Ruffyan: lol  
[guild] Ruffyan: well i was 14 once.... does that count?

Interviewpartner "Ralf" berichtet, dass er über die Wahl eines RP-Servers mittlerweile sehr glücklich ist, auch weil sich dort weniger "Kiddies" befinden:

"Mir hat der Server dann eigentlich immer besser gefallen angefangen, eben wegen den Richtlinien auch, dann hast nicht die ganzen Kiddies dabei und so, gell."

### 3.3.13 Eigene Sprache

Ein Merkmal der eigenen Kultur in MMOGs ist die Entwicklung einer eigenen Sprache, die nur für Eingeweihte verständlich ist. "The language is somewhat secret, particularly to those outside the game culture. It is not entirely opaque, but someone who has never seen it before might find it completely incomprehensible." (Adams 2005) Das Vorhandensein einer solchen wurde an den bisher aufgeführten Beispielen aus dem Datenmaterial und an vielen Beschreibungen aus dem Text schon mehr als deutlich. Diese Sprache verstehen und verwenden zu können, ist für die Interaktionen von großer Wichtigkeit und weist die SpielerInnen als versiert und erfahren aus. "One must 'speak the language,' which contains many abbreviations and alternate spellings." (Adams 2005) Viele Anteile dieses MMOG-Jargons (vgl. z.B. <http://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG-Jargon>, Zugriff 14.04.2011) stammen aus anderen Bereichen des Webs wie Chatrooms, oder aus dem Feld der Pen&Paper-RPGs und LARPs (Live-Action Role-Playing).

Für den englischen Sprachraum gilt, dass die Interaktionen auf einer gemeinsamen Sprache basieren, die dennoch verändert wurde. "These acts require a common language, and though based in English, the EverQuest community has developed its own terminology." (Heckel 2003: 10) Dies gilt auch für den deutschen Sprachraum, wenn auch sehr viele der Ausdrücke aus dem Englischen übernommen worden sind. So finden Abkürzungen wie "afk", "wb" (welcome back), "wtb/wts/wtt" (want to buy/sell/trade) oder das schon genannte "lfg" auch in deutschen MMOGs breite Verwendung. Zusätzlich gibt es oftmals internationale Server, wo Personen mit verschiedenen Muttersprachen aufeinander treffen und sich (zumeist vorgegeben) auf eine gewisse Sprache einigen. Dort findet man manchmal eine Mischung von Ausdrücken aus verschiedenen Sprachen vor, die erstmal entschlüsselt werden müssen. Auf einem US-WoW Server waren die Anteile an Spanisch in manchen Situationen sehr hoch, was nicht nur mich sehr verwirrt hat.

Tosca hat einen sehr interessanten Artikel über EverQuest verfasst, in dem sie die verwendete Sprache im Spiel untersucht. "The idea behind this approach is that if we carefully study the 'set of norms and rules for the use of language' that govern social interaction in EverQuest, we will be able to explore the social boundaries of this community." (Tosca 2002: 343) Sie ist somit auch der Ansicht, dass die Sprache sehr bedeutsam für die Interaktionen der SpielerInnen ist, diese sogar steuert. Die Sprache ist neben dem Verhalten der Avatare also ein zentraler Teil der Kultur von Onlinespielen. "The culture of an online game is composed first of player behavior, as expressed or mediated through language and avatar behavior." (Adams 2005) Die Sprache ist es, die die Community verbindet und Zusammenhalt erzeugt. Das stellte Götzenbrucker auch schon für MUDs fest, das Phänomen ist also keineswegs völlig neu. Sie schreibt, dass die Ausbildung gemeinsamer Sprache identitätsstiftend und integrierend wirken kann wie der Zusammenschluss zu Gilden und die Entwicklung emotionaler Beziehungen wie Freundschaften (vgl. Götzenbrucker 2001: 35). Weiters verweist sie auf Habermas, der sprachliche Verständigung als Mechanismus der Handlungskoordination ins Vorfeld der Norm setzt. Sprachliche Konventionen sind als spezifischer Ausdruck gesellschaftlicher Konventionen anzusehen. (Vgl. Götzenbrucker 2001: 88)

Beispiele für eine eigene Sprache gäbe es zahllose, viele der bisherigen Zitate zeigen bereits den Charakter der Sprache voll von Emoticons, Abkürzungen und WoW-Wissen. Vor allem Diskussionen über Klassen, Skills, und Eigenschaften der Charaktere strotzen voller eigener Begriffe. Diese Gespräche können sehr intensiv geführt werden und sind nicht selten von der Begeisterung für den eigenen Charakter geprägt. Ein kurzer Auszug aus dem Gespräch zweier Magier soll für die Demonstration genügen (ich spare mir in diesem Fall die Erklärungen in Klammer):

Chatlog 4, 30.06.2009, 19.12 Uhr:

[chat] Erion: fizz on ?  
[chat] Fizz: wat  
[chat] Erion: how much spellhit rating you got ?  
[chat] Fizz: uhh  
[chat] Fizz: I have 173 hit rating  
[chat] Fizz: which is 1 less than the cap in my frost spec  
[chat] Erion: k  
[chat] Erion: fizz you know what cap is for me ?? my spec is 40/0/21  
[chat] Fizz: I assume you have  
[chat] Fizz: maxed Arcane Focus?  
[chat] Erion: nope  
[chat] Erion: Arcane Focus  
[chat] Fizz: ah  
[chat] Fizz: 4/5 k  
[chat] Fizz: do you dps with arcane missiles/blast rotation?  
[chat] Erion: nope i use frostbolt  
[chat] Fizz: do you have 3/3 Elemental Precision?  
[chat] Fizz: cus if you do cap is 174, same as mine  
[chat] Erion: yes  
[chat] Erion: wow i got 200 spellhit rating  
[chat] Erion: i need to waste 4 points there to come to Mind Mastery

An dieser Stelle auch noch ein kurzes Beispiel eines Verkaufsgesprächs im Handelschat, es geht um ein Juwel für einen Sockel (damit kann ein Gegenstand verbessert werden). Nicht nur, dass man hier mit dem Beruf des Juwelenschleifers vertraut sein muss, man sollte auch über die Qualität von Gegenständen bescheid wissen und eventuell noch ungefähre Preise im Kopf haben.

Chatlog 3, 30.06.2009, 16.32 Uhr:

[handel] Herry: wts Gravierter Edeltopas  
[handel] Ruffel: Herry  
[handel] Herry: ja?  
[handel] Ruffel: kannst du den gratis schleifen wenn ich dir die mats gebe? (kurz für Materialien)  
[handel] Herry: 10g mit mats  
[handel] Ruffel: 10g wär für epix ok aber der ist nur selten (epische Gegenstände sind von höherer Qualität als seltene)  
[handel] Herry: 50g is ok für epix

### 3.3.14 Umgang mit besonderen Spielsituationen –PK (Player Killing), griefing

*[chat] Isanya: me > you (Chatlog 111, 24.08.2009, 09.14 Uhr)*

PvP oder PK wie es auch genannt wird, ist ein besonders hervorstechender Fall hinsichtlich der Regeln die in solchen Spielen entstehen. Einerseits, weil diese Spielsituationen an sich durch das Design stark strukturiert sind und andererseits, weil es hier zu vielen negativen Erfahrungen kommen kann, die SpielerInnen dazu bringen, mit einem gewissen Spiel aufzuhören, was von den

DesignerInnen natürlich vermieden werden soll. Nehmen wir als Beispiel das was als 'ganking'<sup>136</sup> bezeichnet wird. Damit können unterschiedliche Spielsituationen gemeint sein, sie haben allerdings alle gemein, dass die einen Spielenden von einer anderen 'Übermacht' im Spiel getötet werden. So kann z.B. eine große Gruppe der Horde ein Dorf der Allianz angreifen und dort alle töten die anwesend sind. Oder ein 'Highlevel'<sup>137</sup> der Allianz tötet eine/n SpielerIn der Horde. Solche Aktionen können sich zum 'Campen' auswachsen, was so viel bedeutet, als die anderen SpielerInnen immer und immer wieder umzubringen. Diese holen dann so schnell sie können Unterstützung, wodurch es regelrecht zu Massenschlachten kommen kann.

Viele SpielerInnen betrachten ganking als 'griefing'<sup>138</sup> bzw. werden schnell frustriert wenn sie Opfer solcher Spielsituationen werden. Daraus entstanden gewisse Normen rund um das Phänomen. So gibt es Gilden, die es ihren Mitgliedern nahe legen, dies auf jeden Fall zu unterlassen, da sie es als ehrlos betrachten. Andere wiederum sind der Meinung, dies ist in Ordnung und erlaubt, schließlich "ist Krieg" (Zitat des Interviewpartners "Ralf"). Aber auch in anderen MMOGs kennt man dieses Verhalten. So berichtet Constance Steinkuehler von dem Spiel Lineage I (NCsoft 1998) über Ganking: "In effect, community norms, codified and enforced by many stable, long-running, and fairly high-level clans, balanced out what could be seen as an imbalance in game design." (Steinkuehler 2006: 202) Diese Clans (das Pendant zu WoWs Gilden) haben sich selbst diesem Verhalten angenommen, da das Spieldesign alle Freiheiten zuließ. "Such activities are, however, obviously discouraging to newcomers to the game and threaten the growth of the consumer base" (Steinkuehler 2006: 200), wodurch Spielefirmen natürlich Interesse daran haben, diese Aktivitäten zu unterbinden. "Obviously, this is problematic, for both the game company and the in-game community" (Steinkuehler 2006: 200) Eine Reaktion auf Erfahrungen aus frühen MMOGs, wo man als Neuling zu gewissen Zeiten keinen Schritt aus der schützenden Stadt tun konnte, ohne gegankt zu werden, hat das Design in WoW beeinflusst. Hier ist man auf PvP-Servern davor zumindest bis zu einem gewissen Level in den Anfangsgebieten geschützt, und kann sich in sichere Zonen zurückziehen, wo man nicht angegriffen werden kann, außer man ermöglicht es durch das freiwillige Einschalten der 'PvP Flag'.

Aber auch einfach unhöfliches, beleidigendes Verhalten kommt vor, das den Aufenthalt im Spiel beeinträchtigen kann und somit zu griefing gezählt werden kann. Dazu zählen Wortgefechte,

---

<sup>136</sup> Eine ausführliche Beschreibung hierzu: [http://de.wikipedia.org/wiki/Ganker\\_%28Computerspiel%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Ganker_%28Computerspiel%29), Zugriff 14.04.2011

<sup>137</sup> SpielerIn die/der hohes Level erreicht hat, oder in diesem Zusammenhang, ein viel höheres Level als man selbst besitzt.

<sup>138</sup> Damit sind alle Arten des Schikanierens anderer SpielerInnen gemeint, siehe: <http://www.wowwiki.com/Griefing>, Zugriff 14.04.2011

pauschale Beleidigungen, das absichtliche Töten eines 'named' oder seltenen Mobs, auf das offensichtlich schon jemand wartet oder das Verwenden gewisser Emotes wie "/chicken", wenn jemand sich nicht für ein Duell interessiert, jede Art von unzähligen aufeinander folgenden Ninjaeinladungen (in die Gilde oder Gruppe ohne vorherige Absprache) oder anderes mutwilliges Stören von Spielsituationen (vor allem im Rollenspiel). Für manche dieser Fälle gibt es im Spiel eingebaute Mechanismen wie die Ignoreliste, aber nicht alles wird dadurch berührt. Was an anderen Möglichkeiten zur Verfügung steht, wird im Unterkapitel Sanktionen erwähnt.

Viele der unangenehmen Erlebnisse in MMOGs sind aber nichts weiter als "ordinary, small troubles" (Emerson 2009: 535) die meist schnell gelöst sind und keine weiteren Auswirkungen haben. Wie diese Lösungen aussehen, bzw. wie die Menschen mit solchen Situationen umgehen kann sehr unterschiedlich ausfallen und speist sich oftmals aus Routinen und bereits gemachten Erfahrungen. Meine Beobachtungen zeigen, dass wo manche das unerwünschte Verhalten erklären und um Veränderung bitten, reagieren andere abweisend oder aggressiv und ignorieren die betreffenden SpielerInnen sofort. Was man als "small trouble" betrachtet und was einen hingegen stört oder verärgert hängt von der eigenen Person ab, und kann nicht allgemein festgestellt werden.

Der Ablauf einzelner Interaktionen ist von der Einstellung (oder Tagesverfassung) der AkteurInnen geprägt. Betrachten manche alle anderen als Konkurrenz, sind für andere die MitspielerInnen eine Community von Leuten mit demselben Hobby und genießen daher einen Sympathiebonus. Wo es Gamer gibt, die alle anderen für schlechte SpielerInnen oder Noobs halten, gibt es auch welche, die sich daran erinnern, dass alle einmal begonnen haben und Fragen oder Unwissenheit absolut natürlich und zulässig sind. Zu diesen Idealtypen kommen dann noch einzelne Vorlieben und persönliche Grenzen, die ganz unterschiedliche Reaktionen auf dasselbe Verhalten hervorbringen können, was in Offlinesettings nicht anders ist. In beruflichen Kontexten sind ähnliche Einstellungen wie eben beschrieben zu beobachten. Kittenberger kommt daher wohl zu dem Schluss, dass Gilden im Prinzip ähnlich wie Firmen funktionieren (Kittenberger 2008: 88-89). Ähnlichkeiten bestehen bestimmt, allerdings auch Abweichungen. In MMOGs geht es nicht darum, die eigene Existenz zu sichern oder Karriere zu machen, für die Arbeitswelt durch ständige Weiterbildung attraktiv zu bleiben, um dann mit höherem Alter vielleicht erkennen zu müssen, dass dies nicht vor Altersarbeitslosigkeit schützt. Aber viele Eigenschaften, die in MMOGs erforderlich sind, werden auch im beruflichen Alltag geschätzt, als Beispiel wurde schon die Führungsstärke erwähnt (3.2.4). Hierbei wird großes zeitliches und persönliches Engagement an den Tag gelegt, wofür keinerlei Vergütung erwartet wird. Organisationen, die auf Freiwillige oder ehrenamtliche MitarbeiterInnen angewiesen sind, wären bestimmt angetan, könnten sie so viel Mithilfe erreichen.



Zum PvP/PK noch ein Satz hinsichtlich der angeblich aggressiven Natur dieser Art von Aktion. Juul (Juul 2005: 19) meint dazu, wenn gesagt wird Spiele sind 'competitive', dann ist das ein "basic misunderstanding" wie Spiele funktionieren: Der Konflikt in einem Spiel ist nicht antisozial, sondern er bietet einen Kontext für menschliche Interaktion. "Controlling a character that hits a character controlled by another player does not mean that one wants to attack that other person in real life: It means that one enters a complex world of symbolic interactions where attacking someone in a game can be an invitation to friendship, and helping someone in the same game can be a condescending rejection. In a game, things are not what they seem." (Juul 2005: 19)

Die SpielerInnen haben unterschiedliche Meinungen zum PvP. Manche mögen es "to dominate other characters/players" (Yee 2002), andere sind am PvP völlig uninteressiert. WoW bietet die Möglichkeit extensiv oder kontrolliert PvP zu spielen, je nach Geschmack. So ist es auch auf PvE-Servern möglich sich in BGs, der Arena, in Duellen oder gewissen Quests bei denen die PvP-Flag an sein muss, mit anderen zu messen. Ist man auch von freiem PvP angetan, so wird man auf einen PvP-Server wechseln. Dennoch gibt es dort immer wieder Beschwerden über angebliches unfaires Verhalten anderer oder über Ganking/Camping. Solche Beschwerden werden seitens der SpielerInnen im Chat oftmals lapidar abgetan, nach dem Tenor, dass man genau dies zu erwarten hätte, wenn man auf einem PvP-Server spielt:

Chatlog 6, 01.07.2009, 19.40 Uhr:

[chat] Chuckle: If you don't want to get killed, don't join a PvP server >\_> (das Emoticon soll ein ärgerliches Gesicht darstellen)

[chat] Chuckle: If you are joining a PvP server you can expect these kinda things, so just take it like a good player

Hier findet sich auch der Hinweis, dass es als reifes Verhalten angesehen wird, mit unangenehmen Situationen im PvP umgehen zu können.

Weitere Beispiele aus dem Chat sind:

Chatlog 6, 01.07.2009, 19.40 Uhr:

[chat] Pompeji: ^&\*! horde noob killing a low lvl (der Sprachfilter ist eingeschaltet)

[chat] Soldier: !@#\$ noob QQing in general ? (QQ soll ein weinendes Gesicht darstellen)

Es wird generell als 'rumheulen' angesehen, wenn sich SpielerInnen über derartige Aktionen aufregen, vor allem im allgemeinen Chat. Beschwerden und Hilfesuche wird eher noch im Gildenchat toleriert.

Im Chat wird auch immer wieder mit 'Erfolgen' im PvP geprahlt...

Chatlog 16, 28.09.2009, 19.40 Uhr:

[chat] Silicone: idiot, du bist höher als ich und ich hab dich gelegt (gelegt bedeutet getötet)

...oder einfach Überlegenheit dargestellt:

Chatlog 15, 04.07.2009, 19.12 Uhr:

[chat] Equinax: is es erlaubt in der arena nackt zu spielen? (also ohne Ausrüstung und dem damit verbundenen Schutz)

Es wird auch oft diskutiert, welcher Teil des Spiels der interessantere, bessere ist:

Chatlog 19, 27.10.2009, 17.58 Uhr:

[chat] Innuit: ich mag pvp lieber, aber wenn wem pve besser gefällt, was solls

[chat] Wolfman: ich mag pve und pvp ziemlich gleich gern

[chat] Okey: ich persönlich mag die pvp seite mehr am game, aber das heißt nicht dass der rest der pve spieler schwucheln sind

Vielfach werden Niederlagen im PvP einfach mit Humor genommen:

Chatlog 16, 05.07.2009, 13.08 Uhr:

[guild] Shandoo: I has to avenge myself..

Es gibt auch ein gewisses Ehreverständnis, welches allerdings Normen darstellt, die nicht von allen geteilt werden.

Chatlog 31, 13.07.2009, 15.26 Uhr:

[chat] Mclord: afk's killen gilt nicht!

Chatlog 16, 05.07.2009, 13.08 Uhr:

[chat] Grude: stop ganking others

Dem stimmt auch ein Interviewpartner ("Markus") zu:

"dann sag ich so, und ich denk mir, ein bisschen, so ein bisschen ein Ehreverständnis und so, ja, ja ich mein, das bleibt halt jedem selber überlassen wie er spielt, sind halt die verschiedene Charaktere."

Aber dieses Verständnis teilen eben nicht alle (Interviewpartner "Ralf"):

"Ja weils das geilste ist was es gibt, dass du einen anderen umhaust, und du weißt der sitzt daheim und beißt ganz wütend in seine Tastatur rein. Das, das ist mein Ding. Also ich würde auch PvP, also ich mein ich kann nicht sagen, was er da immer schreibt Ehre und hin und her und so, ich sag immer, don't hate me, hate the game. Weil das machts möglich. Ich schneide eigentlich alles um."

Aber gerade in den privaten Gildenchats kann es auch zu Beschimpfungen und Hasstiraden kommen:

Chatlog 32, 13.07.2009, 19.26 Uhr:

[guild] Ignis: there is a stupid and mental kid here level 67 just killing everyone..

Es wird auch immer wieder darüber diskutiert, dass durch den großen Erfolg von WoW viele SpielerInnen dazu gekommen sind, die sich über das freie PvP in den Foren aufgeregt haben, und es kaum mehr zu solchen Situationen wie früher kommt (Interviewpartner "Mario"):

"Na es ist so. Du gehst irgendwo hin und questest dort und die questen separat. Da sind drei Allianzler und da sind drei Hordler und passt, und ich komm da so hin. Wenn ich hochgelevelt hab, bin ich über eine Brücke durchgegangen, und bin von 5 Leuten zugleich umgebracht worden, und das war normal. Und es hat sich keiner aufgeregt. Wennst das heute einmal machst, hast am nächsten Tag einen Forumseintrag, das ist so bös, und die haben uns zweimal umbracht."

PvP kann einzelne Gruppen stärken und ein Gemeinschaftsgefühl erzeugen. Ein beeindruckendes und verbindendes Erlebnis war der erste Sieg im Alteractal (Schlachtfeld) den ich mit errungen hatte, als nach fünf Versuchen endlich unsere Seite den Sieg davontrug. Daran schloss eine Spontanparty in Shattrath an, wo alle tanzten, sich gratulierten und Feuerwerke zündeten.

### 3.3.15 Kritik am Spieldesign

*"While much has now been written about WoW players—in terms of their cultural practices, communities, social interactions and in-game behaviors—less attention has been paid to the game's underlying technological, social, and political structures." (Grimes, Feenberg 2009: 112)*

Dass WoWs Spieldesign oftmals rassistisch, sexistisch und stereotyp ist, habe ich an anderer Stelle gezeigt (Rabler 2010: 114-126) und auch andere haben darüber geschrieben (Corneliussen 2008, Langer 2008). Subtile rassistische oder sexistische Inhalte in MMOGs (oder auch allgemein in Computerspielen) sind nicht unbedeutend: "This is especially relevant as games begin to displace

prior media as the dominant symbol sets for many Americans." (Williams et al. 2009: 820) Daher werden beispielsweise Repräsentationen vermehrt in Games wahrgenommen und wenn diese stereotyp und einseitig sind, ist das bedenklich. Vor allem weil diese Tatsache häufig unreflektiert oder unbeachtet bleibt. Gerade für die betroffenen Gruppen selbst ist dies wichtig: "This is also relevant to the populations themselves, as representation can have identity and self-esteem effects on individuals from those groups (Comstock and Cobbey, 1979; McDermott and Greenberg, 1984)." (Williams et al. 2009: 820) Das Ergebnis der Studie zum "virtual census" war: "The results show that males, whites and adults are over-represented in comparison to the actual US population." (Williams et al. 2009: 828) Frauen sind die am meisten unterrepräsentierte Gruppe<sup>139</sup>, was viele verärgert und sie daher den Kauf solcher Spiele ablehnen. Die Spielindustrie verzichtet damit bewusst auf einen großen Teil potenzieller KäuferInnen, denn schon lange nicht mehr sind die Spielenden alle jung, weiß, männlich. Nicht alle Männer lieben Computer und nicht alle Frauen sind technophob - die Empirie zeigt eine weite Spanne von Unterschieden (vgl. Dovey, Kennedy 2006: 80).

Diese zu kritisierende Seite des Spieldesigns betrifft sehr häufig die Darstellungsweisen des Avatars, zu dem schon weiter vorne Überlegungen angestellt worden sind. Gunkel verweist auf frühere Arbeiten von Wissenschaftlerinnen, die sich damit auseinandergesetzt haben: "Additionally, and perhaps worse, researchers like Lisa Nakamura (1995, 2002) and Jennifer Gonzáles (2000) have demonstrated how avatar identity often times reproduces, reinforces and trades on conventional and highly problematic stereotypes of race, ethnicity and gender." (Gunkel 2010: 128) Zu dieser Aufzählung sollte noch Taylors Kapitel "Where the Women are" (Taylor 2009a: 93-124) hinzugefügt werden. Sie identifiziert ebenfalls den Avatar als vorrangiges Designproblem. "For many computer games the biggest problem lies around avatars and the way gender is represented." (Taylor 2009a: 110) Dasselbe Aussage gilt auch für race. "The point is not seen as unique to women, however, and game designers are aware of the desire of many of their users to have more agency in deciding how they are represented in the world." (Taylor 2009a: 111) Avatare sind in Spielen nicht zu übersehen, sie sind ein zentraler Teil des Spielerlebnisses. "Avatars are central to both immersion and the construction of community in virtual spaces. They are mediators between personal identity and social life." (Taylor 2009a: 110) Daher ist die sie umgebende Problematik nicht vernachlässigbar.

Das Problem reicht aber über die Darstellung von Avataren hinaus: "The narrative worlds of computer games are heavily coded as masculine, not only in terms of content but also in how they are marketed, located, exchanged and reviewed." Spiele werden mit "booth babes" geschmückt, sind

---

<sup>139</sup> Weibliche Avatare erzielten bei (illegalen) Accountverkäufen von EQ einen geringeren Preis als männliche (vgl. Castronova 2003).

"For Men" (Nintendo Game Boy Advance SP) oder die Charaktere sind hypersexuell konstruiert. Spiele wie Everquest und die Sims werden als keine richtigen Spiele abgetan, weil viele Frauen sie spielen. Spiele werden nach wie vor größtenteils von weißen Männern für weiße Männer gemacht, der Anteil an weiblichen Mitarbeiterinnen in der Gamingindustrie ist verschwindend gering. Die Industrie verliert den Großteil der weiblichen Spielerinnen und traut ihnen nur ein Genre zu: pink games die sich um Shopping/Fashion drehen. (Vgl. Dovey, Kennedy 2006: 37)

In-game ist vielfach zu beobachten, dass weibliche Charaktere laufend sexistischen Aussagen ausgesetzt sind, egal ob diese von einem Mann oder eine Frau gespielt werden. Es ist nach einiger Zeit einfach nervtötend, wenn man dauernd mit "hey babe" angesprochen wird oder sich sexistischen Kommentaren stellen muss. Der Sexismus macht aber nicht im Spiel halt. "Harassment occurs not only during game play, but also outside of game play, such as game lobbies and forums outside GamerchiX (regular Xbox forums open to all gamers)." (Kennedy 2009: 5) So findet systematische Ausgrenzung weiblicher Spielerinnen statt.

Diese Designentscheidungen werfen ein schlechtes Licht auf Computerspiele und tragen zu ihrem negativen Ruf bei. Viel Kritik richtet sich nach wie vor gegen die Spiele als Vehikel für Sexismus, hirnlose Gewalt, als asozial und bildungsfeindlich oder einfach Zeitverschwendung (vgl. Carr et al. 2008: 2-3). Die Spieleindustrie sollte sich ihrer Verantwortung bewusst werden und auch den Mut aufbringen, auf diese Kritik in angemessener Form zu reagieren. Das wäre nicht nur ihren Verkaufszahlen zuträglich, sondern auch ein Beitrag zum Wohl aller derer, die sich mit diesen Produkten befassen.

Auch hinsichtlich Rassismus in MMOGs konnte ich einige Beobachtungen machen, auch wenn viele dieser Anlässe nicht direkt dem Design zuzuschreiben waren. Aus scheinbar geringsten Anlässen war es zu ausufernden Flamewars<sup>140</sup> (unsachliche und beleidigende Kommentare) gekommen. In deutschen aber auch englischen MMOGs wird immer wieder von anderssprachigen Personen gefragt, ob es noch andere SpielerInnen mit ihrer Muttersprache gibt. Diese finden sich meist recht schnell und wechseln dann oft in private anderssprachige Channels, da sehr oft eine Sprache für den allgemeinen Chat vorgeschrieben ist. Manchmal jedoch wird in abwertender Weise auf diese Anfragen reagiert und sofort darauf gepocht, die richtige Sprache zu verwenden.

---

<sup>140</sup> Manche SpielerInnen machen sich Flamewars zum Hobby bzw. verhalten sich einfach zum Spaß wie "Trolle" (provokantes Verhalten). Sie werfen provozierende Kommentare in den Chat und freuen sich über jegliche dadurch entstandene Entrüstung. So gesehen in "Allods Online" (Astrum Nival Unreleased (Beta)): "wie lebt sichs mit unserem geld, oosis?" (Feldnotiz 80, 29.11.2009)

Chatlog 8, 02.07.2009, 17.34 Uhr:

[chat] Kay: its not my problem u cant understand english : / i speak spanish too but the rule of the chat is simple: english only

Ein sehr unschönes Beispiel fand sich im MMOG "Regnum Online" (NGD Studios 2007), in dem etwas auf türkisch gefragt wurde und prompt die Antwort kam: "verschwindet, ?&%§§<sup>141</sup> türken, das isn deutscher chat" (Feldnotiz 3, 15.01.2009). Da die türkisch sprechenden SpielerInnen auch der deutschen Sprache mächtig waren, kam es schnell zu einem hitzigen Wortgefecht, das darin mündete, das Screenshots des Chats an die GMs geschickt wurden, um Sanktionen zu erwirken.

### 3.3.16 EULA/TOU, Regeln by Blizzard

Bevor man ein MMOG in Augenschein nehmen kann, muss man einer Reihe von Regeln zustimmen und sich zu deren Einhaltung verpflichten. Ohne Zustimmung zu dieser meist seitenlangen Liste<sup>142</sup> wird die Installation abgebrochen und es ist einem nicht möglich in das Spiel zu gelangen. Das sogenannte EULA (End User License Agreement) und die TOU (Terms of Use, früher auch TOS – Terms of Service) stellen zusätzliche Regeln dar, die aus der Sicht von Blizzard u.a. folgende Funktion erfüllen sollen: "The bottom line is that we want World of Warcraft to be a fun and safe environment for all players'. (Blizzard, 2008c) Communication and interaction between players is governed by the terms of use agreement as well as game policies." (Öqvist 2010: 12) Blizzard möchte also sicherstellen, dass die Spielatmosphäre für möglichst viele SpielerInnen ansprechend gestaltet ist, und dies auch bleibt. So gibt es beispielsweise Regeln für die Kommunikation und Interaktion untereinander (siehe den Punkt "Regeln für das 'Chatten' und die Interaktion mit anderen Benutzern oder Mitarbeitern von Blizzard Entertainment" auf [http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow\\_tou.html](http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow_tou.html), Zugriff 14.04.2011), deren Nichteinhaltung zu kurzzeitigen oder dauerhaften Accountsperrern führen können.

"The terms of use as well as the end user licence agreement specifies the responsibilities of the player. Yet, it also explicitly states that the player does not have any rights." (Öqvist 2010: 15) Das ist eine interessante Tatsache, die in anderen Bereichen wohl selten zu finden sein wird, wo KundInnen Geld für eine Leistung bezahlen. Als Beispiel dafür nennt Grimes: "A key example of

---

<sup>141</sup> In vielen MMOGs machen Sprachfilter bestimmte Wörter aus einer Liste automatisch unkenntlich.

<sup>142</sup> Den Umstand, dass diese Regeln meist sehr lang sind und daher wohl von wenigen sorgsam durchgelesen werden, da man ohnehin keinen Einspruch zu einzelnen Punkten erheben kann, wurde auch humoristisch in einer Folge von "The Simpsons" aufgegriffen. Marge meldet sich zu einem Onlinespiel an und als sie zu lang braucht um die verbindlichen Regeln durchzulesen, drängt sie der Avatar dazu einfach auf "Agree" zu klicken. (The Simpsons, Season 18, Episode 17 "Marge Gamer", Minute 3.30-3.45)

this is the sweeping intellectual property terms included in the EULA, which claim exclusive ownership rights over anything that players say or do while inside the game environment." (Grimes, Feenberg 2009: 114) Aber dieses Verhalten ist nicht nur Blizzard zu eigen, solche Bestimmungen zu erlassen ist eine übliche Praxis im MMOG-Sektor. "As is common practice among commercial MMOG operators, Blizzard requires WoW players to agree to an enduser license agreement (EULA) and terms of use (TOU) contract before entering into the game. Player activities and in-game communications are then monitored, both by the game's automated systems and by Blizzard employees, to ensure continued compliance." (Grimes, Feenberg 2009: 114)

Diese Form der Überwachung wirft allerdings Datenschutzprobleme<sup>143</sup> auf, da in den meisten Fällen seitens Blizzard mit dem Account ein realer Name inklusive Kreditkartendaten oder Bankverbindungen verbunden werden kann. Das ganze wird dann noch problematischer, wenn Blizzard Vorhaben umsetzen möchte, wie jenes, in Foren die realen Namen der postenden Personen aufscheinen zu lassen und diese Daten dann auch noch mit Facebook-Accounts zu verknüpfen. Von dieser Idee wurde wegen des vehementen Aufschreis (siehe dazu beispielhaft die Antwort von Bonny Nardi: [http://umichpress.typepad.com/university\\_of\\_michigan\\_pr/2010/07/bonnie-nardi-is-author-of-my-life-as-a-night-elf-priest-a-new-book-on-the-culture-and-gameplay-in-the-international-bestsell.html](http://umichpress.typepad.com/university_of_michigan_pr/2010/07/bonnie-nardi-is-author-of-my-life-as-a-night-elf-priest-a-new-book-on-the-culture-and-gameplay-in-the-international-bestsell.html), Zugriff 14.04.2011) der SpielerInnenschaft wieder abgelassen, Bedenken erzeugt so ein Vorhaben dennoch.

Blizzard zeichnet alles auf, was in dem Spiel passiert, inklusive sämtlicher Chats. Schon früh wurde in den Computer Game Studies beklagt, dass man an diese Daten leider nicht herankommt, da die Firmen kein Interesse daran hätten, diese Daten mit WissenschaftlerInnen zu teilen. Grimes ist der Meinung, sie wollen diese Daten lieber selbst benutzen. "Game designers use intricate tracking and data-mining systems to discover new patterns in behavior and player preferences, which can then be used to ameliorate or expand the game design (through patches or expansion sets)." (Grimes, Feenberg 2009: 115) Eine große Ausnahmen bildet hier Sony Entertainment, die einem ForscherInnenteam 60 TB (!) Daten zu Verfügung gestellt haben (<http://arstechnica.com/science/news/2009/02/aaas-60tb-of-behavioral-data-the-everquest-2-server-logs.ars>, Zugriff 14.04.2011). So eine Datenmenge ist natürlich nur im Team zu bewältigen und kann bestimmt interessante Einsichten über gewisse Aspekte von MMOGs liefern. Dmitri Williams ist einer dieser ForscherInnen und er erzählt im oben zitierten Bericht, wie die Konversation mit Sony abgelaufen ist, als er nach Datenmaterial fragte:

---

<sup>143</sup> Auch ein Artikel in der Tageszeitung "Der Standard" hat sich mit der Thematik auseinander gesetzt: "Online-Rollenspiele als Datenkraken" vom 19. Juli 2010.

"What do you collect?"

"Well, everything—what do you want?"

"Can we have it all?"

"Sure."

Es wird wohl noch eine Weile dauern, bis dieses Material gänzlich bearbeitet worden ist, eine erste daraus entstandene Publikation ist "As real as real" (Castronova et al. 2009).

Um es nocheinmal zusammenzufassen: ohne TOU und EULA zuzustimmen, kann man das Spiel nicht spielen. Es ist nicht möglich nur Teilen davon zustimmen und man muss seine Rechte abtreten, ob einem das gefällt oder nicht. Nicht einmal der geliebte Charakter gehört den SpielerInnen selbst. Aber man könnte das lediglich als eine verschärfte Version zur Software selbst sehen: "Ein Computerprogramm wird zudem von allen Benutzern anerkannt. Im Gegensatz zum Spiel geschieht dies nicht freiwillig. Um mit einem Programm zu arbeiten, muss es von einem Benutzer 'anerkannt' werden. Ihm bleibt nichts anderes übrig." (Neitzel 2010: 116)

### 3.3.17 Regelbrüche: Account sharing, Accountverkauf, Bots

In den vorhin genannten EULA und TOU wird eindeutig verboten den Account zu teilen (Sharing), ihn zu verkaufen, Powerlevelingfirmen zu beauftragen, Bots<sup>144</sup> zu benutzen usw. "However, it is not unusual (as we saw in some of the earlier logs) to see players sharing accounts. In any given guild there are a handful of people who have particularly high-level characters that are especially beneficial (clerics being the most notable). It is common for several guild members to have access to these prime accounts." (Jakobsson, Taylor 2003: 87) Auch in den von mir geführten Interviews wurde freimütig davon erzählt diese Regeln nicht eingehalten zu haben. Das scheint trotz großer Bemühungen der Spielefirmen von vielen SpielerInnen missachtet zu werden. Aber nicht nur Blizzard hat dieses Problem: "Despite efforts from *Sony Online Entertainment*, the publisher of *Everquest*, the trading of *Everquest* accounts and items for real money is widely spread practice on the net known as *ebaying*." (Jakobsson 2006: 116, Hervorhebung im Original) Jakobsson sieht diese Regelbrüche noch unter einem anderen Aspekt: "But it is also a good example of how the participants in a virtual world take the existing design and takes it in directions that go beyond the intentions of the designers." (Jakobsson 2006: 116) Es ist offenbar eine gängige Praxis mit bestimmten FreundInnen oder Gildenmitgliedern Accounts zu teilen, oder sich sogar bei einem Goldseller erstandenes Gold zu bestimmten Anlässen zu schenken.

---

<sup>144</sup> Kurz für Robot, ein Programm dass bestimmte Abläufe für einen Avatar automatisch steuert, ohne dass ein/e SpielerIn anwesend sein muss.



Allerdings muss betont werden, dass diese Regelbrüche nicht nur von Blizzard, sondern auch von vielen SpielerInnen nicht gebilligt werden. Diese betrachten solche Verhaltensweisen als cheaten, sich einen unlauteren Vorteil zu verschaffen und versuchen dagegen anzugehen. So ist für viele "spotting the bots (...) a game in itself." (Mortensen 2008: 217) Sie werden gezielt gejagt und gecampt. "Magnetic Resonance Imaging (MRI)-based research shows that players react far differently to other characters when they think they are controlled by the computer rather than another real person (Reeves, 2007)." (Williams et al. 2009: 821-822) Das merkt man an der Entrüstung, wenn SpielerInnen erkennen, dass ein Avatar ein Bot ist. Die Leute lassen sich nicht gerne täuschen, finden Bots störend und sehen es nicht ein, sich von diesen bestimmte Mobs wegfarmen zu lassen. Eine Zeit lang nahmen aber auch die Angebote von Goldsellern überhand, die einem ständig in-game Post schickten oder in Gebieten wie Städten alle anflüsterten um Geschäfte zu machen. Das wurde von vielen als sehr störend empfunden und ist mittlerweile für fast alle MMOGs ein Problem geworden. Ein Interviewpartner ("Markus") hat, nachdem er eine Zeit lang sehr häufig von Goldsellern angeflüstert worden ist, sich so geholfen: "Ich hab so ein Makro geschrieben, wie 'thanks for your offers I will report it to a GM, and fuck chinafarmers' so auf die Art."

Beobachten SpielerInnen Regelbrüche, stellt es sie vor das Problem, wie mit diesen Verhaltensweisen umgegangen werden soll. Genau wie offline können sie sich entscheiden das Verhalten zu melden (GM/Spielefirma oder im Chat darauf aufmerksam zu machen), es zu ignorieren, es selbst in die Hand zu nehmen (Bot spotting) oder mit der betreffenden Person in Kommunikation zu treten. Die angezeigte Handlungsweise hängt vom Fall der Regelübertretung, den Sanktionsmöglichkeiten sowie der persönlichen Einstellung zum jeweiligen Regelbruch ab.

### ***3.3.17.1 Zusammenfassung: Eigenheiten der Interaktionen im Rahmen MMOG***

Neben den Rollen ist vor allem das Spieldesign maßgeblich für die Interaktionen im Spiel. Durch die Komplexität von MMOGs kommt es zu unitendierten Effekten, die von den EntwicklerInnen nicht beabsichtigt wurden. Erst die SpielerInnen machen das Spiel zu dem, was es dann schlussendlich ist. Die Community beschränkt sich allerdings nicht nur auf die Gameworld selbst, sondern bereichert das Phänomen WoW durch unzählige Webseiten außerhalb des Spiels.

Das Spieldesign stellt den strukturellen Rahmen für die Interaktionen dar. Dieser Rahmen gibt Möglichkeiten vor, lässt aber genügend Freiraum für kreative Ausgestaltung und Überraschungen.

Regeln in MMOGs werden nicht nur vom Spieldesign festgelegt, sondern auch von den SpielerInnen selbst verhandelt, verändert und ausgebaut. Neben den Regeln ersinnen SpielerInnen

Normen und Konventionen, die ebenfalls sehr strikt eingefordert und sanktioniert werden. Viele dieser Konventionen beruhen auf pragamtischen Herangehensweisen um Koordinationsprobleme in MMOGs zu lösen.

Interaktionen sind ein zentraler Teil des Spieldesigns, werden forciert und im User Interface unterstützt. SpielerInnen suchen die Interaktionen auch von sich aus.

Servertypen beeinflussen das Auftreten gewisser Interaktionsformen bzw. ermöglichen bestimmte oder schließen diese aus.

Addons bieten SpielerInnen die Möglichkeit das Userinterface anzupassen oder sogar durch eigenen Code zu verändern. Zudem ist das Spiel laufenden Veränderungen durch Patches und neue Versionen unterlegen.

Gruppenbildung ist ebenfalls im Spieldesign angelegt und notwendig, um gewisse Inhalte im Spiel erleben zu können. Gilden sind eine besondere Form von längerfristigen Gruppen, die ganz unterschiedlich geführt sein können.

Es ist für alle SpielerInnen von Interesse einen guten Ruf zu erlangen und zu behalten, da ein schlechter Ruf den Zugang zu Gruppen und Ressourcen erschwert oder verunmöglicht.

Neben Konventionen entwickelt sich in MMOGs auch eine eigene Sprache, die für AußenseiterInnen kaum verständlich ist.

Bestimmte Spielsituationen sind mit besonderem Bedacht geregelt, dazu zählt vor allem alles rund um PvP und Verhalten, das zu griefing zählt.

Spieldesign selbst ist auch vielfacher Kritik unterworfen, vor allem da es vielfach unterschwellige oder subtile Diskriminierungen bestimmter Personengruppen beinhaltet.

## **3.4 Themen-, Situationsgebundene Interaktionsanlässe / Anlassbezogene Interaktionen**

Die dritte Kategorie, nach der Interaktionen in MMOGs organisiert sind, nenne ich themen- oder situationsgebundene Interaktionsanlässe. Damit ist gemeint, dass situationsbedingte Interaktionen anhand der unterschiedlichen Spielinhalte von WoW unterschieden werden können. Ein Raid erfordert beispielsweise eine gänzlich andere Art von Interaktion, als eine PvP-Situation. So müssen in einem Raid bis zu 25 (früher sogar 40) SpielerInnen ausgewählt und koordiniert werden, damit die oftmals diffizilen Aufgaben in einer Instanz gelöst werden können. Es ist für erfolgreiche Raids sehr wichtig, dass die SpielerInnen kooperieren und ihre zugewiesenen Aufgaben erledigen. Das Gruppenzusammengehörigkeitsgefühl ist hier recht stark ausgeprägt (es

handelt sich hier oft um Stammgruppen, die zum Großteil aus denselben Personen bestehen) und die Gelegenheiten für Konflikte sind vielfältig. Bei einem PvP-Zusammentreffen mehrerer SpielerInnen sieht die Form der Interaktion ganz anders aus. Zuerst wird taktiert, die Erfolgchancen bei einem Kampf werden abgewogen und es wird eventuell versucht mit der/dem KontrahentIn Kontakt aufzunehmen (in WoW ist es nicht möglich Fraktionsübergreifend miteinander per Textchat zu kommunizieren, hier behilft man sich mittels den vorher schon genannten Emotes, die den Avatar Gesten und Sprachmakros ausführen lassen). Sollte der Angriff überraschend beispielsweise aus dem Hinterhalt erfolgen, fallen diese Dinge natürlich weg. Ist der Kampf beendet, sind verschiedene Umgangsweisen beobachtbar und es gibt SpielerInnen die nach Siegesposen auf dem Körper des getöteten Feindes nur darauf warten, diesen erneut zu erwischen. Neben diesen beiden Beispielen gibt es aber auch noch andere anlassbezogene Interaktionen, deren hauptsächlicher Zweck nicht im Darstellen der Rolle oder im Aushandeln von Regeln und Konventionen besteht, auch wenn es Anteile an diesen Dingen gibt. Diese Art von Interaktionen soll nun beschrieben werden.

### 3.4.1 Humor

Humor ist ein allgegenwärtiges und zentrales Thema in MMOGs. Das Spieldesign hält lustige Überraschungen bereit und erfreut aufmerksame SpielerInnen mit popkulturellen Zitaten. Füttert man den vermissten Hund Kyle in Mulgore, heult dieser vor Freude und führt anschließend ein Tänzchen auf. Im Schlingendorntal kann man sich von Scooty nach Gnomeregan teleportieren lassen oder in Shattrath bei Haris Pilton mit dem Namenszusatz "Prominente" einkaufen (weitere Beispiele für Zitate finden sich z.B. Krzywinska 2006: 387).

Aber auch die SpielerInnen verbreiten eine humorvolle Atmosphäre und amüsieren sich bei jeder Gelegenheit. "MMOs are playful... Players cracked jokes in the middle of epic battles, performed silly avatar-based gestures such as handstands, dances, and belly laughs, and mocked each other's (and their own) appearance on a regular basis." (Steinkuehler, Williams 2006). Gerade mit Emotes kann man oftmals Heiterkeit bei MitspielerInnen erzeugen, die durch Situationskomik punkten. Versierte SpielerInnen schreiben Makros um andere zu unterhalten und verbinden dies eventuell mit Rollenspiel. Andere haben immer einen witzigen Kommentar parat und tun sich dadurch im Chat hervor. Über Humor kann man natürlich geteilter Meinung sein. So ist der WoW Chat für die vielen Chuck Norris Witze<sup>145</sup> berühmt/berüchtigt geworden, die für viele keinerlei Unterhaltungswert besitzen.

---

<sup>145</sup> Ein Sammlung findet sich z.B. hier: <http://www.chucknorrisfacts.com/>, Zugriff 14.04.2011.

Chatlog 24, 08.07.2009, 15.25 Uhr:

[chat] Sworder: Chuck Norris' email is [yahoo@chucknorris.com](mailto:yahoo@chucknorris.com)  
[chat] Sworder: chuck norris can delete the recycling bin

SpielerInnen lassen sich auch verschiedene Aktivitäten einfallen um Spaß zu haben. Ein Beispiel wäre das 'Gravity Chicken', das DruidInnen und ihre Flugform als Ausgangspunkt hat. Diese sollen so hoch wie möglich hinauf fliegen, dann aus der Flugform gehen um dann wie ein Stein zu Boden zu fallen. Wer zuerst wieder in die Flugform wechselt bevor sie/er auf den Boden knallt, hat verloren. Übrigens gibt es extra Punkte "for talking non-Druids into playing" ([http://www.wowwiki.com/Flight\\_Form](http://www.wowwiki.com/Flight_Form), Zugriff 14.04.2011)<sup>146</sup>, was deren sicheren Tod bedeutet (es gibt wenige Ausnahmen).

Wie man schnell sieht, erschließt sich der Witz oft erst nach ausreichender Kenntnis der Spielkultur, es handelt sich oft um 'Insiderwitze' oder Situationskomik. So werden besonders lustige Kommentare oft mit einem "kek" gewürdigt. Das sind die Buchstaben, die erscheinen, wenn ein Avatar der anderen Fraktion "lol" eingibt und damit das Lachen-Emote ausführt. Für nicht WoW-Spielende und Außenstehende ist das völlig unverständlich. Besondere Insiderwitze oder Runninggags können auch innerhalb einer Servercommunity entstehen. Einmal hat sich jemand im Chat mit seinem Namen vorgestellt: "hi, im zord". Das ergab große Heiterkeitsstürme, da ohnehin vor jedem Chateintrag der Name des Charakters steht. Seither gab es in regelmäßigen Abständen seitenlange Serien von "hi, im *name*", um an diese Aussage zu erinnern.

Natürlich ist bei der gegenseitigen Unterhaltung Kreativität gefragt. Ich konnte beobachten, dass ganze Unterhaltungen geführt wurden, bei der jeweils ein Erfolg aus WoW gelinkt wurde. Manche dieser Sätze antworten auf die vorherigen, andere erzählen lediglich was die SpielerInnen gerade tun oder mögen. Das kann z.B. so aussehen (die Einträge in eckiger Klammer stellen einen Link zu dem Erfolg dar):

Feldnotiz 64, 30.08.2009:

[chat] Wildmaus: leute wir wärs jetzt mit einer [ESSENSSCHLACHT!]  
[chat] Koenner: nur wenn du [1.000 Fische] hast  
[chat] Koenner: oder noch besser [50 Kochpreise] xD  
[chat] Lalila: lasst das mampfen erringt lieber [Ein ehrenhafter Sieg]  
[chat] Wildmaus: nein das ist doch [Nichts als Arbeit]

---

<sup>146</sup> Der Eintrag auf wowwiki wurde entfernt, er war ursprünglich unter "Tips and Tactics" gelistet und lautete: "Gravity Chicken': two Druids fly up as high as possible, shift out, and the first to shift back loses. Extra points for talking non-Druids into playing."

Was man auch oft sieht sind Antworten, die lediglich Gelächter auslösen sollen:

Chatlog 191, 27.10.2009, 17.58 Uhr:

[chat] Exdrache: wieso will der drache das essen nicht? (das ist eine Aufgabe in einer Quest)  
[chat] Syphon: vielleicht ist er vegetarier?

Chatlog 170, 28.09.2009, 19.12 Uhr:

[chat] Arial: kann mir wer sagen wo ich kochen über 150 lernen kann (Skill von 150)  
[chat] Gazer: jamie oliver?

Chatlog 42, 18.07.2009, 16.08 Uhr:

[guild] Comix: Welcome to *Gildennname*. Please keep in mind all items taken from the minibar will be charged to your account. Check out time is 11AM. Enjoy your stay, and thank you for choosing *Gildennname*.

Chatlog 8, 02.07.2009, 17.34 Uhr:

[chat] Ramble: According to a survey made by Jonas, 99% of people who play WoW, play WOW

Oder die Generierung einprägsamer Schlachtrufe, was vor allem in BGs sehr lustig sein kann:

Chatlog 13, 03.07.2009, 17.58 Uhr:

[chat] Karmen: Fer cookies and glory

Sehr beliebt sind auch Zitate aus oder Anspielungen auf Filme oder Fernsehserien:

Chatlog 16, 05.07.2009, 13.08 Uhr:

[trading] Chaos: patience young one xD (Star Wars)

Chatlog 43, 19.07.2009, 13.52 Uhr:

[chat] Dammas: RAGE IS OVER NINE THOUSAAAAAAAAAAAAAAAAAND (Dragon Ball Z)

### **3.4.2 Unterstützung, Kooperation, Hilfe**

*"In other words, asking other players for help was the only way to get many things done in a timely manner in Norrath. (Yee 2009)*

Viele SpielerInnen empfinden es als sehr angenehmes Gefühl, wenn sie anderen im Spiel helfen

können<sup>147</sup>, manche erfüllt dies auch mit einem gewissen Empfinden von Macht. Es gibt sehr viele Gelegenheiten in MMOGs einander zu helfen und damit ist an dieser Stelle spontane Hilfe gemeint, um die entweder angefragt wird, oder die man von sich aus leistet.

MMOGs sind wie andere RPGs gute Beispiele für eine Art von Spiel das "requires players to cooperate with each other against an environment." (Fine 2002: 233) Im PvP-Content beweist man sich nicht nur gegen die Umgebung sondern zusätzlich auch gegen andere SpielerInnen. "Players are joined together in a common goal – that of enjoying the fantasy and this overrides other considerations." (Fine 2002: 233). Daher ist es nicht ungewöhnlich, dass man sich mit Fremden zusammentut, weil man ja davon ausgehen kann, dass die auch das Spiel spielen wollen und in der selben Situation sind wie man selbst. Deswegen hilft man sich auch (sehr oft) unaufgefordert. Das ist gerade für SozialwissenschaftlerInnen sehr interessant: "These fantasy games, then, provide a natural laboratory in which forces of competition and cooperation can be examined. As a result of the emphasis placed on cooperation, fantasy gaming provides an opportunity for the development of collective sociability." (Fine 2002: 233) Das trifft auch auf MMOGs zu. Fine schreibt weiter: "This sentiment is necessary for the party to succeed in the fantasy environment, and provides the legitimation for various leadership structures to emerge. These leadership structures are found in any 'team' game, but because of the explicit need for party organization in fantasy gaming they may be more obvious here." (Fine 2002: 233) Auch Fine ist der Ansicht, dass es gewisse Parallelen zu Teamsportarten gibt. "The group must come to terms with a division of labor – what is efficient in terms of the task at hand and simultaneously what allows each individual to feel that he has a significant role." (Fine 2002: 233) Neben der Teamsportmetapher ist eine andere Möglichkeit, die Kooperations- und Handlungsprobleme in MMOGs zu betrachten, das schon vorher erwähnte Konzept des sozialen Kapitals. "The concept of social capital offers researchers the missing link to explaining how people can overcome collective action problems." (Best, Krueger 2006: 395) Hier schließt sich der Kreis zu der ausführlich diskutierten Wichtigkeit von Reputation in MMOGs, die gewisse Kooperationsprobleme basierend auf Vertrauen vermindern helfen.

Viele Charaktere haben die Fähigkeit, andere mit Stärkungszauber (Buffs<sup>148</sup>) zu unterstützen. Buffs werden meist großzügig verteilt – außer man fühlt sich von ständigen "buff plz" bereits genervt und es gilt als höflich, entweder zurück zu buffen, oder sich zu bedanken, wenn man einen Buff erhalten hat.

---

<sup>147</sup> Ein Interviewee von Yee sagte: "I get a lot of satisfaction from performing random acts of altruism." (Yee 2009)

<sup>148</sup> Einen ähnlichen Fall stellen Transportdienste nach Dalaran dar, die MagierInnen und HexenmeisterInnen anbieten können. Von SpielerInnen mit niedrigem Level oft heiß begehrt, da anders unerreichbar, lassen die TransporteurInnen sich diese Art von Hilfe oftmals teuer bezahlen.

Feldnotiz 47, 12.06.2009:

Sind in Menethil um mit dem Schiff überzusetzen. Gildenkollege meint, er könne die ewigen 'buffs plz' schon nicht mehr hören, da kommt er ja zu nichts anderem mehr.

Vor allem dann, wenn sich die/der andere die Mühe gemacht hat vom Mount zu steigen<sup>149</sup>, um den Buff zu sprechen. Manchmal sieht man gar nicht, wer einen gerade gebufft hat, da man gerade auf etwas anderes konzentriert oder einfach unaufmerksam war. Ich konnte beobachten, dass sich SpielerInnen die Mühe machten, im Kampflog nachzusehen wer das war, um sich dann per Whisper zu bedanken. Andere habe dies einfach im allgemeinen Chat getan: "danke an den druiden der mich gerade gebufft hat xD" (Emoticon xD bedeutet lachendes Gesicht, Chatlog 101, 21.08.2009). Mein Interviewpartner ("Markus") erzählt ebenfalls über das Buffen bzw. Heilen:

"wenn ich seh da haut grad ein Magier auf einen Mob, dann denk ich mir gut, der ist Level, der ist niedriger als ich, der Mob ist schon bei ihm, hau ich halt einen Heal rauf, (...), jetzt geh ich, hau ich halt einen Heal, einen Buff rauf, grundsätzlich, wenn ich normal, wenn ich nicht geistesabwesend bin, buff ich jeden der was vorbeigeht mit meinem MDW, dafür ist der Druide da, ich krieg auch meistens einen Buff zurück." (MDW ist die Abkürzung für den Buff "Mal der Wildnis".)

Charaktere mit Heilfähigkeiten kommen öfter in die Gelegenheit, anderen schnell beizustehen. Natürlich kann man anderen in brenzligen Situationen auch mit Kampfeskraft beistehen, dies ist allerdings nicht immer erwünscht. Das hat den Grund, dass dies leicht als versuchter 'Mobklau' missverstanden werden kann, bzw. sich viele oft in ihrer Ehre gekränkt fühlen und dann meinen, sie hätten das ohnehin alleine geschafft. Dass eine Kränkung durch Heilen erlebt wird, wäre mir noch nie untergekommen. "[T]here are numerous examples of emergent norms around the issue of combat help and assistance that reflect the ways communities creatively negotiate social action." (Taylor 2009a: 33) Ein Beispiel für ein solches 'sanftes' Eingreifen in einer plötzlich gefährlich gewordenen Situation findet sich in einem Beobachtungsprotokoll 12, 03.05.2009:

Komme im STV bei einer Magierin vorbei, die gerade einen Raptor killt und schon ziemlich zugerichtet ist. Ein zweiter Raptor steht hinter und macht Schaden. Steige ab und heile sie. Sie besiegt die beiden Raptoren.

[chat] Mage: Mage umarmt Euch.

[chat] Ich: Ihr lächelt Mage an.

Sie öffnet ein Handelsfenster und bietet mir darin Herbeigezaubertes Wasser an. Ich klicke auf "Handel abschließen".

[chat] Ich: Ihr dankt Mage.

[chat] Mage: ^\_^ (lachendes Gesicht)

Ich steige aufs Mount und reite weiter.

---

<sup>149</sup> Korrekter Weise müsste es lauten, die Mühe gemacht wieder aufzusteigen, da man automatisch vom Mount absteigt wenn man einen Buff oder anderen Zauber benutzt.

Zur Erklärung: STV ist die gängige Abkürzung für das Stranglethorn Vale (Schlingendorntal), die Situation stellte sich mir so dar, dass der zweite Raptor wohl gerade aufgetaucht (gespawnt) sein dürfte. Das STV ist auf PvP-Servern eine sehr gefährliche Gegend<sup>150</sup>, wo man mit besonderer Aufmerksamkeit durchreitet, weil man sprichwörtlich hinter jedem Strauch FeindInnen vermutet, daher ist mir die Sache wohl aufgefallen. Interessant ist auch, dass im Chat hier nicht gesprochen wurde, sondern alles über Emotes kommuniziert wurde (die dann eine entsprechende Meldung in den Chat schreiben) und auch der Handel nicht abgesprochen wird. Dies kann möglicher Weise auf eine fremdsprachige Person hindeuten. Heilen verbraucht Mana, das durch Trinken schneller wieder aufgeladen werden kann, daher ist das Geschenk der Magierin sehr passend.

Hilfe wird in den unterschiedlichsten Situationen auch angefordert, sei es um Unterstützung im PvP zu erhalten,

Chatlog 29, 12.07.2009, 12.31 Uhr:

[Gilde] Aurana: hat jemand kurz zeit?

[Gilde] Aurana: so ein druide campt mich =.= (Emoticon bedeutet ein genervtes Gesicht)

beim Besiegen eine/s schwierigen ElitegegnerIn oder allerlei anderen Dingen. In Gilden ist es oft Usus, dass hochlevelige Charaktere zwischendurch mal nachfragen, ob jemand Hilfe benötigt, um diese dann auch zu gewähren. Dies ist dann auch die Gelegenheit, wo sich die Highlevels von den 'Lowbies' bestaunen lassen können und ihre neuen Errungenschaften wie außergewöhnliche Mounts etc. vorführen können.

Feldnotiz 12, 07.03.2009:

Ich warte auf meinen Questpartner vor dem Gasthaus in Thrallmar, der noch Sachen verkauft. Runekeeper (lvl 80) taucht über uns auf einem fliegenden Teppich auf. Mein Partner spricht ihn wegen des coolen Mounts an, Runekeeper fühlt sich sichtlich erfreut. Da mein Partner auch Schneider ist, aber das Rezept noch nicht kann, verspricht ihm Runekeeper einen Teppich zu schicken, nachdem er schnell paar Guildies geholfen hat, was er dann auch tatsächlich tut. Wir überlegen dann, ob er sich nun ein Trinkgeld erwartet, zumindest für die Mats?

"Whether for altruistic reasons or to demonstrate power, players typically help out each other as much as possible in these kinds of situations." (Taylor 2009a: 33) Die Hilfe in Gilden erschöpft sich nicht mit Taten, sondern auch mit dem zur Verfügung stellen von begehrten Gegenständen wie Taschen, Ausrüstung oder Gegenständen die mit bestimmten Berufen hergestellt werden können. Es gibt Gilden, die für solche Transaktionen innerhalb der Gilde ein striktes Verrechnungsverbot

---

<sup>150</sup> Das STV ist vor allem ein Gankerparadies, dazu gibt es richtige Verabredungen: [Guild] Tenton: anyone up for an STV ganksquad? (Chatlog 16, 05.07.2009, 13.08 Uhr)



haben (Datenmaterial von außerhalb: Gildenhomepage vom 17.07.2009, Post auf Bewerbung "Regeln sind wie folgt"). Das bedeutet, in der Gilde sind alles Geschenke, Geld verdient wird an anderen Leuten.

Das Bitten um und Gewähren von Hilfe ist ein zentrales Thema in MMOGs, das in das Spiel durch das Design eingebaut ist. "Dependence on other players encourages relationship formation in two ways. In a simplistic way, it increases the number of possible interactions that can occur among players. But more importantly, it increases the number of ways that players can help and offer assistance to each other. Some may argue that economic transactions - selling player-crafted equipment to another player - are also social interactions, but altruistic interactions are different from economic transactions in terms of their emotional salience." (Yee 2009) Wer um Hilfe bittet, wird sie auch meist erhalten. Ist die Bitte jedoch mehr eine Forderung, bzw. wird diese innerhalb der nächsten zwei Sekunden erwartet, ist es wahrscheinlich, dass keine Hilfe naht und dieses Verhalten kritisiert wird.

Chatlog 15, 04.07.2009, 19.12 Uhr:

[chat] Mara: ich hab 4 kinder mit mehr geduld als du >.> (Emoticon stellt verärgertes Gesicht dar)

Für Hilfestellung im Spiel sind natürlich auch die Gamemaster von Blizzard da, die per Ticketsystem erreicht werden können und nach unterschiedlichen Zeiträumen zur Hilfe eilen. Da WoW mittlerweile sehr bugfrei ist, beziehen sich diese Fragen eher auf das Dinge, auf die man vielleicht auch selber hätte kommen können, wie dieser Interviewabschnitt von "Walter" zeigt:

"Wennst mit einem Gamemaster redest über deinen Charakter, der weiß ganz genau, was du gemacht hast. Und ich hab den Questmaster angeschrieben, ich bring die Quest nicht zusammen, was ich machen kann, und da hab ich ihm halt erst erklärt, was hast schon alles gemacht, und ja das und das, und ich hab die Quest auch schon abgebrochen und neu geholt, und er sagt, ja, er muss sich das anschauen, und dann schreibt er kurz zurück, naja, er würde mir empfehlen auf die Bank zu gehen, da könnte sein dass ich das finde was ich suche. Da hab ich das gleiche, das gleiche Symbol, da gibts für Schattenhaut und noch irgendwas gibts ein gleiches grünes Schild, und das ist auf der Bank gelegen, was ich für die Quest braucht hab, und ich hab irgendwas anderes grünes mit mir herumgeschleppt. (lacht) Bin aber nicht draufgekommen ja. Also die wissen ganz genau, was du du machst, mit deinem Charakter."

Hilfestellung in MMOGs kann sich direkt auf das Spielgeschehen beziehen oder aber auch persönlicher Natur sein. So nützen viele die Gelegenheit mit OnlinefreundInnen über persönliche Probleme zu sprechen und erfahren an dieser Stelle sehr viel Unterstützung in der Form von Ratschlägen und Zuhören (vgl. Yee 2002). Dies kann aber mitunter sehr intim und sogar

unangenehm werden, wenn jemand die Fassung verliert oder extrem private Probleme erzählt<sup>151</sup>. In so einem Fall berichten Steinkuehler und Williams davon, dass "on occasions when personal problems (unless of genuinely grave consequence to one's safety or well-being) are made topics for conversation, the tone is often redirected towards the humorous and lighthearted, thereby transforming a 'troubles telling' episode into something more appropriate to the context. (Steinkuehler, Williams 2006)

Hilfestellung kann aber auch bedeuten, sich gegenseitig zu motivieren und zum Durchhalten anzufeuern, denn es gibt wohl in jedem SpielerInnenleben einmal den Tag, wo man frustriert ist und ans Aufhören denkt. Aber dass WoW eines der besten MMOGs am Markt ist, ist für viele WoW-SpielerInnen naheliegender Weise unbestritten:

Chatlog 6, 01.07.2009, 19.40 Uhr:

[chat] Raudu: any1 know good online mmorpgs besides wow  
[chat] Victor: wow is the best  
[chat] Gnoome: they all suck compared to wow

Nachdem dies geklärt ist, müssen also SpielerInnen aufgebaut und motiviert werden, die gerade in schwierigen Spielsituationen stecken oder nach ewiger Suche nach einem Questgegenstand nahe am Aufgeben sind.

Chatlog 27, 09.07.2009, 18.26 Uhr:

[chat] Alina: du bist schon fast da!  
[chat] Alina: mach weiter du schaffst das!

Chatlog 61, 29.07.2009, 14.34 Uhr:

[guild] Valia: yay lvl 61  
[guild] Sor: gz (congratulation)  
[guild] Caemlinn: grats (congratulation)  
[guild] Anyia: gz.. only 19 more levels to go

Ein besonderer Fall tritt dann ein, wenn man befreundete Personen oder Familienangehörige in das Spiel bringt und diese dann entsprechend einführt. So werden diese Personen nicht nur mit jeglicher Information versorgt, die andere Neulinge nicht so leicht erhalten oder sich erst erarbeiten müssen. Zudem werden auch gleich einmal Gold und Gegenstände wie Taschen verteilt, damit der Start leichter fällt. Hierzu gibt es viele Einträge im Datenmaterial, ein Beispiel aus einer

---

<sup>151</sup> In meinem Datenmaterial finden sich beispielsweise heikle medizinische Probleme oder alles rund um Arbeitslosigkeit.

Feldnotiz:

Feldnotiz 51, 24.06.2009:

Numa erzählt, dass seine Frau jetzt auch zu spielen begonnen hat, endlich! Sternenlicht fragt, ob sie sie in die Gilde einladen soll. Er bejaht, sie ist aber jetzt nicht on. Sie fragt nach Namen/Beruf/Klasse. Ich sage, da kann ich nicht helfen, aber ich habe noch paar 10er Taschen, die ich in die Gildenbank legen kann. Jeru bietet an zu schneiden, wenn sie was braucht.

"Beyond game objects and knowledge, out-of-game relationships give players an instant social network in the game." (Taylor 2009a: 53) Dazu kann noch die Einladung in eine Gilde kommen, oder das Angebot, bei anfänglichen Quests oder Instanzen zu helfen bis zum 'powerleveln', wo der neue Charakter nur mehr neben mitläuft und Gegenständen und XP bekommt, während andere sämtliche Mobs aus dem Weg räumen. "These situations also point to the ways families and friends bring social capital into the game space through preexisting relationships." (Taylor 2009a: 53)

Feldnotiz 66, 13.09.2009:

Ich habe heute Alidar<sup>152</sup> schnell durch Gnomeregan gezogen, aber die Loot war nicht besonders. Machen eventuell morgen noch das Kloster<sup>153</sup>, er braucht dringend Seide und die Preise im AH sind gerade astronomisch.

Wo es Kooperation bedarf, entstehen auch Konflikte. Einige davon wurden schon angesprochen, wie die Nutzung von DKP um Konflikte bei der Itemverteilung von Raids zu vermeiden. Konflikte können auch wegen unterschiedlicher Spielauffassungen, Zielsetzungen (was man im Spiel gerade erreichen möchte), ungleich verteiltes Wissen, konträren Einstellungen, Meinungsverschiedenheiten, unterschiedlichen Erwartungen an die Rolle/Klasse oder einfach auf Grund von Missverständnissen und unterschiedlichen Kommunikationsstilen entstehen. Wie schon vorhin angedeutet, ist die Lösung dieser Konflikte abhängig von der Persönlichkeit der SpielerInnen und wie sie es gewohnt sind, in solchen Situationen umzugehen. Zu offline Situationen kommt hier durch das Medium eine Möglichkeit hinzu, nämlich die Konfliktsituation sofort zu beenden, indem man die entsprechende Person auf die Ignorierliste setzt oder sich einfach ausloggt.

### 3.4.3 Ziele

Interaktionen in MMOGs werden angestrebt, um gewisse Ziele zu erreichen, die man sich gesetzt

---

<sup>152</sup> Dieser Spieler ist mir persönlich bekannt.

<sup>153</sup> Das scharlachrote Kloster, ein Dungeon.

hat oder die durch das Spieldesign gesetzt worden sind. Ein MMOG ist prinzipiell ein Spiel ohne definiertes Ende, man kann ein MMOG nicht 'gewinnen'. Daher hängt es sehr von persönlichen Vorlieben ab, welche Ziele man in MMOGs verfolgt, welche man als zweitrangig erachtet und wonach man vorrangig im Spiel strebt. Während die einen so schnell wie möglich das Levelcap erreichen wollen, ist es für andere bedeutsam die gesamte Welt in Ruhe zu erforschen, jeden Winkel kennenzulernen bevor sie weiterziehen.

Feldnotiz 49, 15.06.2009:

Man diskutiert im Chat wer wie schnell gelevelt hat und was viel Zeit kostet. Alle sind sich einig, dass der Anglerberuf ihnen Zeit gekostet hat. Mieke sagt: "haha, als ich 80 wurde waren alle meine berufe auf 0"

Andere sind ständig auf der Suche nach den ausgefallensten Achievements, die ihnen selten auch Titel oder besondere Mounts einbringen können. Es gibt auch jene, die sich strikt an die Vorgaben im Spiel halten, alle Quests akribisch genau erledigen und erst dann in neue Gebiete wandern, wenn sie im letzten alles erledigt haben. Die Bandbreite an Möglichkeiten ist sehr groß, Ziele so unterschiedlich wie Spielmotivationen und persönliche Vorlieben. In diesem Zusammenhang sollen die Ziele hinsichtlich dessen betrachtet werden, wo sie zu Interaktionen führen oder diese erfordern.

PvP ist eine Form der Interaktion, das verfolgte Ziel im nächsten Beispiel ist bessere Ausrüstung:

Chatlog 78, 07.08.2009, 13.00 Uhr:

[guild] Timm: I wanna get 2k more honor for another s2, as im getting more heal bonus which makes me happy (2k = 2000 Ehrenpunkte, s2 = Season 2 Gear – spezielle PvP-Ausrüstung)

Ein Beispiel für die Suche nach Hilfe für einen Erfolg eines World Events rund um Halloween "Bringt mir den Kopf von... Oh, wartet mal":

Feldnotiz 74, 02.11.2009:

Hermenaut fragt im Chat sicher 10mal ob ihm jemand hilft den kopflosen Reiter zu töten. Ein 80er fragt wozu er den braucht, er sei erst lvl 31. Hermenaut meint, er möchte für den Erfolg nicht bis nächstes Jahr warten und er hätte so gern den Besen. (Der Reiter kann einen Besen als Mount dropfen.)

Chen beschreibt, wie sich die Ziele der Raidgruppe mit der Zeit veränderten und nicht mehr lediglich dem Spielziel der erfolgreich durchspielten Instanz dienten: "These goals were of maintaining friendships and having fun—socially constructed goals—over the more traditional

purpose of receiving loot to improve or progress—game mechanics goals." (Chen 2009: 69)

Zielsetzungen sind auch mit den Spielregeln verbunden, die schon weiter vorne diskutiert wurden. Genauso wie SpielerInnen Regeln nach ihrem Geschmack anpassen, so geschieht dies auch mit den Zielen die sie verfolgen. Diese sind oft nicht jene, die SpieldesignerInnen im Auge hatten. "We get players who define their own rules or challenge the rules as given by Blizzard (...) and players who define their own goals." (Corneliussen, Rettberg 2008: 9)

Hinsichtlich der Ziele verweist Rettberg im schon vorhin zitierten Buchbeitrag wieder auf den Arbeitscharakter, den Quests in WoW aufweisen. "While these quests comprise the main mode of play during the earlier parts of the game, they are also clearly a kind of work." (Rettberg 2008a: 25) Nicht nur Quests oder die gefühlte Verpflichtung online zu gehen um der Gilde zu helfen haben oft die Qualität von zu erledigender Arbeit, viel deutlicher wird dies beim gezielten Farmen von bestimmten Gegenständen. Aber diese Form der Arbeit wird in WoW belohnt: "The *World of Warcraft* is a world in which work is valued as an end in its own right. It is also a world in which slacking will bear little fruit." (Rettberg 2008a: 26, Hervorhebung im Original)

Chatlog 134, 06.09.2009:

[chat] Warubar: hat jemand tipps wie ich schnell zu gold komme? brauche das schnelle flugmount (der Skill für "Gekonntes Reiten" kostete zu dem Zeitpunkt 5000 Gold)

Das Thema Geld und Arbeit leitet zum Themenkomplex des Schnorrens oder Trittbrettfahrens in MMOGs über. Durch den Eindruck sich Dinge im Spiel erarbeiten zu müssen, ist die häufig ablehnende Haltung gegenüber solchen Verhaltens nachvollziehbar. Allerdings ist es gerade am Spielanfang wirklich verständlich, dass man einen gewissen Druck verspürt andere um Gold zu fragen, da man es sich oft nicht einmal leisten kann, das Erlernen der neuen Zaubersprüche bei den TrainerInnen zu bezahlen. Daher reagieren viele oft gespalten<sup>154</sup>, wenn sie solche Anfragen lesen und reagieren erst dann eindeutig ablehnend, wenn diese zu oft (Spam), zu dreist<sup>155</sup> oder aus offensichtlicher Faulheit erfolgen.

---

<sup>154</sup> Der Blogbeitrag "To give or not to give: that is the question" diskutiert das Für und Wider des Goldgeschenks: <http://www.wowgoldfacts.com/2009/05/04/to-give-or-not-to-give-that-is-the-question/>, Zugriff: 14.04.2011.

<sup>155</sup> Als jemand einmal in der Stadt ohne zu fragen ein Handelsfenster geöffnet hat und dazu ein "gold pls" verlauten lies, dadurch meine Tätigkeit jäh unterbrochen wurde, habe ich rasch darauf reagiert indem ich die Person auf die Ignorierliste gesetzt habe.

### 3.4.4 Konversation

Jede Art von Konversation ist klarer Weise ein wichtiger Bestandteil von MMOGs, der sich über alle Bereiche von Interaktionen erstreckt. An dieser Stelle soll sie jedoch in den Mittelpunkt gerückt und für sich betrachtet werden.

Zunächst ist die schriftliche Form des Chats wohl das erste Mittel der Wahl, um mit anderen in Kontakt zu kommen. Dies erfordert keine geringen Fähigkeiten der Beteiligten wie rasche Auffassungsgabe, schnelles Tippen von Nachrichten und das Entziffern von Botschaften während anderes gleichzeitig passiert. Vor der Einführung des "Dungeon Finder<sup>156</sup>" Tools war es unerlässlich sich in den dafür vorgesehenen Chatkanälen nach Gruppenmitgliedern umzusehen, sollte man keine vollständige Gruppe aus der Gilde oder Freundesliste rekrutieren können.

Aber die Konversation mit anderen ist nicht nur notwendig, sondern auch ein sehr erfreulicher Teil des MMOG-Alltags. Selbst wenn man irgendwo ganz alleine questet, ist man nicht alleine, sondern liest die Gespräche der anderen mit und kann sich mit anderen unterhalten. Allerdings ist es nicht jedermanns Sache sich selbst viel in den Chat einzubringen, viele sind lieber 'Lurker' und lesen zwar eifrig mit, sagen aber selten selber etwas. Das ist auch in anderen Gruppen so, wo es immer welche gibt die mehr sagen als andere.

Von redefreudigen Personen gibt es dann mitunter viel zu erfahren, man lernt sich etwas kennen und schätzt das Gegenüber auf Grund der Aussagen ein. "Kommunikation der Spieler untereinander dient jedoch nicht nur der Handlungskoordination und Zielerreichung im Rahmen des Spiels, sondern weitet sich auch auf Bereiche außerhalb des spielerischen Kontextes aus: Unterhaltungen mit anderen Spielern bieten die Möglichkeit, sich darzustellen, privaten Hintergrund (etwa Alter, Beruf, Familienstand etc.) zu vermitteln oder sich als Experte in Spielfragen darzustellen und sich so ein Gesicht in der Spieler-Community zu geben." (Müller 2007: 205) Vom "sich als Experte in Spielfragen darzustellen" bis zum prahlen ist es manchmal nicht mehr weit, vor allem wenn es zur Diskussion darüber kommt wie schwer oder leicht gewisse Spielpassagen sind. Hierzu finden sich viele Beispiele im Datenmaterial, alle in ähnlicher Art wie folgendes:

Chatlog 25, 08.07.2009, 19.08 Uhr:

---

<sup>156</sup> Das neue Tool wird hier vorgestellt: <http://www.wow-europe.com/de/burningcrusade/townhall/lookingforgroup.html>, Zugriff 11.10.2010

[chat] Elvirion: VOID REAVER KILLED IN TK BY ALLIANCE !! (Void Reaver ist ein Boss im Tempest Keep – The Eye)  
[chat] Ramble: void reaver is easy  
[chat] Elvirion: ramble if he is so easy why dont you go with ur green and blue geared raid and kill him ? (Die Qualität von Ausrüstung ist farbkodiert, grün und blau ist nicht von sehr hoher Qualität.)  
[chat] Fuzz: Void reaver is simpler than maulgar and magtheridon, just requires much more gear (zwei weitere Bosse)

Die Freude Elvirions wird hier gleich von Ramble getrübt, der Boss sei ohnehin leicht, also kein Grund sich darüber zu freuen. Elvirion kontert damit, dass Rambles Raidgruppe schlecht ausgerüstet sei und ihn daher wohl kaum schaffen würde. Fuzz bestätigt, dass gute Ausrüstung für den Void Reaver von Wichtigkeit ist. Solche Gespräche enden oftmals in ewigen Diskussionen über Ausrüstung, wo dann begonnen wird, eigene Ausrüstung im Chat zu verlinken, damit alle sie sehen können. Dies endet meist erst, wenn jemand das höchste Tier-Set verlinkt, das nicht mehr zu schlagen ist. An einem Tag konnte ich beobachten, dass die Leute begannen Gegenstände mit ähnlichem Namen aber minderer Qualität zu linken, bis man schließlich bei einem grauen also so gut wie wertlosen Gegenstand angekommen war. Das hat allen Beteiligten großen Spaß gemacht und den Highlevels komplett den Wind aus den Segeln genommen.

Eine andere Diskussion über Elitemobs und Bosse und wer welchen Boss alleine schaffen würde (solo), endete wie vorhin schon erwähnt mit: "i can solo your mom". Die "your mom"-Aussagen sind ein immer wiederkehrendes Thema in verschiedenen Variationen, ähnlich wie "pics or it didn't happen" oder die "who likes metallica"-Sequenzen. Letzteres gehört zum sogenannten "Barrens Chat", der auf [http://www.wowwiki.com/Barrens\\_chat](http://www.wowwiki.com/Barrens_chat) (Zugriff 14.04.2011) ausführlich dargestellt wird. Die Barrens (das Brachland) sind ein großes Anfangsgebiet auf Seiten der Horde, wo es immer und immer wieder zu den gleichen Fragen und Aussagen im Chat kommt, wodurch sich viele SpielerInnen eher schmerzlich an diese Zeit erinnern. Dennoch ist der Barrens Chat zum geflügelten Wort geworden, der eine bestimmte Qualität von Chat beschreibt und durch Nennung oft die Wirkung hat, diese Sequenzen zu unterbrechen.

Im Englischen kommt noch häufig zu den "real men" Serien, wo man sich gegenseitig übertrifft, 'real women' Aussagen fehlen gänzlich.

Chatlog 44, 20.07.2009, 19.38 Uhr:

[chat] Erzfiend: real men turn off language filters  
[chat] Wazzup: i have it off :P (Emoticon für Zunge zeigen)  
[chat] Nevermind: language blocker is for pussys

Feldnotiz 31, 18.05.2009:

[chat] Out: real men tank heroix naked (heroic mode ist der schwerste Modus für Dungeons)

Chatlog 101, 21.08.2009:

[chat] Nework: real men pwn in bg (pwn bedeutet so viel wie GegenerInnen überlegen sein, es kommt wahrscheinlich von "player has been owned" (<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=pwn>, Zugriff 14.04.2011))

Der Voicechat ist eine eigene Sache. Nicht alle fühlen sich wohl damit, mit Fremden zu sprechen<sup>157</sup>, während vor allem jüngere SpielerInnen es gewohnt sind, den ganzen Tag (also auch während anderer Aktivitäten als MMOGs zu spielen) mit anderen im Voicechat zu verbringen. In WoW wird der Voicechat häufig zur Koordination größerer Gruppen verwendet, also zumeist im Raid. Vor dem Beginn findet viel an persönlicher Kommunikation statt, die ich hier nicht wiedergeben möchte. Im Raid selbst wird meist wenig gesprochen, damit man die Anweisungen der Leitung nicht überhört und sich auf seine Aufgaben konzentrieren kann. Nach den Koordinations- und Taktikabsprachen freut man sich dann gemeinsam über den Erfolg und die Beute, ganz wie im schriftlichen Chat auch.

Die erfahrenen SpielerInnen achten sehr darauf, für alle ihre Kommunikation den richtigen Chatkanal zu verwenden und nicht durch Unaufmerksamkeit Botschaften in den falschen Channel zu schicken. Dies passiert allerdings trotzdem sehr häufig und wird dann durch einen kurzen Kommentar wie "upps, fc" (falscher chat), "sry, wc" (sorry, wrong chat) oder ähnliches klargestellt.

Gerade während 'Downtimes' im Spiel, also während Wartezeiten vor dem Zeppelin, dem Boot oder während dem Flug von A nach B hat man viel Zeit sich dem Chat zu widmen. Trifft man dabei auf Bekannte im Chat, ist es angebracht, diese zu begrüßen oder das Erkennen zu zeigen. "Auch bei Instant Messengern besteht gelegentlich 'die Verpflichtung, bekannten Personen soziales Erkennen zuteil werden zu lassen'". (Goffman 1971: 113 in: Tipp 2007: 182)

Chatlog 9, 03.07.2009, 09.17 Uhr:

[chat] Rurtsugi: Long time no see mate.  
[chat] Rurtsugi: How are ya!

Emotes sind ebenfalls ein Sonderfall des Chats. Neben der Ausführung von Sprache und Gesten des Avatars wird auch noch eine entsprechende Meldung im Chat veröffentlicht. Das Beispiel auf

---

<sup>157</sup> Vor allem weibliche Spielerinnen begegnen dem Voicechat mit Skepsis, da sie dann eindeutig als weiblich identifiziert werden können, was sie manchmal Flirtversuchen oder sexistischen Aussagen aussetzt. Meine Interviewpartnerin "Birgit" meint dazu "das einzige was noch ist, dass wennst ein Mädels bist, und dann eine einigermaßen nette Stimme hast, dass du dann immer gleich angeflirtet wirst."



der offiziellen WoW-Europe Webseite (<http://www.wow-europe.com/de/info/basics/emotes.html>, Zugriff 12.10.2010) lautet:

/danke – "Ihr dankt allen um Euch herum."

/danke (während Icewing angewählt ist) – "Ihr dankt Icewing"

Auf dieser Seite sind sämtliche Emotes angegeben, die man im Spiel ausführen kann, inklusive der Beschreibung was dazu im Chat steht. Es sind insgesamt 213 Emotes möglich und diese werden gerne und häufig benutzt. Ich habe die Ausführung von 48 verschiedenen Emotes beobachtet bzw. im Chatlog aufgezeichnet. Emotes können dichtem Rollenspiel oder humorvollen Einlagen dienen. Emotes können aber auch beleidigend oder verstörend eingesetzt werden, wie die von mir beobachtete Nutzung von "/slap" und "/spit" bei Duellniederlagen oder kurz vor dem Tod im PvP erscheinen.

Einiges an Kommunikation findet an gut bevölkerten Orten wie Städten statt und es kommt sehr häufig vor, dass die miteinander sprechenden SpielerInnen nicht flüstern, sondern im /sagen-Modus miteinander sprechen, was dann für alle Umstehenden hörbar (lesbar) ist. Trifft man sich zufällig vor der Bank, bleibt man kurz stehen um ein paar Worte zu wechseln. "As described above, schoolmates talk about school events, crushes, and local gossip." (Stam, Scialdone 2008: 78) Daher hört man auch oft private Konversationen mit an, die eigentlich nicht für alle bestimmt sind, aber es lässt sich nicht vermeiden, weil die Leute 'laut' miteinander reden. Aber im Normalfall bleibt man dort ohnehin nicht lange genug stehen, um alles mitanzuhören.

Fritz 2008 (144-145) unterscheidet verschiedene Kommunikationsformen im Spiel, welche die Vielfalt der Themen andeutet:

"Spielbezogene Kommunikation:

1. Kooperation bei Angriff und Verteidigung
2. Handel: Absprachen und Abwicklung
3. Hilfen und Unterstützungen geben und erbitten
4. Planung und Durchführung schwieriger und zeitraubender Aktivitäten
5. Gegenwärtige Lage/Spielstand darlegen

Spielbezogene Metakommunikation:

1. Erläuterungen eigener Absichten, Pläne der eigenen Motivation und des Engagements
2. Diskussion von Strategien und Mutmaßungen
3. Austausch über Normen und Regeln, Erwartungen und Verpflichtungen

4. Mitteilung von Emotionen, Stimmungen Atmosphäre
5. Glückwünsche und Bedauern zum Spielverlauf zum Ausdruck bringen
6. Einschätzung von anderen Spielern. Verhältnis zu anderen Spielern und Allianzen klären
7. Meinungen und Gedanken über die Ally äußern [Allianzen]

#### Realweltbezogene Kommunikation

1. Interne Konflikte zwischen einzelnen Mitgliedern
2. Persönliche und private Mitteilungen

#### Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt:

1. Mitgliedschaft (Aufnahme, Ausscheiden, Abwerben)
2. Balance zwischen realer Welt und virtueller Spielwelt austarieren und dabei die eigenen Prioritäten verdeutlichen
3. Account sitten (d.h. die Planeten eines Mitspielers in seiner Abwesenheit verwalten)
4. Zeitabsprachen, Urlaubsankündigungen, Abmelden"

### 3.4.5 Handel

Handel ist ein zentraler und häufiger Interaktionsanlass in Rahmen von MMOGs, WoW bildet hier keine Ausnahme. WoW verfügt über einen eigenen Handelschannel, der eine Alternative zum Auktionshaus darstellt. Neben den Empfehlungen auf der offiziellen Webseite (<http://www.wow-europe.com/de/info/basics/chatauctions.shtml>, Zugriff 12.10.2010) haben sich ein paar Konventionen eingebürgert, wie man Waren anpreist und welche Informationen hierfür wichtig sind. So sollte man zuerst sagen ob man kaufen oder verkaufen will, den Gegenstand verlinken und einen eventuellen Startpreis angeben. Hier kann dann nach Herzenslust gefeilscht werden und oftmals auch regelrecht "zum 1., zum 2. und, zum 3. [Gegenstand] geht an Name" versteigert werden. Hier geht es absolut geschäftsmäßig zu: "Trading relationships tend to be primarily business-like and players do not appear to invest much in avoiding hurt feelings or prolonging the interaction." (Stam, Scialdone 2008: 83) Vor Einführung diverser Pergamente, auf die Verzauberungen gesprochen und weitergegeben werden können, war vor allem der Beruf Enchanting (Verzauberung) sehr auf die Chatkommunikation angewiesen. Ein sehr erheitender Konter fand sich einmal auf einem englischen Server:

Feldnotiz 18. 28.03.2009:

[chat] Arqua: LF Enchanter for Major Intellect on Wrist  
 [chat] Noone: That's called a watch Arqua :P (Zunge zeigen)

Nach erfolgreichem Abschluss eines Geschäftes kann der Gegenstand (per Nachnahme) per Post verschickt werden oder man trifft sich zum Austausch. Hierfür steht einem das Handelsfenster zur Verfügung, das erst beide bestätigen müssen, bevor die Transaktion vollzogen ist. Möchte man auf

diese Weise mit anderen handeln, ist es absolut ratsam zuvor zu fragen, bzw. sich abzusprechen, da das Öffnen von Handelsfenstern andere Aktionen unterbricht und dies sehr störend sein kann. Außerdem werden alle Aktionen ohne Absprache unter 'Ninja' gelistet und versierte SpielerInnen setzen unerfahrene schnell auf Ignore, wenn sie so etwas tun. Dazu zählen auch unaufgeforderte Einladungen in eine Gruppe/Raid/Gilde. Hierzu gibt es sogar einen Ladebildschirmtipp: "It's considered polite to talk to someone before inviting them into a group, or opening a trade window." ([http://www.wowwiki.com/Loading\\_screen\\_tips](http://www.wowwiki.com/Loading_screen_tips), Zugriff 14.04.2011)

Handel zu treiben ist für viele ein geliebter Teil des Spiels, sie handeln, feilschen bis die Börse platzt. Das tut sie übrigens bei 214748 Gold, 36 Silber und 46 Kupfer, Millionen sind also keine zu verdienen (<http://www.onlinewelten.com/games/world-of-warcraft/news/spieler-erreicht-gold-limit-36876/>, Zugriff 14.04.2011). Zentraler Ort für viele dieser Aktivitäten ist das Auktionshaus, das einem in gewohnter Ebay-Manier fast alles an die Frau/den Mann bringen lässt. Viele SpielerInnen machen es sich auch zum Sport, zu billig eingestellte Gegenstände herauszukaufen um sie zu einem 'vernünftigen' Preis wieder einzustellen. Sie betreiben dies sehr ernsthaft, haben den Ablauf ihrer Auktionen genau im Auge und loggen sich schnell unter Tags mal ein, um zu sehen was alles verkauft worden ist und eventuell neu einzustellen. Mein Interviewpartner "Walter" erzählt:

"Du bei uns, der hat für jeden Beruf einen Charakter, und der tut nur produzieren und verkaufen. Das was er kriegt schickt er seinem anderen Charakter, der macht wieder was draus, des schickt er dorthin und schon ist aha, und, ach, schon wieder 500 Gold verdient."

Um Aufmerksamkeit im Handelschat zu bekommen lehnen sich die SpielerInnen oft an bekannte Verkaufsstrategien an, und so bekommt man von manchen Gegenständen 'zwei für den Preis von eins', oder wird dazu angeregt sich schnell zu entscheiden:

Chatlog 181, 10.10.2009, 16.18 Uhr:

[trading] Laurati: Red Winter Clothes 80 gold Festival Suit 30 gold Festival Dress 40 gold ---- HURRY OFFER LIMITED

Thomas und Brown schreiben über den Handel in WoW: "Players in World of Warcraft, for example, are able to buy, sell, and trade items and by doing so actually create an economy within that virtual world, following laws of supply and demand, inflation, scarcity, and even complex strategies for arbitrage, new definitions of 'fairness', understanding connections between markets and reputations, and even elaborate scams." (Thomas, Brown 2009: 39) Zur Fairness gehört beispielsweise neuen SpielerInnen keine Wucherpreise abzuverlangen oder Preise absichtlich in schwindelerregende Höhen zu treiben. Aus einem Interview mit "Walter": "Da werden oft Preise gemacht, das glaubst du gar nicht. Die, und die dann Preise erzielen wollen, und es ist nicht so viel, in einer überschaubaren Menge im AH, kaufen sie alles raus, und stellen es mit ihrem Preis wieder

zurück rein." Für viele ist es im Gegensatz zu den Wirtschaftssimulationsfans selbstverständlich, ab und zu einmal das eigene Bankfach zu entrümpeln und Gegenstände, die für sie nicht mehr sonderlich hilfreich sind, wenig Gold bringen aber Lowlevels einen großen Vorteil verschaffen (6er Taschen sind so ein Beispiel), diese einfach zu verschenken – sei es in der Gilde, oder gleich an die/den nächstbeste/n BankkundIn.

Feldnotiz 33, 19.05.2009:

Stehe in Sturmwind in der Bank, als mich eine Schamanin fragt, ob sie mir was geben darf. Sie schenkt mir daraufhin Unmengen an Getränken, Alchemietränken, Verbandszeug und noch paar grüne Items. Ich kann wirklich alles davon brauchen. Ich bin sprachlos. Nach paar Minuten flüstere ich sie an, ob sie in unsere Gilde möchte, der ich gleich von ihr erzählt habe. Sie meint derzeit noch nicht, sie spielt sonst immer Horde und ist sich noch nicht sicher ob ihr Allianz gefällt.

Da für gewisse Quests auch Gegenstände gebraucht werden, die nur von bestimmten Berufen hergestellt werden können, kommt es auch vor, dass SpielerInnen diese Items völlig überteuert in das AH einstellen oder diese über den Handelskanal anbieten. Aber diese Versuche sind oft nicht von Erfolg gekrönt, einfach aus dem simplen Grund, weil viele Lowlevels ohnehin nicht so viel Gold besitzen oder andere SpielerInnen einschreiten und die Leistung sogar gratis erbringen – "mit deinen Mats" (mit deinen Materialien).

Feldnotiz 50, 17.06.2009:

Yummies sucht im Handelschat jemanden, der/die ihm den "Hillman's Cloak" für eine Quest macht. Harzz bietet sich für 10g an, oder für 3g mit seinen Mats. Yummies meint danke nein, das kann er sich nicht leisten. Ich flüstere ihn an, dass ich ihm den Umhang mit seinen Mats gratis mache. Er ist sehr dankbar und meint, das machen wenige for free. Er schreibt mir nach Erhalt des Umhangs noch einen Brief zurück mit: " THX :) ^\_^" (lachendes Gesicht)

In der Literatur wird immer wieder betont, dass WoW einem kapitalistischen Modell folgt und damit allerdings weltweit reüssiert. "As described earlier, within WoW, game play is optimized and calculated through leveling systems and capitalist-based virtual economies that serve to measure the player's activities and evaluate the player's actions and progress." (Grimes, Feenberg 2009: 115) Zu makroökonomischen Verhalten in virtuellen Welten siehe den Artikel von Castronova et al. 2009, der zu keinem sehr überraschenden Schluss kommt: "In sum, this article concludes that the conditions may be virtual, but the players in them are very real and apparently quite rational in the aggregate – at least in their economics." (Castronova et al. 2009: 704)

#### ***3.4.5.1 Zusammenfassung: Eigenheiten der Interaktionen im Rahmen MMOG***

Zu den themenbezogenen Interaktionen zählt alles rund um Humor, Hilfe und Kooperation, Konversationen aller Art, sowie das große Thema des Handels. Diese Interaktionsanlässe unterliegen verschiedenen Konventionen, die sich im Laufe der Zeit herausgebildet haben und

typisch geworden sind. Solche Ausbildungen von typischen Interaktionsweisen oder Themen findet man wohl in vielen Communities. Diese Eigenheiten sind Gegenstand des nächsten und letzten Kapitels.

# 4 Kapitel 4 – Ergebnisse

Aufgabe dieser Dissertation war es, die Interaktionsordnung von Online-Rollenspielen soziologisch zu untersuchen. Hierbei wurde theoretisch auf die Interaktionsordnung nach Erving Goffman rekurriert, die sich auf face-to-face-Interaktionen bezieht. Zudem wurde Goffmans Rahmenanalyse als theoretischer Rahmen gewählt. Daher wurden die Fragestellungen entwickelt, in welchem Ausmaß und in welcher Weise die Erkenntnisse Goffmans auch online zutreffen oder inwiefern sie abweichen. Im Folgenden schildere ich das Ergebnis dieser Untersuchung.

## 4.1 Interaktionsordnung in MMOGs

Goffman sieht den Grund für die Untersuchung einer Interaktionsordnung in der Möglichkeit, unterschiedliche Gesellschaften miteinander vergleichen zu können und die eigene historisch zu analysieren (vgl. Goffman 1983: 2). So ist es auch das Anliegen dieser Arbeit, die Eigenheiten der Interaktionsordnung in MMOGs zu beschreiben, um diese mit jenen Ordnungen zu vergleichen, die sich außerhalb solcher Spiele etablieren. Die 'Gesellschaft' in MMOGs ist eine Teilmenge 'unserer' Gesellschaft. Durch die sprachlich getrennten Server bei WoW<sup>158</sup> (englisch, deutsch, russisch, chinesisch etc.) sind es zumeist Mitglieder gewisser Sprachgemeinschaften, die sich auf den Servern treffen.

Goffman beschreibt als grundlegende Merkmale von Interaktionsordnung, dass durch gegenseitige Aufmerksamkeit, Anteilnahme und Handlungskoordination soziale Begegnungssituationen mit eigener Formatierung entstehen (vgl. Hettlage 2005: 199). Diese Kennzeichen von Interaktion gelten auch in MMOGs, allerdings technisch über einen Avatar vermittelt. Sobald man einen anderen Avatar sieht, ist man wechselseitig aufeinander aufmerksam, selbst wenn man nur aneinander vorbei läuft. Ob man interagiert oder nicht, steht frei. Sobald man in Interaktion tritt, müssen die Handlungen koordiniert werden, was je nach Form der Interaktion unterschiedlich aussieht. In Kapitel 3 wurden viele Beispiele zur kommunikativen Interaktion oder dem Gruppenzusammenspiel beschrieben.

Im Gegensatz zu face-to-face-Interaktion ist der stets laufende Chat zu sehen, dem Aufmerksamkeit geschenkt werden kann. Hier kann mit SpielerInnen interagiert werden, die sich nicht in unmittelbarer Nähe des Avatars befinden. Trotzdem ist einem dadurch bewusst, dass man

---

<sup>158</sup> Eine komplette Liste aller Server weltweit findet sich hier: [http://www.wowwiki.com/Realms\\_list](http://www.wowwiki.com/Realms_list), Zugriff 14.04.2011

sich in der Onlineumgebung in der Gesellschaft vieler anderer befindet. Eine Kontaktaufnahme kann jederzeit ganz einfach erfolgen. Die Präsenz des Avatar ist somit nicht notwendige Voraussetzung für Kommunikation. In Offlinekontexten gibt es keine vergleichbare Form der Interaktionsmöglichkeit, offline ist man auf örtliche Nähe oder technische Vermittlung (Telefon) angewiesen.

Betrachtet man noch einmal Goffmans Definition von Interaktion, "Social interaction can be identified narrowly as that which uniquely transpires in social situations, that is, environments in which two or more individuals are physically in one another's response presence. (Presumably the telephone and the mails provide reduced versions of the primordial real thing.)" (Goffman 1983: 2), so erkennt man, dass Interaktionen die in MMOGs vorkommen, gar nicht so weit von dieser Definition abweichen. Es handelt sich auch im MMOG um soziale Interaktionen in sozialen Situationen, allerdings sind die Umgebungen dafür grafische virtuelle Orte, in denen die Individuen nicht physisch aufeinander treffen. Es werden alle durch den Avatar vertreten, der wiederum sehr wohl präsent ist, also für alle sichtbar und wahrnehmbar anwesend ist. Im Satz in der Klammer deutet Goffman an, dass es auch andere technisch vermittelte Interaktionen gibt, wie das Telefon oder die Post, wobei es sich seiner Meinung nach um 'reduzierte Versionen' handelt. So könnte man vielleicht sagen, dass es sich bei MMOGs ebenfalls um reduzierte, oder leicht abgewandelte Versionen handelt. Diese sind allerdings um einige Informationskanäle reicher als das Telefon oder die Post, da sie eine Kombination aus mehreren solcher Kanäle darstellen. Neben dem schriftlichen Austausch, findet sprachliche Kommunikation statt, sowie die gefühlte Präsenz der SpielerInnen mittels des Avatars.

Die Interaktionen in MMOGs finden also – genau wie bei face-to-face-Interaktionen – in der direkten Gegenwart von anderen statt und sind somit "socially situated" (Goffman 1983: 2). Ein weiteres wichtiges Merkmal jeder Interaktionsordnung ist für Goffman das "engrossment", die Involviertheit, und wenn diese nur die Aufmerksamkeit bedeutet, ohne die Interaktionen nicht möglich sind (vgl. Goffman 1983: 3). Dieses engrossment wird auch in Interaktionen in MMOGs eingefordert, da sonst keine Interaktion möglich ist. Auch hier muss man angemessen an jeglicher Interaktion teilnehmen und das durch Zeichen kundtun (involvement obligations) (vgl. Hettlage 2005: 202). Hier gibt es allerdings Unterschiede zu Offlinesituationen, welche die Interaktionen prägen. Die zwei Punkte (engrossment und involvement obligations) treffen zwar prinzipiell auf MMOGs zu, aus der Präsenz eines Avatars kann aber nicht geschlossen werden, dass die/der SpielerIn auch wirklich aufmerksam und präsent ist. So kann die Aufmerksamkeit auf ein geöffnetes Browserfenster gerichtet sein, oder die Person hat den Computer verlassen, sich aber nicht aus dem Spiel ausgeloggt. Um so eine Nichtanwesenheit zu markieren, stellt WoW den Avatar nach fünf Minuten Inaktivität automatisch auf den AFK-Status um (Away From Keyboard), der

auch manuell jederzeit aktiviert werden kann. Somit erscheinen über dem Kopf des Avatars die Buchstaben AFK und die Figur setzt sich nieder. Ist man zu weit entfernt und spricht den Charakter per Flüstern direkt an, erhält man die Meldung, dass die/der SpielerIn AFK ist und daher nicht antwortet. Diese Information ist deswegen wichtig, weil man eben nicht sicher weiß, wann jemand anwesend ist, oder nicht. Der AFK-Status stellt also auch eine Höflichkeitsnorm in Onlineumgebungen dar.

Befindet man sich als SpielerIn gerade vor dem Computer und wird angesprochen, ist es obligatorisch sich dieser Interaktion mit angemessener Aufmerksamkeit zu widmen. Das ist gar nicht immer so leicht, da für die anderen nicht immer erkennbar ist, womit man gerade beschäftigt ist. So gibt es oftmals den Fall, dass man gerade in einer haarigen Spielsituation steckt, während ein/e befreundete/r SpielerIn online kommt und einen zur Begrüßung anflüstert. Erfahrenen SpielerInnen sind diese Umstände bewusst und sie warten geduldig, bis eine Antwort möglich ist. Sobald diese dann erfolgt, wird allerdings erwartet, sich genügend Zeit zu nehmen, um angemessen an der Interaktion teilzunehmen.

Zu diesem Punkt könnten noch viele Details aufgezählt werden, die ich nur ganz kurz umreißer, da sie ohnehin bereits in Kapitel 3 zum Ausdruck gekommen sind. Diese hängen mit dem Wissen um Spielpraxis sowie daraus entstandenen Höflichkeitsformen zusammen. Flüstert man jemanden an und erhält keine Antwort, kann es als sehr unhöflich erscheinen, wenn man sofort und ungeduldig nachfragt. Erhält man länger keine Antwort, kann es durchaus sein, dass der Whisper versäumt wurde oder in den Chat- und Statusmeldungen einfach untergegangen ist. Daher ist es zulässig, nach einiger Zeit die Anfrage zu wiederholen. Kommt man online und begrüßt SpielerInnen auf der Freundesliste, ist es ratsam zuerst nachzusehen, wo diese sich gerade befinden. Durch den Ortseintrag neben dem Namen erschließt sich, ob diese Person gerade in einem Dungeon/Raid unterwegs ist, daher wohl weniger Zeit hat zu tratschen oder sich durch ein Anflüstern sogar gestört/gestresst fühlt. Gestört deswegen, weil eine angemessene Form der Aufmerksamkeit auf die Interaktion gerade nicht möglich ist. Diese Eigenheiten unterscheiden sich von Offlinekonventionen und müssen von neuen SpielerInnen erst erlernt werden.

Im MMOG ist damit etwas alltäglich, was offline selten vorkommt. Obwohl sich alle am selben Ort oder im selben Rahmen (dem Spiel) befinden, ist nicht für alle der gleiche Rahmen aktiv, es existieren eine Vielzahl von parallelen Rahmen gleichzeitig. Durch die Möglichkeit über 'räumliche Grenzen' hinweg mit allen SpielerInnen des primären Rahmens kommunizieren zu können, ist es möglich, in diese parallelen Rahmen einzudringen und diese zu stören. Daher stellen sich erfahrene SpielerInnen (vor Kontaktaufnahme) die Frage, was gerade für die anderen vorgeht, wie deren Situationsdefinition gerade aussehen könnte, auf welche (soziale) Situation ihre



Aufmerksamkeit gerade gerichtet sein könnte. Auf diesen Punkt wird bei der Besprechung der Ergebnisse zur Rahmenanalyse noch einmal eingegangen werden.

Aufmerksamkeit oder Involviertheit ist also ein Merkmal von Interaktionsordnungen, dass sich offline und online auffinden lässt. Eine Form der Bewältigung von Problemen bezüglich der Involviertheit ist allerdings der Onlineversion zu eigen, die sich nicht in vergleichbarer Form in Offlineinteraktionen umsetzen lässt: Interaktionen sind auf einen Knopfdruck beendbar, eine Situation kann einfach verlassen werden oder einzelne InteraktionspartnerInnen können ausgeblendet (ignoriert) werden. Dadurch können gewisse Konsequenzen vermieden werden, denen man sich bei missglückter Interaktion offline immer zu stellen hat.

Goffman beschreibt im folgenden Zitat, wie sich die Aufmerksamkeit der InteraktionsteilnehmerInnen auf ein gemeinsames Ziel richtet und wie dies wechselseitig wahrgenommen wird: "When in each other's presence individuals are admirably placed to share a joint focus of attention, perceive that they do so, and perceive this perceiving." (Goffman 1983: 3) Im Onlinespielen gibt es Plätze wie beispielsweise große Städte, in denen man wie auf anderen öffentlichen Plätzen unachtsam aneinander vorbei läuft. Auch an unbelebteren Orten im Spiel kommt es vor, dass man häufig auf andere SpielerInnen trifft und nicht sofort mit allen in Interaktion tritt. Wird man allerdings angesprochen oder wird durch ein Emote Kontakt aufgenommen (z.B. Winken), befindet man sich gefühlt in der Gegenwart der/s Anderen und teilt einen gemeinsamen Punkt der Aufmerksamkeit. Man erlebt, dass die anderen die eigene Anwesenheit wahrnehmen und dass man wiederum ihre Anwesenheit bemerkt. Schenkt man so einer Kontaktaufnahme keine Beachtung, wird dies als unhöflich oder zumindest unversiert betrachtet. Es ist in MMOGs zu beobachten, dass sich Avatare bei Interaktionen nicht selten so platzieren, wie sie es in face-to-face Interaktionen gewohnt sind – die Avatare stehen sich gegenüber, und 'sehen sich in die Augen'. Kommt ein weiterer Avatar zu einem Gespräch dazu, rückt man, um ihm Platz im 'Kreis' zu machen. Dies ist aber nicht immer so. Manche SpielerInnen verzichten auf diese Nachbildung von körperlichen Arrangements<sup>159</sup>. Völlig entfallen diese, wenn man sich mit weit entfernten Avataren per Text- oder Voicechat unterhält.

Interaktionen können nach Goffman zentriert oder nicht-zentriert sein (siehe 1.2.2). Zentrierte Begegnungen beinhalten jene Formen, wo konkrete Interaktion erfolgt. In MMOGs kann dies per Chat, VoIP, Emotes oder Bewegungen des Avatars (z.B. um den anderen Avatar herumspringen,

---

<sup>159</sup> Beispiele für solche Arrangements wäre die taktische Gildebesprechung im legendären Leeroy Jenkins Video, oder der Screenshot vom Gildentreffen im Artikel von MacCallum-Stewart, Parsler 2008: 231, wo sich alle Anwesenden in einem großen Kreis um ein Feuer hinsetzen.

ihn verfolgen, sich ihm in den Weg stellen etc.) erfolgen. Durch die verschiedenen Ausgabekanäle des Chats erfolgen die zentrierten Interaktionen sehr persönlich oder weniger persönlich. Chatbeiträge in allgemeinen Channels können sich zwar, müssen sich aber nicht auf eine bestimmte Person beziehen, daher ist eine Antwort weniger zwingend, als wenn man persönlich angesprochen (durch "flüstern") wird. Der erste Fall ist mit der Situation vergleichbar, wenn eine Person in einen Raum mit mehreren Anwesenden tritt und dort eine Frage stellt. Auf ein "Wie spät ist es, bitte?" werden nicht alle, sondern höchstens eine oder zwei Personen antworten. Tritt diese fragende Person aber auf eine Einzelperson zu und fragt "Können Sie mir bitte sagen, wie spät es ist?", wird diese Person auf die Frage reagieren.

In zentrierter Interaktion wird Vertrauen hergestellt, der Grad an Bekanntheit der SpielerInnen wird intensiviert. Je häufiger zentriert interagiert wird, um so besser lernt man sich kennen. Ist dieses Kennenlernen von positiver Natur, findet man sich sympathisch bzw. merkt man, dass man gut zusammenspielen kann, so beginnt man einander zu vertrauen. Nicht-zentrierte Formen von Interaktionen stellen keine Formen der Vertrautheit her.

Die nicht-zentrierte Form von Interaktionen ist ebenfalls in MMOGs anzutreffen. Überall dort, wo es zu Ansammlungen von SpielerInnen kommt, beispielsweise in großen Städten, finden nicht-zentrierte Begegnungen statt. Die Beteiligten sind sich der Anwesenheit der anderen bewusst, nehmen deren Aktivitäten wahr, kümmern sich aber nur mit einem Mindestmaß umeinander, sind höflich unaufmerksam. Goffman beschreibt diese Art von Begegnungen auch als Zusammenkunft: "Unter einer sozialen Situation verstehe ich jeden räumlichen Schauplatz, auf dem sich eine eintretende Person der unmittelbaren Gegenwart einer oder mehrerer anderer ausgesetzt findet; und unter einer Zusammenkunft alle dort anwesenden Personen, auch wenn sie nur durch die Prinzipien der höflichen Unaufmerksamkeit oder, noch weniger, der gegenseitigen Verletzbarkeit miteinander verbunden sind." (Goffman 1994: 105-106) Auch wenn alle anwesenden SpielerInnen an der Definition der Situation beteiligt sind (vgl. Hettlage 2005: 201), so entsteht nur ein geringes Gruppengefühl (vgl. Goffman 1973: 12).

Ein weiterer zentraler Punkt in Interaktionsordnungen sind Regeln. Goffman erläutert, dass Regeln und Erwartungen schon vor der bestimmten Situation generiert werden und InteraktionsteilnehmerInnen bereits durch eine außersituationale Geschichte, Beziehung oder kulturelle Anschauungen miteinander verbunden sind (vgl. Goffman 1983: 4). Auch in MMOGs gibt es soziale Regeln und Erwartungen, die nicht im Moment erfunden werden, sondern schon auf eine längere Tradition aus Internetforen, Chatrooms zurückgreifen oder aber in vielen MMOGs Verbreitung gefunden haben. Was für soziale Regeln, Spielregeln und Erwartungen das im Einzelnen sind, wurde in Kapitel 3 genauer ausgeführt. Robinson führt aus, dass auch in Onlineumgebungen das Selbst dazu aufgerufen ist, mit anderen Selbsten zu kollaborieren um die

Aufführung sowohl auf Vorder-, als auch auf Hinterbühne<sup>160</sup> zu inszenieren. Diese Aufführungen dienen der Konstruktion einer Selbstidentität "appropriate to the audience's expectations and the definition of the interactional situation" (Robinson 2007: 96). In MMOGs finden ganz verschiedene Spielsituationen statt, die unterschiedliche Erwartungen an die InteraktionsteilnehmerInnen generieren und verschiedene Handlungsweisen begünstigen. An dieser Stelle sei an das Beispiel der Priesterin aus Kapitel 3 erinnert. Die Auswahl einer heilfähigen Spielklasse erzeugt die Erwartung bei MitspielerInnen, dass die Heilfähigkeit auch eingesetzt wird und dieser Charakter anderen hilft. Kann der gespielte Charakter nicht heilen, so erwartet man sich andere Unterstützung (oder in seltenen Fällen auch keine), beispielsweise durch Hilfe im Kampf.

Für Goffman hat 'Ordnung' in Interaktionsordnung zwei Konnotationen, nämlich das "given set of conventions" (Goffman 1983: 5) und jene, dass die Interaktion als Produkt eines normativen Konsens gesehen werden kann. Interaktionsrituale fassen diese Elemente zusammen und gewährleisten reibungslose Interaktion. Verletzen InteraktionsteilnehmerInnen die Normen der Interaktionsordnung, sind sie dennoch meistens von ihnen abhängig. (Vgl. Goffman 1983: 5-6 und 10) Diese Konventionen und Rituale sind ebenfalls in MMOGs aufzufinden. Sie weisen einen eigenen Charakter auf und müssen daher von Neulingen erst erlernt werden. Die Beschreibung der empirischen Beobachtungen erfolgte in Kapitel 3.

Ein weiteres Element jeder Interaktionsordnung nach Goffman ist, dass wir nur an sozialen Situationen teilnehmen können, wenn "we bring our bodies" (Goffman 1983: 4). Er beschreibt an dieser Stelle, dass wir in der Gegenwart anderer durch deren physischen Handlungen, aber auch durch deren Worte verletzbar sind (vgl. Goffman 1983: 4). Dies erscheint auf den ersten Blick in MMOGs gänzlich anders zu sein, was sich bei näherer Betrachtung aber lediglich als das Fehlen der körperlichen Nähe herausstellt. Genauso wie ein Telefonat<sup>161</sup> eine Art von sozialer Situation ist, ist auch die Kommunikation per MMOG eine soziale Situation. Es ist schon richtig, die Wichtigkeit des Körpers in Interaktionen zu betonen, aber auch wenn dieser wie in MMOGs nicht direkt gesehen werden kann, bleibt er vorhanden und die Situation ist dennoch eine soziale, mit

---

<sup>160</sup> Ein Beispiel für Vorder- und Hinterbühne in MMOGs wäre der für alle lesbare Chatkanal (Vorderbühne), und private Unterhaltungen per sogenannten 'Whispers' (Hinterbühne).

<sup>161</sup> Zum Telefonat bringt Goffman selbst ein Beispiel in einer Fußnote, das als wichtigen Faktor die besondere Gegenseitigkeit von unmittelbarer sozialer Interaktion hervorhebt. "Koppelt man das Telefon mit Fernsehen in beiden Richtungen, ist endlich die einzigartige Möglichkeit direkter Interaktion von Personen geschaffen, die räumlich weit voneinander entfernt sind. In jedem Falle lassen sich diese mediatisierten 'Punkt-zu-Punkt'-Formen von Kommunikation kennzeichnen durch das Maß, indem sie die hier erörterten kommunikativen Möglichkeiten beschränken oder mindern." (Goffman 1971: 27) Goffman antizipiert damit jene technischen Möglichkeiten, die wir heute im Internet vorfinden, wie Videotelefonie. Kommunikation in MMOG ist zusätzlich durch den Avatar vermittelt.

mehreren beteiligten InteraktionspartnerInnen. Worte und Handlungen in MMOGs können uns real emotional verletzen, es werden soziale Strukturen wie Beziehungsformen und Regelsysteme hergestellt, man könnte sagen, eine Art eigene Kultur wird in solchen Spielen hervorgebracht.

Zur fehlenden Körperlichkeit im MMOGs wurde schon einiges gesagt (3.1.1). Es wird in der Literatur und in den Medien vielfach die Meinung vertreten, dass durch medierte Kommunikation etwas verloren geht, das in face-to-face-Interaktion durch die körperliche Präsenz vorhanden ist und daher die Qualität der Interaktion mindert. "However, most researchers have dismissed the cues-filtered-out model in light of evidence indicating that CMC interactions are not lacking in cues but rather require more time than face-to-face (FtF) conversations to attain similar levels of intimacy and depth of impression formation (Walther, 1992, 1996; Walther, Anderson, & Park, 1994)." (Williams, Caplan, Xiong 2007: 427-428) Der eben zitierte Artikel argumentiert, dass durch das Hinzukommen von VoIP in Games mehr Nähe und Vertrauen hergestellt wird, als ohne dieses Feature. Wenn sich kommunizierenden Personen bereits persönlich kennen erfüllt das VoIP noch einen anderen Zweck: "a positive impact on community between coworkers and schoolmates, indicating that game play between preexisting friends likely serves as a medium for maintaining relationships." (Williams, Caplan, Xiong 2007: 439) Manche erleben die Nutzung von VoIP derart positiv, dass sie sich oft den halben Tag im Voicechat mit anderen befinden, z.B. mit befreundeten Schul- oder StudienkollegInnen. Ein Gildenmitglied hat der Gilde einmal mitgeteilt, er könne bzw. wolle nicht in das Gilden-Teamspeak einloggen, da er sich mit seinen Freunden jeden Tag in einem eigenen Teamspeak-Kanal befindet und auch wenn einige davon ganz andere Dinge tun oder gar keine MMOGs spielen, möchte er diesen Kontakt nicht missen.

Goffman schreibt an anderer Stelle, dass von Menschen gelieferte Information "*vom Körper abgelöst* sein" (Goffman 1971: 25, Hervorhebung im Original) kann. Unter vom Körper abgelöst versteht er z.B. Briefe (vgl. Goffman 1971: 25). So wäre auch die Kommunikation in MMOGs vom Körper abgelöst. Goffman führt weiter aus, der Mensch tue mit Hilfe sprachlicher Mittel Informationen kund, die die Gesellschaft formalisiert hat, das heißt mittels Rede oder anerkannter Substitute für Rede wie Schrift, bildliche Zeichen oder auch Gesten (vgl. Goffman 1971: 24). Anerkannte Substitute im MMOG sind Schrift, Sprache und Gesten der Avatare, die ausgiebig zur Kommunikation genutzt werden. Rittman beobachtet in diesem Zusammenhang, dass um 'social richness' zu erzeugen vielfach den Avataren natürlich anmutende Körpersprache gegeben wurde. So ist es in vielen Spielen so, dass auch wenn sie ruhig dastehen, sie sich nach kurzer Zeit ein wenig bewegen, wie z.B. das Gewicht auf den anderen Fuß verlagern. (Vgl. Rittmann 2008: 90)

Für Goffman ist die körperliche und sinnliche Übermittlung von Botschaften entscheidende Kommunikationsbedingung, jede Botschaft verfügt über reichhaltige Zusatzinformationen (vgl.

Goffman 1971: 26). Körperliche Botschaften wie Mimik und Gestik oder nonverbale Kommunikationsformen fehlen in MMOGs zur Gänze. Aber diese Tatsache schließt keine reiche Interaktion von vornherein aus. "Kommunikation ohne physische Anwesenheit des Gegenüber ist nicht neu." (von Kardoff 2008: 30) Dem stimmt Rittman zu: "Das Nichtvorhandensein eines körperlichen Gegenübers ist für uns keine kommunikative Extremsituation und kein Einzelfall." (Rittmann 2008: 87) Man denke hier nur an das Telefongespräch, das wir so gut wie täglich führen. Virtuelle Realität kann für uns gleich hohes Maß an Authentizität besitzen. (Vgl. Rittmann 2008: 87) In der Literatur wird aber immer wieder davon gesprochen, dass technisch vermittelte Interaktion eine ärmere Version der Interaktion sei, wodurch Isolation befürchtet wird.

Ein Gegenargument zur angeblichen verminderten Qualität medierter Interaktionsformen ist jenes, dass auch face-to-face-Interaktionen faktische Isolierungen nicht verhindern können und so kein untrügliches Zeichen für die Qualität von Sozialbeziehungen sind. Natürlich werden gewisse Formen von Sozialbeziehungen auf Ortsgebundenheit und unmittelbare Interaktionen angewiesen sein. (Vgl. Paetau 1997: 106) "Jedoch diese Form zu verallgemeinern und als das Wesen des Sozialen schlechthin zu erklären, wäre gesellschaftstheoretisch nicht haltbar." (Paetau 1997: 106) Viele andere Formen entstehen allerdings durch die fehlende Notwendigkeit der örtlichen Nähe zueinander. So ist der regelmäßige Austausch mit Personen möglich, die weit entfernt leben, oder es wird leichter, den Kontakt zu weit entfernten Personen aufrecht zu erhalten (vgl. Rabler 2011). Nick Yee hat auf seiner Website einige sehr schöne Beispiele für die Kontaktaufrechterhaltung durch MMOGs gesammelt, zwei seien hier erwähnt: "I started playing WoW mostly as a chance to reconnect with college gaming friends of mine, since we were all in the military and separated over great distances. [WoW, M, 29]" (Yee 2007b)

"I'm nearly 60 and have played MOGs [sic] for many years. One reason I played was to build a relationship across distance with my grandson. He lives half-way across the country from me and is now in college, however, when he was about 10 I introduced him to multiplayer gaming as a way for us to share an activity together and remain close despite the distance. We didn't really have anything to discuss in IM's --we had no common ground--and gaming gave us a place to meet, activities to do, and a chance for us to play as equals and just become friends." (Yee 2007b)

So gibt es zur Sichtweise der angeblichen Isolation durch mediierte Formen der Interaktion auch die gänzlich andere Sichtweise. Rettberg formuliert: "*World of Warcraft* is a social activity, a cure for the deadly human disease of loneliness." (Rettberg 2008a: 35, Hervorhebung im Original)

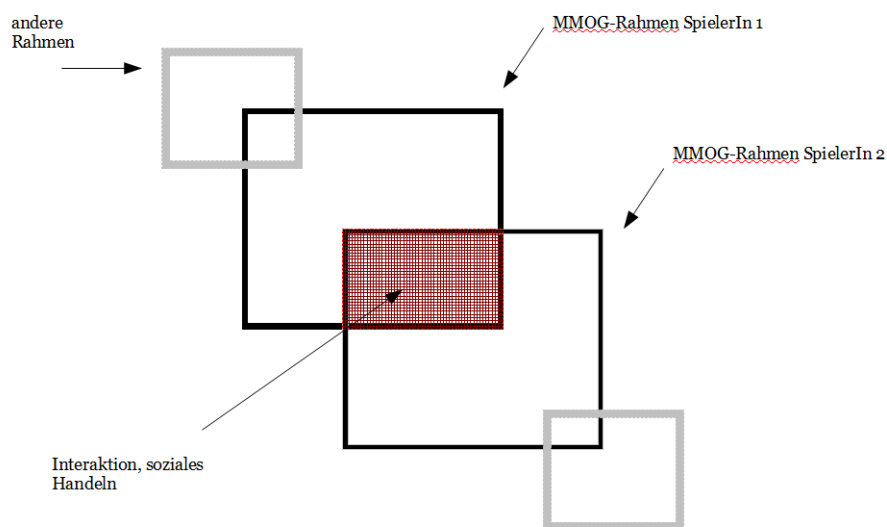
## 4.2 Die Rahmenanalyse

Der vorliegenden Studie wurde die Rahmenanalyse nach Erving Goffman als theoretischer Rahmen zu Grunde gelegt, um das Phänomen MMOG und die darin vorkommenden Interaktionen erfassen und beschreiben zu können. Im folgenden Abschnitt soll nun darauf eingegangen werden, inwiefern sich die Rahmenanalyse zum Verstehen von MMOGs als geeignet erwiesen hat.

Die Soziologie hat bisher keine Theorie, kein Konzept, Methodologie oder Ansatz vorgelegt, um MMOGs zu erforschen. Um sie dennoch erforschen zu können, müssen bekannte Theorien geprüft, Konzepte erweitert, Ansätze verändert und Methoden angepasst werden und dies reflektiert argumentiert werden. Einen solchen Versuch lege ich hier mit der Anwendung der Rahmenanalyse Goffmans auf MMOGs vor, die zur Analyse meiner Daten über Interaktionen in einem MMOG hervorragende Dienste geleistet hat. "*Frame Analysis is original in its invocation of the social organization of interaction to uncover perception of experience.*" (Fine 2002: 182, Hervorhebung im Original) Welche zwei Probleme der Computer Game Studies damit ebenfalls einer Lösung näher gebracht werden, wurde bereits in Kapitel 1 genauer ausgeführt.

In der Begrifflichkeit der Rahmenanalyse stellt das Spiel den Rahmen dar, der die Handlungen der SpielerInnen zu etwas Sinnvollem macht und das Verstehen der Spielsituation ermöglicht. Das Spiel ist ein Rahmen, der gleichzeitig neben anderen Rahmen existiert und die Handlungen der SpielerInnen organisiert. Die Kultur in solchen Spielen wird von diesem Rahmen geprägt, da das Entstehen eigener Spielkulturen nur durch diesen Rahmen erst möglich wird. Goffman erklärt, dass die primären Rahmen einer sozialen Gruppe den Hauptbestandteil derer Kultur bilden, vor allem hinsichtlich Verstehen und Deutungsmuster (vgl. Goffman 1993: 31-37).

Die Struktur von MMOGs kann mit Begriffen der Rahmenanalyse näher beschrieben werden. Hierzu soll ein vereinfachtes Schaubild der Illustration dienen:



**Abbildung 9: MMOG-Rahmen**

Die schwarzen Rahmen stellen die gerade aktiven primären Rahmen dar, die das Spiel WoW organisieren. Diese Rahmen sind gekennzeichnet durch ein System von Gegenständen und Regeln, sie ermöglichen Wahrnehmung, Lokalisierung und Identifikation konkreter Vorkommnisse. Die Rahmen stellen im Sinne Goffmans soziale Rahmen dar, wo es zu sozialen Handlungen der SpielerInnen kommt (rot schraffiert). (Vgl. Goffman 1993: 31-37) In der vorliegenden Studie interessieren mich vor allem die primären Spielrahmen und die darin stattfindenden Interaktionen. Die in hellgrau angedeuteten parallelen Rahmen können zahlreich und sehr unterschiedlich sein, wurden aber nicht vornehmlich untersucht. Der soziologische Kern solcher Spiele ist die Tatsache, dass es nicht darum geht, 15 Wildschweine zu töten, sondern dass durch die sozialen Handlungen sich etwas genuin Soziologisches abspielt. Die Quests, die Aufgaben, das Spiel selbst ist völlig austauschbar, der soziologische Kern bleibt in allen MMOGs derselbe. Der Rahmen MMOG organisiert die sozialen Handlungen der SpielerInnen, die im Sinne des Rahmens definiert sind. Das Miteinander spielen, die Interaktion mit anderen stellt nicht nur die soziologische Struktur solcher Spiele dar, sie sind auch ein wichtiger Grund für die Beteiligung an solchen Spielen.

Die Rahmenanalyse wurde wie die Interaktionsordnung ursprünglich unter der Voraussetzung entwickelt, dass das "unmittelbare persönliche Gegenübersein" (Goffman 1993: 410) unerlässlich ist, da nur dann das entsprechende Engagement in der Situation zu verzeichnen wäre. In MMOGs findet man ein technisch mediertes persönliches Gegenübersein vor und auch hier muss das

nötige Engagement aufgebracht werden. Obwohl jegliche Kommunikation und Interaktion computervermittelt erfolgt, ist sie genauso mittels des Rahmens analysierbar, wie andere Situationen. Hierzu sei auf den Abschnitt zum Avatar verwiesen (3.1.2), in dem das Verhältnis des Avatars mit den SpielerInnen genauer beleuchtet wird und die Implikationen des Fehlens jeglicher face-to-face-Interaktion beschrieben werden. Den Standpunkt, dass Goffman die medierte Interaktion nicht ausschließen würde, teilt Detering: "(...) Goffman (...) expressly pointed out that the framing of a situation does not depend on shared face-to-face co-presence and is not fully created 'on the spot', but can be mediated through time and space over media and cultural memory within an individual." (Deterding 2009b)

#### 4.2.1 Keying und Täuschungen

Ein zentraler Begriff in der Rahmenanalyse ist das sogenannte "Keying", das bereits in Kapitel 1 (1.3.4.3) erläutert wurde. Eine Tätigkeit kann, wenn auch nur geringfügig verändert, eine völlig andere Bedeutung für die Beteiligten erhalten. In den meisten MMOGs ist der Kampf ein zentrales Spielelement, so auch in der 'Welt der Kriegskunst' (WoW). Jedoch wird dieser Kampf von den Beteiligten als spielerischer Kampf erkannt und hat somit nicht dieselbe Bedeutung wie echte Kampfhandlungen. Schon Kinder kennen den Unterschied zwischen einer ernst gemeinten Handlung und dem "so-Tun-als-ob", die eine offene Nachahmung ohne praktische Folgen darstellt und zum Zeitvertreib oder der Unterhaltung eingesetzt wird (vgl. Goffman 1993: 60). Daher erscheint die medial immer wieder verbreitete Befürchtung, das Kämpfen in MMOGs würden Aggressivität fördern, doch recht weit hergeholt. Es würde den SpielerInnen die Fähigkeit absprechen, die Situation richtig einschätzen zu können und Spielhandlungen unreflektiert auf andere Rahmen zu übertragen. "Es bleibt ein grundsätzliches Mißverständnis, ein Computerspiel als Ausdruck dafür zu verstehen, dass die Spieler die Spielaktionen wie z.B. des Jagens, des Schießens, des Verfolgens, des Bedrohens tatsächlich in der Alltagswelt durchführen wollten. Spiele funktionieren innerhalb des Spielrahmens, des Spielhorizontes, innerhalb dessen die Spielenden damit experimentieren können, was sie normalerweise tun oder eben auch normalerweise nicht tun würden, weil sie es weder tun dürfen, noch auch je tun wollen: 'A game is a frame in which we see things differently.' (Juul 2005, 201)." (Kaminski 2010: 229 und Juul 2005: 201)

Durch up- und downkeying kann es immer wieder zu Ambiguitäten in der Interpretation von Ereignissen kommen. Es wurde dazu am Beginn ein Beispiel aus der Literatur von Gary Allen Fine genannt (1.3.4.3). Ein anderes Beispiel für Ambiguitäten in der Interpretation findet sich bei WoW in den Zielen, die man während einer Spielsituation verfolgt und die mitunter nicht für alle gleich sein müssen. Will man in einer Gruppe eine schwierige Quest auf einem PvP-Server abschließen



und trifft dabei auf SpielerInnen der anderen Fraktion, ist es für viele angemessen, diese nun nicht anzugreifen, sondern zu versuchen, die Quest abzuschließen. Diese Ansicht muss aber nicht von allen geteilt werden, da viele den Standpunkt vertreten, sie greifen *immer* alle SpielerInnen der anderen Fraktion an, egal in welcher Situation. Diese Ambiguität befindet sich aber auf einer anderen Ebene, als das ursprüngliche Beispiel. Die Frage lautet auch hier: Was geht in dieser Situation vor? Allerdings findet kein up- oder downkeying statt, es wird lediglich innerhalb des aktiven Rahmens eine Klärung der Interaktionssituation gesucht. Dies führt zum nächsten Aspekt, den sogenannten Täuschungen.

Täuschungen sollen andere zu einer falschen Vorstellung von dem bringen, was vor sich geht. Wie schon vorne erwähnt, sind diese in MMOGs nicht sehr zentral. Sie sind am ehesten in PvP Situationen zu beobachten. So gibt es Spielsituationen, in denen man sich vorerst über einen Nichtangriff verständigt (meist durch Winken, oder Verbeugen), um die/den GegnerIn dann hinterrücks angreifen zu können, um zu warten, bis Verstärkung eingetroffen ist oder um zuerst ein Questitem aufnehmen zu können, ein seltenes Mob zu töten, der anderen Fraktion dabei vielleicht sogar zu helfen, um anschließend erst recht einen Überraschungsangriff auszuführen.

#### 4.2.2 Rahmenwechsel und parallele Rahmen

Wie bereits angesprochen, trifft man bei MMOGs vielfach auf Phänome des Rahmenwechsels und der parallelen Rahmen. Wie in der oberen Grafik zum MMOG-Rahmen ersichtlich, halten sich SpielerInnen immer gleichzeitig in zumindest zwei Rahmen auf, während sie das Spiel spielen. Als SpielerIn sitzt man während des Spiels irgendwo vor einem Computer und der Rahmen dieses zweiten Ortes erzeugt manchmal Störungen des Spiels, drängt sich in das Spiel hinein oder unterbricht es. So kommt es vor, dass man gerade mit einer Gruppe in einer Instanz unterwegs ist, aber dringend einen Telefonanruf entgegennehmen muss, der die Spielsituation zumindest für die telefonierende Person beeinflusst. Da aber die anderen so gut wie immer über derartige Störungen informiert werden, weil sie sich sonst wundern warum nicht geantwortet oder konzentriert weitergespielt wird, dringt auch für sie der zweite Rahmen der telefonierenden Person in das Spiel ein.

SpielerInnen wechseln die Rahmen mühelos, es finden sich viele Beispiele im Datenmaterial für solche Wechsel und Unterbrechungen des aktiven Rahmens. Diese Unterbrechung wird durch Wortmeldungen wie "sorry, kurz afk<sup>162</sup>", "mom, tel<sup>163</sup>" oder Ähnliches angezeigt.

---

<sup>162</sup> afk bedeutet 'away from keyboard' und kann somit viele Tätigkeiten meinen.

RollenspielerInnen, die sich besonders auf die Spielwelt konzentrieren wollen, haben für Meldungen dieser Art sogar einen eigenen Channel zur Verfügung, wo man 'out-of-character'<sup>164</sup>-Äußerungen tätigen kann. Weiß man in einem Raid oder einer anderen Gruppensituation schon vorher Bescheid, dass es eine Unterbrechung geben wird, wird es allgemein als höflich angesehen, dies schon vorab kundzutun und eventuell zu besprechen, wie der Rest der Gruppe sich dann verhalten soll (warten/weitergehen), wie lange die Unterbrechung dauern wird usw.

Außerdem gibt es im Spielrahmen viele unterschiedliche parallele Rahmen, die für SpielerInnen aktiv sein können. Ich erinnere an das Beispiel von vorhin, wo die Situation angesprochen wurde, dass sich jemand auf der Freundesliste gerade in einem Dungeon aufhält, daher wahrscheinlich beschäftigt ist und nicht wie die andere Person gerade müßig an einem See zum Angeln steht. Die Spielsituation definiert den gerade aktiven Rahmen und für die SpielerInnen genügen oft schon kurze Hinweise um zu verstehen, in welcher Situation sich die anderen gerade befinden. Wie schon im Kapitel zur Rahmenanalyse ausgeführt (1.3.4.5), könnte man keine Liste aller Rahmen erstellen, oder sämtlicher möglicher Keyings. Dies ist auch nicht notwendig, da die Rahmen von den Beteiligten mühelos gewechselt werden und eventuelle Ambiguitäten in der Interpretation schnell geklärt werden können.

## 4.3 Fazit und Ausblick

Interaktionsordnungen in MMOGs sind ein spannender Untersuchungsgegenstand, der Verständnis für ein Phänomen ermöglicht, dass tagtäglich Tausende Menschen auf der Welt begeistert. Durch die Teilnahme am Spiel und die Beschreibung der empirisch beobachteten Interaktionen im MMOG World of Warcraft, wurde ein Ausschnitt aus der lebendigen sozialen Umgebung des Onlinespiels festgehalten, der auch NichtspielerInnen einen Einblick in eine Welt ermöglicht, die für viele obwohl so nah, doch so fern und unbekannt erscheint. Die Interaktionsordnung in MMOGs ist damit aber nicht zur Gänze erforscht, vieles konnte lediglich angedeutet werden, viele Fragen wurden aufgeworfen und blieben offen. Man könnte sich z.B. in aller Breite damit beschäftigen, wie, wie schnell, zu welchen Anteilen oder wann nicht, die von den SpielerInnen geprägten Konventionen und neuen Ideen in MMOGs einfließen. Es wäre näher zu betrachten, wie sich SpielerInnen durch Interaktionen mit anderen im Spiel neue Fähigkeiten

---

<sup>163</sup> Das steht als Abkürzung für 'Moment bitte, Telefon'.

<sup>164</sup> Es ist Ziel im Rollenspiel sich möglichst durchgehend 'in-character' zu befinden und alle Aussagen so zu tätigen, als würden sie vom gespielten Charakter getätigt werden. Je nach Community wird es als leichter oder schwerer Verstoß gegen Rollenspielregeln gewertet, wenn SpielerInnen 'aus der Rolle fallen' und somit die Illusion für andere stören.

aneignen, oder insgesamt ihre Art der Interaktion im Laufe der Zeit verändern. Ein Vergleich mit anderen MMOGs oder punktuelle Analysen nach Veränderungen am Spiel durch Patches oder Erweiterungen wären ebenfalls sehr interessant.

Hierbei stellt sich die Frage, welche Grenzen die Rahmenanalyse Goffmans bei größer angelegten Forschungsprojekten wohl erfahren würde, ob sich die positiven Erfahrungen dieser Studie auf andere Projekte übertragen lassen, wenn diese beispielsweise auf Fragestellungen zu bestimmten Spielcommunities oder Fankulturen ausgeweitet werden. Oder wird es zukünftig nicht von so großer Bedeutung sein, den unterschiedlichen Rahmen von Online und Offline theoretisch zu schärfen, da technologische Entwicklungen in eine Richtung der Verschmelzung von beidem deuten und die hier aufgeworfenen Begrifflichkeiten diesem veränderten Gegenstand nicht mehr gerecht werden? Bezogen auf MMOGs kann diese Frage auch bedeuten, welche Form werden diese Spiele in Zukunft erfahren? Wird es noch lange MMOGs geben, die vorwiegend am PC gespielt werden oder werden neue Technologien die SpielerInnen von diesem Gerät befreien, das viele SpielerInnen auch im beruflichen Alltag verstärkt benutzen (müssen)? Werden sich die SpielerInnen auch in ihrer Freizeit weiterhin gerne an einen Computer setzen?

Das Fazit nach einem Projekt wie einer Dissertation ist meist ähnlich: so viel mehr an Wissen gewonnen wurde, umso mehr Fragen wurden dadurch aufgeworfen. Aus forschungspragmatischer Sicht kann immer nur ein Teil dessen beantwortet werden, worauf man stößt. Dies lässt allerdings die Möglichkeit offen, weitere Forschung in dieser Richtung zu unternehmen und die Quest der Wissensmehrung aufs Neue anzunehmen.

# 5 Anhang

## 5.1 Glossar

-A-

Achievements: Erfolge, die man mit anderen vergleichen kann. Manche Achievements belohnen einen mit einem Titel oder besonderen Mounts u.dgl. mehr

Addon: optionale Softwaremodule, geschrieben von SpielerInnen

Adds: von "additional", zusätzliche Mobs die in der Nähe stehen oder die von einem Bossmob gespawnt werden

afk: away from keyboard

Aggro: Monsterhass, die Aggro haben bedeutet, dass das Mob diesem Charakter Schaden macht, die Aufmerksam auf ihn richtet

AH (Auktionshaus): zum An- und Verkauf von Gegenständen, funktioniert so ähnlich wie ebay

Ahn'kahet: Das Alte Königreich: ein Dungeon

Arena: gesonderter Bereich für 2er-, 3er- oder 5er-PvP-Teams, über die Wertung des Teams erhält man Arenapunkte, die für Gegenstände eingetauscht werden können

Attumen: Boss in Karazhan

Avatar: grafische Repräsentation der SpielerInnen, die Spielfigur/der Charakter

Azeroth: die Welt von WoW

-B-

Battleground (BG): gesonderter Bereich für PvP

Betatest: Spieltest während der Entwicklungsphase eines Spiels

BFD: Blackfathom Deeps (Tiefschwarze Grotte), ein Dungeon

Bot: kurz für Robot, ein Programm dass bestimmte Abläufe für einen Avatar automatisch steuert, ohne dass ein/e SpielerIn anwesend sein muss

Buff: stärkende, unterstützende Zauber, die für eine gewisse Dauer auf ein freundliches Ziel gesprochen werden können

Bug: Softwarefehler

BWL: Blackwing Lair (Pechschwingenhort): ein Schlachtzug

-C-

Caster/casten: Klassen, die Schaden primär durch Zauber verursachen wie MagierIn/zaubern

Casual Gamer: GelegenheitsspielerInnen, Personen, die nur ab und zu spielen. Das Gegenteil wären Hardcoregamers oder Pro-Gamers.

Cata: Cataclysm, die dritte und vorerst letzte WoW-Erweiterung

CC: Crowd Control, Klassen, welche die Fähigkeit besitzen, SpielerInnen oder Mobs für eine Zeit im Kampf stillzulegen

Cheater/cheaten: schwindeln, betrügen, Tricks oder Exploits einsetzen

corpse camping: beim einer Leiche warten, und den Charakter nach Wiederbelebung sofort wieder töten

CoS: The Culling of Stratholme (Das Ausmerzen von Stratholme): ein Dungeon, der erste Boss ist "Meathook"

Crits: kritische Treffer, machen besonders viel Schaden

-D-

Dailyquests: Quests, die einmal am Tag erledigt werden können

dc (disconnected): die Verbindung zum Spielserver wurde unterbrochen

DKP: Dragon Kill Points, Punktesystem für die Lootverteilung.

DPS/DD: Damage per Second oder Damage Dealer, Klassen, die viel Schaden austeilen

Drop: von Mobs fallengelassener Gegenstand

Dungeon Finder: ein Tool, mit dem man eine Gruppe für Instanzen finden kann und bei vollständiger Gruppe direkt dort hingeportet wird

Durotar: ein Gebiet

-E-

Ehrenpunkte: Punkte, die man für das Töten von SpielerInnen der anderen Fraktion erhält und für

Gegenstände eingetauscht werden können

Elite: schwer zu besiegendes Mob, ist optisch gekennzeichnet, Bosse sind immer Elite

Embleme: Währung in WOTLK, die für Gegenstände eingetauscht werden kann (z.B. Tiersets)

Emote: der Avatar spricht und/oder führt Gesten aus

Endgame: das Spiel nach Erreichen des Levelcaps

episch: hohe Qualität einer Ausrüstung

-F-

farmen: gezielt eine Menge an bestimmten Gegenständen erbeuten, z.B. eine Gegend nach Minen absuchen, oder Tiere für ihr Leder töten

flaming: hitziges Diskutieren inklusive Beleidigungen und Beschimpfungen anderer

Fraktionen: zahlreiche Gruppierungen im Spiel, spielbar sind Horde und Allianz

Free-to-Play (F2P): Businessmodell, anders als bei Subskriptionsbasierten Modellen wird hier Geld durch Mikrotransaktionen verdient

-G-

ganking: viel schwächere (im Level niedrigere) Charaktere töten, bzw. wenige mit einer großen Gruppe überfallen

GearScore: Addon, das die Ausrüstung in einen numerischen Wert umrechnet

GM: Gamemaster, von Blizzard beschäftigte Personen, die sich im Spiel aufhalten um bei Fragen und Problemen zu helfen bzw. Regeln zu überwachen.

Gnomeregan: ein Dungeon

Goldshire: eine Ortschaft

griefing: Spielverhalten das andere gezielt verärgern soll

grinden: repetitive Spielinhalte

Gruul's Lair (Gruuls Unterschlupf): ein Schlachtzug

-H-

Hardcoregamer: VielspielerInnen mit professioneller Herangehensweise

heroisch (heroic, hc): schwerste Stufe für Dungeons/Raids, nicht für alle verfügbar, noch größere Belohnungen

Highlevel: Charakter mit hohem Level oder viel höherem Level als man selbst

Hogger: Elitemob, eines der ersten im Anfangsgebiet der Menschen, gelangte irgendwie zu Berühmtheit

-I-

Instanz: Dungeons (max. 5 Personen) und Schlachtzüge (5+) stellen eine gesonderte Kopie der Spielumgebung für die eintretende Gruppe zur Verfügung, die von niemand anderem betreten werden kann. Die Mobs sind deutlich schwerer zu bekämpfen, dafür sind die Belohnungen kostbarer und seltener.

Item: Gegenstand

-K-

Kalimdor: westlicher Kontinent Azeroths

Karazhan: ein Schlachtzug, wurde im Endgame von TBC regelmäßig bespielt

kek: erscheint, wenn ein Charakter der gegnerischen Fraktion 'lol' eingibt, wurde daher zum Ausdruck für Lachen

Klassen: DruidIn, HexenmeisterIn, JägerIn, KriegerIn, MagierIn, Paladin, PriesterIn, SchamanIn, SchurkIn, TodesritterIn

-L-

Level (lvl): Spielstufe beginnend bei 1, das Levelcap beträgt in WoW Cataclysm 85

LFG: Looking for Group (Gruppensuche)

Loot: Beute, jene Gegenstände welche die Mobs 'droppen' (fallen lassen) und von den SpielerInnen gelootet werden

Lore: die Hintergrundgeschichte der Onlinewelt

-M-

Magtheridon: ein Boss in Magtheridon's Lair

Magtheridon's Lair (Magtheridons Kammer): ein Schlachtzug

Mana: Energie die beim Zaubern verbraucht wird

mats: kurz für Materialien (die zur Herstellung von Gegenständen benötigt werden)

Maulgar: ein Boss in Gruul's Lair

Menethil: der Hafen von Menethil, eine Ortschaft

MMO(RP)G: Massively Multiuser Online (Role-Playing) Game

Mob: kommt von 'mobile object block', im Sprachgebrauch sind damit alle zu bekämpfenden Monster gemeint  
 Molten Core: ein Schlachtzug  
 Mount: Reit- oder Flugtier (-gerät)  
 MUD: Multi User Dungeons, textbasierte Onlinerollenspiele  
 Mulgore: ein Gebiet

-N-

named: einzigartige Mobs mit einem Namen (also nicht nur 'Wolf'), oft Ziel von Quests  
 Ninjaeinladungen: Einladungen in eine Gilde/Gruppe ohne vorherige Absprache  
 Ninjalooten: der 'Diebstahl' von gemeinsam errungener Loot  
 Noobs: neue, unerfahrene SpielerInnen, kann auch einfach nur als Schimpfwort verwendet werden, oder jemanden meinen, die/der lernunwillig erscheint  
 Nordend (Northrend): ein Gebiet  
 NPC: Non-playing Character, vom Spiel gesteuerte Figuren

-O-

Omen: ein Addon mit Aggrowarning und 'Threatmeter' (misst wer wieviel Aggro zieht)  
 Onyxia: Raidboss in Onyxia's Lair  
 Onyxia's Lair: ein Schlachtzug  
 OOC: Out of Character, bezeichnet Äußerungen im Rollenspiel, die nicht vom Charakter, sondern der/m SpielerIn getätigt werden  
 OOM: Out of Mana, es können keine Zauber mehr gesprochen werden, die Mana benötigen  
 org: Orgrimmar, eine Hauptstadt  
 östliche Königreiche: östlicher Kontinent Azeroths  
 Outland (Scherbenwelt): durch das dunkle Portal erreichbare Regionen, eingeführt in TBC  
 out-of-character: markiert Äußerungen von SpielerInnen in Rollenspielsettings

-P-

PUG: Pick up Groups, Gruppen mit zufällig ausgewählten (unbekannten) SpielerInnen (siehe auch 'Random')  
 PvE: Player versus Environment  
 PvP Flag, sich flaggen: PvP-Status aktivieren, man kann nun SpielerInnen der anderen Fraktion angreifen und angegriffen werden (kann auch automatisch geschehen)  
 PvP/PK: Player versus Player/Player Killing

-Q-

Quests: Aufgaben für deren Erledigung es XP und/oder Belohnungen gibt

-R-

Radom(s): zufällig zusammengewürfelte Gruppe, unbekannte/r SpielerIn  
 ragequit: aus Wut das Spiel sofort verlassen  
 Ragnaros: ein Boss im Molten Core-Raid  
 Raid (Schlachtzug): wird meist vom Dungeon (für 5 Personen) unterschieden – bezeichnet also alle Instanzen mit mehr als 5 SpielerInnen (10 oder 25), kann aber auch die gesamte Gruppe der SpielerInnen meinen  
 Readycheck: Gruppenleitungstool um die Bereitschaft aller Gruppenmitglieder abfragen zu können  
 Recount: ein Addon, das eine Schadensstatistik führt  
 Ruf/Reputation bei Fraktionen im Spiel: achtstufig von hasserfüllt bis ehrfürchtig, wird z.B. für den Zugang zu Quests, Gegenständen, Rezepten für Berufe, Achievements usw. benötigt

-S-

Scarlet Monastery (das scharlachrote Kloster): ein Dungeon  
 SchattenpriesterIn: spezielle Skillung für die Klasse der PriesterIn  
 Scherbenwelt (Outland): ein Gebiet  
 Skills: Fähigkeiten und Eigenschaften des Charakters  
 Soloability: die Fähigkeit Content alleine zu bestehen  
 spawnen: erscheinen (lassen), Spawnpunkt: Ort wo Mobs wieder auftauchen, nachdem sie getötet worden sind  
 SSC: Serpentshrine Cavern (Höhle des Schlangenschreins), ein Schlachtzug  
 Startgebiet: die verschiedenen Anfangsgebiete der Völker  
 Sturmwind: eine Hauptstadt  
 STV: Stranglethorn Vale (Schlingendorntal), ein Gebiet

-T-

Tank: 'Panzer', Klassen, die viel Schaden aushalten können

Target: das was man durch Anklicken ins Ziel nimmt (Mobs, andere Charaktere...)

TBC: The Burning Crusade, die erste WoW-Erweiterung

Tempest Keep (Festung der Stürme): ein Schlachtzug

Tiersets: hochwertige Rüstungssets im Endgame, die über einen Setbonus verfügen, die PvP Sets tragen die Bezeichnung 'Season'

Trashmobs: die vielen nicht-Bossmobs in Instanzen

Trolle: SpielerInnen, die andere absichtlich provozieren; oder: ein Volk in WoW

Twinks (im englischen auch "Alts"): alle jene Charaktere, die man neben dem Hauptcharakter (Main) bzw. ersten Charakter spielt

-U-

User Interface (UI): Bedienungsoberfläche (siehe Abbildung 3: Interface)

-V-

Vanilla/Classic WoW: das Originalspiel

VanCleaf: letzter Boss in den Deadmines

Void Reaver: ein Boss in Tempest Keep – The Eye

-W-

Whisper: Anflüstern, eine Chatnachricht an eine bestimmte Person senden

wipe: kommt von auslöschen, bedeutet den Tod der ganzen Gruppe

World Events: besondere Ereignisse oder Festwochen, die in der Art an westliche irdische Feiertage angelehnt sind

WOTLK: Wrath of the Lich King, die zweite WoW-Erweiterung

WoW: World of Warcraft

WTB: Want to Buy (möchte kaufen)

WTS: Want to Sell (möchte verkaufen)

WTT: Want to Trade (möchte handeln/tauschen)

-X-

XP (Experience Points, Erfahrungspunkte): erlangt durch Quests, Entdecken unbekannter Orte oder Töten von Mobs, benötigt für den Levelaufstieg

-Z-

Zul'Farrak: ein Dungeon

## 5.2 Literatur

**Aarseth, Espen**, "Playing research: Methodological approaches to game analysis *5th International Digital arts and culture conference, Melbourne, 2003*.

**Aarseth, Espen**, "Computer game studies year one," *Game Studies*, Band 1, Nr. 1, 2001.

**Aarseth, Espen**, "Game Studies: What is it Good For?" *The International Digital Media & Arts Association Journal*, Band 1, Nr. 3, 2005, 3-7.

**Aarseth, Espen**, "Warum Game Studies?" in Kaminski, Winfried; Lorber, Martin, Hg., *Clash of Realities*, Kopaed: München, 2006, 17-32.

**Adamowsky, Natascha**, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt am Main/New York: Campus Verlag, 2000.

**Adams, Suellen**, "Information behavior and the formation and maintenance of peer cultures in massive multiplayer online role-playing games: A case study of city of heroes *Proceedings of DiGRA Conference - World in Play, 2005*.

**Ashton, Daniel**, "Interactions, Delegations and Online Digital Games Players in Communities of Practice," *Participations - Journal of Audience and Reception Studies*, Band 6, Nr. 1, 2009, 1-24.

**Astrum Nival**, *Allods Online*, GPotato, Unreleased (Beta).

**Ayaß, Ruth**, "Interaktion ohne Gegenüber?" in Jäckel, Michael; Mai, Manfred, Hg., *Online-Vergesellschaftung? Mediensoziologische Perspektiven auf neue Kommunikationstechnologien*, VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, 2005, 33-50.

**Bailenson, Jeremy. N.; Beall, Andrew C.; Loomis, Jack; Blascovich, Jim; Turk, Matthew**, "Transformed social interaction: Decoupling representation from behavior and form in collaborative virtual

- environments," *Presence: Teleoperators Virtual Environments*, Band 13, Nr. 4, MIT Press, 2004, 428-441.
- Bargh, John A.; McKenna, Katelyn Y.A.; Fitzsimons, Grainne M.**, "Can You See the Real Me? Activation and Expression of the True Self on the Internet," *Journal of Social Issues*, Band 58, Nr. 1, 2002, 33-48.
- Baur, Timo; Kolo, Castulus**, "Feldforschung in Multiplayer Onlinespielen *German Online Research Conference 2001*, 2001.
- Becker, Barbara**, "Virtuelle Identitäten: Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre," in Becker, Barbara; Michael Pateau, Hg., *Virtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*, Campus-Verlag: New York, 1997, 163-184.
- Berger, Peter L.; Luckmann, Thomas**, *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*, Eine Theorie der Wissenssoziologie, Frankfurt a. M: Fischer Taschenbuch, 1980.
- Bessiere, Katherine; Seay, A. Fleming; Kiesler, Sara**, "The ideal Elf: identity exploration in world of Warcraft," *CyberPsychology Behavior*, Band 10, Nr. 4, 2007, 530-535.
- Best, Samuel J.; Krueger, Brian S.**, "Online interactions and social capital: distinguishing between new and existing ties," *Social Science Computer Review*, Band 24, Nr. 4, 2006, 395-410.
- Bittarello, Maria Beatrice**, "Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination," *Journal of Virtual Worlds Research*, Band 1, Nr. 1, 2008, 246-266.
- Blizzard Entertainment**, *World of Warcraft*, Vivendi, 2004.
- Boellstorff, Tom**, "A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies," *Games and Culture*, Band 1, Nr. 1, 2006, 29-35.
- Boellstorff, Tom**, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, 2008.
- Bourdieu, Pierre**, *Sozialer Raum und 'Klassen'; Leçon sur la leçon*, Zwei Vorlesungen, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1985.
- CCP Games**, *EVE Online*, Atari, 2003.
- Calleja, Gordon**, "Digital game involvement: A conceptual model," *Games and Culture*, Band 2, Nr. 3, 2007, 236-260.
- Calleja, Gordon**, "Virtual Worlds Today: Gaming and Online Sociality," *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, Band 3, Nr. 1, 2008, 7-42.
- Carr, Diane; Buckingham, David; Burn, Andrew; Schott, Gareth**, *Computer games: text, narrative and play*, Cambridge [u.a.]: Polity Press, 2008.
- Castells, Manuel**, *Das Informationszeitalter I*, Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft, Teil 1 der Trilogie, Opladen: Leske + Budrich, 2001.
- Castronova, Edward; Williams, Dmitri; Shen, Cuihua et al.**, "As real as real? Macroeconomic behavior in a large-scale virtual world," *New Media & Society*, Band 11, Nr. 5, 2009, 685-707.
- Castronova, Edward**, *Synthetic worlds*, The business and pleasure of gaming, Chicago: Chicago University Press, 2005.
- Castronova, Edward**, *The Price of 'Man' and 'Woman'*, A Hedonic Pricing Model of Avatar Attributes in a Synthetic World, 2003.
- Chen, Mark G.**, "Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft," *Games and Culture*, Band 4, Nr. 1, 2009, 47-73.
- Cole, Helena; Griffiths, Mark D.**, "Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers," *CyberPsychology Behavior*, Band 10, Nr. 4, 2007, 575-583.
- Consalvo, Mia; Dutton, Nathan**, "Game analysis," Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games, *Game Studies*, Band 6, Nr. 1, 2006.
- Consalvo, Mia**, "There is No Magic Circle," *Games and Culture*, Nr. 4, 2009, 408-417.
- Copier, Marinka**, "Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle *Proc. DIGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play*, 2005.
- Coppock, Patrick J.; Meneghelli, Agata; Ferri, Gabriele; Compagno, Dario; Catania, Allessandro**, "Understanding Play Practices: Contributions to the State of the Art - Panel Abstract", *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, 2009, 1-18.
- Corneliussen, Hilde G.; Rettberg, Jill W.**, "Introduction: 'Orc Professor LFG,' or Researching in Azeroth," in Corneliussen, Hilde G.; Rettberg, Jill W., Hg., *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press: Cambridge, London, 2008, 1-15.
- Corneliussen, Hilde G.**, "World of Warcraft as a Playground for Feminism," in Corneliussen, Hilde G.; Rettberg, Jill W., Hg., *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press: Cambridge, London, 2008, 63-86.
- Coser, Rose Laub**, *Soziale Rollen und soziale Strukturen*, Graz-Wien: Nausner & Nausner, 1999.
- Crawford, Garry**, "Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games) *Under the Mask 2*, 2009.
- Dahrendorf, Ralf**, *Homo Sociologicus*, Ein Versuch zur Geschichte, Bedeutung und Kritik der Kategorie der sozialen Rolle, 10. Auflage, Opladen: Westdt. Verlag, 1971.
- Deterding, Sebastian**, "Fiction as Play: Reassessing the Relation of Games, Play, and Fiction *The Philoso-*



phy of Computer Games Conference, Oslo 2009a, 2009, 1-18.

**Deterding, Sebastian**, "The Game Frame - Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory", *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009b*, 2009, 1-5.

**Dovey, Jon; Kennedy, Helen W.**, *Game Cultures*, Computer Games as New Media, Berkshire: Open University Press, 2006.

**Ducheneaut, Nicolas; Moore, Robert J.**, "The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game *CSCW '04: Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer supported cooperative work*, ACM: New York, NY, USA, 2004, 360-369.

**D'Aloia, Adriano**, "Adamant Bodies," *The Avatar-Body and the Problem of Autoempathy*, *E/C*, Nr. 5, 2009, 51-58.

**Eklund, Lina; Johansson, Magnus**, "Social Play? - A study of social interaction in temporary group formation (PUG) in World of Warcraft", *Nordic DIGRA 2010*, 2010, 1-8.

**Emerson, Robert M.**, "Ethnography, interaction and ordinary trouble," *Ethnography*, Band 10, Nr. 4, 2009, 535-548.

**Enevold, Jessica; Hagström, Charlotte**, "Mothers, Play and Everyday Life: Ethnology meets Game Studies," *Ethnologia Scandinavica*, 2009, 1-18.

**Fine, Gary Alan**, "Fantasy Games and Social Worlds: Simulation as Leisure," *Simulation & Gaming*, Band 12, Nr. 3, Sage Publications, 1981, 251-279.

**Fine, Gary Alan**, *Shared fantasy*, Role playing games as social worlds, Chicago and London: University of Chicago Press, 2002.

**Fritz, Jürgen; Misek-Schneider, Karla**, "Oh, what a Game: "OGAME"," Zur Faszinationskraft von Online-Spielen, in Kaminski, Winfried; Lorber, Martin, Hg., *Clash of Realities*, Kopaed: München, 2006, 113-132.

**Fritz, Jürgen**, "Spielen in virtuellen Gemeinschaften," in Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens, Hg., *Die Computerspieler - Studien zur Nutzung von Computergames*, VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, 2008, 135-148.

**Fromme, Johannes**, "Virtuelle Welten und Cyberspace," in von Gross, Friederike; Marotzki, Winfried; Sander, Uwe, Hg., *Internet-Bildung-Gemeinschaft*, VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, 2008, 169-201.

**Garcia, Angela C.; Standlee, Alecea I.; Bechkoff, Jennifer; Cui, Yan**, "Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication," *Journal of Contemporary Ethnography*, Band 38, Nr. 1, 2009, 52-84.

**Geertz, Clifford**, *Dichte Beschreibung*, Beiträge zum Verstehen kulturelle Systeme, Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1983.

**Gibson, William**, *Neuromancer*, New York: Ace Books, 2000.

**Giddings, Seth**, "Playing with non-humans: Digital games as techno-cultural form *Proceedings of the DiGRA 2005 Conference: Changing Views: Worlds in Play*, 2007, 1-12.

**Giddings, Seth**, *Walkthrough: videogames and technocultural form*, Doctoral Thesis, Bristol: 2006.

**Gläser, Jochen**, "Neue Begriffe, alte Schwächen: Virtuelle Gemeinschaft," in Jäckel, Michael; Mai, Manfred, Hg., *Online-Vergesellschaftung?: Mediensoziologische Perspektiven auf neue Kommunikationstechnologien*, VS Verlag: Wiesbaden, 2005, 51-72.

**Goffman, Erving**, "The Interaction Order," *American Sociological Association*, 1982 Presidential Address, *American Sociological Review*, Band 48, Nr. 1, 1983, 1-17.

**Goffman, Erving**, *Interaktion und Geschlecht*, Frankfurt, Main [u.a.]: Campus-Verl., 1994.

**Goffman, Erving**, *Interaktion: Spaß am Spiel/Rollendistanz*, München: R. Piper & Co. Verlag, 1973.

**Goffman, Erving**, *Rahmen-analyse*, ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen, 3. Auflage, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1993.

**Goffman, Erving**, *Verhalten in sozialen Situationen*, Strukturen und Regeln der Interaktion im öffentlichen Raum, Gütersloh: Bertelsmann Fachverlag, 1971.

**Goffman, Erving**, *Wir alle spielen Theater*, die Selbstdarstellung im Alltag, 6. Aufl.Auflage, München [u.a.]: Piper, 1997.

**Grimes, Sara M.; Feenberg, Andrew**, "Rationalizing Play: A Critical Theory of Digital Gaming," *The Information Society*, Band 25, Nr. 2, 2009, 105-118.

**Gunkel, David J.**, "The real problem: avatars, metaphysics and online social interaction," *New Media Society*, Band 12, Nr. 1, 2010, 127-141.

**Götzenbrucker, Gerit**, *Integrationspotentiale neuer Technologie am Beispiel von Multi User Dimensions. Eine empirische Analyse gemeinschaftsbildender Prozesse in kollaborativen Spielwelten*, Wien: Univ. Wien (Diss.), 2001.

**Hagström, Charlotte**, "Playing with Names: Gaming and Naming in World of Warcraft," in Corneliussen, Hilde G.; Rettberg, Jill W., Hg., *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press: Cambridge, London, 2008, 265-285.

**Hansen, Sara S.**, "Status Meanings of Avatar Hair and Other Virtual Artifacts Emerging Through Symbolic

- Interactionism of Players, Game and Advertisers in AOIR, Hg., *IR 10.0*, Milwaukee, 2009, 1-33.
- Heckel, Heather L.**, *Online Social Interaction: The Case of Everquest*, 2003.
- Heintz, Bettina**, "Gemeinschaft ohne Nähe," Virtuelle Gruppen und reale Netze, in Thiedeke, Udo, Hg., *Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen*, Westdeutscher Verlag: Wiesbaden, 2003, 180-210.
- Hemminger, Elke**, *The Mergence of Spaces, Experiences of Reality in Digital Role-Playing Games*, Berlin: Edition Sigma, 2009.
- Hettlage, Robert**, "Erving Goffman (1922-1982)," in Kaesler, Dirk, Hg., *Klassiker der Soziologie - von Talcott Parsons bis Anthony Giddens*, Beck: München, 2005, 197-215.
- Hillmann, Karl-Heinz**, *Wörterbuch der Soziologie*, 4. bearbeitete und ergänzte Auflage, Stuttgart: Kröner, 1994.
- Hine, Christine**, "Virtual Ethnography" *IRISS '98*, Bristol, UK, 1998, 1-7.
- Hine, Christine**, "Virtual Ethnography," o.D., 1-25.
- Hirschauer, Stefan**, "Ethnographisches Schreiben und die Schweigsamkeit des Sozialen," *Zeitschrift für Soziologie*, Band 30, Nr. 6, 2001, 429-451.
- Hitchens, Michael; Drachen, Anders**, "The Many Faces of Role-Playing Games," *International Journal of Role-Playing*, Band 1, Nr. 1, 2009, 3-21.
- Huizinga, Johan**, *Homo ludens, Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*, 2. Auflage, Amsterdam: Pantheon Akademische Verlagsanstalt, 1940.
- Jacobson, David**, "Doing Research in Cyberspace," *Field Methods*, Band 11, Nr. 2, 1999, 127-145.
- Jakobsson, Mikael; Taylor, T. L.**, "The Sopranos meets EverQuest: social networking in massively multiplayer online games *Proceedings of the 2003 Digital Arts and Culture (DAC) conference, Melbourne, Australia*, 2003, 81-90.
- Jakobsson, Mikael**, *Virtual worlds and social interaction design*, Dissertation, Faculty of Social Sciences, Informatics, 2006.
- Janowitz, Klaus**, "Netnographie," 2008.
- Jenkins, Henry**, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century (white paper produced for the MacArthur Foundation's Digital Media and Learning initiative, November 13, 2006)*, 2007.
- Jenkins, Henry**, *Interactive Audiences? The 'collective intelligence' of media fans*, (<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/collective%20intelligence.html>, Zugriff: 13.07.2010).
- Johnson, Jeffrey C.; Avenarius, Christine; Weatherford, Jack**, "The active participant-observer: Applying social role analysis to participant observation," *Field Methods*, Band 18, Nr. 2, 2006, 111-134.
- Juul, Jesper**, "The magic circle and the puzzle piece," in Günzel, Stephan; Liebe, Michael; Mersch, Dieter, Hg., *Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2008*, Universitätsverlag Potsdam: Potsdam, 2008, 56-67.
- Juul, Jesper**, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: The MIT Press, 2005.
- Kaesler, Dirk (Hg.)** *Aktuelle Theorien der Soziologie - von Shmuel N. Eisenstadt bis zur Postmoderne*, München: Beck, 2005.
- Kaminski, Winfried**, "Wenn Computerspiele und Spieler aufeinander treffen.," in Thimm, Caja (Hg.), Hg., *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, 2010, 215-242.
- Kennedy, Tracy L. M.**, "The voices in my head are idiots - Rethinking Barriers for Female Gamers & the Importance of Online Communities", in AOIR, *Internet Research 10.0*, Milwaukee, 2009, 1-13.
- Kirriemuir, John**, "Parallel Worlds: Online Games and Digital Information Services," *D-Lib Magazine*, Band 11, Nr. 12, 2005.
- Kittenberger, Axel**, *Onlinespielwelten zwischen Virtualität und Realität*, Wien: Wirtschaftsuniv., Dipl.-Arb., 2008.
- Klastrup, Lisbeth**, "Interaction forms, agents and tellable events in Everquest *Computer Games & Digital Cultures CGDC Conference Proceedings*, Tampere University Press: Tampere, 2002, 331-340.
- Klastrup, Lisbeth**, "What makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying," in Corneliusen, Hilde G.; Rettberg, Jill W., Hg., *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press: Cambridge, London, 2008, 143-166.
- Kolo, Castulus; Baur Timo**, "Living a virtual life: Social dynamics of online gaming," *Game studies*, Band 4, Nr. 1, 2004.
- Kraut, R; Patterson, M; Lundmark, V; Kiesler, S; Mukopadhyay, T; Scherlis, W**, "Internet paradox. A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?" *The American Psychologist*, Band 53, Nr. 9, 1998, 1017-1031.
- Krzywinska, Tanya**, "Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories: World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft," *Games and Culture*, Band 1, Nr. 4, 2006, 383-396.
- Krzywinska, Tanya**, "World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text," in Corneliusen, Hilde G.; Rettberg, Jill W., Hg., *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press:

Cambridge, London, 2008, 123-141.

**Kuutti, Kari**, "Activity theory as a potential framework for human-computer interaction research," in Nardi, Bonnie, Hg., *Context and Consciousness: Activity Theory and Human Computer Interaction*, MIT Press: Cambridge, 1995, 17-44.

**Langer, Jessica**, "The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft," in Corneliussen, Hilde G.; Rettberg, Jill W., Hg., *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press: Cambridge, London, 2008, 87-108.

**Lastowka, Greg**, "Rules of Play," *Games and Culture*, Nr. 4, 2009, 379-395.

**Latour, Bruno**, "Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts," *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change*, 1992, 225-258.

**Latour, Bruno**, *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft*, Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie, 1. Auflage, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2007.

**Lazzaro, Nicole**, *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*, 2004.

**Lehdonvirta, Vili**, "Virtual Worlds don't exist Paper presented at Breaking the Magic Circle, Tampere, Finland, 10-11 April 2008, 2008.

**Linden Labs**, *Second Life*, 2003.

**Lombard, Matthew; Ditton, Theresa**, "At the heart of it all: The concept of presence," *Journal of computer-mediated communication*, Band 3, Nr. 2, 1997.

**Lowood, Henry**, "Storyline, Dance/Music, or PvP?: Game Movies and Community Players in World of Warcraft," *Games and Culture*, Band 1, Nr. 4, 2006, 362-382.

**Lüders, Christian**, "Beobachten im Feld und Ethnographie," in Flick, Uwe; Kardorff, Ernst von; Steinke, Ines, Hg., *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*, Rowohlt Taschenbuch Verlag: Reinbeck bei Hamburg, 2000, 384-401.

**MacCallum-Stewart, Esther; Parsler, Justin**, "Role-play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft," in Corneliussen, Hilde G.; Rettberg, Jill W., Hg., *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press: Cambridge, London, 2008, 225-246.

**Malaby, Thomas M.; Burke, Timothy**, "The Short and Happy Life of Interdisciplinarity in Game Studies," *Games and Culture*, Nr. 4, 2009, 323-330.

**Malinowski, Bronislaw**, *Argonauts of the Western Pacific*, New York: EP Dutton Co Inc. (Originally published in 1922), 1961.

**Malone, Krista-Lee**, "Dragon Kill Points," The Economics of Power Gamers, *Games and Culture*, Band 4, Nr. 3, 2009, 296-316.

**Manninen, Tony**, "Interaction forms and communicative actions in multiplayer games," *Game studies*, Band 3, Nr. 1, 2003.

**Markham, Annette N.**, *Life online: Researching real experience in virtual space*, Walnut Creek, CA: Altamira Press, 1998.

**Marotzki, Winfried**, "Multimediale Kommunikationsarchitekturen," *Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, Nr. 14, 2008, 1-15.

**Marotzki, Winfried**, "Online-Ethnographie-Wege und Ergebnisse zur Forschung im Kulturraum Internet," in Bachmair, Ben; de Witt, Claudia; Diepold, Peter, Hg., *Jahrbuch Medienpädagogik*, Band 3, Leske+Budrich: Opladen, 2003, 149-165.

**McKee, Heidi A.; Porter, James E.**, "Playing a Good Game: Ethical Issues in Researching MMOGs and Virtual Worlds," *International Journal of Internet Research Ethics*, Band 2, Nr. 1, 2009, 1-33.

**Merton, Robert K.**, "Die Eigendynamik gesellschaftlicher Voraussagen," in Topitsch, Ernst, Hg., *Logik der Sozialwissenschaften*, Band 6: Soziologie, Kiepenheuer & Witsch: Köln, 1972, 144-164.

**Meyrowitz, J.**, *Überall und nirgends dabei*, Die Fernseh-Gesellschaft I, Weinheim und Basel: Beltz, 1990.

**Miller, Daniel; Slater, Don**, *The Internet, An Ethnographic Approach*, Oxford - New York: Berg Publishers, 2000.

**Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert**, "Faszination Computerspielen. Das Computerspielen Jenseits von Gut und Böse," in Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert, Hg., *Faszination Computerspielen*, Braumüller: Wien, 2008, 1-5.

**Mortensen, Torill E.**, "Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies?" in Corneliussen, Hilde G.; Rettberg, Jill W., Hg., *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press: Cambridge, London, 2008, 203-223.

**Mortensen, Torill Elvira**, "WoW is the New MUD: Social Gaming from Text to Video," *Games and Culture*, Band 1, Nr. 4, 2006, 397-413.

**Müller, Nina S.**, "Assistenten, Puppenspieler und fiktive Personen. Teilnehmer und Formen der Kooperation in Online-Rollenspielen," in Stegbauer, Christian; Jäckel, Michael (Hg.), Hg., *Social Software*, VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, 2007, 195-215.

**Münker, Stefan; Roesler, Alexander (Hg.)** *Mythos Internet*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997.

**NCsoft**, *Lineage*, 1998.

**NGD Studios**, *Regnum Online*, gamigo AG, 2007.

**Nabeth, Thierry**, "Virtual Online Social Environments, Real Digital Identities Issues," in FIDIS - Future of

- Identity in the Information Society, Hg., *Identity in a Networked World. Use Cases and Scenarios*, 2006, 8-9.
- Nardi, Bonnie A.; Ly, Stella; Harris, Justin**, "Learning conversations in World of Warcraft 40th Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 2007. HICSS 2007, 2007, 79-89.
- Nardi, Bonnie; Harris, Justin**, "Strangers and friends: collaborative play in world of warcraft CSCW '06: Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work, ACM: New York, NY, USA, 2006, 149-158.
- Neitzel, Britta**, "Spielerische Aspekte digitaler Medien - Rollen, Regeln, Interaktionen," in Thimm, Caja (Hg.), Hg., *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, 2010, 107-125.
- Newman, James**, "In search of the videogame player: the lives of Mario," *New media society*, Band 4, Nr. 3, 2002, 405-422.
- Oldenburg, Ramon; Brissett, Dennis**, "The third place," *Qualitative Sociology*, Band 5, Nr. 4, Springer Science+ Business Media BV, Formerly Kluwer Academic Publishers BV, 1982, 265-284.
- Öqvist, Gustav**, "Ethics and Morality in a World of Warcraft," *Submitted for Publication*, 2010, 1-20.
- Paetau, Michael**, "Sozialität in virtuellen Räumen?" in Becker, Barbara; Michael Pateau, Hg., *Virtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*, Campus-Verl.: New York, 1997, 103-134.
- Pargman, Daniel; Jakobsson, Peter**, "Do you believe in magic? Computer games in everyday life," *European Journal of Cultural Studies*, Band 11, Nr. 2, 2008, 225-243.
- Peña, Jorge; Hancock, Jeffrey T.**, "An Analysis of Socioemotional and Task Communication in Online Multiplayer Video Games," *Communication Research*, Band 33, Nr. 1, 2006, 92-109.
- Putnam, Robert D.**, *Bowling Alone*, The collapse and revival of American community, New York: Simon and Schuster, 2000.
- Rabler, Susanne**, "LFG für die Todesminen - Freundschaft in Massively Multiplayer Online Games," in Neumann-Braun, Klaus; Autenrieth, Ulla P., Hg., *Freundschaft und Gemeinschaft im Social Web. Bildbezogenes Handeln und Peergroup-Kommunikation auf Facebook und Co*, Nomos: Baden-Baden, 2011, 233-242.
- Rabler, Susanne**, *Mit dem Sprengschaf durch Azeroth*, Die SpielerInnen der 'World of Warcraft' aus soziologischer Perspektive, Saarbrücken: VDM, 2010.
- Raessens, Joost**, "Playful Identities, or the Ludification of Culture," *Games and Culture*, Band 1, Nr. 1, Sage Publications, 2006, 52-57.
- Reid, Elizabeth**, *Cultural formations in text-based virtual realities*, Melbourne: Master's thesis, University of Melbourne, 1994.
- Rettberg, Jill W.**, "Quests in World of Warcraft: Deferral and Repetition," in Corneliussen, Hilde G.; Rettberg, Jill W., Hg., *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press: Cambridge, London, 2008b, 167-184.
- Rettberg, Scott**, "Corporate Ideology in World of Warcraft," in Corneliussen, Hilde G.; Rettberg, Jill W., Hg., *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press: Cambridge, London, 2008a, 19-38.
- Rheingold, Howard**, *The virtual community*, Homesteading on the electronic frontier, Reading, Mass. [u.a.]: Addison-Wesley, 1993.
- Rittmann, Tim**, *MMORPGs als Virtuelle Welten*, Immersion und Repräsentation, Boizenburg: Werner Hülsbusch, 2008.
- Robinson, Laura**, "The cyberself: the self-ing project goes online symbolic interaction in the digital age," *New Media Society*, Band 9, Nr. 1, 2007, 93-110.
- Roig, Antoni; San Cornelio, Gemma; Ardèvol, Elisenda; Alsina, Pau; Pagès, Ruth**, "Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture," *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Band 15, Nr. 1, 2009, 89-103.
- Runewaker Entertainment**, *Runes of Magic*, Frogster Interactive Pictures, 2009.
- Rybas, Natalia; Gajjala, Radhika**, "Developing cyberethnographic research methods for understanding digitally mediated identities," *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0703355>, Band 8, Nr. 3, 2007, Art. 35.
- Schachtner, Christina**, "Virtualität, Identität, Gemeinschaft. Reisende im Netz," in Willems, Herbert, Hg., *Weltweite Welten: Internet-Figurationen aus wissenssoziologischer Perspektive*, VS, Verlag für Sozialwiss.: Wiesbaden, 2008, 103-117.
- Schelske, Andreas**, *Soziologie vernetzter Medien*, Grundlagen computervermittelter Vergesellschaftung, München - Wien: Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2007.
- Searle, John R.**, *Sprechakte*, Ein sprachphilosophischer Essay, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1974.
- Sherry, John L.; Lucas, Kristen; Greenberg, Bradley S.; Lachlan, Ken**, "Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference," in Vorderer, Peter; Bryant, Jennings, Hg., *Playing video games. Motives, responses, and consequences*, Lawrence Erlbaum Associates: Mahwah, NJ, 2006, 213-224.

- Sherry, John L.**, "Flow and Media Enjoyment," *Communication Theory*, Band 14, Nr. 4, 2004, 328-347.
- Simmel, Georg**, "Die Kreuzung sozialer Kreise," in Rammstedt, Otthein, Hg., *Soziologie - Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*, Gesamtausgabe, Band 11, Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1992, 456-511.
- Smith, Jonas Heide**, "The problem of other players: In-game cooperation as collective action" *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 2005.
- Stam, Kathryn; Scialdone, Michael**, "Where Dreams and Dragons Meet. An Ethnographic Analysis of two Examples of Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)," *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, Band 3, Nr. 1, 2008, 61-95.
- Steinkuehler, Constance A.; Williams, Dmitri**, "Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as 'Third Places'," *Journal of Computer-Mediated Communication - Electronic Edition*, Band 11, Nr. 4, Blackwell Publishing Inc, 2006, 885-909.
- Steinkuehler, Constance**, "The mangle of play," *Games and Culture*, Band 1, Nr. 3, 2006, 199-213.
- Strauss, Anselm L.**, *Grundlagen qualitativer Sozialforschung: Datenanalyse und Theoriebildung in der empirischen soziologischen Forschung*, 2. Auflage, München: Fink, 1998.
- Strauss, Anselm**, "A social world perspective," *Studies in symbolic interaction*, Band 1, 1978, 119-128.
- Taylor, Nick**, "Periscopic Play: Re-positioning' the Field' in MMO Research," *Loading.*, Band 1, Nr. 3, 2008,.
- Taylor, T. L.**, "Life in virtual worlds," Plural existence, multimodalities, and other online research challenges, *American Behavioral Scientist*, Band 43, Nr. 3, 1999, 436-449.
- Taylor, T. L.**, "The Assemblage of Play," *Games and Culture*, Nr. 4, 2009b, 331-339.
- Taylor, T. L.**, *Play between worlds*, Exploring online game culture, Cambridge, London: The MIT Press, 2009a.
- Taylor, T.L.**, "Beyond Management: Considering Participatory Design and Governance in Player Culture," *First Monday*, Nr. 7, special issue, 2006b.
- Taylor, T.L.**, "Does WoW Change Everything?: How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause," *Games and Culture*, Band 1, Nr. 4, 2006a, 318-337.
- Taylor, T.L.**, "Power Gamers Just Want To Have Fun?: Instrumental Play In A MMOG," in Copier, M.; Raessens, J., Hg., *Level Up Games Conference Proceedings*, Universiteit Utrecht : Utrecht, 2003, 300-311.
- The New Media Consortium**, *Social Networking, the "Third Place," and the Evolution of Communication*, A White Paper from the New Media Consortium, 2007.
- Thiedeke, Udo (Hg.)** *Soziologie des Cyberspace - Medien, Strukturen und Semantiken*, Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss., 2004.
- Thiedeke, Udo**, "Spiel-Räume: Kleine Soziologie gesellschaftlicher Exklusionsräume," in Thimm, Caja (Hg.), Hg., *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, 2010, 17-32.
- Thimm, Caja (Hg.)** *Soziales im Netz - Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*, Opladen [u.a.]: Westdt. Verl., 2000.
- Thimm, Caja (Hg.)**, *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, 1. Auflage, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010.
- Thimm, Caja; Wosnitza, Lukas**, "Das Spiel - analog und digital," in Thimm, Caja (Hg.), Hg., *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, 2010, 33-54.
- Thomas, David; Orland, Kyle; Steinberg, Scott**, *The Videogame Style Guide and Reference Manual*, Power Play Publishing, 2007.
- Thomas, Douglas; Brown, John Seely**, "Why virtual worlds can matter," *International Journal of Learning*, Band 1, Nr. 1, MIT Press, 2009, 37-49.
- Tipp, Angelika**, "Doing being present. Instant Messaging aus interaktionssoziologischer Perspektive," in Stegbauer, Christian; Jäckel, Michael (Hg.), Hg., *Social Software*, VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, 2007, 175-193.
- Tosca, Susana**, "The everquest speech community" *Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference*, 2002, 341-354.
- Turbine Entertainment**, *Dungeons and Dragons Online*, Atari/Codemasters, 2006.
- Turbine Entertainment**, *The Lord of the Rings Online*, Turbine, Inc., Midway Games, Codemasters, 2007.
- Turner, Victor**, *Vom Ritual zum Theater*, Der Ernst des menschlichen Spiels, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl., 1995.
- Tuszynski, Stephanie**, *IRL (In Real Life)*, Breaking down the binary of online versus offline social interaction, 2006.
- Van Looy, Jan**, "Virtual Recentering: Computer Games and Possible Worlds Theory," *Image & Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative*, Nr. 12, 2005.
- Verhagen, Harko; Johansson, Magnus**, "Demystifying guilds: MMORPG-playing and norms" *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, 2009, 1-10.
- Walter, Sarah E.; Chen, Mark**, "A comparison of collaboration across two game contexts: The Lord of

the Rings Online and World of Warcraft in AOIR, Hg., *IR 10.0*, 2009, 1-35.

**Wanenchak, Sarah**, "Tags, Threads, and Frames: Toward a Synthesis of Interaction Ritual and Livejournal Roleplaying," *Game Studies*, Band 10, Nr. 1, 2010.

**Weber, Max**, *Soziologie, Universalgeschichtliche Analysen, Politik*, 6. Auflage, Stuttgart: Kröner, 1992.

**Wenz, Karin**, "Computerspiele als jugendkulturelles Referenzmedium?" in Kaminski, Winfried; Lorber, Martin, Hg., *Clash of Realities*, Kopaed: München, 2006, 147-159.

**Wetzstein, Thomas A.; Dahm, Hermann; Steinmetz, Linda; Lentjes, Anja; Schampaul, Stephan; Eckert, Roland**, *Datenreisende: die Kultur der Computernetze*, Westdeutscher Verlag, 1995.

**Willems, Herbert**, "Erving Goffmans Forschungsstil," in Flick, Uwe; Kardorff, Ernst von; Steinke, Ines, Hg., *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*, Rowohlt Taschenbuch Verlag: Reinbeck bei Hamburg, 2000, 42-50.

**Williams, Dmitri; Caplan, Scott; Xiong, Li**, "Can you hear me now? The impact of voice in an online gaming community," *Human Communication Research*, Band 33, Nr. 4, 2007, 427-449.

**Williams, Dmitri; Ducheneaut, Nicolas; Xiong, Li; Zhang, Yuanyuan; Yee, Nick; Nickell, Eric**, "From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft," *Games and Culture*, Band 1, Nr. 4, 2006, 338-361.

**Williams, Dmitri; Martins, Nicole; Consalvo, Mia; Ivory James D.,** , "The virtual census: Representations of gender, race and age in video games," *New Media Society*, Band 11, Nr. 5, 2009, 815–834.

**Williams, Dmitri**, "Bridging the methodological divide in game research," *Simulation & Gaming*, Band 36, Nr. 4, 2005, 447-463.

**Williams, Matthew**, "Avatar watching: participant observation in graphical online environments," *Qualitative Research*, Band 7, Nr. 1, 2007, 5-24.

**Wittgenstein, Ludwig**, *Philosophical investigations: the German text, with an English translation*, 4. Auflage, Wiley-Blackwell, 2009.

**Woodcock, Bruce Sterling**, *An Analysis of MMOG Subscription Growth*, MMOGCHART.COM 12.0., (<http://www.mmogchart.com>, Zugriff: 13.04.2011).

**Yee, Nicholas**, *Facets*, 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPGs, (<http://www.nickyee.com/facets/home.html>, Zugriff: 24.09.2007).

**Yee, Nicholas**, *The Proteus Effect: Behavioral Modification via Transformations of Digital Self-Representation*, 2007a.

**Yee, Nick**, "Befriending Ogres and Wood-Elves: Relationship Formation and The Social Architecture of Norrath," *Game Studies*, Band 9, Nr. 1, 2009.

**Yee, Nick**, "Motivations of play in MMORPGs," *Proceedings of DiGRA 2005 Conference*, 2005b.

**Yee, Nick**, *A Model of Player Motivations*, 2005a (<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php>, Zugriff: 19.01.2008).

**Yee, Nick**, *In their own words*, 2007b (<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001470.php?page=5>, Zugriff: 11.05.2010).

**Yee, Nick**, *Player Life-Cycle*, 2007c (<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001588.php>, Zugriff: 13.11.2007c).

**von Gross, Friederike; Marotzki, Winfried; Sander, Uwe** *Internet-Bildung-Gemeinschaft*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.

**von Kardoff, Ernst**, "Virtuelle Netzwerke – neue Formen der Kommunikation und Vergesellschaftung?" in Willems, Herbert, Hg., *Weltweite Welten: Internet-Figurationen aus wissenssoziologischer Perspektive*, VS, Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, 2008, 23-55.

## 5.3 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: MMO game revenues .....	9
Abbildung 2: Finnporters Beitrag .....	13
Abbildung 3: Interface.....	66
Abbildung 4: Charakterauswahlbildschirm .....	80
Abbildung 5: Orchexenmeisterin, Gnomhexenmeister .....	82
Abbildung 6: watch where you point that thing .....	97
Abbildung 7: Gildentabards in WoW .....	129
Abbildung 8: Taktische Aufstellung in der Gruppe .....	142
Abbildung 9: MMOG-Rahmen.....	207

## 5.4 URLs

Ars Technica <http://arstechnica.com/science/news/2009/02/aaas-60tb-of-behavioral-data-the-everquest-2-server-logs.ars>

BIU <http://www.biu-online.de/home/news/14-april-2011-repraesentative-studie-der-spielplatz-internet-boomt>

BVDW <http://www.bvdw.org/medien/bvdw-anzahl-der-online-gamer-ist-2009-um-rund-ein-drittel-gestiegen?media=1759>

Chuck Norris Facts <http://www.chucknorrisfacts.com/>

CNN <http://edition.cnn.com/CNNI/Programs/futuresummit/>

Computerspielmuseum <http://www.computerspielmuseum.de/>

ESA <http://www.theesa.com/>, <http://www.theesa.com/facts/index.asp>

F.R.O.G. <http://www.bupp.at/frog>

Gamasutra

[http://www.gamasutra.com/view/news/29835/Study\\_2010\\_MMORPG\\_Market\\_To\\_Reach\\_8\\_Billion.php](http://www.gamasutra.com/view/news/29835/Study_2010_MMORPG_Market_To_Reach_8_Billion.php)

Games don't Kill <http://www.flickr.com/groups/games-dont-kill/pool/>,  
<http://wissenbelastet.com/2009/06/11/vernissage-games-dont-kill/>,  
<http://www.flickr.com/photos/finnporter/3361894453/in/pool-1005658@N25/>

Gamesindustry <http://www.gamesindustry.com>, [http://www.gamesindustry.com/about-newzoo/todaysgamers\\_graphs\\_MMO](http://www.gamesindustry.com/about-newzoo/todaysgamers_graphs_MMO)

Grand Theft Childhood <http://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Home.html>

International Center for the History of Electronic Games <http://www.icheg.org/>

Internet Archive <http://replay.waybackmachine.org/20100828063207/http://www.wow-europe.com/de/index.xml>

Leeroy Jenkins <http://www.leeroyjenkins.net/>

MAXQDA <http://www.maxqda.de/>

MMOG Chart <http://www.mmogchart.com/Chart4.html>

OnlineGameTrader [http://www.onlinegametrader.net/wow/index.php?action=disp\\_news&news\\_id=1076](http://www.onlinegametrader.net/wow/index.php?action=disp_news&news_id=1076)

Onlinewelten <http://www.onlinewelten.com/games/world-of-warcraft/news/spieler-erreicht-gold-limit-36876/>

PC Games <http://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/News/Wiped-Diese-MMOGs-wurden-als-WoW-Killer-gehandelt-scheiterten-aber-klaeglich-801491/>

PlayOn <http://blogs.parc.com/playon/2010/09/07/character-roles/>

Professor Beej <http://www.professorbeej.com/2010/05/omg-gearscore-sux.html>

Skype <http://www.skype.com>

Szonja on Games <http://szonja.tumblr.com/post/288046556/frog09-vienna>

Terra Nova [http://terranovalogs.com/terra\\_nova/2009/06/you-no-take-candle.html](http://terranovalogs.com/terra_nova/2009/06/you-no-take-candle.html),  
[http://terranovalogs.com/terra\\_nova/2005/02/the\\_right\\_to\\_as.html](http://terranovalogs.com/terra_nova/2005/02/the_right_to_as.html)

The Lord of the Rings Online: <http://community.codemasters.com/forum/allgemeine-diskussionen-zum-spiel-544/447176-aufgeweichte-namensregeln-schweissfuss-co-mittelerde.html>

The Metaverse Journal <http://www.metaversejournal.com/2008/11/09/the-magic-circle-is-not-so-helpful-actually/>

The Player Conference <http://game.itu.dk/player/ppg.html>

The University of Michigan Press Blog  
[http://umichpress.typepad.com/university\\_of\\_michigan\\_pr/2010/07/bonnie-nardi-is-author-of-my-life-as-a-night-elf-priest-a-new-book-on-the-culture-and-gameplay-in-the-international-bestsell.html](http://umichpress.typepad.com/university_of_michigan_pr/2010/07/bonnie-nardi-is-author-of-my-life-as-a-night-elf-priest-a-new-book-on-the-culture-and-gameplay-in-the-international-bestsell.html)

Thottbot <http://thottbot.com/>

Twitter <http://twitter.com/>

Urban Dictionary <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=roflcopter>,  
<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=pwn>

Vienna Online <http://www.vienna.at/news/wien/artikel/game-city-2009-im-wiener-rathaus/cn/news-20090918-03144742>

Washington Post <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2009/02/06/AR2009020600290.html>

Wikipedia <http://de.wikipedia.org/wiki/Netiquette>, <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspieler-Jargon#N>, <http://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG-Jargon>,  
[http://de.wikipedia.org/wiki/Ganker %28Computerspiel%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Ganker_%28Computerspiel%29), <http://de.wikipedia.org/wiki/Leetspeak>

WoW Arsenal <http://eu.battle.net/wow/de/game/armory>

WoW Europe (alt) <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/emotes.html>, <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/index.html#playingwithothers>, <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/reputation.html>, <http://www.wow-europe.com/shared/wow-com/images/characters/ingame/hordeguild.jpg>, <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/arena/index.html>, <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/titles.html>,  
<http://www.wow-europe.com/de/burningcrusade/townhall/lookingforgroup.html>, <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/chatauctions.shtml>

WoW Europe [http://eu.battle.net/wow/de/status?locale=de\\_DE](http://eu.battle.net/wow/de/status?locale=de_DE),  
[http://eu.blizzard.com/support/article.xml?locale=de\\_DE&articleId=50081&parentCategoryId&pageNumber=1&categoryId=9742](http://eu.blizzard.com/support/article.xml?locale=de_DE&articleId=50081&parentCategoryId&pageNumber=1&categoryId=9742),  
[http://eu.blizzard.com/support/article.xml?locale=de\\_DE&tag=CRCFAQ&rhtml=true](http://eu.blizzard.com/support/article.xml?locale=de_DE&tag=CRCFAQ&rhtml=true),  
[http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow\\_tou.html](http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow_tou.html)

WoW Gold Facts <http://www.wowgoldfacts.com/2009/05/04/to-give-or-not-to-give-that-is-the-question/>

WoW Insider <http://wow.joystiq.com/2008/02/05/oh-noes-1-1-1-one-ive-been-hax0red/>,  
<http://wow.joystiq.com/2008/01/08/15-minutes-of-fame-noor-the-pacifist/>,  
<http://wow.joystiq.com/2011/05/09/world-of-warcraft-dips-to-a-mere-11-4-million-subscribers/>

WoW US <http://us.battle.net/wow/en/forum/topic/2353107047?page=1>

WoWHead <http://www.wowhead.com/>, <http://de.wowhead.com/spell=50642>,  
<http://de.wowhead.com/spell=5782>, <http://de.wowhead.com/spell=118>,  
<http://de.wowhead.com/spell=48505>, <http://www.wowhead.com/quest=450>

WoWWiki [http://www.wowwiki.com/Realms\\_list](http://www.wowwiki.com/Realms_list), <http://www.wowwiki.com/Leeeeeeeeeeeeeroy!>,  
[http://www.wowwiki.com>Loading\\_screen\\_tips](http://www.wowwiki.com>Loading_screen_tips), <http://www.wowwiki.com/Griefing>,  
[http://www.wowwiki.com/Flight\\_Form](http://www.wowwiki.com/Flight_Form), [http://www.wowwiki.com/Barrens\\_chat](http://www.wowwiki.com/Barrens_chat)

Youtube <http://www.youtube.com/watch?v=KhBEIJ7umHc>,  
[http://www.youtube.com/watch?v=BbY\\_zAOT-Ug](http://www.youtube.com/watch?v=BbY_zAOT-Ug)



## 5.5 Lebenslauf mit besonderer Berücksichtigung des wissenschaftlichen Werdegangs

### ***Ausbildung***

---

- 2008 – 2011 Doktoratsstudium Soziologie an der Universität Wien  
2007 – 2008 Masterstudium Soziologie an der Universität Graz  
2004 – 2007 Bakkalaureatsstudium Soziologie an der Universität Graz

### ***Berufserfahrung***

---

- 2008 - 2010 Universitätslektorin am Institut für Soziologie, Universität Graz  
2007 – 2008 Referentin am Institut für Psychologie, Universität Graz

### ***Konferenzen/Poster***

---

- April 2008 Vortrag auf einer internationalen Konferenz an der University of California, Irvine, USA  
Okt. 2008 Teilnahme an einer internationale Konferenz, Wien  
Sept. 2009 Posterpräsentation auf einer internationalen Konferenz inkl. Publikation, Wien  
Mai 2010 Posterpräsentation bei der Woche der soziologischen Nachwuchsforschung der Universität Wien

### ***Publikationen***

---

Rabler, Heide Susanne, *Mit dem Sprengschaf durch Azeroth*, Die SpielerInnen der World of Warcraft aus soziologischer Perspektive, Graz: Univ. Dipl.Arb., 2008.

Rabler, Heide Susanne: Observing the Avatar - Die Methode der teilnehmenden Beobachtung in MMOGs, in: FROG 09 (Hg): *Book of Abstracts*. Eigenverlag 2009.

Rabler, Susanne, "Caja Thimm (Hg.), Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft," Rezension, *rezens.tfm - e-Journal für wissenschaftliche Rezensionen*, 2010.

Rabler, Susanne, *Mit dem Sprengschaf durch Azeroth*, Die SpielerInnen der 'World of Warcraft' aus soziologischer Perspektive, Saarbrücken: VDM, 2010.

Rabler, Susanne, "LFG für die Todesminen - Freundschaft in Massively Multiplayer Online Games," in Neumann-Braun, Klaus; Autenrieth, Ulla P., Hg., *Freundschaft und Gemeinschaft im Social Web. Bildbezogenes Handeln und Peergroup-Kommunikation auf Facebook und Co*, Nomos: Baden-Baden, 2011, 233-242.

### ***Vorträge und Workshops***

---

- März 2009 World of Warcraft - Das Spiel mit dem Spiel, Vortrag für: Girl Geek Dinner Vienna  
März 2009 Methoden zur Erforschung von MMOGs - eine Auswahl, Vortrag für Gruppe Internetforschung der Universität Wien

Okt. 2009 Identität in MMOGs, Vortrag für: Workshop der Gruppe Internetforschung  
der Universität Wien

***Nennung in den Medien***

---

09.06.2010 Rabler, Susanne in: Walton, Emily: Games sind die Kunst unserer Zeit, Falter  
Heureka. Das Wissenschaftsmagazin. (Interview)