



universität
wien

MAGISTERARBEIT

Titel der Magisterarbeit

Der Stellenwert von Kommunikation im MMORPG World of Warcraft

Verfasserin

Kerstin Himmelbauer, Bakk. phil

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. Phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt: Publizistik- und Kommunikationswissenschaften

Betreuerin: PD Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, 28. März 2011

Kerstin Himmelbauer

Am 7. Dezember 2010 kam das neue *Add-on* (siehe Glossar) Cataclysm heraus. Auf dieses Add-on wird in dieser Arbeit keine Rücksicht genommen. Stand Juli 2010.

0. Vorwort.....	1
1. Einleitung.....	3
2. Einführung in die Welt von World of Warcraft.....	5
2.1 World of Warcraft	5
2.2 Realms	6
2.2.1 Realmsprache/ Serversprache.....	7
2.2.2 Normale Realms (PvE).....	7
2.2.3 PvP-Realm (Player vs. Player).....	8
2.2.4 Rollenspielrealms (RP-PvE, RP-PvP).....	8
2.3 Spielstart – Der Char	9
2.3.1 Questen.....	12
2.3.2 Istanzen/ Raids/ Dungeons.....	14
2.3.3 PvP-Gebiete.....	15
2.3.4 Arena.....	15
2.4 Der Name	15
2.5 Klassen	16
2.6 Berufe	18
2.7 Hauptstädte in World of Warcraft	19
2.8 Gruppen und Gilden	20
2.8.1 Gruppen.....	21
2.8.2 Gilden.....	22
2.8.3 Aufbau einer Gilde.....	22
2.8.4 Allgemeines über Gilden.....	23
2.8.5 Das Leben und Sterben von Online-Communities: ein Blick auf Gilden in World of Warcraft.....	23
2.9 Kommunikationsmöglichkeiten in WoW	27
2.9.1 Online-Textchat/ InGame Chat.....	27
2.9.2 Allgemeiner Chat.....	27
2.9.3 Flüstern.....	28
2.9.4 Gruppen-Chat.....	28
2.9.5 Schlachtfeldkanal.....	29
2.9.6 Schlachtzugskanal.....	29
2.9.7 Warnungs-Chatkanal.....	29
2.9.8 Gilden-Chat.....	29
2.9.9 Offiziers-Chat.....	29
2.9.10 Sprachchat.....	29
2.9.11 Teamspeak (TS).....	30
2.10 Emotes	30
2.11 Durch Unterhaltungen das MMORPG World of Warcraft verstehen lernen	32
3. Die computervermittelte Kommunikation.....	36
3.1 Begriffserklärung	36
3.2 Merkmale der Chatkommunikation	37
3.3 Chatten vs. Face-to-Face Kommunikation	38
3.4 Typen von Chatrooms	40
3.5 Turn-Taking	41
3.6 Hilfsmittel der Chat-Kommunikation	43
3.6.1 Emoticons.....	43
3.6.2 Soundwörter oder inflektive Comicsprache.....	45
3.6.3 Groß- und Kleinschreibung.....	45
3.6.4 Disclaimer.....	46
3.6.5 Chatiquette.....	46

3.6.6 Das Prinzip der Homophonie	47
3.6.7 Abkürzungen/ Akronyme	47
3.6.8 Nickname	47
3.6.9 Netzjargon/ Cyberslang.....	49
3.6.10 Avatar.....	50
3.7 Probleme der Chat-Kommunikation	51
3.7.1 Lurking	52
3.7.2 Flaming	52
3.7.3 Anonymität.....	53
3.8 Sprachvariationen im Internet.....	54
3.9 Virtuelle Gemeinschaften	55
3.9.1 Kommunikationsformen in einem systematischen Überblick	59
4. Theoretische Grundlagen	61
4.1 Good Video Games, the Human Mind, and Good Learning	61
4.2. Das Riley/ Riley-Modell	63
4.3 Media Synchronicity Theory	64
4.4 Social Cues Filtered Out Approach	66
4.5 Narrativität in Computerspielen.....	68
4.5.1 Narrative Strukturen	68
4.5.2 Die Form der Geschichte in Computerspielen	69
4.5.3 Varianten von Geschichten.....	71
4.5.4 Funktionen des Spieler	72
5. Hypothesen und Forschungsfragen.....	74
5.1 Zentrale Forschungsfrage	74
5.1.1 Hypothese 1	74
5.1.2 Hypothese 2	74
5.1.3 Hypothese 3	74
5.1.4 Hypothese 4	74
5.1.5 Hypothese 5	75
5.1.6 Hypothese 6	75
5.1.7 Hypothese 7	75
5.1.8 Hypothese 8	75
5.2 Die Methode: Fragebogen.....	75
5.2.1 Die Vor- und Nachteile der Methode:	75
5.2.2 Allgemeines zur Onlinebefragung	76
5.3 Auswertung der allgemeinen Fragen des Fragebogens	77
5.4 Auswertungen und Ergebnisse der Hypothesen und Forschungsfragen	82
5.4.1 Auswertung zu Hypothese 1.....	82
5.4.2 Auswertung zu Hypothese 2.....	86
5.4.3 Auswertung zu Hypothese 3.....	88
5.4.4 Auswertung zu Hypothese 4.....	90
5.4.5 Auswertung zu Hypothese 5.....	93
5.4.6 Auswertung zu Hypothese 6.....	94
5.4.7 Auswertung zu Hypothese 7.....	97
5.4.8 Auswertung zu Hypothese 8.....	100
5.5 Beantwortung der zentralen Forschungsfrage	102
6. Diskussion der Forschungsergebnisse	107
7. Zusammenfassung	118
7.1 Abstract	120
8. Literaturverzeichnis	122

9. Anhang.....	128
9.1 Die Welt von World of Warcraft – Azeroth	128
9.2 Questablauf vom Annehmen bis zum Abgeben.....	130
9.3 LehrerInnen	132
9.4 Screenshots zu Abbildung 4.....	133
9.4.1 Charakterinfo	133
9.4.2 Zauberbuch	134
9.4.3 Talente.....	134
9.4.4 Erfolge	135
9.4.5 Questlog.....	135
9.4.6 Spielmenü	136
9.4.7 Rucksack/ Ruhestein	136
9.5 Portal.....	136
9.6 Fortbewegung.....	136
9.7 Tod	137
9.8 Post.....	138
9.9 Bewerben bei einer Gilde	138
9.9.1 Gildenbank	141
9.10 Emotes	141
9.11 Etikette	142
9.12 Netiquette.....	145
9.13 Zeitungsartikel Anonymität.....	147
9.14 Material und Personal.....	148
9.15 Fragebogen	149
10. Abbildungsverzeichnis	154
11. Tabellenverzeichnis	154
12. Glossar	156

0. Vorwort

Mit dem PC kamen auch die PC-Spiele. Sie begleiten Menschen, seitdem es Computer gibt. Jeder kennt sie und viele Menschen spielen sie. Sie werden in unterschiedliche Genres unterteilt. Es gibt Rollenspiele, Ego-Shooter, Jump-and-Run Spiele, Flugsimulatoren und viele mehr. Es ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Seit es PC-Spiele gibt, gibt es auch besorgte Eltern und Kritiker. Spielen meine Kinder zu viel? Werden sie durch PC-Spiele zu gewalttätigen Menschen? Wie kann ich mein Kind vor übermäßigem Computerspielen schützen? Online-Spiele haben es schon oft mit negativen Schlagzeilen in die Medien geschafft. Worin liegt die Faszination von Online-Computerspielen, sodass PC-SpielerInnen ihre/ seine Freunde aufgeben und nur noch in einer virtuellen Welt leben? Online-Rollenspiele bieten viele interessante Aspekte, die untersucht werden können. Diese Arbeit wird das Thema Kommunikation näher beleuchten, da sie einen großen Teil des Spieles World of Warcraft (WoW) ausmacht, wenn es der Spieler zulässt. Bei WoW gibt es viele Möglichkeiten, mit anderen SpielerInnen zu interagieren und zu kommunizieren.

Mensch und Kommunikation ist seit jeher ein interessantes Thema. Wir kommunizieren jeden Tag mit den verschiedensten Menschen in den verschiedensten Situationen, trotzdem kommt es in vielen Fällen zu gravierenden Kommunikationsproblemen.

Was die Kommunikation in WoW interessant macht, sind die verschiedenen Arten von Servern, auch Realms genannt. Die/ der SpielerIn kann sich nicht nur für eine Spielweise entscheiden, sondern auch für eine Kommunikationsart. Die so genannten Rollenspielserver sind in punkto Kommunikation die „Extremen“ unter den Servern. Auf diesen Servern wird nicht so kommuniziert wie im normalen Leben bzw. auf anderen Servern. Hier wird das Augenmerk auf die Sprache bzw. Ausdrucksweise gelegt. Diese hat ein mittelalterliches Flair. Da verabschieden sich die SpielerInnen nicht mit einem lässigen „Tschüs, bis zum nächsten Mal“ sondern „Gehabt Euch wohl“.

Die zentrale Frage beschäftigt sich mit dem Stellenwert, den Kommunikation für die SpielerInnen hat und was dahinter steckt. Ein Beispiel: Eine/ ein Spiele-

rIn kennt die Gildenmitglieder¹ nicht persönlich, sondern nur deren Stimmen aus dem Voice-Chat, und trotzdem fährt sie/ er 800 km, um diese bei einem Gildentreffen kennen zu lernen. Was bewirkt Kommunikation bei Onlinespielen sonst noch?

Es gibt den Spruch: „Durchs Reden kommen die Leute zusammen.“ Hier soll untersucht werden, welche Leute wofür zusammen kommen. Welche Funktionen kann die Kommunikation in Onlinespielen aus dem real life (RL) übernehmen? Ist es möglich, über Gruppenmitglieder Arbeit zu finden oder wohnt eine/ ein SpielerIn schon seit Jahren nebenan?

In dieser Arbeit soll anhand des Beispiels World of Warcraft gezeigt werden, dass Online-Spiele nicht nur, wie oft in verschiedenen Zeitungen geschrieben, negative, sondern durchaus auch positive Seiten haben.

¹ SpielerInnen, die sich dauerhaft zu einer Gruppe zusammenschließen werden in World of Warcraft Gilden genannt. Siehe Kap. 2.11.3

1. Einleitung

Um Nicht-SpielerInnen den Einstieg in die Welt der Online-Spiele zu erleichtern, werde ich in der Einleitung die Grundzüge des MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) World of Warcraft kurz erläutern.

Die Arbeit teilt sich in vier große Kapitel. Das erste Kapitel beschäftigt sich mit der Welt von World of Warcraft. Es gibt ein paar Einblicke in die Technik, die hinter diesem Spiel steht. Der Spielablauf wird näher erklärt sowie die Kommunikationsmöglichkeiten, die das Spiel bietet. Für das bessere Verständnis gibt es im Anhang Screenshots, die einzelne Spielabläufe bzw. Gegenstände aus dem Spiel genauer zeigen.

Der nächste Teil dieser Arbeit beschäftigt sich mit der computervermittelten Kommunikation (cK). Was sind die Merkmale von Kommunikation im Internet? Gibt es Cyber-slang/ Netzjargon? Gibt es auch Aspekte, die weniger angenehm für die Chatteilnehmer sind?

Im dritten Teil geht es um die theoretischen Grundlagen von Online-Kommunikation. Hier werden verschiedene Ansätze vorgestellt, wie zum Beispiel die Media Synchronicity Theory.

Im Anschluss daran ist die Auswertung des Fragebogens, gefolgt von den Hypothesen und Forschungsfragen, zu finden.

Ein kurzer Einblick in den Spielablauf von WoW:

Die/ der SpielerIn agiert mit einer, bis zu einem gewissen Grad, selbst gestalteten Figur. Diese Figur wird Charakter (*Char* siehe Glossar) genannt. Nachdem der Char einen Namen erhalten hat, beginnt das Spiel. Wenn die/ der SpielerIn die Spielwelt mit ihrem/ seinem Char betritt, hat sie/ er nicht mehr als eine Waffe und einen kleinen Rucksack (Inventar). Am Anfang muss sie/ er Aufgaben (Quests) erfüllen. Diese Quests bekommt sie/ er von sogenannten Nicht-Spieler-Charakteren (NPCs). Für erfüllte Quests bekommt der Char Rüstungsgegenstände, Geld und diverse Gegenstände. Für das Töten von GegnerInnen und das Erfüllen von Quests bekommt sie/ er zusätzlich Erfahrungspunkte (*EP* siehe Glossar). Mit einer bestimmten Anzahl an EP-Punkten kommt die/ der SpielerIn in das nächste Level. Derzeit gibt es in World of Warcraft 80 Level. Je nach Level kann der Char seine Fähigkeiten erweitern. Ein Beispiel: Mit Level 30 kann der Char reiten lernen und muss nicht mehr alles zu Fuß laufen. Ab Level 18 kann sich die/ der SpielerIn mit anderen SpielerInnen zusammenschließen, um stärkere Monster in *Instanzen/ Raids/ Dungeons* (siehe Glossar) zu bekämpfen.

Das besondere an World of Warcraft?! ES HÖRT NIE AUF!

2. Einführung in die Welt von World of Warcraft

Dieses Kapitel gibt einen Überblick über den Einstieg, die Spielfigur (Char), die Spielwelt, Gilden, Kommunikationsmöglichkeiten und wie die/ der SpielerIn das Spiel zu spielen lernt. Der Einstieg in das Spiel beginnt nicht mit der Erstellung des Spielcharakters, sondern mit der Wahl des Servers. Durch die Wahl des Servers entscheidet sich der Spieler für eine bestimmte Art WoW zu spielen. Danach folgt die Erstellung des Chars. Hier hat die/ der Spieler etliche Gestaltungsmöglichkeiten. In diesem Kapitel wird unter anderem beschrieben, welche Möglichkeiten der Interaktion die SpielerInnen haben - ob sie gegen andere SpielerInnen kämpfen, nur Quests erfüllen, oder mit anderen SpielerInnen gegen starke Gegner in Instanzen antreten. All diese Möglichkeiten verlangen die Kommunikation mit anderen SpielerInnen, sei es über den Sprach-Chat oder über einen der Chat-Kanäle, auf die in diesem Kapitel noch näher eingegangen wird, da sie ein wesentliches Thema dieser Arbeit sind. Die SpielerInnen können zwischen der *Fraktion* (siehe Glossar) der Allianz und der Horde wählen, bevor sie sich für eine Rasse entscheiden. Die jeweiligen Fraktionen können sich nur untereinander verständigen. Mit der jeweils anderen Fraktion kann sich die/ der SpielerIn nur über Emotes (Kap. 2.10) verständigen. Ein wichtiger Punkt in diesem Kapitel sind die Spielerzusammenschlüsse zu Gruppen oder Gilden, je nachdem welche Funktion der Zusammenarbeit erforderlich ist.

Eine andere Besonderheit von World of Warcraft, die in diesem Kapitel beschrieben wird, ist die Art wie einE SpielerIn dieses Spiel lernt. In WoW gibt es keine Tutorials oder Einstiegshilfen, die den Umgang mit dem Char erklären.

2.1 World of Warcraft

World of Warcraft (WoW) ist ein Massively Multiplayer Online Role Playing Game, kurz MMORPG der Firma Blizzard Entertainment².

„MMORPG is a kind of role playing game which is played in an online virtual world by a huge number of players at once.

A Role Playing Game (RPG) is a genre of video game in which the player controls one or more characters, usually on some kind of quest.

The emphasis in role playing games is on increasing the abilities of the characters (stats such as strength, magical power, sword skill and the like) and collecting items (better armor, healing potions, etc) that allow the completion of

² <http://eu.blizzard.com/de-de/de/index.html> 30.09.2009, 13:45 Uhr

2. Einführung in die Welt von World of Warcraft

the quest. Most role playing games are set in fairly open environments that allow the player to choose from many possible paths, and often include side quests not necessary to the completion of the main goal.”³

Die folgende Grafik zeigt, wo MMORPGs unter Online-Spielen einzuordnen sind.

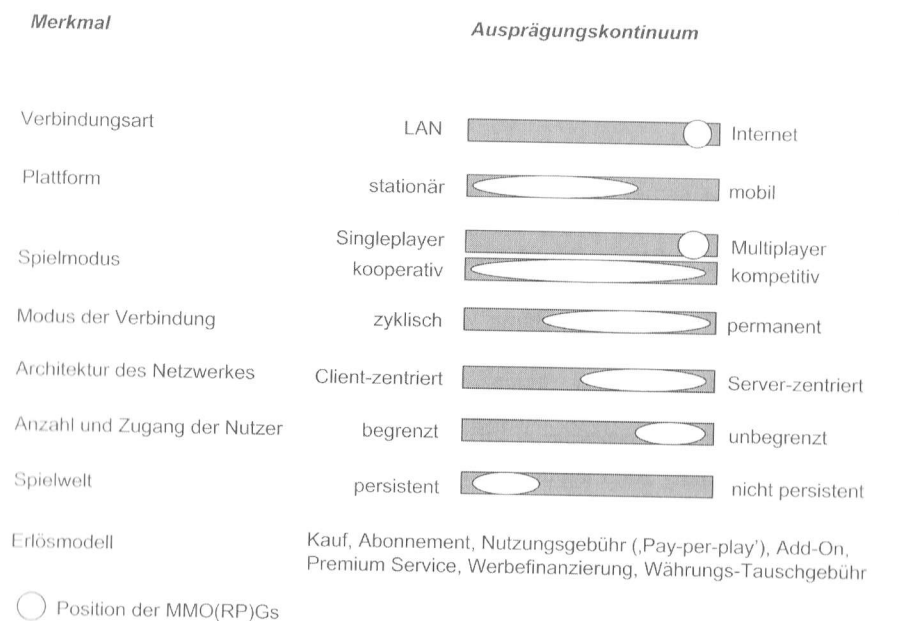


Abb. 1: Ausprägungskontinuum

Quelle: Robert Seifert und Sven Jöckel 2009, S. 298⁴

Das Spiel ist seit 2004 auf dem Markt und in acht verschiedenen Sprachen erhältlich.

World of Warcraft kann in Chile, Nordamerika, Europa, Argentinien, Russland, auf dem chinesischen Festland, in Korea, Australien, Neuseeland, Singapur, Thailand, Malaysia, Hongkong, Macau und den Regionen von Taiwan gespielt werden⁵.

Seit der Erweiterung „Wrath of the Lich King“ am 13. November 2008 spielen 11,5 Millionen⁶ Menschen World of Warcraft.

2.2 Realms

Auf dem Realm⁷, auch Server genannt, wird der Charakter (Avatar, Char, Spielfigur) erstellt. 11,5 Millionen Menschen können nicht über einen Server spielen, daher gibt es sogenannte Realmpools, in denen die einzelnen Realms verwaltet und gewartet werden.

³ Vgl. <http://psp.about.com/od/pspglossary/g/roleplaygamedef.htm> 23.10.2009, 12:04 Uhr

⁴ SEIFERT, R. & JÖCKEL, S. (2009). *Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotivation und Spielerleben im Massively Multiplayer Roleplaying Game World of Warcraft*. In QUANDT, T & WIMMER, J. & WOLLING, J. (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.

⁵ <http://eu.blizzard.com/de-de/company/about/profile.html> 23.10.2009, 13:04 Uhr

⁶ Pressemitteilung vom 23.12.08 <http://eu.blizzard.com/de-de/company/press/pressreleases.html?081223>

⁷ Eine Auflistung aller Deutsch-, Englisch-, Französisch-, Spanisch- und Russischsprachigen Server/ Realms bietet folgende Seite: http://www.wow-europe.com/realmsstatus/index.html?locale=de_de, 27.7.2010, 11:31 Uhr.

Die technische Wartung der Realms erfolgt jeden zweiten Mittwoch von 5:00 Uhr bis 11:00 Uhr (Pariser Zeit/ MEZ).

World of Warcraft bietet den SpielernInnen zwei Realmtypen, die die/ der SpielerInnen entweder „normal“ oder im Rollenspielmodus spielen können. Je nachdem ob die/ der SpielerIn gegen Monster und andere SpielerInnen kämpfen möchte oder nur gegen vom Computer generierte Monster, entscheidet sie/ er sich für einen Realmtypen. SpielerInnen, die ganz mit der Welt von World of Warcraft verschmelzen möchten, können sich zusätzlich für einen Rollenspielrealm entscheiden. Der Unterschied zu den normalen Realms liegt in der Sprache und der Möglichkeit mit seinem Charakter (Char), mit allem was dazu gehört, in die Fantasiewelt einzutauchen. EinE SpielerIn kann maximal 50 Chars erstellen. Pro Server sind 10 Charaktere möglich und die/ der SpielerIn kann sich fünf verschiedene Server aussuchen.

Die verschiedenen Realmtypen können anhand ihres Namens⁸ unterschieden werden. Normale Realms sind nach HeldInnen, neutralen Charakteren oder bekannten Orten benannt. PvP-Realms (Player vs. Player) sind nach bösen Charakteren oder nach finsternen und umstrittenen Orten benannt. Nach wohltätigen Organisationen sind Rollenspielrealms benannt und böse Organisationen und Kulte geben PvP-Rollenspielrealms ihre Namen.

Das nächste Kapitel gibt einen kurzen Überblick über die verschiedenen Realmtypen/ Servertypen.

2.2.1 Realmsprache/ Serversprache

Auf den Realms in Europa sind die bevorzugten Sprachen Deutsch, Englisch, Spanisch und Französisch.

JedeR SpielerIn sollte eine Sprache verwenden, die sie/ er fließend sprechen und schreiben kann, da die öffentliche Kommunikation und die Kommunikation mit dem Game Master⁹ in dieser Sprache stattfindet.

2.2.2 Normale Realms (PvE)

PvE bedeutet Player vs. Environment. Hier steht das Töten von computergesteuerten GegnerInnen im Vordergrund. Auf den normalen Realms ist es möglich, Charaktere der Horde und der Allianz zu erstellen und zu spielen. Die Länder in der Spielwelt Azeroth

⁸ <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/realmtypes.html> (21.09.2009, 15:31 Uhr)

⁹ Game Master, oder kurz GMs, sind, in diesem Fall, Angestellte von Blizzard Europe, die Spielern im Spiel bei Problem weiterhelfen. Gamemaster können bei einer Vielzahl von problematischen Situationen weiterhelfen.
<http://www.wow-europe.com/de/support/gamemasters.html> 18.09.2009, 15:52 Uhr)

sind zwischen der Allianz und der Horde aufgeteilt. Länder, die keiner der beiden Fraktionen gehören sind neutrale Gebiete.

Auf normalen Realms ist es den SpielerInnen nicht möglich, SpielerInnen der anderen Fraktion während der Erfüllung von Quests und bei epischen Schlachten anzugreifen. Es gibt zwei Möglichkeiten, die auch hier einen Kampf von Allianz gegen Horde, also SpielerIn vs. SpielerIn, ermöglichen: zum einen auf so genannten Schlachtfeldern und zum anderen, wenn einE SpielerIn in eine gegnerische Stadt einmarschiert.

Mögliche Server/ Realms sind: Teldrassil, Madmortem, Gilneas, Colinas Pargas (Spanischsprachig)¹⁰

2.2.3 PvP-Realm (Player vs. Player)

Auf diesem Realm müssen sich SpielerInnen für eine Seite entscheiden. Es ist nur möglich, entweder der Allianz oder der Horde beizutreten. Während des Spiels kann es jederzeit vorkommen, dass der Char von einemR oder mehreren SpielerInnen angegriffen wird.

Auf PvP-Realms ist der Char vor andereN SpielerInnen nur in instanziierten Dungeons¹¹ sicher.

Mögliche Server/ Realms sind: Bloodscalp, Crushridge, Executus¹².

2.2.4 Rollenspielrealms (RP-PvE, RP-PvP)

Bei den Rollenspielrealms liegt das Hauptaugenmerk auf der verwendeten Sprache. Auf den normalen Realms kann sich die/ der SpielerIn mit jeder/ jedem SpielerIn über jedes beliebige Thema, wie z. B. über Filme oder, Hobbies unterhalten. Diese Themen sind auf einem Rollenspielrealm nicht zulässig und SpielerInnen, die sich nicht daran halten, werden verwarnet. Auf Rollenspielrealms spielen Leute, die sich gerne in mittelalterlicher oder fantasygerechter Sprache unterhalten. Auf diesen Servern verabschieden sich die SpielerInnen nicht mit „Tschüss!“, sondern zum Beispiel mit „Elune sei mit Euch“. Dies betrifft auch die Namensgebung für den Charakter (siehe Kapitel 2.4).

Die Regeln für PvE und PvP sind dieselben wie bei normalen Realms.

¹⁰ <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/realmtypes.html> (21.09.2009, 15:31 Uhr)

¹¹ Instanzierte Zonen ermöglichen einer Gruppe ein privates Zusammenspielen. In instanziierten Dungeons gibt es eigene Quests, die mit dem restlichen Spiel nicht direkt verbunden sind. Die Monster sind in instanziierten Dungeons stärker, daher sollen die Spieler sie als Gruppe betreten und nicht als Einzelspieler. Es können auch mehrere Gruppen gleichzeitig dasselbe Dungeon spielen, ohne die anderen Gruppen zu sehen, da jede Gruppe ihre eigene Kopie des Dungeons erzeugt. Näheres auf <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/realmtypes.html> (28.09.2009, 18:23 Uhr)

¹² <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/realmtypes.html> (21.09.2009, 15:31 Uhr)

Mögliche Server/ Realms sind: Defias Brotherhood, Ravenholdt, Moonglade, Los Errantes (Spanisch)¹³.

Abbildung 2 zeigt die vier Realmarten die es in World of Warcraft gibt.



Abb. 2: Realmtypen

Quelle: <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/realmtypes.html> 21.09.2009, 15:31 Uhr

2.3 Spielstart – Der Char

Mit dem Charakter, auch Char genannt, bewegt sich die/ der SpielerIn durch die Welt von World of Warcraft. Nachdem sich die/ der SpielerIn für einen Server entschieden hat, beginnt sie/ er, ihren/ seinen Char zu erstellen. Die Erstellung des Chars ist ein wesentlicher Bestandteil des Spieles. Die erste Entscheidung, die einE SpielerIn treffen muss, betrifft die Serverwahl, dann kommt die Wahl der Fraktion. Wenn sie/ er zu den „Guten“ gehören möchte, spielt sie/ er Allianz. Gefallen ihr/ ihm die „Bösen“ besser, spielt sie/ er Horde.

Zur Allianz gehören: Nachtelfen, Menschen, Gnome, Zwerge und Draenai.

Zur Horde gehören: Blutelfen, Untote, Tauren, Trolle und Orcs.

Das Spielprinzip ist für beide Fraktionen gleich. Es gibt lediglich Unterschiede bei den Quests, die nicht immer für beide Fraktionen gleich sind. Charaktere der Horde können sich nicht mit Charakteren der Allianz unterhalten und umgekehrt. Hier sind die SpielerInnen auf Emotes wie „verbeugen“ oder „bedanken“ angewiesen.

Der nächste Schritt bei der Erstellung des Chars ist die Wahl des Geschlechtes. Das Geschlecht des Chars stimmt nicht zwangsläufig mit dem Geschlecht der /des SpielerIn im real life überein und hat keine Auswirkungen auf das Können im Spiel. Männliche und weibliche Chars können die selben Fähigkeiten erwerben und sind gleich stark.

¹³ <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/realmtypes.html> (21.09.2009, 15:31 Uhr)

2. Einführung in die Welt von World of Warcraft

Im nächsten Schritt muss sich die/ der SpielerIn für eine Klasse entscheiden. Dazu sollte sie/ er sich im Vorfeld überlegen, ob ihr/ sein Char ein Nah- oder Fernkämpfer sein soll, sich der Char hauptsächlich mit Zauberei gegen Mobs¹⁴ wehren oder ob sie/ er ein Heiler werden soll. HeilerInnen haben einen hohen Stellenwert bei World of Warcraft, da sie in keiner Gruppe fehlen dürfen. Beim Kampf gegen schwierige GegnerInnen halten sie die anderen SpielerInnen am Leben.

Die Fertigkeiten der verschiedenen Klassen sind für Allianz und Horde wiederum gleich, aber nicht jedes Volk kann jede Klasse erlernen. Für eine bessere Übersicht sind in den folgenden 2 Tabellen (Tabelle 1 + 2) die Völker und die möglichen Klassen für Allianz und Horde dargestellt.

Allianz

Klasse	Völker				
	Menschen	Zwerg	Nachtelf	Gnom	Drainei
Krieger	X	X	X	X	X
Todesritter	X	X	X	X	X
Paladin	X	X			X
Schurke	X	X	X	X	
Priester	X	X	X		X
Magier	X			X	X
Hexenmeister	X			X	
Druide			X		
Jäger		X	X		X
Schamane					X

Tabelle 1: Völker und die möglichen Klassen für die Allianz

Horde

Klasse	Völker				
	Orc	Untoter	Tauren	Troll	Blutelf
Krieger	X	X	X	X	
Todesritter	X	X	X	X	X
Paladin					X
Schurke	X	X		X	X
Priester		X		X	X
Magier		X		X	X
Hexenmeister	X	X			X
Druide			X		
Jäger	X		X	X	X
Schamane	X		X	X	

Tabelle 2: Völker und die möglichen Klassen für die Horde

¹⁴ Mobs = Monster oder Beast

2. Einführung in die Welt von World of Warcraft

Im nächsten Schritt kann sich die/ der SpielerIn um das Äußere ihres/ seines Chars kümmern. Je nach Volk und Geschlecht kann das Aussehen variiert werden. Eine kurze Übersicht der Möglichkeiten geben die Tabellen 3 und 4.

Allianz										
Aussehen	Mensch		Zwerg		Nachtelf		Gnom		Draenai	
	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w
Hautfarbe	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Gesicht	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Frisur	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Haarfarbe	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Piercings		X		X						
Tätowierungen						X				
Gesichtsbehaarung	X		X		X		X		X	
Ohringe								X		
Hornart										X

Tabelle 3: Möglichkeiten das Äußere des Chars zu gestalten - Allianz

Horde										
Aussehen	Orc		Untoter		Taure		Troll		Blutelf	
	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w
Hautfarbe	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Gesicht	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Frisur	X	X	X	X		X	X	X	X	X
Haarfarbe	X	X		X			X	X	X	X
Piercings		X								
Gesichtsbehaarung	X				X				X	
Ohringe										X
Hornart					X	X				
Hornfarbe					X	X				
Gesichtszüge			X	X						
Hauer							X	X		

Tabelle 4: Möglichkeiten das Äußere des Chars zu gestalten - Horde

Der Charakter braucht auch einen Namen, damit andere Spieler ihn ansprechen bzw. anflüstern können. Jeder Name wird nur einmal im Spiel vergeben und wird über dem Char angezeigt. Wenn die/ der SpielerIn mit ihrem/ seinem Char einer Gilde beigetreten ist, erscheint der Gildename unter dem Namen des Chars.

Abbildung 3 zeigt einen Screenshot der Seite für die Charaktererstellung. Bei dem Char handelt es sich um eine weibliche Draenei Kriegerin. Auf der linken Seite befinden sich zwei Spalten. Die linke Spalte zeigt die Völker der Allianz und die rechte Spalte die Völker der Horde. Danach kommt die Wahl des Geschlechts, gefolgt von den verschiedenen Klassen. Darunter kann die/ der SpielerIn sich mit dem Aussehen des Chars beschäftigen. Es ist auch möglich, das Aussehen per Zufall bestimmen zu lassen.

2. Einführung in die Welt von World of Warcraft

Die rechte Spalte stellt die Allianz bzw. Horde kurz vor. Darunter erhält die/ der SpielerIn eine kurze Information über die Geschichte ihres/ seines ausgesuchten Volkes und über die gewählte Klasse.



Abb. 3: Erstellung des Char
Quelle: Eigener Screenshot, 17.09.09

2.3.1 Questen

Bevor in den nächsten Kapiteln genauer auf Namen, Klassen, Berufe etc. eingegangen wird, soll für ein besseres Verständnis gezeigt werden, wie es aussieht, wenn die/ der SpielerIn mit ihrem/ seinem Char die Welt betritt. Nach Bestätigung der Eingabe sieht die/ der SpielerIn einen kleinen Film indem ihr/ihm die Herkunft und die Ziele ihrer/ seiner ausgewählten Rasse näher erklärt werden.

Der folgende Screenshot (Abb. 4) zeigt, wie das *User-Interface* (siehe Glossar) aussieht, wenn der Char die Welt von Azeroth das erste Mal betritt und noch keine Aufgabe erfüllt hat.

Der Char, der Name ist hier <Testperson>, kommt fast nackt auf die Welt. <Testperson> ist ausgestattet mit einem Schwert und einem kleinen *Rucksack*, auch Inventar

2. Einführung in die Welt von World of Warcraft

genannt. Abbildung 4 zeigt einen NPC¹⁵ (Name: Megelon) mit einem goldenem Rufzeichen über dem Kopf (Questgeber). Dieses Rufzeichen zeigt an, dass der NPC eine Quest (Aufgabe) hat. Die/ den *QuestgeberIn* kann die/ der SpielerIn anklicken, sodass ein Fenster erscheint, indem alles Wissenswerte erklärt wird: wo und warum der Char die *Quest* erfüllen soll, das Questziel und die Belohnung, die die/ der SpielerIn für die Erfüllung der Aufgabe erhält. Bei den drei ersten Quests muss die/ der SpielerIn zum einen mit bestimmten NPC's sprechen oder Tiere/ Kreaturen in der Umgebung töten. Es können bis zu 25 Quests gleichzeitig angenommen werden. Da es nicht möglich ist, sich alle Informationen zu merken, kann die/ der SpielerIn die angenommenen Quests jederzeit im sogenannten *Questlog* nachlesen. Auch bereits erfüllte Quests werden entsprechend markiert und bis zur Abgabe angezeigt.



Abb. 4: Screenshot nachdem der Char die Welt von Azeroth das erste Mal betritt.

Quelle: Eigener Screenshot, 27.7.2010

Charakter: Mit Rechtsklick auf ihr/sein eigenes Bild kann die/ der SpielerIn Leute einladen, die Führung einer Gruppe abgeben usw.

Chat: Im Chat erscheinen auch wissenswerte Informationen, wie z. B. „Quest angenommen: <Quest Titel>“, oder wenn FreundInnen online sind. Für weitere Informationen siehe Kap. 2.9.

Buff-Leiste: Zeigt alle aktiven Zauber, Flüche und Verstärkungen an.

Mini-Map: Zeigt einen kleinen Ausschnitt der Karte. Hier werden auch Gruppenmitglieder und die Rohstoffe für sammelnde Berufe (Kap.2.6), wie z. B. Erze, Kräuter usw. angezeigt.

¹⁵ NPC – Non Player Character oder auf Deutsch Nicht-Spieler-Charakter. Auf diese Charaktere hat der Spieler keinen Einfluss. Sie sind dem Spieler gegenüber freundlich, hasserfüllt oder neutral eingestellt. NPC sind Händler, Lehrer, Wachen usw. Wachen in einer feindlichen Stadt greifen die Spieler bzw. ihre Charaktere an, um die Stadt zu verteidigen.

2. Einführung in die Welt von World of Warcraft

- 1:** Sekundärleisten: Diese befinden sich links und rechts vom Bildschirm und oberhalb der Aktionsleiste. Hier kann die/ der SpielerIn Essen, Getränke, Reittiere usw. platzieren, um sie nicht immer aus dem Inventar oder dergleichen heraussuchen zu müssen. Diese Leisten können von der/ dem SpielerIn je nach Bedarf ein- oder ausgeschaltet werden.
- 2:** Aktionsleiste: Hier können Zaubersprüche bzw. spezielle Attacken abgelegt werden. Diese Leiste wird mit der Sonderzeichenleiste auf der Tastatur gesteuert.
- 3:** v.l.n.r.: Charakterinfo, Zauberbuch & Fähigkeiten, Talente, Erfolge, Questlog, Geselligkeit, Spieler vs. Spieler, Dungeonbrowser, Spielmenü, Wissensdatenbank & Hilfe (Bilder zu den wichtigsten Icons für besseres Verständnis im Anhang ab S. 107)
- Zwischen der Aktionsleiste und der Sekundärleiste, gibt es einen dünnen Balken, den sogenannten **Erfahrungsbalken**. Dieser zeigt an, wie viele Punkte noch zum Aufstieg in das nächste Level benötigt werden.
- Inventar oder Rucksack:** Hier kann der Char Items aufbewahren. Der Platz ist begrenzt, kann aber im Laufe des Spiels durch Taschen erweitert werden.

Tötet einE SpielerIn eineN GegnerIn (Tiere, Dämonen, menschliche Gegner) glitzert der Leichnam und der Char kann sie/ ihn *looten*¹⁶. Wenn der Char die Aufgabe erfüllt hat, läuft sie/ er zurück zur/ zum QuestgeberIn, die/ der jetzt mit einem goldenen Fragezeichen gekennzeichnet ist, um sich ihre/ seine Belohnung zu holen. Durch das Töten von GegnerInnen und die Erfüllung von Quests bekommt die/ der SpielerIn Erfahrung. Mit einer bestimmten Punktezahl an Erfahrung steigt der Char in das nächste Level auf. Die Quests führen sie/ ihn durch die verschiedenen Länder in Azeroth. Für ein besseres Verständnis gibt es im Anhang Screenshots, die den Vorgang vom Quest Annehmens bis zum Quest Abgeben beschreiben.

2.3.2 Instanzen/ Raids/ Dungeons

Ab Level 18 kann der Char auch Instanzen/Raids/Dungeons besuchen. Instanzen sind auf mehrere SpielerInnen ausgelegte, speziell benannte Bereiche im Spiel. Die GegnerInnen sind stärker, dafür sind die Items, vor allem Rüstungsitems, besser als die, die die SpielerInnen bei normalen Quests bekommen.

In Instanzen/ Raids/ Dungeons gibt es eigene Quests, die mit dem restlichen Spiel nicht direkt in Verbindung stehen. Die Monster sind in Dungeons stärker, daher sollten sie als Gruppe, und nicht als EinzelspielerIn, betreten werden. Es können auch mehrere Gruppen gleichzeitig dasselbe Dungeon spielen, ohne eine andere Gruppe zu sehen, da jede Gruppe ihre eigene Kopie des Dungeons erzeugt.

¹⁶ Looten bedeutet, den Gegner auszuräumen bzw. sich die Beute zu holen. Die Beute kann aus Geld, Gegenständen (Items) oder beidem bestehen.

2.3.3 PvP-Gebiete

In PvP-Gebieten (Player vs. Player) können SpielerInnen gegen andere SpielerInnen kämpfen. Für ein PvP-Gebiet wird ein Minimum von zehn SpielerInnen gebraucht. Die Kämpfe sind beendet, wenn eine Gruppe die gestellte Aufgabe erfüllt hat. Solch eine Aufgabe kann z. B. sein, dass die/ der SpielerIn drei Mal mit ihrem/ seinem Char in das gegnerische Lager Laufen muss, um von dort eine Flagge zu holen und die in ihr/ sein eigenes Lager zu bringen.

2.3.4 Arena

Die Arena verhält sich ähnlich wie PvP-Gebiete. Bei Arena-Kämpfen sind die Teilnehmerzahlen streng limitiert. Es gibt Kämpfe, in denen zwei gegen zwei, drei gegen drei oder fünf gegen fünf Personen antreten. Gekämpft wird solange, bis nur noch einer steht. Im Gegensatz zu den PvP-Gebieten müssen keine Aufgaben erfüllt werden. Jedes *Arenateam* (siehe Glossar) kann sich einen Namen geben.

2.4 Der Name

Der Name ist das Erste, das andere SpielerInnen sehen, daher sollte er auch mit Sorgfalt ausgesucht werden. Außerdem braucht der Char einen Namen, um mit anderen SpielerInnen agieren zu können. Bei Raids, bei denen über Teamspeak kommuniziert wird, werden die einzelnen SpielerInnen nicht bei ihrem real life Namen gerufen, sondern bei dem Namen ihres Chars. Daher sollten SpielerInnen die Namen ihrer Chars mit Bedacht wählen.

Um ein reibungsloses Spielen zu ermöglichen, bei dem sich keineR gestört oder belästigt fühlt, hat Blizzard Entertainment Regeln aufgestellt, die die Namensgebung betreffen. Bei der Nicht-Beachtung dieser Regeln durch SpielerInnen können diese entweder zeitweise oder dauerhaft vom Spiel ausgeschlossen werden oder sie erhalten vorübergehend einen anderen Namen, der von der/ dem SpielerIn wieder geändert werden kann. Die folgenden Kategorien werden von Blizzard Entertainment als hochgradig unangebracht¹⁷ angesehen:

- *Pädophilie*
- *Rassen/ Ethnische Gruppen*
- *Sexuelle Gewalt/ Gewaltverherrlichung*
- *Nationenbezug*

¹⁷ <http://www.wow-europe.com/de/policy/namingp1.html> 17.10.09, 15:17 Uhr

2. Einführung in die Welt von World of Warcraft

- *Sexuelle Ausrichtung*
- *Obszönität/ Vulgarität*

Bei pädophilen Anspielungen bei der Namensgebung erhält die/ der SpielerIn nicht die Möglichkeit, ihren/ seinen Namen zu ändern, sondern wird dauerhaft vom Spiel ausgeschlossen.

Gemäßigt unangebrachte¹⁸ Namen enthalten Wörter oder Anspielungen aus folgenden Kategorien:

- *Unangemessene Namensgebung*
- *Belästigung oder Diffamierung*
- *Religiöse Namen oder Personen*
- *Politische Gruppen oder Personen*
- *Blizzardangestellte*
- *Illegale Drogen oder Aktivitäten*
- *Werbung*
- *Eingetragene Markennamen (Gilt nicht für Orte und Regionen innerhalb von World of Warcraft, für Gilden- und Arenateamnamen)*
- *Berühmte Kultur- und Medienpersonen*
- *Völliges Kauderwelsch (Gilt nicht für Gilden- und Arenateamnamen)*
- *Titel aus dem World of Warcraft System (Gilt nicht für Gilden-, Arenateam- und Tiernamen)*

Der nächsten Kategorien betreffen die unangemessene Namensgebung auf Rollenspielservern¹⁹:

- *Satzbruchstücke oder komplette Sätze (Gilt nicht für Gildennamen) (z. B. GehnachHaus)*
- *Bezug zur wirklichen Welt (z. B. McDonalds)*
- *Enthält „Leet“ oder „Dudespeak“ (z. B. N00b)*
- *Titel, die die Immersion stören*

2.5 Klassen

In World of Warcraft stehen der/dem SpielerIn neun Klassen zur Verfügung, aus denen sie/ er wählen kann. Seit dem *Add-on* (siehe Glossar) „Wrath of the Lich King“ gibt es noch eine zusätzliche Klasse: die erste Heldenklasse (S. 17), die/ der TodesritterIn. Die Rüstungsklasse (= ob ein Char Stoff-, Lederrüstung oder Schwereres tragen kann) hängt von seiner Klasse ab.

¹⁸ <http://www.wow-europe.com/de/policy/namingp1.html> 17.10.09, 15:30 Uhr

¹⁹ <http://www.wow-europe.com/de/policy/namingp1.html> 17.10.09, 15:45 Uhr

Das folgende Kapitel gibt einen kurzen Überblick über die spielbaren Klassen²⁰:

DruidInnen

Diese Klasse eignet sich gut für EinzelgängerInnen. Die/ der DruidIn deckt eine große Bandbreite an Fähigkeiten ab.

Rüstung: Stoff, Leder

JägerInnen

Die/ der JägerIn ist einE effektiveR EinzelkämpferIn. Ihre/ seine Stärke liegt im Fernkampf mit Bogen, Armbrust oder Gewehr. Zur Unterstützung im Kampf hat die/ der JägerIn einen tierischen Begleiter.

Rüstung: Stoff, Leder, Schwere Rüstung

MagierIn

Die/ der MagierIn kämpft mit Hilfe der Macht der Elemente. Durch ihre/ seine Stoffrüstung ist sie/ er im Nahkampf leicht verwundbar.

Paladin

Der Paladin ist eine Kombination aus Nahkämpfer und Zauberer. In Raids sollte der Paladin nicht fehlen, da er durch Segen und Heilung wichtig für die Gruppe ist.

Rüstung: von Stoff bis Platte und Schild

PriesterIn

PriesterInnen sind die MeisterInnen der Heilung und des Schutzes. Als SchattenpriesterIn können sie auch erheblichen Schaden anrichten. PriesterInnen sollten bei keinem Raid fehlen.

Rüstung: Stoff

SchurkIn

Die/ der SchurkIn schlägt aus dem Hinterhalt zu. Sie/ er kann Schlösser und Truhen öffnen. Die/ der SchurkIn ist bei SpielerInnen beliebt, die gerne viel Schaden anrichten.

Rüstung: Stoff, Leder

SchamanIn

Die/ der SchamanIn ist vielseitig einsetzbar. Sie/ er ist eine Magie orientierte Klasse, trotzdem können SchamanInnen als 2. Heiler, 2. Tank oder Schadensmacher eingesetzt werden.

Rüstung: Stoff, Leder, schwere Rüstung, Schilde

HexenmeisterIn

²⁰ <http://www.wow-europe.com/de/info/classes/index.html> 19.10.09, 15:47 Uhr

Die/ der HexenmeisterIn arbeitet mit Schwächungszaubern und ist eine gute Klasse für SpielerInnen, die gern alleine spielen. Sie/ er kann eineN dämonischeN BegleiterIn beschwören.

Rüstung: Stoff

KriegerIn

Die/ der KriegerIn ist eine Kampfmaschine, die viel Schaden einstecken kann und dadurch die Gruppe beschützt, während die Gruppenmitglieder auf den Mob schießen.

Sie/ er ist beliebt bei SpielerInnen, die gern viel Schaden anrichten.

Rüstung: Stoff, Leder, schwere Rüstung, Plattenrüstung

TodesritterIn

Die/ der TodesritterIn ist die 1. Heldenklasse in World of Warcraft und startet mit Level 55. Voraussetzung dafür ist ein bestehender Charakter, welcher sich mindestens auf Level 55 befindet. Die/ der TodesritterIn ist einE NahkämpferIn, die/ der sich auch auf Zauberei versteht.

Rüstung: Stoff, Leder, schwere Rüstung, Plattenrüstung

2.6 Berufe

In World of Warcraft kann jeder Charakter zwei Hauptberufe und drei Nebenberufe erlernen. Die Hauptberufe können in zwei Kategorien unterteilt werden: die sammelnden Berufe und die handwerklichen Berufe. Einige handwerkliche Berufe erfordern das Lernen von sammelnden Berufen. Der Alchimist z. B. benötigt zur Herstellung seiner Tränke Kräuter, daher ist es ratsam zur Alchemie auch Kräuterkunde zu lernen, da die Rohstoffe andernfalls von anderen Spielern erworben werden müssen.

Die drei Nebenberufe Koch, Angeln und Erste Hilfe, kann jeder Charakter erlernen.

Um einen Beruf, egal ob Hauptberuf oder Nebenberuf, zu erlernen, muss die/ der SpielerIn sich die/ den betreffendeN LehrerIn suchen. DieseR befindet sich meistens in einer der Hauptstädte. Je nach Fertigkeit wird der Char Gehilfe, Lehrling, Geselle oder Meister genannt. Die LehrerInnen geben dem Char Rezepte, die dieser dann durch Anklicken erlernt und die so in das Fertigkeitenbuch aufgenommen werden. So hat die/ der SpielerIn eine Übersicht über die erlernten Rezepte und sieht auch, welche Rohstoffe und Hilfsmittel zur Erstellung notwendig sind. Die/ der SchmiedIn braucht z. B. zur Ausführung Ihrer/ seiner Tätigkeit einen Schmiedehammer und eine Schmiede. Ohne den Schmiedehammer und einer Schmiede kann sie/ er das gewünschte Item nicht herstellen.

Mit Berufen kann die/ der SpielerIn auch Geld verdienen indem sie/ er gesammelte Rohstoffe, z. B. Kräuter und Metalle, oder fertige Items, z. B. Taschen oder Rüstungsteile, verkauft.

Nachfolgend eine kurze Übersicht über die möglichen Berufe²¹:

Alchemie	Herstellung von Tränken aus Kräutern, z. B. Manatrank, Unsichtbarkeitstrank
Kräuterkunde	Sammeln verschiedener Kräuter
Schmiedekunst	Herstellung von Waffen und Rüstungsteilen aus verschiedenen Metallen
Ingenieurskunst	Herstellung von Sprengstoff, Feuerwaffen, Taucherhelmen usw. aus verschiedenen Metallen
Juwelenschleifen	Herstellung von Schmuckstücken und Kleinoden aus Metall und seltenen Edelsteinen
Bergbau	Abbau verschiedener Metalle, z. B. Eisen, Sarotonit, Kobalterz usw.
Lederverarbeitung	Herstellung von Lederrüstungen und schweren Rüstungen aus Häuten und Bälgen von Tieren
Kürschnerei	Häutung von Tieren
Schneiderei	Herstellung von Taschen, Hemden und Stoffrüstungen
Verzaubern	Zaubern von Boni auf Waffen, Rüstungen und sonstige Gegenstände
Inskriftenkunde	Verbesserung von Zauber und Fähigkeiten des Chars. Ermöglicht den Verkauf von Verzauberungen im AH (<i>Auktionshaus</i> siehe Glossar)

2.7 Hauptstädte in World of Warcraft

Es gibt zehn Hauptstädte in WoW. Fast jede Klasse hat ihre eigene Hauptstadt. Das Gebiet um die Hauptstadt ist das Startgebiet des Chars. Hier fängt er an, die ersten Quests zu lösen und die ersten Rüstungsgegenstände zu sammeln. Die Questfolge bringt den Char in die Hauptstadt. In der Stadt findet er LehrerInnen für diverse Berufe, die Bank, das Auktionshaus, Gasthäuser und mehr.

In der **Bank** kann sich die/ der SpielerIn Bankfächer kaufen und diese auch mit der Zeit ausbauen indem sie/ er größere Taschen kauft. Items, die die/ der SpielerIn gerade nicht oder noch nicht braucht, Gegenstände, die sie/ er nicht die ganze Zeit bei sich haben möchte oder Rüstungsteile kann sie/ er in der Bank deponieren.

Im **Auktionshaus** kann die/ der SpielerIn Items, die sie/ er nicht benötigt bzw. Items, die sie/ er selbst hergestellt hat, verkaufen. Es gibt Berufe, die sich sehr gut zum Geldverdienen eignen, z. B. Bergbau.

²¹ <http://www.wow-europe.com/de/info/professions/intro.html> 31.08.2010, 10:17 Uhr

Das **Gasthaus** ist ein spezieller Ort. Jeder Char hat einen sogenannten Ruhestein. Diesen Ruhestein kann er in einem Gasthaus seiner Wahl aktivieren, indem er mit seinem Char die/ den GastwirtIn anspricht (Rechtsklicken). Wenn die/ der SpielerIn auf den Ruhestein im Inventar klickt, teleportiert sie/ er den Char in das Gasthaus zurück, in dem der Stein aktiviert wurde. Das Gasthaus, in dem der Ruhestein liegt, wird Heimatort genannt und kann beliebig oft gewechselt werden. SpielerInnen der Allianz können den Ruhestein nur in neutralen oder in Städten der Allianz hinterlegen und SpielerInnen der Horde nur in neutralen oder in Städten der Horde. Die/ der MagierIn kann zusätzlich zu ihrem/ seinem Ruhestein ein Portal in eine andere Stadt öffnen. Die Anzahl der Städte zu denen sie/ er ein Portal öffnen kann steigt mit dem Level des Chars. Die Portale können von mehreren SpielerInnen genutzt werden. Der Ruhestein hat eine Abklingzeit. Das bedeutet, dass er eine gewisse Zeit braucht, bevor er wieder verwendet werden kann.

Die folgende Tabelle gibt eine Übersicht über die Hauptstädte und ihre Bewohner.

Name der Hauptstadt	Bewohner	Zugehörigkeit
Sturmwind	Menschen	Allianz
Eisenschmiede	Zwerge, Gnome	Allianz
Darnassus	Nachtelf	Allianz
Die Exodar	Draenei	Allianz
Ogrimmar	Orcs, Trolle	Horde
Donnerfels	Tauren	Horde
Unterstadt	Untote	Horde
Silbermond	Blutelfen	Horde
Shattrath		Neutral
Dalaran		Neutral

Tabelle 5: Hauptstädte und Bewohner

2.8 Gruppen und Gilden

Gruppen und Gilden haben in World of Warcraft einen speziellen Stellenwert. EinE SpielerIn, die/ der dieses MMORPG ernsthaft betreibt, ist auf die Hilfe von anderen SpielerInnen angewiesen. Einige Quests sind nur mit zwei bis vier SpielerInnen zu schaffen. Für Schlachtzüge werden bis zu 40 SpielerInnen benötigt, daher ist es von Vorteil, Mitglied einer Gilde zu sein.

Im nächsten Kapitel wird die Funktion von Gruppen und Gilden im Spiel näher erklärt.

2.8.1 Gruppen

SpielerInnen schließen sich zu Gruppen²² zusammen, um bestimmte Abenteuer gemeinsam zu erleben. In vielen Fällen kann die/ der SpielerIn diese Abenteuer nicht alleine bewältigen, daher werden Gruppen gebildet, die nach der Erfüllung der Aufgabe wieder aufgelöst werden. Es ist natürlich, falls sich die Gruppe bewährt hat, möglich, die SpielerInnen in die Freundesliste einzutragen und bei Bedarf wieder anzuschreiben.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um eineN SpielerIn in eine Gruppe einzuladen. Entweder wird die Eingabetaste gedrückt und die/ der SpielerIn schreibt /invite <Spielernamen> oder sie/ er klickt die/ den SpielerIn in der Freundesliste an und lädt sie/ihn ein. Eine dritte Möglichkeit ist, eineN SpielerIn am Bildschirm auszusuchen, auf ihr/sein Portrait rechts zu klicken und „invite“ zu wählen. Eine Gruppe besteht aus maximal fünf SpielerInnen. Ist eine Gruppe voll, kann niemand mehr eingeladen werden. Es ist möglich, Leute, die nicht in die Gruppe passen, zu „kicken“. Dafür wird der Befehl /kick <Spielernamen> eingegeben, um die/ den SpielerIn zu entfernen bzw. auf das Portrait des unerwünschten Gruppenmitgliedes geklickt und „uninvite“ (ausladen) ausgewählt.

Jede Gruppe hat eineN so genannteN GruppenleiterIn. DieseR führt die Gruppe an und entscheidet unter anderem wie die Beute verteilt wird.

Mehrere Gruppen können sich zu Schlachtgruppen zusammenschließen. Schlachtgruppen können aus bis zu 40 SpielerInnen bestehen. In den meisten Fällen sind auch hier Quests zu erfüllen. Der zusätzliche Reiz liegt in den seltenen Items, die die SpielerInnen in schwierigen Dungeons bekommen können. Jeder Schlachtzug wird von einer/ einem SchlachtzugleiterIn und einer/ einem AssistentIn geleitet. Die/ der SchlachtzugleiterIn ist zuständig für die Koordination des Angriffes und führt den Bereitschaftscheck durch. Hierfür gibt es den Schlachtzugskanal und den Warnungs-Chatkanal (siehe Kapitel 2.9.7 und 2.13.7).

Dungeons/ Schlachtzüge werden zu festen Zeitpunkten wieder zurückgesetzt. Das heißt, dass Gruppen, die nicht rechtzeitig durch den Dungeon kommen, ihre Fortschritte verlieren. Um diesem Problem vorzubeugen, gibt es einen Kalender, in dem sich die SpielerInnen informieren können, wann die Dungeons zurückgesetzt werden.

²² <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/guilds.html> 29.12.2009, 12:45 Uhr

2.8.2 Gilden

Wenn sich SpielerInnen dauerhaft zu einer Gruppe zusammenschließen, wird diese Gilde²³ genannt. Der Zusammenschluss zu einer Gilde hat einige Vorteile für die SpielerInnen. Für kleine Gruppen werden schneller SpielerInnen gefunden. Auch das Sammeln von benötigten Gegenständen gestaltet sich in Gilden einfacher, als für SpielerInnen, die nur alleine spielen.

Jeder SpielerIn kann eine Gilde gründen. Dazu muss sie/ er in einer der Hauptstädte zu einer/ einem NSC-GildenmeisterIn gehen. Von der/dem NSC-GildenmeisterIn muss die/ der SpielerIn eine Gildenurkunde kaufen. Die Gildenurkunde muss von neun anderen SpielerInnen unterschrieben werden. Nachdem alle unterschrieben haben, muss die/ der SpielerIn die Urkunde an eineN GildenmeisterIn zurückgeben und so die Gilde fertigstellen.

Im nächsten Schritt bekommt die Gilde einen Namen (siehe Kap. 2.4 Der Name). Bereits vorhandene Gildennamen in World of Warcraft sind z. B. Invictus Illuminati, Gilden Kölsch, Die Gummibärenbande und Schöner Sterben.

2.8.3 Aufbau einer Gilde

Gilden sind nach einem hierarchischen System aufgebaut. Die Gildenränge sind Initiant, Mitglied, Veteran, Offizier und Anführer. Offiziere und Anführer können SpielerInnen hinzufügen bzw. SpielerInnen wieder aus der Gilde entfernen. Nur Anführer können eine Gilde auflösen und SpielerInnen zu Offizieren befördern. Der Rang einer/ eines SpielerIn wird unter seinem Nickname angezeigt.

Die folgenden Befehle sind ausschließlich Gildenbefehle. Die meisten dieser Befehle können nur Anführer oder Offiziere verwenden.

/ginfo	Zeigt allgemeine Informationen zur Gilde an
/g	Schickt eine Chat-Nachricht an alle Gildenmitglieder
/o	Schickt eine Chat-Nachricht an alle Offiziere
/geinladen <Spieler>	Lädt eineN SpielerIn in die Gilde ein
/gentfernen <Spieler>	Entfernt eineN SpielerIn aus der Gilde
/gbefördern <Spieler>	Befördert eineN SpielerIn innerhalb der Gilde um einen Rang
/gdegradieren <Spieler>	Degradiert eineN SpielerIn um einen Rang

²³ <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/joiningguilds.html> 8.4.2010, 13:00 Uhr

/gmotd <Nachricht>	Stellt die Nachricht des Tages der Gilde ein
/gverlassen	Entfernt sich selbst aus der Gilde
/gmitglieder	Zeigt eine Liste aller Offiziere und Anführer einer Gilde
/ganführer <Spieler>	Ernennt eineN andereN SpielerIn zum Gilden-Anführer (nur für Gilden-Anführer)
/gauflösen	Löst die Gilde auf (nur für Gilden-Anführer).

Jede Gilde besitzt einen eigenen Wappenrock. Der Wappenrock wird vom Gildenmeister entworfen und um zehn Gold beim entsprechenden NSC gekauft.

2.8.4 Allgemeines über Gilden

Es gibt keine Beschränkung bei der Größe einer Gilde. Große Gilden, aber auch kleine, haben Vor- und Nachteile. In großen Gilden werden für Gruppenquests usw. schneller andere SpielerInnen gefunden. Die Organisation ist dafür schwieriger und meistens kennt einE SpielerIn nicht alle Mitglieder in der Gilde. Kleine Gilden sind leichter zu organisieren und privater. Bevor einE SpielerIn einer Gilde beitrifft, empfiehlt es sich, Informationen über diese einzuholen (zum Beispiel über die Gildenwebsite).

Die Gildenregeln werden intern aufgestellt und beschäftigen sich mit dem Verhalten der SpielerInnen in der Gilde, zum Beispiel in Hinblick auf ihre Interaktivität.

2.8.5 Das Leben und Sterben von Online-Communities: ein Blick auf Gilden in World of Warcraft

Ducheneaut, Yee, Nickell und Moore²⁴ haben online Communities, im Speziellen Gilden, in WoW untersucht. Ziel der Untersuchung war es herauszufinden, welche Faktoren für das Überleben bzw. Sterben von Gilden verantwortlich sind.

Um die benötigten Daten zu bekommen, spielten die Autoren ab November 2004 selber World of Warcraft. Sie traten großen und kleinen, sowie erfolgreichen und zum Scheitern verurteilten Gilden bei. Diese Vorgehensweise erlaubte ihnen, einen tiefen Einblick in das Verhalten und die strukturellen Eigenschaften von Gilden zu gewinnen.

Die Daten wurden ab Juni 2005 auf fünf verschiedenen Servern gesammelt. Insgesamt wurden 300.000 einzelne Charaktere untersucht.

Im folgenden Abschnitt werden die Ergebnisse dieser Studie zusammengefasst.

²⁴ DUCHENEAUT, N. & YEE, N. & NICKELL, E. & MOORE, R. (2007). *The Life and Death of Online Gaming Communities. A Look at Guilds in World of Warcraft*. Zugriff am 10.10.2010 unter: <http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut.%20Yee.%20Nickell.%20Moore%20-%20Chi%202007.pdf>

Die durchschnittliche Mitgliederzahl einer Gilde in WoW betrug 16,8 Spieler. Die größte beobachtete Gilde hatte 257 Mitglieder.

Ducheneaut, Yee, Nickell und Morre fanden heraus, dass Gilden eine sehr fragile soziale Gruppe darstellen. Ein Viertel der beobachteten Gilden verschwand innerhalb eines Monats. Die Untersuchung begann mit 6.188 Gilden.

Es wurden zwei Tabellen erstellt. Die erste Tabelle, am Anfang des Monats erstellt, beinhaltete das komplette Mitgliederverzeichnis jeder beobachteten Gilde, während die zweite Tabelle, die einen Monat später erstellt wurde, nur noch die Mitglieder beinhaltete, die sich zu diesem Zeitpunkt noch in der Gilde befanden. Die Differenz der beiden Tabellen ergab den sogenannten „member churn“, welcher folgendermaßen definiert wurde: *„the number of characters who were in one point in the guild but are not there any longer.“*²⁵

Der „churn“ Prozentsatz betrug bei Gilden jeder Größe ca. 25 Prozent.

Es konnte beobachtet werden, dass der „member churn“ auf PvP-Realms (Player vs. Player) mit ca. 75 bis 100 Prozent signifikant höher war. Die Gründe dafür liegen in den Eigenschaften von PvP-Servern. Die PvP Welt ist gefährlicher und daher sind Gilden noch nützlicher, als auf anderen Servern. Wenn die Gilde nicht den nötigen Schutz bietet, suchen sich SpielerInnen andere Gilden. PvP SpielerInnen sind leistungsorientierter bei ihrer Gruppenwahl, als RP-SpielerInnen.

Gilden Organisation und ihr Fortbestand

Alle Gilden wurden über den Zeitraum von Juli 2005 bis Dezember 2005 erhoben. Die Gilden, die bei der zweiten Zählung nicht mehr existierten, wurden als „tot“ gekennzeichnet. In der Juli Erhebung wurden 3.537 Gilden gezählt. Im Dezember waren 1.917 Gilden nicht mehr existent und wurden somit als „tot“ gekennzeichnet.

Es gibt sechs Faktoren, die zum Fortbestand einer Gilde beitragen:

1. Klassen Ausgewogenheit:

Es ist wenig überraschend, dass gut ausbalancierte Gilden länger überleben, als andere. Ducheneaut, Yee, Nickell und Morre fanden heraus, dass es bei World

²⁵ DUCHENEAUT, N. & YEE, N. & NICKELL, E. & MOORE, R. (2007). *The Life and Death of Online Gaming Communities. A Look at Guilds in World of Warcraft*. Zugriff am 10.10.2010 unter: <http://www.nickye.com/pubs/Ducheneaut.%20Yee.%20Nickell.%20Moore%20-%20Chi%202007.pdf>

of Warcraft von Haus aus ein Ungleichgewicht in der Klassenverteilung gibt. PriesterInnen sind in Gilden sehr begehrt. Ohne PriesterIn kann eine Gruppe in keine Instanz, da der heilende Charakter fehlt. Ihre/ seine Anwesenheit in einer Gilde bedeutet, dass sie/ er in einer anderen Gilde fehlt. Die SpielerInnen, die eineN PriesterIn als Char haben, werden oft von anderen Gilden abgeworben. Hier ist also der „member churn“ sehr hoch.

2. Gildengröße:

Größere Gilden überleben mit einer höheren Wahrscheinlichkeit als kleine Gilden.

3. Level Standardabweichung:

Wenn die Charaktere von Gildenmitgliedern verschiedene Level haben, wirkt sich das positiv auf das Überleben der Gilde aus. Eine Erklärung dafür könnte sein, dass unterschiedliche Level einladend für neue Mitglieder sind und somit der natürliche Abgang von Mitgliedern durch burn-out und Transfer zu konkurrierenden Gilden ausgeglichen wird.

4. Maximale „subgraph“ Größe:

Gilden mit kleineren Subgruppen haben eine höhere Chance zu überleben.

5. Zeit in Instanzen:

Gilden, die sich auf die komplexen Spielgebiete (Instanzen) konzentrieren, haben eine bessere Überlebenschance. Das Spielen von Instanzen benötigt im Normalfall mehr Planung und Koordination als das Questen alleine oder in kleinen Gruppen, d. h., dass diese Gilden sehr gut organisiert sind.

6. Dichte:

Gilden, die mit anderen Gilden verbunden sind, haben eine höhere Überlebenschance. Anthropologen, wie Robin Dunbar²⁶, haben festgestellt, dass eine gewisse „soziale Fellpflege“ notwendig ist, um eine Gruppe zusammen zuhalten. Eine große Anzahl von Beziehungen kann für einen höheren Zusammenhalt bezeichnend sein. Das kann den Gruppendruck steigern und die SpielerInnen „zwingen“ an Gildenaktivitäten teilzunehmen. All dies sind Faktoren, die die Chancen auf Erfolg erhöhen.

²⁶ Mehr über Robin Dunbar: <http://www.icea.ox.ac.uk/about-us/staff/professor-robin-dunbar-director/> 10.10.2010

Gruppengröße

Nicht immer sind kleine Gruppen sinnvoll. Es kommt darauf an, welche Aufgabe die Gruppe zu erfüllen hat. Es gibt Studien über Primaten, die zeigen, dass die sogenannte Mittlere Gruppengröße, auch beim Menschen, bei 150 Mitgliedern liegt. Diese Zahl wird durch Volkszählungsdaten aus Dörfern und Stämmen verschiedener Kulturen verifiziert. Es gibt die Annahme, dass diese Zahl im Fall von Online-Gruppen zu hoch ist. Studien und die Erfahrung haben gezeigt, dass die optimale Gruppengröße für kreative und technische Gruppen zwischen 45 und 50 Mitgliedern liegt. Die meisten Gilden in World of Warcraft haben 35 oder weniger Mitglieder.

Online-Spiele können faszinierende Laboratorien sein, um die Dynamik von Online-Gruppen zu untersuchen. In Spielen, wie auch in anderen sozialen Online-Räumen, kann das Wachsen und Erhalten von großen Gruppen sehr schwierig werden. Frühere Ergebnisse der Autoren zeigen, dass es ein Limit für lebensfähige Gruppen gibt. Dieses Limit liegt bei 35 SpielerInnen oder weniger. Diese Erkenntnis ist für die Gestaltung zukünftiger Spiele wichtig. Viele der SpielerInnen möchten größere Gruppen, diese sind aber ohne zusätzliche Unterstützung nicht am Leben zu erhalten. Es ist überraschend, dass es in Spielen wie WoW keine Gemeinschaftseinrichtung gibt. Darunter wird ein Tool verstanden, das es den SpielerInnen ermöglicht, einfache Daten und Gildenprofile einzusehen. Mit Hilfe dieses Tools könnte ein Großteil des „churn“ vermieden werden. Hierfür haben die Autoren Ducheneaut, Yee, Nickell und Morre ein Tool namens „Social Dashboard“²⁷ kreiert. Allerdings sind sie der Meinung, dass es in diesem Bereich noch viel Potential gäbe.

Einige Gilden werden so verwaltet, dass ihr Hauptaugenmerk auf den Aspekten der Optimierung liegt, damit sie ihre Chancen auf Wachstum und Überleben erhöhen können. Da die gesammelten Daten an sich schon beschränkt sind, glauben die Verfasser dieser Studie, dass mehrere Faktoren mitspielen. Ihre Analyse zeigt, dass einfache Modelle hilfreich sein können, um günstige strukturelle Eigenschaften von Gilden zu isolieren. Für WoW heißt das: in Wachstumsphasen teilen sich die Mitglieder in kleinere ausgewogene Subgruppen, die geeignet sind, um Quests und andere Aktivitäten zu bestreiten.

²⁷ Ein Tool mit diesen Funktionen wurde mit der zweiten Erweiterung in World of Warcraft eingeführt und nennt sich Arsenal. Das Arsenal ist eine durchsuchbare Datenbank. Sie beinhaltet aktuelle Daten über Chars, Arena-Teams und Gilden.

Die Gilde selbst dient als breites gesellschaftliches Umfeld, in dem Ressourcen und Dienstleistungen ausgetauscht werden. Die optimale Organisation ist eine Konsequenz, die sich aus dem Aufbau von WoW ergibt.

2.9 Kommunikationsmöglichkeiten in WoW

In World of Warcraft gibt es verschiedene Möglichkeiten, mit anderen SpielerInnen in Kontakt zu treten. Für SpielerInnen, die das Spiel ernsthaft betreiben und ihren Char mit einer guten Ausrüstung ausstatten möchten, ist es unumgänglich, mit anderen SpielerInnen zu kommunizieren, um dieses Ziel zu erreichen. Seltene Items findet die/ der SpielerIn bei Boss-Kämpfen in Raids oder Instanzen. Raids und Instanzen sind immer auf mehrere SpielerInnen ausgelegt. Hierfür ist es nützlich, sich entweder einer Gruppe anzuschließen oder einer Gilde anzugehören. Beides funktioniert nicht ohne Kommunikation.

Es gibt Berufe, in denen für die Herstellung der verschiedenen Items seltene Rohstoffe oder Rohstoffe in großen Mengen benötigt werden. Hier ist es für die/ den SpielerIn von Vorteil, wenn sie/ er mit anderen SpielerInnen handelt oder Gilden-intern die Möglichkeit hat, zu tauschen. Das erspart in der Regel Zeit.

In diesem Kapitel werden die verschiedenen Kommunikationsmöglichkeiten beschrieben. Vom normalen Online-Textchat über Handels- und Gildenchats werden die einzelnen Möglichkeiten vorgestellt.

2.9.1 Online-Textchat/ InGame Chat

Durch Drücken der Eingabetaste öffnet sich im Chatfenster das Texteingabefeld. Je nach Chattypt ist das Geschriebene entweder für alle oder nur für bestimmte Personen lesbar.

2.9.2 Allgemeiner Chat

Der normale Chatdialog wird mit Drücken der Eingabetaste gestartet, ist in weißer Schrift gehalten und für alle SpielerInnen am Server lesbar.

Im allgemeinen Chat können sich die SpielerInnen über jedes Thema unterhalten oder einfach nur „small talk“ führen. Auch Fragen, das Spiel betreffend, werden hier beantwortet.

Im allgemeinen Chat sieht die/ der SpielerIn auch, welche Quests sie/ er angenommen hat. Es erscheint folgender Satz im Chatfenster: „Ihr habt: <Name der Quest> angenommen“. Der Chat-Channel zeigt auch an, wenn die/ der SpielerIn angegriffen wird.

Kurz gesagt wird alles, was der Char macht, im allgemeinen Chat noch einmal festgehalten. Das sehen andere SpielerInnen nicht.

Der allgemeine Chat betrifft immer das Gebiet²⁸, in dem sich die/ der SpielerIn gerade aufhält.

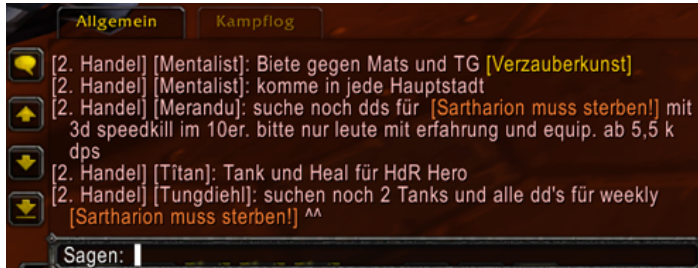


Abb.5: Allgemeiner Chatkanal

Quelle: Eigener Screenshot

2.9.3 Flüstern

Die SpielerInnen haben in WoW auch die Möglichkeit zu flüstern. Geflüstert werden Nachrichten, die nicht von jeder/ jedem gelesen werden sollen. In den Flüstermodus kommt die/ der SpielerIn durch den Befehl Eingabetaste /w <Spielername>. Das „w“ steht für das englische Wort „whisper“. Die Farbe der Standardeinstellung für Flüstern ist rosa.

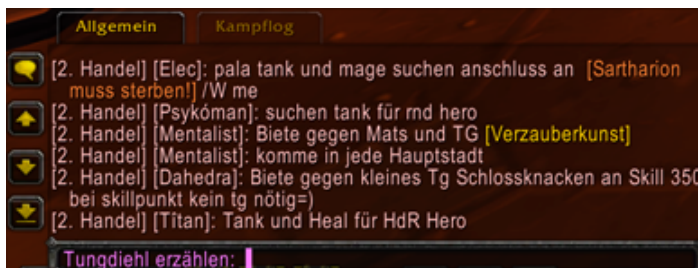


Abb.6: Die Farbe des Chatkanals ändert sich, je nachdem in welchem Chanel sich der Spieler befindet.

Quelle: Eigener Screenshot

2.9.4 Gruppen-Chat

Der Gruppen-Chat wird durch den Befehl Eingabetaste „/p“ aktiviert. In der Standardeinstellung wird er blau angezeigt. Nur die Mitglieder einer Gruppe können das Geschriebene lesen.

Der Gruppen-Chat ist sinnvoll, um SpielerInnen bei Quests, die nur mit mehreren SpielerInnen zu bewältigen sind, zu koordinieren. Standardmäßig bestehen Gruppen aus maximal fünf SpielerInnen.

²⁸ Die Gebiete in WoW ähneln unseren Bundesländern. So gibt es z. B. Kalimdor und die östlichen Königreiche. Kalimdor ist ein Kontinent, der aus ca. 20 Ländern besteht (Silbermond, Geisterlande, Loch Modan, Wald von Elwyn, Schlingendorntal usw.).

2.9.5 Schlachtfeldkanal

Der Schlachtfeldkanal kommt in den PvP Gebieten, wie z. B. Alteracgebirge oder Auge des Sturms zum Einsatz. Aktiviert wird er im Chatfenster durch die Eingabe von „/bg“. In den Standardeinstellungen wird er orange dargestellt.

2.9.6 Schlachtzugskanal

Für Raids und Instanzen gibt es den Schlachtzugskanal. Er kommt ab zehn SpielerInnen zum Einsatz und wird ebenfalls orange dargestellt.

2.9.7 Warnungs-Chatkanal

Dieser Chatkanal ist für Schlachtzugwarnungen. Der Kanal hilft bei der Koordination des Schlachtzugs und bei Bosskämpfen. Der Text, den die/ der LeiterIn oder die/ der AssistentIn in den Warnungs-Chatkanal schreibt, erscheint bei den Gruppenmitgliedern mitten am Bildschirm und wird von Soundeffekten begleitet. Betreten kann die/ der SpielerIn den Kanal durch Eingeben von „/ re“.

2.9.8 Gilden-Chat

Mit „/g“ wird der Gilden-Chat aktiviert. In der Standardeinstellung ist er hellgrün. Wie der Name schon sagt, können nur Mitglieder derselben Gilde die Nachricht lesen. Der Gilden-Chat wird hauptsächlich für „small talk“ genutzt.

2.9.9 Offiziers-Chat

Dieser kann nur von den Offizieren einer Gilde benutzt werden. Der Offiziers-Chat wird mit „/o“ aktiviert. In der Standardeinstellung ist er dunkelgrün.

Es gibt Situationen, in denen jede Sekunde zählt und die/ der SpielerIn keine Zeit hat Nachrichten zu schreiben. In diesen Fällen muss schnelle und effektive Kommunikation möglich sein. Dazu eignen sich, alternativ zum Textchat, Features, wie der WoW-Sprachchat oder Teamspeak.

2.9.10 Sprachchat

Auf dem Schlachtfeld ist es von Vorteil, wenn sich die Gruppenmitglieder unterhalten können.

Der Sprachchat²⁹ wurde mit *Patch* (siehe Glossar) 2.2 eingeführt und ermöglicht es SpielerInnen, mittels Mikrofon oder Headset miteinander zu kommunizieren.

²⁹ <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/voicechat.html> 28.12.2009, 16:00 Uhr

2.9.11 Teamspeak (TS)

Teamspeak³⁰ ist eine für Online-Spiele optimierte Sprachkonferenzsoftware, die es den Benutzern ermöglicht, über LAN oder das Internet miteinander zu reden. Die Voraussetzungen, um Teamspeak verwenden zu können, sind ein PC mit einer mindestens 166 MHz getakteten CPU, 64 MB Arbeitsspeicher (RAM), etwa sechs MB freier Festplattenspeicher, eine Voll-Duplex-Soundkarte und ein Headset.

2.10 Emotes

In World of Warcraft können SpielerInnen durch ihren Char Emotionen zeigen. Dafür gibt es in WoW die Emotes bzw. Sprach-Emotes.

Emotes sind vorgefertigte Makros³¹, die Chattext und Animationen starten können. Die Emotes können auf zwei Arten gestartet werden: entweder durch die schriftliche Eingabe direkt in das Chatfenster oder die/ der SpielerIn wählt das gewünschte Emote mit der Maus über den InGame-Chat aus.



Abb.7: Auswahl der Emotes über den Chat

Quelle: Eigener Screenshot

Ist einE andereR SpielerIn ausgewählt, wird dessen Name oft in den Emote eingebaut.

Beispiel:

/danke – „Ihr dankt allen um Euch herum“

/danke – während <Spielername> ausgewählt ist „Ihr dankt <Spielername>“

Ist nicht der gewünschte Char ausgewählt, kann es zu peinlichen Situationen kommen.

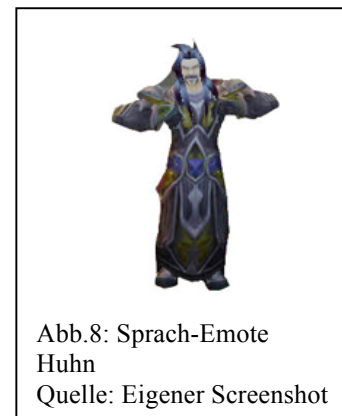


Abb.8: Sprach-Emote
Huhn

Quelle: Eigener Screenshot

³⁰ <http://de.wikipedia.org/wiki/TeamSpeak> 28.12.2009, 16:15 Uhr

³¹ <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/emotes.html> 21.09.09 Uhr

2. Einführung in die Welt von World of Warcraft

Es gibt 21 Emotes, von denen ein paar im Folgenden näher erklärt werden:

Huhn – der Char läuft gackernd wie ein Huhn herum

Angeben – der Char macht Bodybuilder Posen. Im Chat ist zu lesen: Ihr lasst Eure Muskeln spielen!

Betteln – der Char fällt auf die Knie, die Handflächen zeigen nach oben. Chat: Ihr fleht alle um Euch herum an. Wie erbärmlich!

Kuss – der Char wirft eine Kusshand in die Luft. Chat: Ihr haucht einen Kuss in die Luft oder Ihr haucht „Spielername“ einen Kuss zu.

Knien – der Char kniet sich nieder wie vor einem König. Chat: Ihr kniet nieder.

Schüchtern – der Char malt mit gesenktem Kopf und hinter dem Rücken verschränkten Armen, Muster mit dem Fuß in den Boden. Chat: Ihr lächelt schüchtern.



Zusätzlich gibt es 22 Sprach-Emotes:

Pups – der Char macht eine unflätige Geste.

Witz – der Char erzählt einen Witz. Die verschiedenen Rassen in WoW erzählen auch unterschiedliche Witze.

Fliehen – der Char bildet mit seinen Händen einen Trichter vor dem Mund. Chat: Ihr ruft „Spielername“ zu, schnell zu fliehen!

Flirten – der Char flirtet mit einer/ einem andereN SpielerIn. Die verschiedenen Rassen verwenden unterschiedliche Sprüche zum Flirten.

Heilmich – Chat: Ihr ruft nach Heilung!

Diese Gesten und Emotionen sind auch die einzige Möglichkeit, sich mit Spielern der jeweils anderen Fraktion zu verständigen, da Geschriebenes nur als unzusammenhängende Zeichenfolge ausgegeben wird.

Einige Emotes haben auch eine Sprachausgabe. Wenn einE SpielerIn seinen Char einen Witz erzählen oder flirten lässt, ist das hörbar. Jeder Char kann ein paar verschiedene Witze erzählen und auf verschiedene Arten flirten. Die Witze und Flirtversuche sind von Volk zu Volk verschieden, d.h. Menschen erzählen andere Witze als Zwerge, Drenai oder Trolle.

Im Kapitel 9.10 befindet sich eine Auflistung von Blizzard Entertainment über die im Spiel möglichen Emotes³².

2.11 Durch Unterhaltungen das MMORPG World of Warcraft verstehen lernen

Jeder SpielerIn die/ der anfängt WoW zu spielen wird feststellen, dass es keine Hilfen wie z. B. Tutorials oder dergleichen gibt, wie man sie in anderen Computerspielen findet. Trotzdem gibt es kaum SpielerInnen, die scheitern.

Nardie, Ly und Harris³³ haben untersucht, wie SpielerInnen dieses komplexe Spiel erlernen. Als Methode wählten sie die Feldforschung. Jeder der Autoren erstellte zwei Chars, trat einer Gilde bei und spielte 25 Monate. Weiters wurden 30 Interviews geführt.

Ziel der Untersuchung war es herauszufinden, wie SpielerInnen ohne Tutorials das Spiel erlernen. Die Autoren untersuchten, wie das Lernen in spontanen Chatkonversationen, initiiert von TeilnehmerInnen, die ihre eigenen spielerischen Ziele verfolgen, funktioniert.

Unter Chatkonversationen werden hier nicht nur Chats im Spiel direkt verstanden, sondern auch Foren, FAQs, WoW-Führer und Kommentare.

Nardie, Ly und Harris erforschten und untersuchten drei Arten des Lernens:

1. Erfassung der Fakten/ Verstehen der Spielinhalte

Es gibt in WoW viel zu lernen. Was kann z. B. einE SpielerIn mit einem speziellen Gegenstand/ Item machen oder welche Berufe können welche Leistungen bieten? Die SpielerInnen erfassen die Spielinhalte auf verschiedene Weise. Sie stellen Fragen, wie sie Probleme bei bestimmten Aktivitäten lösen. Die SpielerInnen lernen, den Chat zu benutzen und über ihn Fragen an Mitspieler zu stellen. Die Spielinhalte werden auch gelernt, indem weniger erfahrene Tipps von erfahreneren SpielerInnen bekommen. Durch die direkte Fragestellungen und kurzen Antworten im Chat können Spieler dieses Spiel auch mit Wissenslücken spielen. Der Gildenchat bietet eine Fundgrube an Erfahrungen. In der folgenden Konversation bietet einE SpielerIn namens Drollnar einen Gegenstand an, den sie/ er nicht braucht. Sie/ er fragt ihre/ seine GildenkollegInnen, ob sie Verwen-

³² <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/emotes.html> 21.09.09, 16:00 Uhr

³³ NARDI, B. & Ly, S. & HARRIS, J. (2007). Learning Conversations in World of Warcraft. University of California, Irvine. Zugriff am 10.10.2010 unter: <http://darrouzet-nardi.net/bonnie/pdf/Nardi-HICSS.pdf>

dung für ihn haben:

[Guild] Drollnar: Hey any drinkers do you want this Volatile Rum?

[Guild] Akiraa: me

[Guild] Miggles: no don't drink ...expensive for alchamy

[Guild] Physikz: lol ME ME ME!

[Guild] Miggles: sell in ah [Auction House] for alot [sic!] of money

[Guild] Drollnar: is it a trade good

[Guild] Miggles: yes need it to make goblin rocket fuel

[Guild] Drollnar: well u learn some thing new every day

[Guild] Miggles: good thing to [have] for money...don't drink it lol

[Guild] Drollnar: well sorry i am going 2 have to sell this but i will send both people that wanted it something nice soon

Drollnar lernt durch die Unterhaltung, dass „volatile Rum“ für AlchemistInnen sehr wertvoll ist, da sie diesen Gegenstand brauchen, um etwas anderes herstellen zu können. Das Akronym „lol“ (siehe Kapitel 3.6.7) wird oft verwendet, um grob klingende Kommentare abzuschwächen.

2. Strategien und Taktiken ausarbeiten/ erlernen

Nur Wissen anzuhäufen bringt den SpielerInnen auf längere Sicht nichts. Die/ der SpielerIn muss ihren/ seinen Charakter wirklich gut kennen und wissen wie sie/ er gespielt wird. In der folgenden Unterhaltung versucht einE SpielerIn herauszufinden wie sie/ er sich mit ihrem/ seinem Hexenmeister (Warlock) gegen andere Klassen verteidigt, um Duelle³⁴ gewinnen zu können. Die/ der SpielerIn lernt auf diesem Weg vieles über ihren/ seinen Charakter. Dieses Wissen ist nicht nur in Duellen von Vorteil.

[Party] Acquaa: tell me what are rogues weaknesses... like how can i do well against them?

[Party] Hakiro: void walker

[Party] Acquaa: why?

[Party] Hakiro: sacrifice him to get bubble

[Party] Acquaa: i hate doing that though

[Party] Hakiro: it saves ur !@#

[Party] Acquaa: the bubble doesn't last for long

[Party] Hakiro: everytime i got wooped by a lock he used bubble³⁵

[Party] Hakiro: just fear them

[Party] Acquaa: fear, dot dot dot, then RUNNNNN

³⁴ Duell: EinE SpielerIn kann eineN andereN SpielerIn zu einem Duell herausfordern. Ein Duell ist reines Kräftemessen und die/ der SpielerIn sieht, wie gut sie/ er ihren/ seinen Char beherrscht.

³⁵ Bubble: Im Deutschen Blase genannt, ist ein Schutzschild, der nicht durchbrochen werden kann.

3. Spiel Ethos aneignen

Neben dem Verstehen von Spielinhalten und der Strategieentwicklung gibt es noch andere Aspekte in diesem Spiel. Die SpielerInnen von World of Warcraft entwerfen eine eigene moralische Ordnung des Spiels. Die moralische Ordnung kann nicht nur auf den Erwerb von Wissen reduziert werden. Die folgende Unterhaltung dreht sich um Schlachtfelder (Battlegrounds). Zuerst geht es in der Unterhaltung darum, Spielinhalte zu verstehen. In weiterer Folge werden moralische Werte reflektiert. Wenn einE SpielerIn in WoW ein Schlachtfeld vor der Zeit verlässt, wird dies nicht als ehrenvoll angesehen.

[Guild] Vinius: If u leave a battle grounds [sic!] early do u lose all your honor?

[Guild] Morninglight: should, deserter

[Guild] Morninglight: i've never left, too shameful

[Guild] Fiendish: I've left twice. Once by accident in my 3rd WSG [War Song Gulch Battleground] ever and once because I got D/C [disconnected]

Vinius gibt Morninglight zu bedenken, dass es auch technische Gründe haben kann, warum einE SpielerIn ein Schlachtfeld verlässt, und dass sie/ er deshalb nicht davon ausgehen kann, dass jedeR einE DeserteurIn ist.

Das Ziel der Arbeit von Nardie, Ly und Harris war es, die Art des Lernens in World of Warcraft zu untersuchen. Es wurde beobachtet, dass Lernende mit dem Beistand von erfahrenen KollegInnen mehr erreichen können, als alleine. Durch die Interviews mit SpielerInnen haben die Autoren dokumentiert, dass die „Lerngespräche“ deren Fähigkeiten verbessern und den SpielerInnen helfen, effektiver zu spielen.

Eine überraschende Erkenntnis dieser Untersuchung war der emotionale Diskurs in vielen Lerngesprächen. Nicht jedes Lerngespräch beinhaltet Emotionen, aber das Drama, der Humor und die Intimität in Gesprächen waren unverkennbar.

Die Emotionen bei diesen „Lerngesprächen“ in World of Warcraft sind in der Regel leicht, spielerisch und bleiben ohne Folgen. Es ist denkbar, dass diese verspielte Art eine nützliche Ressource für das Lernen an sich ist. Die SpielerInnen sind entspannt, aber engagiert.

Eine letzte Beobachtung ist, dass die Lernkultur in World of Warcraft durch die SpielerInnen selbst errichtet wird, und zwar durch die Chat-Kommunikation. Diese Kultur hat sich weiterentwickelt, so dass die Lernenden Fragen frei stellen können und erfahrene SpielerInnen es auf sich nehmen, weniger erfahrenen KollegInnen nützliche Ratschläge zu geben, und moralisches Wissen zu diskutieren und auszutauschen. Die Game-

2. Einführung in die Welt von World of Warcraft

Funktionalität, wie Chat-Kanäle, unterstützen diese Kultur zwar, aber definieren sie nicht. Der Verdienst dieser Lernkultur, die sich auf positive Weise entwickelt hat, geht zu Gunsten der SpielerInnen von World of Warcraft und ist ein wichtiger Bestandteil, der dieses Spiel so erfolgreich macht.

3. Die computervermittelte Kommunikation

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der computervermittelten Kommunikation, abgekürzt cK. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie Menschen mit Hilfe von Computer und Internet miteinander kommunizieren können. Das Hauptaugenmerk in diesem Kapitel liegt auf der Chat-Kommunikation. Es werden die Unterschiede von Face-to-Face-Kommunikation und Chat-Kommunikation beleuchtet. In der Face-to-Face-Kommunikation hat die/ der GesprächspartnerIn den Vorteil, dass sie/ er die Mimik und Gestik der/ des GesprächspartnerIn sehen und daher interpretieren kann. Die TeilnehmerInnen eines Chat-Channels müssen das Fehlen dieser paraverbalen Botschaften kompensieren. Zu diesem Zwecke greifen sie auf verschiedene Hilfsmittel, wie Emoticons, Disclaimer, Soundwörter usw. zurück. Das Zusammentreffen von Menschen in Chatrooms birgt auch Probleme, wie Flaming oder Lurking, in sich - Phänomene, die in diesem Kapitel ebenfalls näher beschrieben werden. Im Zusammenhang mit der computervermittelten Kommunikation, und insbesondere in Chatrooms, ist das Thema Anonymität ein oft aufgegriffenes. Anonymität ist für viele Chat-UserInnen wichtig. Sie schützt die UserInnen vor persönlichen und privaten Übergriffen, da mit dem richtigen Namen einer Person vieles über sie in Erfahrung gebracht werden kann. Daher wird von den UserInnen eines Chatrooms oft ein sogenannter Nickname verwendet. Auch darauf wird in diesem Kapitel näher eingegangen.

3.1 Begriffserklärung

Oliver Rosenbaum erklärt den Begriff Chat folgendermaßen:

„(engl.) Geplauder, Plauderei.

Wo auch immer, ob in Südafrika, Nordamerika, auf den Fidschi-Inseln [sic!] oder in Grönland: ein [sic!] Computer, ein Modem und ein Telefonanschluß [sic!] genügen, um mit Freunden aus der ganzen Welt ein Gespräch zu führen, live natürlich und online.

Chat ist die populärste Form der Online-Kommunikation, [sic!] und inzwischen gibt es für jedes nur denkbare Interessengebiet Chaträume. Tausende von erfahrenen Chattern, Plaudertaschen und Quasselstrippen treffen sich im IRC (Internet Relay Chat), besonders beliebt sind auch die Chaträume bei den Online-Diensten. Wo immer Sie [sic!] sich in der Online-Welt aufhalten, meist findet sich gleich nebenan auch ein Chatraum.

Möglich ist beim Chat so ziemlich alles – vorausgesetzt man hält sich an die Chatiquette (siehe Kapitel 3.6.5): Liebe, Lügen, Sex und natürlich auch ein ganz normales Gespräch über das Wetter oder aktuelle Tagesereignisse. Das Chatten hat schon manchen

*Freak zum Internetjunkie mutieren lassen: Da empfiehlt sich dann der Austausch via E-Mail. Wem Gespräche, verziert von Smileys, Akronymen und anderen Gefühlsikonen aus dem Repertoire des Cyberslang [sic!] (siehe Kapitel 3.6.9.), zu belanglos sind, der gründet am besten seinen eigenen Chat, vielleicht sogar zu einem speziellen Interessengebiet. Dabei hilft ICQ oder man gründet eine Newsgroup im Usenet.*³⁶

Nicola Döring³⁷ unterscheidet in diesem Zusammenhang zeitversetzte Kommunikation im Internet (E-Mails) und zeitgleiche computervermittelte Kommunikation (Chatten). Zwei Personen können auf der Basis geschriebener Texte via Chat kommunizieren und interagieren. Der Text einer Person wird nach Betätigung der Enter-Taste am Bildschirm der zweiten Person angezeigt. Das Ganze geschieht mit einer geringen Verzögerung und macht daher das sofortige Reagieren möglich. Je nachdem, um welche computervermittelte Kommunikation (cK) es sich handelt, können sich auch ganze Personengruppen austauschen, z. B. über Chat-Channels. Typisch für diese Art der computervermittelten Kommunikation (cK) sind auch MUDs. MUDs bieten auch einem Massenpublikum ein Kommunikations- und Interaktionsforum. Sie sind textuelle und eventuell auch grafisch repräsentierte virtuelle Umgebungen. Die Personen bewegen sich beim „Mudden“ durch dieselbe textbasierte oder grafische Umgebung. Sie können Orte und Räume erkunden, mit anderen SpielerInnen interagieren handeln und Objekte erzeugen und benutzen.

3.2 Merkmale der Chatkommunikation

Innerhalb der zeitgleichen Distanzkommunikation unterscheidet sich der Chat von der Kommunikation per Telefon oder CB-Funk durch folgende drei Merkmale³⁸:

1. *„Asynchronität: Die Synchronisation erfolgt nicht zeichenweise, d.h., [sic!] man kann die Tippbewegungen der anderen Teilnehmer nicht mitverfolgen. Die Produktion eines Beitrags bleibt für die Gesprächspartner zunächst unsichtbar; der Beitrag kann erst dann von den anderen Gesprächsteilnehmern wahrgenommen werden, wenn er durch Betätigung der „Enter“-Taste an den Server geschickt wird. Trotz der Simultaneität des Chat – die Teilnehmer sitzen zeitgleich am Computer – fallen Produktions- und Äußerungsakt also zeitlich auseinander.“*

³⁶ ROSENBAUM, O. (1999). *Chat-Slang. Lexikon der Internet-Sprache*. 2. aktualisierte u. erw. Aufl., Carl Hanser Verlag: München, Wien. S. 32

³⁷ DÖRING, N. (1998). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Band 2., Hofgrete Verlag für Psychologie. S. 91 und 95

³⁸ STORRER, A. (2001). *Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation*. In BEIßWENGER, M. (Hrsg.). *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Ibidem-Verlag: Stuttgart. S. 7

2. *„Technisch organisierte Sequenzierung: Die Beiträge erscheinen am Bildschirm in der Reihenfolge, in der sie beim Chat-Server eintreffen. Die Sequenzierung erfolgt also nach dem „Mühlen-Prinzip: wer zuerst kommt, mahlt zuerst.“*
3. *„Mediale Schriftlichkeit: Die Beiträge werden mit der Tastatur produziert; der Produktionsvorgang ist also im Vergleich zur mündlichen Sprachproduktion erheblich aufwendiger. Dass sich die Redepartner nicht wechselseitig über die Stimme identifizieren können, fördert das Spiel mit Masken und Identitäten. In den meisten Chat-Umgebungen ist es zudem möglich, Beiträge nur für bestimmte Gesprächsteilnehmer sichtbar zu machen – metaphorisch spricht man von „Flüstern“. Ein wesentlicher Unterschied zum Flüstern im Face-to-Face-Setting besteht allerdings darin, dass den restlichen Gesprächsteilnehmern nicht nur die geflüsterte Äußerung entgeht, sondern auch die Tatsache des Flüsterns als solche.“*

3.3 Chatten vs. Face-to-Face Kommunikation

Stimmhöhe, Lautstärke und Tempo, auch paraverbale Botschaften genannt, und Mimik, Gestik und Proxemik, auch extralinguistische Äußerungen genannt, können beim Chatting nicht übertragen werden. Nichtsdestotrotz sind sie wichtig für die Übertragung von Emotionen in schriftlichen Botschaften. Aus diesem Grund haben sich neue Ausdrucksmittel in der cK etabliert. Diese werden, im Gegensatz zur Face-to-Face-Kommunikation, gezielt, selektiv und reproduzierbar eingesetzt.

Typisch für die Netzkommunikation sind auch sprachliche Vereinfachungen. Die Sätze zeichnen sich durch durchgängige Kleinschreibung, weitgehend fehlende Interpunktionszeichen und Verknappung aus. Die Netzkommunikation kann mit dem „SMS-Schreiben“ verglichen werden. Auch hier werden Sätze verknappt und Texte weisen sprechsprachliche Elemente und grafostilistische Mittel, wie das Smiley, auf. Beim „Simsen“ (SMS-Schreiben) liegt dies daran, dass dem „Simser“ nur eine gewisse Anzahl von Zeichen für seine Kommunikation zur Verfügung stehen. Bei der Netzkommunikation spielt der Zeitfaktor eine große Rolle. Je schneller geantwortet wird, umso flüssiger gestaltet sich die Unterhaltung. Die Netzkommunikation bedient sich der verschiedensten Hilfsmittel. Diese werden im Kapitel 3.6 „Hilfsmittel der Chat-Kommunikation“ kurz vorgestellt.³⁹

³⁹ DÖRING, N. (1998). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Band 2., Hofgrete Verlag für Psychologie. S. 9

Willand⁴⁰ schreibt,

„beim Chatten werden nicht nur grundlegende Basisregeln unmittelbarer Interaktion außer Kraft gesetzt, auch Ausdrucksmittel und Orientierungspunkte, die interpersonale Kommunikation mittels Brief und Telefon strukturieren, sind bei der Chat Kommunikation nicht verfügbar.“

Beim Chatten verwenden die ChatteilnehmerInnen den sogenannten ASCII-Zeichensatz⁴¹. Alleine durch die geschriebenen Beiträge der ChatteilnehmerInnen können keine Rückschlüsse auf die Identität oder Individualität der ChatpartnerIn gezogen werden. Auf akustische Informationen kann in der Chatkommunikation nicht zurückgegriffen werden. Akustische Informationen, die z. B. bei der Telefonkommunikation übermittelt werden, geben durch den Klang der Stimme Informationen über das Geschlecht und Alter der/ des GesprächspartnerIn. Der Computerbildschirm kann in der Chatkommunikation als „materielles Dazwischen“ gesehen werden, der die „Entleiblichung“ der AkteurInnen sowie eine räumliche und soziale Entkontextualisierung der Kommunikation ermöglicht. Im virtuellen Raum finden anonyme Beziehungen zwischen Fremden unter völlig anderen Voraussetzungen statt, als im unmittelbaren lokalen Umfeld, da wichtige Kontextinformationen, die im Alltag über die „persönliche Fassade“ des Gegenübers transportiert werden, in Chaträumen nicht kommunizierbar sind. Um sich gegenüber fremden InteraktionspartnerInnen innerhalb computergenerierter Sozialräume überzeugend darstellen zu können, muss sich die/ der ChatterIn in Szene setzen bzw. sich gut verkaufen können. Das Besondere daran ist, dass das herkömmliche physische Erscheinungsbild (Körpersprache, Kleidung, Stimme und Sprechweise) keine Rolle spielt, sondern die geschriebenen Beiträge das Entscheidende sind. Um sich in virtuellen Räumen richtig in Szene zu setzen verwenden die ChatterInnen Selbstbeschreibungen und selbst gewählte Namen (Nickname). Diese Mittel ermöglichen es der/dem ChatteilnehmerIn anonym im Netz zu agieren.

In einer Umfrage⁴² gaben die Befragten an, dass der größte Vorteil bei der Chatkommunikation darin besteht, dass Status und Prestige aus dem RL (real life) in der virtuellen

⁴⁰ WILLAND, I. (2002). *Chatroom statt Marktplatz. Identität und Kommunikation zwischen Öffentlichkeit und Privatheit*. KoPäd-Verlag: München. S. 46, 47

⁴¹ Abkürzung für „American Standard Code für Information Interchange“. Amerikanischer Standardcode für den Informationsaustausch, der Code für die Darstellung von Ziffern, Buchstaben und Symbolen. Eine ASCII Textdatei kann lesbar auf dem Bildschirm oder dem Drucker ausgegeben werden. ROSENBAUM, O. (1999). *Chat-Slang. Lexikon der Internet-Sprache*. 2. aktualisierte u. erw. Aufl., Carl Hanser Verlag: München, Wien.

⁴² WILLAND, I. (2002). *Chatroom statt Marktplatz. Identität und Kommunikation zwischen Öffentlichkeit und Privatheit*. KoPäd-Verlag: München. S. 49

Welt keine Bedeutung haben und daher keine Barrieren bei der Kontaktaufnahme mit anderen ChatteilnehmernInnen entstehen/ bestehen:

„oder man hat sogar dasselbe Hobby oder dieselben Interessen, so dass das immer wieder Spaß macht, über so Leute zu stolpern, dass man dann im Chatraum drin ist und : „Hey super! Du bist da und lass uns mal schnacken.“ Das ist das, was ich leider auch selber eingestehen muss, die Chance würde man bestimmten Leuten erst gar nicht geben im reellen Leben, und das find’ ich so toll daran. Da kann in dem Moment der 16jährige Schüler genauso interessant sein wie der 50jährige Arbeitslose, der 70 jährige Intellektuelle oder der 20 jährige Sozialhilfeempfänger. Und das ist das, was das Chatten so interessant macht.“⁴³

3.4 Typen von Chatrooms

Döring unterscheidet sechs IRC Channels⁴⁴ (Internet Relay Channel) mit folgenden Ausrichtungen:

- *„Gesellige Channels*
Oft haben sie einen lokalen Bezug (z. B. #berlin, #leipzig, #moscow, #finnland, #germany) oder Altersbezug (z B. #teens, #twens, #40plus). Herumalbern, Plaudern, Spielen und Flirten gehören zu den Hauptbeschäftigungen auf solchen Channels, die häufig mit Kneipen verglichen werden. Analog zu den realweltlichen Single-Kneipen und Szene-Treffpunkten existieren zudem eine Reihe von Channels, in denen Flirt und erotisch-sexuelle Kontakte im Vordergrund stehen (z. B. #flirt.de, #gaysex, #netsex).“
- *„Computerbezogene Channels*
Viele Netzaktive beschäftigen sich privat und/oder beruflich intensiv mit Computertechnik. Somit ist es kein Wunder, dass diverse Netzforen Computerthemen gewidmet sind. Auf IRC-Channels wie #unix, #linuxGER, #html oder #macintosh kann man Fachleute kontaktieren und Spezialfragen klären, allerdings ist Small talk auch hier anzutreffen.“

⁴³ Vgl. WILLAND, I. (2002). S. 49

⁴⁴ DÖRING, N. (1998). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Band 2., Hofgrete Verlag für Psychologie. S. 105

siehe DÖRING, N. S. 144: IRC (Internet Relay Chat) ist die bereits in den 1980ern entwickelte älteste Form des Chattens. IRC erlaubt privaten Zweier-Chat sowie den Austausch in öffentlichen oder teilöffentlichen Chat-Channels. Dabei bietet IRC den Nutzerinnen und Nutzern vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten, erfordert jedoch die Installation eines zusätzlichen Clients und die Verbindung zu einem IRC-Netzwerk (zur Information siehe <http://irc.fu-berlin.de>)

- *„Fankultur-Channels*
Da sich Fangemeinden ohnehin nicht über lokale Nähe konstituieren und oftmals weit verstreut sind, kommen ihnen Netzforen wie Mailinglisten, Newsgroups und Chat-Channels sehr entgegen (z. B. #schalke, #startrek, #x-files.)“
- *„Selbsthilfe-Channels*
Selbsthilfe-Channels (#aa, #divorce, #hepatitis) ergänzen häufig Selbsthilfe-Mailinglisten und Selbsthilfe-Newsgroups um die Möglichkeit zu unmittelbarer sozialer Unterstützung rund um die Uhr.“
- *„Untergrund-Channels*
Sie dienen dem Austausch diverser Subkulturen und Szenen und sind teilweise nicht öffentlich zugänglich, sondern erfordern eine Einladung. Zum inhaltlichen Spektrum gehören Channels der Hacker-Szene aber auch Channels, auf denen illegale Pornografie ausgetauscht wird. Da Polizei und Staatsanwaltschaft in Netzen aktiv sind, stehen solche Channels oft unter Überwachung.“
- *Krisen- und Katastrophen-Channels*
IRC-Channels werden häufig in akuten Krisen- und Katastrophenfällen (Erdbeben, Militärputsch, Bombenanschlag etc.) eröffnet. Hier berichten dann Augenzeugen live vom Geschehen, ohne dass durch Nachrichtenagenturen eine Vorauswahl getroffen wird.“

3.5 Turn-Taking

Angelika Storrer⁴⁵ macht in ihrem Essay „Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation“ auf eine Besonderheit in der Gesprächsorganisation im Chat aufmerksam, das System des „Turn-Taking“. In mündlichen Gesprächen bestimmt „Turn-Taking“ den Sprecherwechsel. Durch die Asynchronität von Rezeption und Produktion im Chat wird ein Beitrag erst dann sichtbar, wenn er von der/vom NutzerIn an den Server geschickt wird; das Schreiben der Nachricht bleibt unsichtbar, daher wissen die ChatteilnehmerInnen nicht, wann jemand „zuhört“ oder dabei ist, einen Beitrag zu schreiben. Wenn keine zusätzlichen Absprachen im Chat getroffen werden, dann gibt es ein gleichzeitiges Rederecht für alle, d.h. jeder kann jederzeit eine Nachricht schreiben

⁴⁵ STORRER, A. (2001). *Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation*. In BEIßWENGER, M. (Hrsg.). *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Ibidem-Verlag: Stuttgart. S. 11-15

und versenden – vom Chat-Server wird die Sequenzierung nach dem Mühlenprinzip hergestellt. In der Face-to-Face Kommunikation kommt es zu Überlappungen. Diese sind typisch für die Übergangspunkte beim Sprecherwechsel. Solche Überlappungen kommen beim Chatten nicht vor. Unterbrechungen sind auch nicht sinnvoll, da dies voraussetzt, dass eine Person die Sprecherrolle innehat und dies von den anderen Personen akzeptiert wird.

Durch die Unsichtbarkeit der Textproduktion und der technischen Sequenzierung kann es nicht nur zur Verschränkung verschiedener Gesprächsstränge kommen, sondern auch zu Überkreuzungen von Sprechhandlungssequenzen. Das kommt daher, dass sich nicht wahrnehmen lässt, ob die Nicht-Reaktion einer/eines ChatpartnerIn auf eine an sie/ihn adressierte Frage oder Aufforderung bedeutet, dass sie/ er sie ignoriert oder dass sie/ er noch an ihrer/ seiner Antwort feilt. Das führt dazu, dass manche Beiträge veraltet sind, bevor sie für alle sichtbar am Bildschirm erscheinen.

In bestimmten Situationen ist es besser, den Sprecherwechsel zu regulieren. Das betrifft vor allem Chatrooms in denen thematische Diskussionen stattfinden. Dies kann auf zwei Arten passieren:

Die moderierte Sequenzierung und die Regulierung über Konventionen.

- Chatrooms funktionieren normalerweise nach dem Mühlenprinzip - „wer zuerst kommt, mahlt zuerst“. Bei der moderierten Sequenzierung ist das nicht der Fall. Die Entscheidung, welche Beiträge in welcher Reihenfolge sichtbar werden, wird von einer/ einem ModeratorIn getroffen. Dieses Verfahren wird häufig bei Prominenten-Chats verwendet. Bei dieser Art des Chats können Chat-TeilnehmerInnen Fragen an Personen des öffentlichen Lebens stellen. Vorteil ist, dass die/ der ModeratorIn unerwünschte Beiträge ignorieren kann. Der Nachteil daran ist, dass die Spontaneität reduziert wird, aus der die Chat-Kommunikation auch ihren Charme bezieht.
- Für Gruppen in überschaubarer Größe empfiehlt es sich, *Konventionen* zu vereinbaren, mit denen sich der Sprecherwechsel unter bestimmten Bedingungen regeln lässt.

Storrer schreibt, „*dass dies zunächst bedeutet, die Kategorie des Rederechts im gegebenen Setting wieder zu etablieren und erkennbar zu machen, wer dieses Rederecht zu*

einem gegebenen Zeitpunkt innehat.“⁴⁶

Den Sprecherwechsel kann z. B. folgendermaßen angegeben werden: „Ich übergebe <Name der/ des ChatteilnehmerIn> das Wort“. Diese Art den Sprecherwechsel anzugeben wird bei Seminarchats oder beim E-Learning verwendet.

Es gibt zwei Merkmale, die typisch für moderierte Chats sind:

- Das Aufbrechen längerer Beiträge in kleinere Einheiten, auch Chunks genannt. Dies ist bedingt durch die Asynchronität des Chat. Wenn einE ChatteilnehmerIn einen langen Beitrag en bloc formuliert, müssen die anderen ChatteilnehmerInnen warten, bis der Beitrag an den Server geschickt und dann für alle sichtbar wird. Die Aufteilung des Beitrags in kleinere Chunks macht eine relativ beständige Rezeption möglich.
- Die Fortsetzungsmarkierung wird durch drei Punkte (Auslassungspunkte) am Ende des Satzes angezeigt. An Hand der Punkte kann die/ der ModeratorIn erkennen ob die/ der Chat-TeilnehmerIn das Rederecht abgeben möchte oder nicht. Wenn ein Beitrag mit einer Fortsetzungsmarkierung endet, signalisiert die/ der TeilnehmerIn das sie/ er weiter tippt (zeigt also Selbstwahl in der Terminologie des Turn-Taking an). Ein Sprecherwechsel kann erfolgen, wenn die Fortsetzungsmarkierung fehlt. Wenn einE TeilnehmerIn in der Hitze des Gefechts die Markierungen vergisst, kann es zu Überschneidungen kommen, die auch für den unregelmäßigen Chat typisch sind. Das zeigt, dass diese Strategie auch störungsanfällig ist.

3.6 Hilfsmittel der Chat-Kommunikation

Um Unterhaltungen flüssiger zu gestalten und die fehlenden paraverbalen Botschaften und extralinguistischen Äußerungen auszugleichen, bedient sich die Chat-Kommunikation verschiedener Hilfsmittel:

3.6.1 Emoticons

Aus Textzeichen gebildete Gesichtssikonen werden Emoticons oder Smileys genannt. Das bekannteste Emoticon ist das lächelnde Gesicht, der Smiley :)⁴⁷, der 1982⁴⁸ in einer

⁴⁶ STORRER, A. (2001). *Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation*. In BEIßWENGER, M. (Hrsg.). *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Ibidem-Verlag: Stuttgart. S. 14

⁴⁷ DÖRING, N. (1998). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Band 2., Hofgrete Verlag für Psychologie. S. 10

E-Mail das Licht der Welt erblickte. Die Gesichtssikonen erkennt man, wenn man den Kopf nach links neigt. Emoticons bestehen aus einem Doppelpunkt für die Augen und Klammern bzw. anderen Zeichen für den Mund. Das Wort „Smiley“ steht für Emoticons aller Art, ob traurig, verwirrt oder erstaunt, obwohl der Smiley ein lachendes Gesicht hat.

Emoticons können die verschiedensten Gefühle ausdrücken. Der „Frowny“ :(zeigt Traurigkeit oder Missgestimmtheit. Ironie wird von einem zwinkernden Emoticon dargestellt: ;)

Auch Erstaunen :0 und Unsicherheit :/ können dargestellt werden und ersetzen die Mimik, die ein wesentlicher Bestandteil jeglicher Kommunikation ist.

In dieser Metakommunikation können auch verschiedenen Intensitäten dargestellt werden. Wenn überschwängliche Freude darstellen werden soll, werden beim Smiley ein paar Klammern angehängt: :)))) .

Die Nase ist bei Emoticons nicht zwingend und wird, wenn gewünscht, durch den Bindestrich dargestellt. In den meisten Fällen wird sie weggelassen.

Emoticons schauen nicht in allen Ländern gleich aus. In Japan⁴⁹ wird Lächeln oder traurig-sein nicht durch den Mund dargestellt, sondern durch die Augen. Der Smiley und der Frowny schauen in Japan folgendermaßen aus: (^_^) und (>_<), Furcht wird auf folgende Weise symbolisiert: (*_*) .

Bei VoIP-Software mit Instant-Messaging-Funktion, wie z. B. Skype oder ICQ, werden die Emoticons als animierte gelbe Kreise mit Gesichtern dargestellt, die die verschiedensten Emotionen ausdrücken. Auch die Eingabe von Wörtern innerhalb einer Klammer bewirken verschiedene Bilder, mit Hilfe derer schriftliche Aussagen unterstrichen werden können.

Die folgende Tabelle zeigt die gängigsten Smileys, die bei einer Unterhaltung via Skype zur Verfügung stehen.

⁴⁸ SCHLOBINSKI, P. (2009). *Duden – Von HDL bis DUBIDODO. (K)ein Wörterbuch zur SMS*. Dudenverlag: Mannheim, Wien. S.

⁴⁹ Vgl. Döring (1998) S. 41

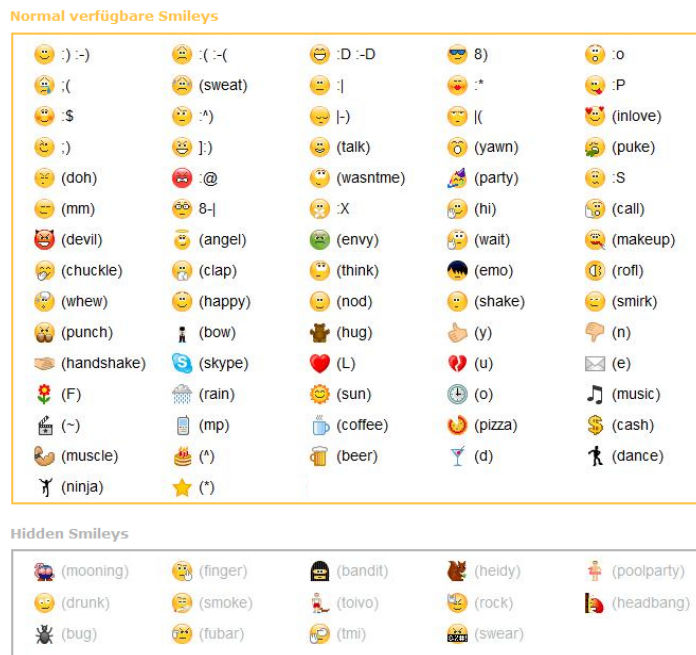


Abb.10: Bei Skype verfügbare Smileys.

Quelle: <http://forum.meinskype.de/ftopic13197.html>

3.6.2 Soundwörter oder inflektive Comicsprache

Soundwörter⁵⁰, im Englischen „sound words“, oder Inflektive⁵¹ tauchten zum ersten Mal 1951 im ersten deutschen Mickey-Maus-Heft auf. Mit Soundwörtern lassen sich auditiv wahrnehmbare Ereignisse, Gedankenprozesse oder Emotionen nachahmen, wie z. B. „hmm“, „grumpf“, „argh“, „huch“, „bang“, „gäh“ oder „tststs“. Die Intention oder Artikulationsdifferenzen können durch Verdoppelung („iiiihhhh“), Wiederholung („tststststs“) und grammatikalischen Zeichen („Oh!?!?“) ausdrücken werden.

3.6.3 Groß- und Kleinschreibung

Aus Zeitgründen wird beim Chatten weder auf Groß- und Kleinschreibung noch auf die Korrektur von Tippfehlern großer Wert gelegt.

Einzelne Wörter, meist Aktions-, Sound- und Lautwörter werden durch GROSSBUCHSTABEN, *Sternchen* oder _Unterstriche_ betont. Wenn ganze Sätze in Großbuchstaben geschrieben werden, wird das als Schreien ausgelegt - Schreien gilt als unhöflich. Die Chatiquette weist darauf hin, dass solche Wörter mit Bedacht eingesetzt werden sollen⁵².

⁵⁰ DÖRING, N. (1998). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Band 2., Hofgrete Verlag für Psychologie. S. 41

⁵¹ SCHLOBINSKI, P. (2009). *Duden – Von HDL bis DUBIDODO. (K)ein Wörterbuch zur SMS*. Dudenverlag: Mannheim, Wien.

⁵² DÖRING, N. (1998). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Band 2., Hofgrete Verlag für Psychologie. S. 44

3.6.4 Disclaimer

Um Äußerungen abzuschwächen und möglichen Konflikten vorzubeugen, werden Disclaimer verwendet. Ein wichtiger Disclaimer ist z. B. „aber das ist nur meine Meinung“ (IMHO: In my humble opinion). Sie sind in der Face-to-Face Kommunikation und in Briefen zu finden. Im Netz werden Disclaimer symbolisch als An- und Ausschalten eines Modus dargestellt. Sie geben auf der Metaebene explizit an, in welchem Tonfall eine bestimmte Äußerung oder Passage zu lesen ist und dass eben dieser Tonfall nicht übelgenommen werden soll. Das lässt sich z. B. folgendermaßen regeln:

*“Deine Argumente fand ich ziemlich einleuchtend. Allerdings muss ich Dir sagen,
<Spitzfindigkeit an> „Chatten“ schreibt man mit zwei „t“ <Spitzfindigkeit aus>.”⁵³*

Es ist auch Sitte, Kraftausdrücke nicht voll auszuschreiben, sondern die Vokale durch Sternchen zu ersetzen („Sch**ss“) oder nur den Anfangsbuchstaben bekannter Four-Letter-Words anzugeben („f***“).⁵⁴

3.6.5 Chatiquette

„(engl.) Wortneubildung aus Chat und Etiquette (Etikette); Benimmregeln beim Chat. Die Web Community kennt nur wenige verbindliche Regeln: Man ist grundsätzlich sofort per Du und wird als Newbie (Neuling) schnell aufgenommen und respektiert, solange man nicht gegen die Chatiquette oder die Netiquette⁵⁵ verstößt. Diese wird nicht nur von der Cyberpolizei bestimmt, die Online-Welt kontrolliert sich bisher weitgehend selbst, und entgegen manch anderslautenden Meldungen in der Sensationspresse funktioniert das sogar ganz gut. Höflichkeit und Freundlichkeit gelten unter den Teilnehmern eines Chats als selbstverständlich. Absolut verpönt sind: Belästigungen anderer Teilnehmer durch rassistische, vulgäre, pornographische oder gehässige Aussagen; mutwillige Störungen der Gespräche zwischen Teilnehmern; Scrollings, darunter versteht man die Eingabe von unzusammenhängenden Zeichen oder grafischen Elementen; das Chatten unter der ID einer anderen natürlichen oder juristischen Person. Wer gegen diese Regeln verstößt, muß [sic!] mit Konsequenzen rechnen; Bei Online-Diensten wird ganz einfach und ganz schnell der Account gesperrt. Doch die meisten Chatter sind schon durch einen gut gemeinten Smiley gewarnt: (:<) – Du redest zuviel.“⁵⁶

⁵³ Vgl. DÖRING, N. (1998). S. 45

⁵⁴ Vgl. DÖRING, N. (1998). S. 45

⁵⁵ Die Netiquette von World of Warcraft siehe Anhang S. 117

⁵⁶ ROSENBAUM, O. (1999). *Chat-Slang. Lexikon der Internet-Sprache*. 2. aktualisierte u. erw. Aufl., Carl Hanser Verlag: München, Wien. S. 33

3.6.6 Das Prinzip der Homophonie

Homophonie⁵⁷, gr. homophonía = Gleichklang, bedeutet, dass Ausdrücke mit unterschiedlicher Orthografie und Bedeutung für gleich- oder ähnlich-klingende Ausdrücke verwendet werden. Die Zahl vier steht im Englischen für „for“ und das u für „you“ z. B. 4u – for you, oder die Zahl 8 für acht, wie in Gute N8.

Das Prinzip der Homophonie gibt es nicht nur im Deutschen und Englischen, sondern zum Beispiel auch im Spanischen: Salu2 steht für „Saludos“ (dos = zwei).

3.6.7 Abkürzungen/ Akronyme

Abkürzungen⁵⁸ sind ein wesentlicher Bestandteil der Chatkommunikation. Sie reduzieren Fachausdrücke, Redewendungen und Situationsbeschreibungen auf ein Minimum und erhöhen so die Schreibgeschwindigkeit. Der Gesprächsfluss wird deutlich gesteigert. Auch hier gibt es, wie bei den Emoticons, seitenlange Listen mit Abkürzungen. Die bekanntesten Akronyme sind „lol“ (laughing out loud), „rofl“ (Rolling on the floor laughing) und „RTFM“ (read the fucking manual).

3.6.8 Nickname

Ob jemand sich in Chatrooms aufhält oder Online-Spiele spielt, der Name ist am Anfang das Wichtigste. Über den Namen sind ChatterInnen für andere sichtbar, ansprechbar und identifizierbar. Daher wird sich einE Chat-TeilnehmerIn bzw. einE Online-SpielerIn gut überlegen, mit welchem Nickname sie/ er im Netz erscheint und keinen überlangen bzw. schwer merkbaren „Nick“ wählen. Meistens geben die Nicknamen schon einen kleinen Einblick in die Vorlieben des Gegenübers - z. B. lässt der Nickname *Mickey Mouse* darauf schließen, dass die/ der Chat-TeilnehmerIn gerne Cartoons liest oder sieht.

Außergewöhnliche Nicknames können schon der Beginn einer Unterhaltung sein, wenn andere wissen möchten, woher der Name kommt und welche Bedeutung er hat.

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die verschiedenen Kategorien von Nicknames.

⁵⁷ SCHLOBINSKI, P. (2009). *Duden – Von HDL bis DUBIDODO. (K)ein Wörterbuch zur SMS*. Dudenverlag: Mannheim, Wien.

⁵⁸ DÖRING, N. (1998). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Band 2., Hofgrete Verlag für Psychologie. S. 100

3. Die computervermittelte Kommunikation

Kategorien von Nicknames ⁵⁹	N	%
1. Selbstbezogene Informationen (Ort, Alter, Persönlichkeit, ...) (irish, oldbear, shydude, handsome)	92	35,4
2. Nicknames bezogen auf Flora und Fauna (froggy, tulip, the tiger)	27	10,4
3. Nicknames bezogen auf Technologie, Computer (pentium, aixy)	20+3	8,9
4. Nicknames, die mit Worten, Klängen und Schreibweisen spielen (whathell, BeaMeUp, myTboy)	15+5	7,7
5. Eigener Name oder Spitzname (me, justI, unknown)	13+3	6,2
6. Namen von Objekten (cheese, BMW, m-16, mig)	9	3,5
7. Namen prominenter Menschen (elvis, stalin)	7+1	3,1
8. Namen aus Literatur, TV, Filmen und Märchen (Madhatter, rainman)	6	2,3
9. Nicknames, die auf Geräusche bezogen sind (tamtam, uh-uh, tototoo)	5+1	2,3
10. Auf Plätze bezogene Nicknames (dutchguy, el_ingles, irish)	5	1,9
11. Auf Sex bezogene Nicknames (sexpot, sexsee, bigtoy)	4+1	1,9
12. Provozierende Nicknames (hitler, hamas, fuckjesus)	4	1,5
13. Nicknames, die sich auf das Alter beziehen (oldbear, coudkid)	3+1	1,5
14. Nicknames mit Bezug auf eine Person	3	1,2

⁵⁹ BECHAR-ISRAELI, H. (1995). From <Bonehead> to <cLoNehEAd>. Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat. Zugriff am 24.07.2010 unter: <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/bechar.html>

(EKIMslave, Bfiancee)

15. Menschen die ihren richtigen Namen verwenden	18	6,9
16. Nicknames ohne spezielle Kategorie	29	11,2
	260+15	105,9

Nicknames, die in mehrere Kategorien passen, sind mit einem + in der zweiten und dritten Kategorie gekennzeichnet. 260 Nicknames wurden analysiert. Durch das Mehrfachcodieren ist die Prozentzahl höher als 100 %.

Tabelle 6: Übersicht über die Nicknames

Quelle: Daten aus Bechar-Israeli, 1996, Tabelle 1

3.6.9 Netzsprache/ Cyberslang

„(engl.) Netzsprache, Internetumgangssprache.

Der Cyberslang ist durch ein grundlegendes Problem jeder Online-Kommunikation entstanden. Wie kann das, was eine gesellige Gesprächsrunde unter Freunden erst richtig lebendig macht, Gestik und Mimik also, Kraftausdrücke, Grußformeln und beiläufige Kommentare, über eine Tastatur ausgedrückt werden? Alle, die zum ersten Mal einen Chatroom betreten, sind mit einem unverständlichen Zeichensalat aus Buchstabenkürzeln oder Smileys konfrontiert. Die seltsamen Zeichen sind oft sogenannte Emoticons, die Gemütszustände ausdrücken. Wer sich gerade freut, versieht seinen Kommentar zu einem Gespräch mit einem <s> (<smile>). Im deutschsprachigen Internet hat sich zudem seine Art Comicsprache etabliert: da werden Gespräche mit <freu>, <Staun> oder <heul> kommentiert. Der Cyberslang ist also eine Sondersprache, die sich zwischen gesprochener und geschriebener Sprache als neue Kommunikationsform entwickelt. Ein grundsätzliches Problem für viele Newbies ist, dass [sic!] die meisten Begriffe des Cyberslang aus dem Englischen kommen. Wirklich häufig gebraucht werden allerdings nur wenige Slang-Ausdrücke, und [sic!]die kann man schnell lernen. Zum Cyberslang in einem erweiterten Sinn gesellen sich all die technischen, werbesprachlichen und umgangssprachlichen Ausdrücke des Internets.“⁶⁰

Die Termini Cyberslang, Netzsprache, Websprache werden in der Literatur kontrovers diskutiert. David Crystal verwendet in seinem Buch „Language and the internet“ den Terminus Netzsprache auf zwei verschiedene Arten. Einerseits als Sprachgebrauch im Internet und andererseits als Verwendung fachsprachlicher Bezeichnungen wie z. B. Browser, Shareware, Screenshot usw.⁶¹

Christa Dürnscheid schreibt in ihrem Essay „Netzsprache – ein neuer Mythos“ in der Schlussbemerkung:

⁶⁰ ROSENBAUM, O. (1999). *Chat-Slang. Lexikon der Internet-Sprache*. 2. aktualisierte u. erw. Aufl., Carl Hanser Verlag: München, Wien. S. 40

⁶¹ CRYSTAL, D. (2006). *Language and the Internet*. Cambridge Univ. Press.

„Den Sprachgebrauch im Internet gibt es nicht, die Netzsprache gibt es nicht. Mein Schlusswort ist deshalb ein Plädoyer dafür, das Augenmerk von der Makroebene auf die Mikroebene zu richten. Statt weiter allgemeine Beobachtungen zur Sprache im Internet anzustellen, sollte künftig der Schwerpunkt auf die Analyse einzelner Text- und Diskursarten im Internet gelegt werden.“⁶²

3.6.10 Avatar

Der Avatar repräsentiert eine Person in der virtuellen Umgebung. Er ist durch äußere Merkmale, Besitzgegenstände oder Fähigkeiten charakterisiert. Statt Avatar wird auch das Wort „Online-Charakter“ verwendet bzw. dessen Kurzform „Char“. Avatare sind in MUDs und anderen Online-Rollenspielen wie z. B. World of Warcraft zu finden.

Angelika Beranek, Uta Cramer-Düncher und Stefan Baier haben in ihrem Essay „Das Online-Rollenspiel World of Warcraft“⁶³ die Charaktere/ Avatare genauer unter die Lupe genommen. Anhand von drei Fallinterviews mit Jugendlichen im Alter von 13, 15 und 18 Jahren haben die AutorInnen versucht, einen Blick auf die Sicht der Spielenden zu werfen. Über die Avatare/ Charakter in WoW schreiben sie Folgendes:

Die Erstellung eines „künstlichen“ Charakters ist ein grundlegendes Element in WoW und beeinflusst das Spielerleben entscheidend. Die/ der SpielerIn betritt über den Charakter die Spielwelt. Normalerweise haben SpielerInnen mehrere Avatare. Der Grund dafür ist, dass die SpielerInnen durch das Fehlen von Erfahrung mit dem Spiel, die Charaktere eher willkürlich und aus dem Bauch heraus wählen. Die später erstellten Charaktere sind bewusster gewählt und entsprechen, durch die während des Spielens gesammelten Erfahrungen, eher den Bedürfnissen und Wünschen der/ des SpielerIn. Auch die Gildenzugehörigkeit hat einen Einfluss auf die Wahl neuer Charaktere. Hier lautet die entscheidende Frage: Was wird in der Gilde benötigt?⁶⁴

„Der Bezug, den die Spieler zu ihrem Avatar aufbauen, wird bei Online-Rollenspielen ebenso wie bei anderen Rollenspielen als semantische Identifikation beschrieben. Bei dieser handelt es sich um „eine am Inhalt ausgerichtete Form der Verschränkung von Spieler und Spielfigur. Der Spieler identifiziert sich mit dem Spielinhalt, als habe er für

⁶² DÜRNSTEIN, C. (2003). *Netzsprache – ein neuer Mythos*. Zugriff am 01.06.2010 unter: www.ds.uzh.ch/lehstuhlduerscheid/docs/netzsprache.pdf S.14

⁶³ BERANEK, A. & CRAMER-DÜNCHE, U. & BAIER, S. (2009). *Das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler*. In HARDT, J., CRAMER-DÜNCHE, U. & OCHS, M. (Hrsg.). *Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.

⁶⁴ Es sollte auf ein ausgewogenes Verhältnis der Charaktere geachtet werden. Jede Gilde braucht Tanks (z. B. Krieger, die die Wut der Gegner auf sich ziehen, damit andere Charaktere gefahrlos Schaden ausrichten können, Heiler (z. B. Priester, die verhindern, dass Tanks vom Gegner getötet werden) und Damage Dealer (Jäger, Hexer, Magier usw., ihre Aufgabe ist es Schaden beim Gegner zu verursachen).

sich eine Bedeutung“. In solchen Spielen kann es passieren, dass der Spielende mit „seinem“ Avatar so stark verschmilzt, als sei es ein „Parallelcharakter“ von ihm selbst.“⁶⁵

Ob die/ der SpielerIn im realen Leben schüchtern oder einE „VerliererIn“ ist, ist für das Online-Rollenspiel irrelevant. Im Spiel kann jedeR zur/ zum HeldIn, DraufgängerIn oder Schrecken von Azeroth werden, auch das Geschlecht kann die/ der SpielerIn frei wählen. Die/ der RollenspielerIn kann ihren/ seinen Avatar mit verschiedenen Eigenschaften ausstatten. Das können Eigenschaften sein, die von der Gesellschaft erwünscht sind oder auch schlechte Eigenschaften, die im richtigen Leben nicht unbedingt ausgelebt werden können. Die virtuelle Welt des Online-Rollenspiels ist so gesehen ein Experimentierfeld für die Entwicklung der Identität.

Zwei Spieler erklären den Unterschied zum realen Leben folgendermaßen:

Markus: „Also da kann man zum Beispiel Leute umbringen, ohne das [sic!] man bestraft wird, und da sieht man halt auch kein Blut. Und man kann da verschiedene Berufe ausführen, wo man im echten Leben gar nicht dazu kommt. Ja und da kann man zum Beispiel Sachen verzaubern oder so.“

Christian: „Also ich seh’s auch wie der Markus: Im echten Leben gibt’s ja so was wie Magie nicht; also Zaubersprüche auf andere schicken, Feuerbälle, Eisblitze und so. Und im Spiel kann man das. Da fühlt man sich einfach so wie „diesen Gegner will ich jetzt, also setz ich mal meinen Zauberspruch auf ihn ein“. Da kann man ihn dann, wenn’s ein schwacher Gegner ist, schon aus der Ferne killen.“⁶⁶

3.7 Probleme der Chat-Kommunikation

Beim Chatten treffen die unterschiedlichsten Menschen aufeinander. Mit einigen versteht sich die/ der Chat-TeilnehmerIn auf Anhieb, mit anderen wird sie/ er nicht „warm“. An Orten, an denen viele Menschen aufeinander treffen, kommt es oft zu Problemen, nicht nur im real Life, auch in der computervermittelten Kommunikation (cK). Das folgende Kapitel gibt einen kurzen Einblick in die Probleme, die bei der cK auftreten können.

⁶⁵ Vgl. BERANEK, A. & CRAMER-DÜNCHE, U. & BAIER, S. (2009). S. 72

⁶⁶ BERANEK, A. & CRAMER-DÜNCHE, U. & BAIER, S. (2009). *Das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler*. In HARDT, J., CRAMER-DÜNCHE, U. & OCHS, M. (Hrsg.). *Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen. S.73

3.7.1 Lurking

In seinem Buch Chat-Slang beschreibt Oliver Rosenbaum Lurker folgendermaßen:

„(engl.) Lauerer, Lauscher.

Sie schleichen sich in den Chatrooms herum und liegen dort stundenlang auf der Lauer, ohne selbst je etwas beizutragen. Beliebt sind Lurker, die Lauscher des Cyberspace, nicht gerade, aber da sie nur durch ihre Schweigsamkeit auffallen und keine bösen Absichten haben, werden sie toleriert. In einigen Chatrooms kann man sogar eine Funktion einschalten, die sich „neutral beobachten“ nennt.“⁶⁷

Döring⁶⁸ sieht insofern ein Problem beim Lurking, da einige Arten der cK auf eine aktive Beteiligung angewiesen sind. Das betrifft vor allem Mailinglisten, Newsgroups, IRC-Channels und MUDs. Ohne die aktive Beteiligung der TeilnehmerInnen kommt kein interessanter Austausch zustande, aber auch ein Übermaß an Beiträgen kann für die TeilnehmerInnen verwirrend und überfordernd wirken. Aus diesem Blickpunkt sind Lurker willkommen, da sie keine eigenen Beiträge posten. Döring ist der Meinung, dass Lurker PosterInnen nicht ausnutzen, da sich die Informationsressourcen nicht abnutzen.⁶⁹

3.7.2 Flaming

Als Flames⁷⁰ werden wütende Postings und Emails, die mit Kraftausdrücken gespickt sind, bezeichnet. In diesen Postings und Emails werden andere Personen als weltfremd, dumm und kindisch dargestellt oder auf eine andere Art und Weise beschimpft und abgewertet. Als Anlass, andere zu „flamen“, reichen Fehladressierung, Grammatik- und Rechtschreibfehler aus. Mit kontroversen Themen kann einE TeilnehmerIn unsachliche Äußerungen und Flaming provozieren. Solche Themen sind z. B. „Sind Frauen-Mailinglisten diskriminierend?“, „Sollen Netzinhalte zensiert werden?“

Die Reaktion auf Flaming kann unterschiedlich ausfallen. Unter Umständen kann es zu hitzigen Gegenangriffen kommen, die dann in richtigen *Flame Wars* enden und wochenlang andauern können.

⁶⁷ ROSENBAUM, O. (1999). *Chat-Slang. Lexikon der Internet-Sprache*. 2. aktualisierte u. erw. Aufl., Carl Hanser Verlag: München, Wien. S. 73

⁶⁸ DÖRING, N. (1998). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Band 2., Hofgrete Verlag für Psychologie. S. 154

⁶⁹ In WoW gibt es in dem Sinn kein Lurken. Beiträge, die alle lesen können, werden im allgemeinen Chat gepostet. Unterhaltungen die nicht für alle Spieler bestimmt sind, werden in anderen Chatmodi z. B. flüstern, Gruppen- oder Gildenchat geführt. Da die Spieler bei WoW nie wissen wie viele Spieler gerade online sind, wissen sie auch nicht wie viele den Allgemeinen-Chat gerade lesen.

⁷⁰ Vgl. DÖRING, N. (1998). S. 54

Als *flame bait* werden provozierende Äußerungen bezeichnet, die bewusst als Köder in eine Gruppe geworfen werden, um die Wellen, die die Äußerung zur Folge hat, amüsiert zu beobachten. Als Erklärung für das Flaming-Phänomen wird die These einer anonymitätsbedingten Enthemmung herangezogen. Sie gilt als netzspezifisches und kontraproduktives Verhalten. Alternativ dazu wird die Meinung vertreten, dass die Flaming-Wahrscheinlichkeit generell in kontroversen Diskussionen erhöht ist, und Netzforen aufgrund ihrer Themen und Kommunikationsnormen im Vergleich zu anderen Foren besonders häufig Dissens produzieren.

3.7.3 Anonymität

In Chatrooms und Online-Spielwelten agieren die TeilnehmerInnen nicht mit ihrem richtigen Namen. Für viele ist genau das die Faszination beim Chatten mit Unbekannten.

Constanze H. erklärt die Faszination beim Chatten so:

„ich denk’ halt, die Leute, die ich im Chat treffe, die sehe ich nicht und dadurch habe ich dann auch die Möglichkeit, Leute kennenzulernen, die ich sonst gar nicht angucken oder ansprechen würde, schon aufgrund der äußeren Erscheinung. Das find’ ich das reizvolle.“⁷¹

ChatteilnehmerInnen, die sich öfter im Chat treffen, tauschen auch Telefonnummern, Mail-Adressen oder dergleichen aus.

Hat Anonymität in Chatrooms bzw. Foren ihre Berechtigung? Wäre es nicht einfacher, wenn die richtigen Namen der User bekannt wären? In jüngster Zeit gab es einen Vorfall bei Blizzard-Entertainment, der gezeigt hat, dass Anonymität bzw. Datenschutz ein wichtiger Punkt in der cK ist.

Blizzard-Entertainment hatte vor, die Forenbeiträge unter dem richtigen Namen der SpielerInnen zu veröffentlichen und nicht mehr, wie bisher, unter den Nicknames. Als Grund dafür nannte Blizzard-Entertainment, dass es die Qualität der Forenbeiträge steigern wolle.

Daraufhin drohten viele SpielerInnen damit, ihren Account aufzugeben. Ein Mitarbeiter von Blizzard-Entertainment wollte mit gutem Beispiel vorangehen und postete einen Beitrag unter seinem richtigen Namen. Die Community zeigte dann anschaulich, wozu die Aufhebung der Anonymität führen kann. Innerhalb weniger Minuten hatte die WoW-Community sämtliche private Daten dieses Mitarbeiters aus dem Internet gesucht

⁷¹ Vgl. WILLAND, I. (2002). *Chatroom statt Marktplatz. Identität und Kommunikation zwischen Öffentlichkeit und Privatheit*. KoPäd-Verlag: München. S. 49

und veröffentlicht. Unter den Daten waren: Lebenslauf, Lieblingsmusik, Details zu seiner Wohnsituation, Alter sowie Namen von Familienangehörigen und die Schule, die die Kinder besuchen. Seinen Twitter-Account hat der Mitarbeiter inzwischen gelöscht und seine Telefonnummer ist gesperrt.

Blizzard-Entertainment hat mittlerweile bekannt gegeben, dass die Foren so bleiben, wie sie sind – anonym.

Einige Zeigungsartikel und Forenbeiträge zu diesem Thema sind unter Kapitel 9.13 zu finden.

3.8 Sprachvariationen im Internet

Androutsopoulos und Ziegler⁷² haben Sprachvariationen im Internet, am Beispiel des IRC-Kanals #mannheim, untersucht. Auf die Untersuchung möchte ich hier nicht detailliert eingehen, sondern nur auf die Punkte, die für diese Arbeit relevant sind.

Chatten stellt eine Verbindung zwischen konzeptioneller Mündlichkeit und medialer Schriftlichkeit dar. Androutsopoulos und Ziegler sind der Meinung, dass von einer kommunikationsgeschichtlichen Novität gesprochen werden kann:

„Zum ersten Mal wird Schrift genuin und in großem Stil für die situationsgebundene, direkte und simultane Kommunikation verwendet.“⁷³

In Arbeiten zur Chat-Kommunikation wurde bisher die Variation im Dialekt-Standard-Bereich nur am Rande behandelt. Regionalismen gelten als eine Sonderform der konzeptionellen Mündlichkeit.

„Regionalismen sind typische Übernahmen aus der gesprochenen Sprache, durch die das Schreibregister erweitert wird. Vorwiegend werden hierbei phonologisch/ phonetische Merkmale integriert, aber auch lexikalische und syntaktische sind möglich. [...] Während dialektale Lexik relativ selten auftritt, ist ein relativ hoher Gebrauch umgangssprachlicher Lexik zu beobachten [...]“ schreibt Runkehl⁷⁴.

Die Untersuchungsergebnisse⁷⁵ von Androutsopoulos und Ziegler können in vier Punkten zusammengefasst werden.

1. *„Die Verwendung von Regionalismen in stadtspezifischen Chaträumen ist nicht unabhängig von der Dialekt-Standard Relation im „nicht-virtuellen“ Raum. So unter-*

⁷² ANDROUTSOPOULOS, J. (Hrsg.) & ZIEGLER, E. (2003) : *Sprachvariationen im Internet: Regionalismen in einer Chat-Gemeinschaft*. In Mattheier, Klaus J. *Standardfragen. Soziolinguistische Perspektiven auf Sprachgeschichte, Sprachkontakt und Sprachvariation*. Lang Verlag: Frankfurt am Main, Wien.

⁷³ Vgl. ANDROUTSOPOULOS, J. (Hrsg.) & ZIEGLER, E. (2003). S. 260

⁷⁴ Vgl. RUNKEHL, J. & SCHLOBINSKI, P. & SIEVER, R. (1998). *Sprache und Kommunikation im Internet: Überblick und Analysen*. Opladen: Westdeutscher Verlag. S. 103

⁷⁵ Vgl. ANDROUTSOPOULOS, J. (Hrsg.) & ZIEGLER, E. (2003). S. 275

scheidet sich der Dialektanteil in den Kanälen #hamburg und #mannheim ganz erheblich. Gleichzeitig ist eine Verbreitung einzelner Dialektformen über ihr ursprüngliches Gebiet hinaus festzustellen, was sich als Reallozierung und Kreation neuer Informalitätsmarker deuten lässt.“

2. *„Die Häufigkeit von Regionalität im Chatkanal #mannheim ist merkmalspezifisch differenziert, wobei bestimmte Merkmale wesentlich häufiger auftreten als andere. Offensichtlich lassen sich nicht-stigmatisierte regionale Varianten problemloser und vielfältiger für die Nähekommunikation funktionalisieren als stigmatisierte Varianten, die nur in bestimmten Kontexten auftreten können.“*
3. *„Im Laufe des Chatgeschehens können Regionalismen einzelne Turns sowie ganze Gesprächssequenzen markieren. Sie erfüllen dabei unterschiedliche Funktionen, indem sie als gesprächsstrukturierende (z. B. Eröffnungen, Themawechsel), modalisierende (z. B. expressive oder spielerische Modalität) oder sozialsymbolische Kontextualisierungshinweise eingesetzt werden können.“*
4. *„Insgesamt erscheint Dialekt in der untersuchten Chat-Gemeinschaft als Sozialsymbol, also als eine stets verfügbare, sich selbstverständlich anbietende, den Beteiligten bewusste Ressource, die jedoch sozial (Teilnehmer) und situativ (Handlungen, Modalitäten) geschichtet eingesetzt wird.“*

Mit dem Thema Sprachen und Dialekte beschäftigt sich auch die Hypothese vier im Kapitel 5.1.4. Da in dieser Arbeit der deutschsprachige Raum untersucht wurde, finden sich auch Aussagen zu Dialekten und Problemen mit Dialekten.

3.9 Virtuelle Gemeinschaften und ihre Kommunikationsformen

In seinem Essay „Spielen in virtuellen Gemeinschaften“⁷⁶ gibt Jürgen Fritz einen Einblick in die Funktionsweise, Motivation und Kommunikation von virtuellen Gemeinschaften am Beispiel des Browsergames *Ogame*. In dieser Arbeit wird nicht näher auf das Browserspiel eingegangen, da der Forschungsgegenstand das MMORPG World of Warcraft ist. Die theoretischen Hintergründe des Artikels von Fritz können jedoch auf WoW umgelegt werden.

Folgende Merkmale zeichnen eine virtuelle Gemeinschaft⁷⁷ aus:

- *„Sie entsteht durch Kommunikationsprozesse, die über Computer und Netzwerke vermittelt werden.“*

⁷⁶ FRITZ, J. (2009). *Spielen in virtuellen Gemeinschaften*. In QUANDT, T & WIMMER, J. & WOLLING, J. (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.

⁷⁷ Vgl. FRITZ, J. (2009). S.136

- „Sie hat virtuelle Plätze als Treffpunkte (z. B. Chatrooms, Mailinglisten, Spiellandschaften).“
- „Die Mitglieder haben ähnliche Interessen und Motivationen.“

Diese virtuellen Gemeinschaften sind die Basis für neue Sozialräume und haben einen deutlichen Bezug zur realen Welt.

„Somit bezeichnet der Begriff „virtuelle Gemeinschaft“ einen sozialen Raum im Internet, der von den Menschen mehr oder weniger regelmäßig und verbindlich zum Austausch von gemeinsamen Interessen und zur Herstellung bzw. Pflege von Kontakten genutzt wird.“⁷⁸

Fritz sagt, dass Online-Spielwelten nicht nur durch Computer und Spielprogramme, sondern durch Netzwerke, die einer großen Anzahl von SpielerInnen zeitgleich einen aktiven Zugang gestatten, entstehen. Virtuelle Spielwelten bestehen über Wochen, Monate, Jahre und entwickeln sich dabei weiter. Die Besonderheit an diesen Spielen ist, dass sie auch weiterlaufen, wenn die/ der SpielerIn selber nicht online ist.

Nachez & Schmoll⁷⁹ beschreiben die Besonderheit von Online-Spielwelten folgendermaßen:

„Im Unterschied zu den Videospielen, bei denen der Raum als Kampfarena in einer vorgegebenen Zeit abgegrenzt ist, hören die beständigen Spielwelten nicht auf. Die Spieler leben also dauernd miteinander im Spiel, gewissermaßen auch, wenn sie offline sind, so dass ihre Spielfiguren und ihre Spielumgebungen weiter bestehen und auch von anderen angegriffen werden können wenn sie nicht zugegen sind.“⁸⁰

Cypra⁸¹ hat in einer empirischen Studie die Bedeutung von diesen Gemeinschaften für die Motivationsprozesse untersucht. Von den 11.400 befragten Personen waren mehr als 80 % Mitglied einer Gilde. Gildenmitglieder, die Vertrauen in die virtuellen Kontakte haben, spielen wesentlich mehr (32 Stunden pro Woche) als Gildenmitglieder, bei denen das nicht der Fall ist (19 Stunden).

⁷⁸ Vgl. FRITZ, J. (2009). S.136

⁷⁹ NACHEZ, M. & SCHMOLL, P. (2002). *Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen*. Kommunikationsgesellschaft, 3, Beitrag 5. S. 7. Zugriff am: 23.07.2010 unter: http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B5_2002_Nachez_Schmoll.PDF

⁸⁰ Spieler, die in World of Warcraft nicht online sind, können auch von anderen Spielern nicht angegriffen werden. Das Spiel läuft zwar weiter, hat aber keine direkte Auswirkung auf den Charakter.

⁸¹ CYPRA, O. (2005). *Warum spielen Menschen in virtuellen Welten. Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern*. Diplomarbeit an der Universität Main. Zugriff am 04.08.2010 unter: URL: <http://www.mmorpg-research.de>

Als Grund für die große Beliebtheit von Online-Spielen wird die Faszination von Computerspielen gemeinsam mit der Attraktivität virtueller Sozialkontakte genannt. Es hat sich eine neue Freizeitkultur etabliert, die nicht nur auf die virtuelle Welt beschränkt ist. Nachez & Schmoll⁸² meinen dazu:

„Die Grenze zwischen Spiel und Realität verschwimmt, wird durchlässig und die Komplexität der Interaktionen erlaubt die Herausbildung spontaner Formen von Gemeinschaftlichkeit, die allgegenwärtig sind. Ebenso wie bei den Massaker-Video-Clans haben die Gilden und die Imperien der "beständigen Spielwelten" ihre eigenen Websites auf anderen Internetservern, ihre eigenen Foren und sie organisieren gelegentliche Treffen im "real life", z.B. in einem Café oder in der Wohnung eines Mitglieds. Auf jeden Fall lassen sich diese Gruppen und Gemeinschaften auch im Inneren des Spiels häuslich nieder, wo sie Territorien besetzen, Königreiche und Einrichtungen gründen, [sic!]und sich einem komplexen Spiel aus Kämpfen und Bündnissen mit anderen Gemeinschaften widmen.“⁸³

Viele Allianzen bzw. Gilden nehmen ihre Gemeinschaft sehr ernst und wer beitreten will, muss sich bewerben. Dazu gehört in vielen Fällen auch ein Bewerbungsgespräch (siehe Kapitel 9.9 Bewerben bei einer Gilde) mit den LeiterInnen und es gibt Mindestvoraussetzungen, die erfüllt werden müssen. Da in virtuellen Gemeinschaften die Aspekte der Wahrnehmung nicht zum Tragen kommen, sind sozial-, alters- und geschlechtsspezifische Unterschiede irrelevant.

Im Folgenden schreibt ein Student, der bei einem Lehrforschungsprojekt⁸⁴ über das Spiel Ogame teilgenommen hat, über seine Erfahrungen mit Allianzen im Spiel⁸⁵:

„Nachdem ich in insgesamt drei verschiedenen Allies Mitglied war, habe ich festgestellt, dass je nach Ranking-Position der Ally die Kommunikation unterschiedlich ausgeprägt war. Als ich mit Ogame angefangen habe, war ich zunächst in einer Ally mit einem sehr niedrigen Punkteschnitt, die ich auch bald aus diesem Grunde verlassen habe, um mich einem besseren Bündnis anzuschließen. In dieser ersten Ally gab es kaum Kommunikation, was auch damit zusammen hängen könnte, dass es größtenteils neue Spieler waren, die noch nicht alle Funktionen und Kommunikationsmöglichkeiten von Ogame kannten. Oder es hing mit dem Mangel an Themen zusammen. Die zweite Ally,

⁸² Vgl. NACHEZ, M. & SCHMOLL, P. (2002). S. 7

⁸³ Auch in World of Warcraft haben die meisten Gilden ihre eigene Website und ein eigenes Forum. Spielertreffen sind auch nicht ungewöhnlich. Wenn Mitglieder ein und derselben Gilde in räumlicher Nähe wohnen, werden auch häufiger Offline-Aktivitäten geplant.

⁸⁴ Vgl. FRITZ, J. (2009). *Spielen in virtuellen Gemeinschaften*. In QUANDT, T. & WIMMER, J. & WOLLING, J. (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden. S.141

⁸⁵ In World of Warcraft gibt es Gilden, keine Allianzen. Die Problematik, die der Student bei der Gildenwahl beschreibt, kommt auch in WoW vor.

3. Die computervermittelte Kommunikation

der ich angehörte, hatte bereits eine ausgeprägte Kommunikation allerdings kam es hierbei häufig zu Streitigkeiten in der Führungsspitze, die aus einem Paar bestand. Nachdem sich die beiden Ally-Gründer dann im realen Leben getrennt hatten, löste sich auch die Ally auf, und ich begann erneut mit der Suche nach einer geeigneten Ally. Nachdem ich die beiden Male zuvor angeworben wurde, bewarb ich mich nun aktiv bei einer Ally aus den Top 10, der auch zwei Spieler aus meiner unmittelbaren Heimat-Planeten-Nähe angehörten. Bei dieser Ally war es nun nicht so, dass man einfach angenommen wurde, sondern ich musste zunächst ein Bewerbungsgespräch über das Chat- und Messengerprogramm ICQ absolvieren, bei dem ich über meine Kenntnisse, Flottenstärke und meinen Spiel-Stil ausgefragt wurde. Anschließend wurde intern abgestimmt und ich wurde aufgenommen.

Schnell fand ich Anschluss an das Konzept der Ally, das mit sehr viel Kommunikation und Erfahrungsaustausch sehr zu meinen Vorstellungen passte. Man bemerkte sofort einen Unterschied zu den anderen Allies, denen ich zuvor angehörte. Dieses Mal waren nur erfahrene Spieler unterwegs. Einer der Spieler, der seinen Heimatplaneten in der Nähe meines Heimatplaneten hatte, nahm sofort Kontakt zu mir auf und bot mir seine ICQ-Nummer an. Ich stimmte natürlich zu und von diesem Tage an unterstützte er mich mit all seinem Wissen und vielen Tipps. Er selbst ist ein sehr erfahrener Spieler, der schon in vielen anderen Universen gespielt hat, und somit konnte ich viel von ihm lernen.

Der Kontakt zu meinem „Lehrer“ und zur gesamten Ally wurde mit jedem Tag intensiver und es wurde nicht mehr ausschließlich über das Spiel an sich geredet, sondern ebensoviel über private und freundschaftliche Dinge. Alle Lebensbereiche wurden auch und nach angesprochen von Freundschaft über Wochenendaktivitäten oder berufliche Werdegänge.

Mittlerweile bin ich einer der am längsten aktiven Mitglieder in der Ally. Ich wurde von den anderen Mitspielern für den Diplomaten Posten vorgeschlagen und anschließend gewählt. Somit habe ich nun nicht nur die Möglichkeit, über die Ally zu kommunizieren, sondern ich kann sie und ihr Grundgerüst aktiv mitgestalten und bestimmen. Die Verantwortung ist für mich persönlich damit noch gestiegen, und ich gehe längst nicht mehr nur zum Spielen online, sondern freue mich jeden Tag darauf, mit den anderen Jungs zu sprechen und neue Angriffe zu planen. Ich glaube, je länger und intensiver der Kontakt innerhalb der Ally wird, desto süchtiger kann man nach dem Spiel bzw. nach dem Drumherum werden. Es ist nicht nur der Spielspaß, der einen an den PC fesselt, sondern auch eine Art virtuelle Freundschaft. Auswirkungen auf mein Privatleben gab es bisher noch keine, abgesehen von einigen Tagen, an denen ich weniger Schlaf bekommen habe.“

Mitglieder einer Allianz bzw. Gilde nehmen Anteil an den Gefühlen anderer SpielerInnen. Freude, Stolz, Trauer und Wut werden geteilt. Dadurch werden die emotionalen Bindungskräfte innerhalb einer Allianz bzw. Gilde verstärkt und tragen dazu bei, dass sich die Spielmotivation nicht „abnutzt“⁸⁶.

Aus dieser Interaktion entstehen die folgenden Kommunikationsformen:

Kommunikation die auf das Spiel bezogen ist

1. Die SpielerInnen kooperieren wenn eine/ einer von ihnen angegriffen wird oder sich verteidigen muss.
2. Die SpielerInnen handeln untereinander und treffen Absprachen.
3. Die SpielerInnen helfen und unterstützen sich untereinander.
4. Sie planen schwierige und zeitintensive Aktivitäten, die auch durchgeführt werden.
5. Die SpielerInnen legen ihre gegenwärtige Lage regelmäßig dar.

Metakommunikation die auf das Spiel bezogen ist

1. Die SpielerInnen erläutern ihre eigenen Absichten, Motivation und Engagement.
2. Strategien und Mutmaßungen werden diskutiert.
3. Es werden Normen und Regeln ausgetauscht/ aufgestellt und auch Erwartungen und Pflichten, die jeder SpielerIn hat.
4. Emotionen und Stimmungen werden mitgeteilt.
5. Glückwünsche und Bedauern zum Spielverlauf werden von den SpielerInnen zum Ausdruck gebracht (unter anderem über den Char)
6. Das Verhältnis zu andereN SpielerInnen und Allianzen wird geklärt. Jede/ Jeder SpielerIn versucht andere einzuschätzen.
7. Die SpielerInnen äußern ihre Meinungen und Gedanken über die Allianz.

Kommunikation die auf die reale Welt bezogen ist

1. Es kommt zu internen Konflikten zwischen einzelnen Mitgliedern.
2. Die SpielerInnen kommunizieren auch über persönliche und private Angelegenheiten.

Kommunikation, die die Spielwelt und die Realwelt verknüpfen

⁸⁶ FRITZ, J. (2009). *Spielen in virtuellen Gemeinschaften*. In QUANDT, T & WIMMER, J. & WOLLING, J. (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden. S.140

3. Die computervermittelte Kommunikation

1. Mitgliedschaft und Mitglieder in einer Allianz (Aufnahme, Ausscheiden, Abwerben)
2. Die Balance zwischen der realen Welt und der virtuellen Welt (Spielwelt) finden.
3. Andere SpielerInnen sitzen den Account (d.h. die Planeten eines Mitspieler in seiner Abwesenheit verwalten – das bezieht sich dezidiert auf das Browser-Spiel Ogame. In World of Warcraft wird aus Sicherheitsgründen davon abgeraten seine Accountdaten weiterzugeben und Account sitzen ist in WoW nicht notwendig.)
4. Es ist normal sich zeitlich abzusprechen, Urlaube anzukündigen und sich abzumelden.

4. Theoretische Grundlagen

Die zentrale Forschungsfrage dieser Arbeit lautet: Welchen Stellenwert hat Online-kommunikation im MMORPG World of Warcraft? WoW ist ein Spiel, das auf Kommunikation aufgebaut ist. Zum einen bietet das Spiel den SpielerInnen verschiedene Kommunikationsarten, wie den Sprach-Chat und den normalen Chat, zum anderen kann die/ der SpielerIn ohne die Hilfe anderer SpielerInnen bestimmte Gegner nicht besiegen, Gruppenquests abschließen oder in Instanzen gehen. Ein weiterer Punkt, der Kommunikation erfordert, betrifft die NeueinsteigerInnen. Wie schon in den voran gegangenen Kapiteln erwähnt, fehlen Neueinsteigerhilfen wie Tutorials in World of Warcraft. Die SpielerInnen müssen andere SpielerInnen fragen, wie bestimmte Funktionen ausgeführt werden, wenn sie es nicht selber herausfinden. Weiters müssen die SpielerInnen lernen, wie sie ihren eigenen Char beherrschen und wie seine Fähigkeiten am besten in eine Gruppe integriert werden können. Hier kommt das Modell von James Paul Gee zum Tragen, welches er in seinem Artikel *Good Video Games, the Human Mind, and Good Learning*⁸⁷ vorstellt. In Kapitel 4.1 wird diese Art zu lernen genauer beschrieben.

4.1 Good Video Games, the Human Mind, and Good Learning

Wenn wir an Spiele denken, denken wir an Spaß. Wenn wir an lernen denken, denken wir an Arbeit. Spiele zeigen uns, dass das Falsch ist, schreibt Gee⁸⁸ in *Good Video Games, the Human Mind, and Good Learning*.

Die zwei Hauptpunkte sind:

1. Gute Videospiele präsentieren eine Technologie, die erklärt, wie der menschliche Verstand funktioniert.
2. Gute Videospiele berücksichtigen Grundlagen des guten Lernens und haben einen großen Anteil daran, uns etwas über das Lernen in- und außerhalb der Schule beizubringen.

Wahrnehmungswissenschaftler haben, inspiriert durch parallel arbeitende Computer und komplexe, lernfähige Netzwerken, behauptet, dass der menschliche Verstand arbeitet, indem er aktuelle Ereignisse aufzeichnet und komplexe Verhaltensmuster zwischen ihnen konstruiert.

⁸⁷ Gee, J. P. (2007). Good video games + good learning. Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy, New York: Peter Langs. S. 23

⁸⁸ Gee, J. P. (2007). Good video games + good learning. Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy, New York: Peter Langs. S. 23

Videospiele, wie Full Spectrum Warrior oder World of Warcraft, nennt der Autor „*action-and-goal-directed preparations for, and simulations of, embodied experience*.“⁸⁹

Affordance bezeichnet die Beziehung zwischen der Welt und den Akteuren. Wenn Videospiele, wie World of Warcraft, oder ähnliche Spiele gespielt werden, geht es nur um die Beziehung zwischen der virtuellen Welt und der/ dem SpielerIn. Die/ der SpielerIn muss lernen, die virtuelle Welt zu sehen. SpielerInnen sollten daher folgendermaßen denken: Wie funktioniert diese Welt? Welche Aktionen, die ich durchführen möchte, bin ich auch in der Lage durchzuführen, um meine Ziele zu erreichen.

Spiele haben noch zwei andere Merkmale, die zeigen, dass sie gute Modelle sind, um menschliches Denken und Lernen zu erklären.

- a) Sie verteilen Informationen über intelligente Tools, und
- b) sie ermöglichen die Schaffung von „funktionsübergreifender Zugehörigkeit“, eine besonders wichtige Form der Zusammenarbeit in der modernen Welt.

Diese „funktionsübergreifende Zugehörigkeit“ wird im Folgenden anhand eines Beispiels näher erklärt.

Eine zufällig zusammengestellte Gruppe in World of Warcraft, bestehend aus einem/ einer JägerIn, einem/ einer HexenmeisterIn, Druiden und einem/ einer PriesterIn, questen gemeinsam. Jeder dieser Charaktere hat verschiedene Fertigkeiten und spielt das Spiel auf ihre/ seine Art und Weise. Jedes Gruppenmitglied muss ihre/ seine speziellen Fertigkeiten beherrschen und lernen, diese Fertigkeiten innerhalb der Gruppe anzuwenden. Das heißt, dass jede/ jeder SpielerIn allgemeines Wissen über das Spiel und über das Zusammenspielen als Gruppe haben muss. Das beinhaltet auch, zu wissen, was die speziellen Fertigkeiten anderer Gruppenmitglieder sind, um sie integrieren zu können. Jede/ jeder SpielerIn sollte daher spezielles Wissen, allgemeines Wissen und Wissen über die Funktion der anderen SpielerInnen haben.

SpielerInnen, die mit anderen im Spiel und via Chat interagieren, orientieren sich nicht an Eigenschaften aus dem realen Leben, wie Rasse, Klasse, Kultur oder Geschlecht. Sie orientieren sich zuerst an ihrer Identität als SpielerIn und im speziellen als SpielerIn von World of Warcraft.

Diese Form von „Affiliation“ ist äußerst wichtig für Teams im Berufsleben in modernen „new capitalist“ Arbeitsplätzen, genau wie im sozialen Aktivismus.

⁸⁹ Vg. Gee, J. P. (2007). S. 23

Die Menschen spezialisieren sich, aber dennoch integrieren und teilen sie ihr Wissen. Diese Menschen erreichen gemeinsam ihre Ziele. Sie sehen ihre Kultur und ihre sozialen Unterschiede als strategisches Hilfsmittel, nicht als Barriere.

In seiner Arbeit erstellt Gee eine Liste - je mehr Punkte ein Spiel auf dieser Liste erreicht, desto besser ist es geeignet, um zu lernen. Diese Liste wird in drei Kategorien unterteilt: I. ermöglicht Lernen, II. Problemlösung und III. Verstehen.

Wie schon weiter oben in diesem Kapitel erwähnt, ist es notwendig, mit anderen SpielerInnen zu kommunizieren, wenn die/ der SpielerIn Hilfe braucht, um starke Gegner zu besiegen, Gruppenquests abzuschließen oder in Instanzen gehen möchte. Für diese Aktionen bilden sich Interessensgruppen. Diese Interessengruppen verfolgen das gleiche Ziel. Hier muss zwischen Gruppen, die sich für ein einmaliges Ereignis zusammenschließen und Gilden, die beständigere Gruppen darstellen, unterschieden werden. In Gilden entwickelt sich ein eigenes Wertesystem, Regeln des Taktes und des Anstandes. Dieses Phänomen erklärt das *Riley/ Riley Modell*.

4.2. Das Riley/ Riley-Modell

Im Mittelpunkt des Modellkonzepts von Riley steht die soziale Verflochtenheit der Kommunikationspartner. Das Kommunikationsverhalten zwischen Kommunikator und Rezipient wird von sozialen Gruppen beeinflusst. Diese soziale Gruppen beeinflussen und prägen die Art der selektiven Wahrnehmung, die Qualität der Interpretation, vorherrschende Normen, das Behalten einer Botschaft etc. Wenn man die sozialen Gruppen und die Beziehungen der Menschen zu ihnen berücksichtigen würde, könnte die Reaktion eines Rezipienten auf eine Nachricht angemessen erklärt und verstanden werden.

Unter dem Aspekt der sozialen Gruppen weist das Riley/ Riley-Modell darauf hin, dass auch Massenkommunikation nur ein Faktor unter vielen ist. *„Insgesamt regt das Modell von Riley/ Riley somit ein Einbeziehen soziologischer sozialpsychologischer Fragestellungen in die Massenkommunikationsforschung an, denn Kommunikator und Rezipient werden als Elemente zweier sozialer Strukturen gesehen, „die auf vielfältige Weise in einem Interdependenz-Verhältnis zueinander stehen“⁹⁰.*

⁹⁰ Burkart, R. (1998). Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft. 3. Auflage. Wien.

Die *Media Synchronicity Theory* rückt den Nutzer (Gruppe), die kollaborativen Arbeitsprozesse und dessen Kommunikationsanforderungen in den Mittelpunkt und wird daher gleich im Anschluss vorgestellt, da sie sich, wie das Riley/ Riley Modell mit der Kommunikation von Interessensgruppen auseinandersetzt.

4.3 Media Synchronicity Theory

Die Media Synchronicity Theory⁹¹ ist eine Erweiterung der medienbezogenen Hierarchiemodelle. Bei dieser Theorie werden der Nutzer (Gruppe), die kollaborativen Arbeitsprozesse und dessen Kommunikationsanforderungen stärker in den Mittelpunkt gerückt. Die Media Synchronicity Theorie spricht nicht von armen und reichen Medien, sondern davon, dass der Kommunikationsprozess und dessen Informationskapazität die ausschlaggebenden Merkmale eines Mediums sind.

Es werden zwei zentrale Kommunikationsprozesse unterschieden:

1. *„Prozesse der Informationsübermittlung (conveyance). Hier geht es um den vornehmlich zeitökonomischen Transport von Informationen und deren Austausch zwischen den am kollaborativen Prozess beteiligten Gruppenmitgliedern: „the dissemination of a diversity of information from many sources, information not previously known to participants“ (Dennis/Valacich 1999,4).“*
2. *„Prozesse der Konvergenz (convergence), die eine Zusammenführung, Verdichtung und Strukturierung von Informationen bedeuten. Dieser Prozess beinhaltet die Zusammenfassung und (individuell subjektive) Interpretation der Daten/Informationen, und es handelt sich demnach um einen deutlich komplexeren Vorgang als den der ausschließlichen Informationsübertragung: „The focus here is on understanding each individual’s interpretation of the information...“ (ebd.,4).“⁹²*

Aufgrund dieser Kommunikationsprozesse können fünf Medieneigenschaften unterschieden werden:

1. *„Unmittelbarkeit des Feed-backs (immediacy of feedback): Dies bezeichnet die Fähigkeit des Mediums, den Nutzern unmittelbare Reaktionen/Antworten zu ermöglichen: „is the ability of the medium to support rapid bidirectional communication“ (Dennis/Valacich 1992,2). So kann die Feed-back-Geschwindigkeit bei Online-Kommunikation zwischen Sekunden (Chat), Minuten (Mail) oder auch Tagen variieren. Dieser Faktor sei wichtig für Prozesse des Verstehens und Interpretierens von Informationen.“*

⁹¹ Vgl. Misoch, S. (2006). S. 81

⁹² Vgl. Misoch, S. (2006). S. 82

2. *„Symbolvielfalt (Symbol variety): Dieser Punkt bezieht sich darauf, wie vielfältig Inhalte ausgedrückt werden können, d. h. wie viele verschiedene Symbole zur Verfügung stehen: „the number of ways in which information can be communicated – the „hight“ of the medium“ (ebd., 2). Die Autoren schließen sich hierbei dem Social Presence Ansatz an und gehen davon aus, dass der Wegfall nonverbaler Symbole zu einem Verlust an sozialer Präsenz führe. Dieser Faktor sei für die Entstehung und Entwicklung neuer Gruppen relevanter als für bereits bestehende.“*
3. *„Parallelität/Gleichzeitigkeit (parallelism/concurrency): Dies bezeichnet die Anzahl der durch Medienvermittlung simultan zueinander möglichen Kommunikationen: „the number of simultaneous conversations that can exist effectively – the „width“ of the medium“ (ebd., 2). So ist beim Telefon wenig Parallelität möglich, da jeweils nur eine Konversation mittels dieses Mediums effektiv geführt werden kann. Bei Online-Kommunikation ändert sich dies; hier können mehrere Kommunikationsverläufe parallel stattfinden. Dieser Faktor ist abhängig von der Anzahl der Gruppenmitglieder und damit weniger relevant für kleine Gruppen als für große, in denen die Möglichkeit der Parallelität Voraussetzung für die Teilnahme und deren Gelingen ist.“*
4. *„Überarbeitbarkeit (Rehearsability): Hierunter wird die durch das Medium unterstützte Möglichkeit der Überarbeitung der Nachricht vor deren Versenden durch den Sender verstanden: „the extent to which the media enables the sender to rehearse or fine tune the message before sending „ (ebd.,2). Diese sind z. B. bei Mails sehr hoch, in Face-to-Face-Situationen dagegen gering. Dieser Faktor ist besonders wichtig für komplexe und sensible Informationen, da diese dann nochmals inhaltlich geprüft werden können, bevor sie versendet werden. Medien, die dieses ermöglichen, würden sich durch meist einen geringen Grad an Feed-back-Möglichkeiten auszeichnen.“*
5. *„Wiederverwendbarkeit (Reprocessability): Dies bezeichnet die Möglichkeit, dass der Empfänger eine Nachricht noch einmal versenden kann, ohne dass diese dadurch Informationsverluste erleidet: „the extent to which a message can be reexamined or processed again within the context of communication event“ (ebd., 3). Hier wäre als Beispiel einfacher und genauer Wiederverwendbarkeit die E-Mail zu nennen, Face-to-Face- oder Telefonkommunikation wären Beispiele für die Nichtwiederverwendbarkeit der gesendeten Informationen. Dieser Faktor wird wichtig, wenn es sich um zahlenmäßig viele und ggf. komplexe Informationen handelt.“⁹³*

⁹³ Misoch, S. (2006). Online-Kommunikation, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft S. 82-83

Der wohl wichtigste Punkt der Media Synchronicity Theory ist, dass die fünf Medieneigenschaften mit den Anforderungen an den Kommunikationsprozess in Verbindung gesetzt werden. Von entscheidender Bedeutung sind die Faktoren „immediacy of feedback“ und „parallelism/concurrency“. Der Grad der Synchronizität eines Mediums ist hoch, wenn es über hohe Möglichkeiten des unmittelbaren Feed-backs verfügt und einen geringen Grad an Parallelismus aufweist.

Bei der Media Synchronicity Theory gibt es eine dritte Ebene. Diese Ebene unterscheidet noch verschiedene Gruppenfunktionen.

Gruppen erfüllen drei Funktionen:

1. *„Produktive Funktion (production): Aufgabenlösung. Dieser Faktor zeigt den effektiven Erfolg der Gruppenarbeit.“*
2. *„Gruppenwohlbefinden (group well-being): gemeinsame Arbeit am Gruppenwohl, Ingroup-Gefühl, gemeinsame Normen und Regeln, wodurch sich die Gruppe anderen gegenüber abgrenzt und sich als zusammengehörende Gruppe definiert;“*
3. *„Mitgliederunterstützung (member support): gegenseitige Unterstützung der Mitglieder; hierbei handelt es sich um einen Faktor, der die Zufriedenheit der einzelnen Mitglieder moduliert.“⁹⁴*

Wie in Chatrooms, weiß auch die/ der WoW-SpielerIn nicht, wer sich hinter dem virtuellen Char verbirgt. Ein weiblicher oder ein männlicher Char lassen nicht auf das Geschlecht der/ des SpielerIn im real life schließen. Auch Alter, Rasse, Religion und Statussymbole fallen als Orientierungshilfen weg. Das durch die kanalreduzierte Kommunikation bedingte Wegfallen der sozialen Hinweise, die in der Face-to-Face-Kommunikation durch die Akteure übertragen werden, zieht positive, wie auch negative Folgen nach sich, die der *Social Cues Filtered Out Approach* näher beleuchtet.

4.4 Social Cues Filtered Out Approach

Dieser Ansatz setzt sich mit den sozialen Folgen der kanalreduzierten Kommunikationssituation bei Online-Kommunikationen auseinander. Hierbei ist die entscheidende Differenz zwischen der Face-to-Face Kommunikation und der computervermittelten Kommunikation die, durch die Kanalreduktion bedingte, **Nichtübertragung von social context cues**. Unter social context cues werden soziale Hinweise, die bei der Face-to-Face Kommunikation durch die Akteure übertragen werden, verstanden. Durch die Anwesenheit des Körpers sind u. a. das Geschlecht, Alter und Hautfarbe erkennbar und

⁹⁴ Misoch, S. (2006). Online-Kommunikation, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft S. 84

durch Körperhaltung, Kleidung, Gestik usw. weitere Zeichen präsent, die die Kommunikationssituation entscheiden beeinflussen. Das Wegfallen dieser Hinweise, durch das kanalreduzierte kommunizieren zieht positive als auch negative Folgen nach sich⁹⁵.

Positiv ist, dass es zu einer Egalisierung der Interaktionssituation kommt, da die statusbezogenen Zeichen nicht (oder kaum) übertragen werden:

„When communication lacks dynamic personal information, people focus their attention on the message rather than on each other“ (Kiesler 1986, 48)⁹⁶.

Es konnte beobachtet werden, dass sich die Egalisierung tendenziell in kurzzeitig angelegten Settings zeigt, da es über einen längeren Zeitraum doch zu einer Übertragung von Statusdifferenzen kommt.

„Im Negativen führt die Filterung der sozialen Hinweisreize zu einer Förderung ungehemmten und antisozialen Verhaltens. So schreiben Kiesler und Sproull: „When social context cues are weak, people feel distant from others and somewhat anonymous. These feelings tend to proceed self-centered and unregulated behavior“ (1992,103).“⁹⁷

In diesem Zusammenhang gibt es ein onlinespezifisches Phänomen, das Flaming genannt wird. Unter Flaming wird aggressives verbales Verhalten anderen gegenüber in Form von Beleidigungen, Verunglimpfungen und Beschimpfungen verstanden.

Studien haben ergeben, dass Flaming im Bereich der computervermittelter Kommunikation nachzuweisen ist, aber als randständiges Phänomen, das hauptsächlich von Männern gezeigt wird, behandelt werden kann.

Als ein positiver Aspekt des Social Cues Filtered Out Approach kann unter anderem eine Enthemmung beschrieben werden, die sich nicht in anti-sozialem Verhalten zeigt, sondern sich in Form vermehrter Offenheit bis hin zu Prozessen der Selbstoffenbarung manifestieren⁹⁸.

World of Warcraft erzählt der/ dem SpielerIn die Geschichte von Azeroth mit Hilfe der Nicht-Spieler-Charaktere, von denen die/ der SpielerIn die Quests bekommt. Mit jeder Quest erfährt die/ der SpielerIn mehr über die Welt von Azeroth. WoW ist eine Geschichte mit offenem Ende. Mit jedem eingeführten Add-on ändert sich die Geschichte und das Verhältnis zwischen Allianz und Horde. Auf den PvE-Servern wird die Fanta-

⁹⁵ Misoch, S. (2006). Online-Kommunikation, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft S. 71

⁹⁶ Vgl. Misoch, S. (2006). S. 72

⁹⁷ Vgl. Misoch, S. (2006). S. 72

⁹⁸ Misoch, S. (2006). Online-Kommunikation, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft

sysprache der Nicht-Spieler-Charaktere übernommen. In diesem Kapitel geht das Modell der *Narrativität in Computerspielen* von Neitzel näher darauf ein.

4.5 Narrativität in Computerspielen

Die Computerspielforschung kann noch nicht auf eine lange Tradition zurückblicken.

Die populären Computerspiele sind erst 35 Jahre alt.

Im Gegensatz dazu können Geschichten auf eine lange Tradition zurückblicken und sie haben einen großen Einfluss auf unser Kultur. Geschichten haben der Welt Struktur verliehen und ihr so Ordnung und Stabilität gegeben. Nicht nur die Literatur erzählt Geschichten. Die Geschichte kann als eigener Typ des Geschichtenerzählens angesehen werden. Auch Filme, Dramen, Comics und Bilder erzählen Geschichten und beinhalten narrative Elemente. Demzufolge scheint es angemessen zu vermuten, dass Computerspiele auch Geschichten⁹⁹ erzählen.

4.5.1 Narrative Strukturen

Die Frage der Narrativität in Computerspielen hat in der Tat eine gewisse Bedeutung erlangt. Das Spektrum der Meinungen reicht dabei von allgemeiner Negation, bis zur euphorischen Bejahung.

Aus Studien von Hypertexten in den 1980er und 1990er Jahren stellte sich die Frage nach den Möglichkeiten des interaktiven Erzählens als eine neue Form der Erzählung in digitalen Medien. Die Studien beinhalten auch verbale Computerspiele, die so genannten „Text-Abenteuer“.

Metz beschreibt die Erzählung als zweifache Zeitsequenz. Es gibt die Zeit, in der Sachen erzählt werden und die Erzählzeit. Er unterscheidet zwischen zwei Ebenen, jede mit ihrer eigenen Zeitqualität. Im Folgenden wird dieser Umstand näher erklärt, und zwar am Beispiel von Filmaufnahmen einer durch die Wüste ziehenden Karawane.

- Die Erzählung erfindet eine Zeitschema in Bedingung eines anderen: etliche aufeinanderfolgende Filmaufnahmen zeigen die Karawane auf ihrem Weg durch die Wüste.
- Die Beschreibung transportiert einen Raum in die Zeit: einige aufeinanderfolgende Filmaufnahmen zeigen die Wüste.
- Das Bild transportiert einen Raum in einen anderen Raum: einzelne Filmaufnahmen zeigen die Wüste.

⁹⁹ Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. In: Raessens, J und Goldstein, J (2005). Handbook of Computer Game Studies. London, MIT Press.

Metz diskutiert nicht die Möglichkeit, Zeit in einen Raum zu transportieren - im Falle des Filmes: Filmaufnahme der Karawane in Bewegung. Dieser Fall ist bedeutend für die früheren Computerspiele. Sie zeigen Bewegung in einem Bild.

SpielerInnen können Objekte auf der Oberfläche bewegen, wie in Pong oder Space Invaders. Bei diesen Spielen kann nicht auf eine bestimmte Zeit geschlossen werden. Die Erzähltheorie geht davon aus, dass erzählen aus zwei Ebenen besteht: „presentation“¹⁰⁰ und „representation“.

Die Tabelle 7¹⁰¹ gibt einen Überblick der Erzählebenen in filmischen und literarischen Erzähltheorien.

	Presented Parts	Story	Level of Arrangement of Action	Level of Representation (Abstract)	Media Components of Representation	Object of Study
Aristotle	Events	Fabula	Mythos (plot)			Action (abstract)
Russian formalism	Motives	Fabula	Suyzhet/action			Suyzhet (abstract)
Todorov	Actions, personnage	Historie	Discourse			Narrative (abstract)
Genette	Événements	Histoire	Narration			Récit verbal (concrete)
Chatman	Events, existents	Story	(Plot)	Discourse		Narrative (abstract)
Bordwel	Events	Fabula	Suyzhet		Style	Film
			Narration			(concrete)

Tabelle 7 : Überblick der Erzählebenen

4.5.2 Die Form der Geschichte in Computerspielen

Anfang – Mitte – Ende sind die Elemente einer Geschichte und haben eine lange Tradition. Das Ende ist ein fundamentaler Teil dieses Modells. Donkey Kong, ein Spiel von Nintendo, war das erste Spiel, das eine korrekte Geschichtsstruktur aufweist. In der Geschichte geht es darum, dass Donkey Kong die Prinzessin entführt hat und die/ der SpielerIn sie retten muss. Die Geschichte muss nicht komplett erzählt werden, damit sie verstanden wird, wenn der Grundsatz von Erzählungen beachtet wird. Mandler und Johnson

¹⁰⁰ Einige Wörter wurden, aus Verständnisgründen, nicht aus dem Englischen übersetzt.

¹⁰¹ Entnommen aus: Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. In: Raessens, J und Goldstein, J (2005). Handbook of Computer Game Studies. London, MIT Press. S. 232

son kamen zu dem Schluss, dass jeder während seines Lebens gewisse Schemata von Geschichten lernt.

Zwei Einflüsse sind grundlegend verantwortlich, um diese Schemata zu lernen:

1. Das regelmäßige Hören von Geschichten: Es müssen die Muster von Ereignissen in Geschichten gekannt werden. Das bezieht den typischen Anfang und das Ende mit ein.
2. Die Erfahrungen, die jeder Einzelne im Laufe seines Lebens sammelt: Das beinhaltet das Wissen über Beziehungen und dass jede Aktion bestimmte Konsequenzen nach sich zieht.

Weiters fand man heraus, dass man sich an Geschichten besser erinnern kann, wenn sie einem bekannten Schema folgen.

Die folgende Übersicht zeigt die Makrostruktur von Geschichten am Beispiel von Tomb Raider:¹⁰²

(1) <i>Setting</i> Introduction of the protagonist; can contain information about physical, social, or temporal context in which the remainder of the story occurs	Lara Croft sits in a hotel lobby. A messenger from Jacqueline Nadla comes, realizes that Lara is an adventuress.
(2) <i>Introductory event</i> An action, an internal event, or a natural occurrence which serves to initiate or to cause a response in the protagonists	Lara gets the contract from Jacqueline Nadla to search for the „Scion“ in the Andes.
(3) <i>Protagonist's reaction</i> An emotion, cognition, or goal of the protagonist	Lara is in the Andes and makes her way to the caves of Qualopek.
(4) <i>Attempt</i> An overt action to obtain the protagonist's goal	Lara runs through the caves.
(4a) <i>Complicating actions</i>	Various opponents and obstacles need to be overcome in the search for the „Scion“.
(5) <i>Result</i> An event, action, or endstate which marks the attainment or nonattainment of the protagonist's goal	
(6) <i>Reactions to the result</i>	She declines to hand over the pieces of the

¹⁰² Entnommen aus: Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. In: Raessens, J und Goldstein, J (2005). Handbook of Computer Game Studies. London, MIT Press. S. 233

„Scion“ to her employer, who could use them to do evil. Lara sails off into the sunset on Nadla's yacht.

Es ist von einer Geschichte mit offenem Ende die Rede, wenn Punkt fünf und sechs ausgelassen werden können. Wenn 4a ausgelassen wird, muss darüber spekuliert werden, was in der Zwischenzeit geschehen ist. Es ist möglich, die Lücken in der Handlung mit Ereignissen aus der Erinnerung zu füllen.

4.5.3 Varianten von Geschichten

Es gibt drei Typen von Erzählungen:¹⁰³

mythological narratives	Eine positive Ausgangslage wird in eine schlechte umgewandelt. Im folgenden wird versucht die Ausgangslage wiederherzustellen.
gnoseological narratives	Findet man, zum Beispiel in Detektivgeschichten. Das Ziel ist es, herauszufinden was zuvor passiert ist. Auch in Abenteuerspielen findet man „gnoseological“ Geschichtsstrukturen. Hier findet sich die/ der SpielerIn in einer Welt wieder, in der sie/ er nicht genau weiß was zu tun ist und „ <i>the player of an adventure game...is not guaranteed that the events thus far are at all relevant to the solution of the game</i> ¹⁰⁴ “. Die/ der Spieler hat keine genaue Vorstellung von dem Ende oder wie sie/ er dieses erreichen kann. „ <i>An adventure effectively disintegrates any notion of story by forcing the player's attention on the elusive plot. ... Instead of a narrated plot, cybertext produces a sequence of oscillating activities effectuated (but certainly not controlled) by the user</i> ¹⁰⁵ “.
ideological narratives	Hier wird die Geschichte nicht beeinflusst und auch in keine spezielle Richtung gebracht. Diese Art ermöglicht es dem Spieler, durch aufgestellte Regeln die selbe Situation

¹⁰³ Entnommen aus: Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. In: Raessens, J und Goldstein, J (2005). Handbook of Computer Game Studies. London, MIT Press. S. 235

¹⁰⁴ Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. In: Raessens, J und Goldstein, J (2005). Handbook of Computer Game Studies. London, MIT Press. S. 235

¹⁰⁵ Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. In: Raessens, J und Goldstein, J (2005). Handbook of Computer Game Studies. London, MIT Press. S. 235

immer und immer wieder durchzuspielen. Der Ablauf ändert sich nicht, aber die Reaktionen auf bestimmte Aktionen. Das trifft vor allem auf Strategie- und Simulationsspiele zu, wie z. B. Command and Conquer, Sim City, Sims)

Diese drei Kategorien von Erzählungen sind hilfreich, um Computerspiele zu kategorisieren, weil sie sich mit den Kategorien für Aktion-, Abenteuer- und Strategiespielen decken.

4.5.4 Funktionen des Spieler

Einer der größten Unterschiede zwischen Spiel und Erzählung, liegt in der Art, wie die/ der RezipientIn und die/ der SpielerIn jeweils in der Erzählung und am Spiel teilnehmen. Ein Rezipient sieht oder liest eine Erzählung, die von jemandem produziert wird, interpretiert sie und konstruiert dann auf der Basis von Interpretationen eine Geschichte daraus. Die Aufgabe des Rezipienten ist in erster Linie interpretativ. Im Computerspiel legt die/ der SpielerIn eine bestimmte Ordnung der Events fest. Die/ der SpielerIn entwirft den Plot mit Hilfe der Interpretationen. Die Interpretationsfunktion kann in jedem Computerspiel gefunden werden, weil die Ereignisse interpretiert werden müssen, um mit dem Spiel fortfahren zu können. Die Zeit, die für das Interpretieren gebraucht wird, hängt vom Genre des Spiels ab. In auf Realzeit basierenden Actionspielen gibt es fast keine Zeit für Abwägen oder Interpretieren einer Situation.

Es gibt drei Userfunktionen¹⁰⁶:

- explorativ
- configurative
- textonic

Die „explorativ“ Funktion kommt zum Tragen, wenn die/ der SpielerIn bestimmte Routen wählt und die virtuelle Welt untersucht. Diese Funktion kommt am häufigsten in „Hypertextnovellen“ vor. Die „explorativ“ und die „configurativ“ Funktion unterscheiden sich in Bezug auf das Level des Spieles, das sie beeinflussen. In Computerspielen treten „configurativ“ Funktionen selten auf. Eine Ausnahme ist der „Level-Editor“ in Doom. Dieser macht es möglich, aktiv in die Oberflächenstruktur/ Spieloberfläche einzugreifen. Somit ist es der/ dem SpielerIn möglich, das gesamte Geschehen von einer

¹⁰⁶ Entnommen aus: Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. In: Raessens, J und Goldstein, J (2005). Handbook of Computer Game Studies. London, MIT Press. S. 239

Militärbasis in eine Gallery zu verlegen. Diese Handlung hat dann Einfluss auf den Spielfluss, das Spielerlebnis usw.

Die „explorativ“ und die „textonic“ Funktionen sind für jedes Spiel wichtig und ihre Auswirkungen sind auf den Plot beschränkt. Die SpielerInnen wählen unter mehreren Möglichkeiten, die ihnen das Programm bietet und transportieren sie in den Spielprozess. So wird der „text-space“ in einer Zeit platziert. Diesen Prozess der Verzeitlichung gibt es auch in Erzählungen: in der Literatur ist es der Prozess des Lesens.

Der Spieler kann als Co-Autor bezeichnet werden, der letzten Endes bestimmt, was passieren wird. Treffender ist der Ausdruck „implied author¹⁰⁷“, da die/ der SpielerIn nur innerhalb bestimmter Regeln agieren und nicht alles bestimmen oder ändern kann.

Eine weitere Erzählinstanz ist der „implied creator¹⁰⁸“.

Der „implied creator“ ist für die Gestaltung der Welt verantwortlich, d. h. er definiert die Regeln, mögliche Handlungen im Spiel usw. Die/ der SpielerIn kann sich nur innerhalb dieser Regeln im Spiel bewegen.

Beide, der „implied author“ und der „implied creator“ sind wichtig für das Computerspiel. Ohne den „implied author“ würden sich keine Spielprozesse abzeichnen und daher würde auch kein Plot zustande kommen, d. h. wenn keinE SpielerIn das Spiel spielt, passiert auch nichts. Ohne den „implied creator“ gäbe es keine Welt, in der die/ der SpielerIn spielen und Geschichten kreieren könnten.

In Computerspielen kann von vier verschiedenen Ebenen der Repräsentation¹⁰⁹ gesprochen werden:

1. Das Design der Welt – Regeln der virtuellen Welt (implied author)
2. Das optische Design – Präsentation der virtuellen Welt
3. Anordnung der Handlungen (implied author)
4. Das zeitliche Design – Die zeitliche Beziehung zwischen Geschichte und Diskurs (implied creator)

¹⁰⁷ Entnommen aus: Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. In: Raessens, J und Goldstein, J (2005). Handbook of Computer Game Studies. London, MIT Press. S. 240

¹⁰⁸ Entnommen aus: Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. In: Raessens, J und Goldstein, J (2005). Handbook of Computer Game Studies. London, MIT Press. S. 240

¹⁰⁹ Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. In: Raessens, J und Goldstein, J (2005). Handbook of Computer Game Studies. London, MIT Press. S. 241

5. Hypothesen und Forschungsfragen

In diesem Kapitel werden die zentrale Forschungsfrage, die Hypothesen und Forschungsfrage vorgestellt.

5.1 Zentrale Forschungsfrage

Welchen Stellenwert hat Onlinekommunikation im MMORPG World of Warcraft?

5.1.1 Hypothese 1

Wenn einE ComputerspielerIn WoW spielt, dann hat die Kommunikation im Spiel einen hohen Stellenwert.

Kommuniziert einE SpielerIn regelmäßig mit anderen SpielernInnen?

Gibt es eine „Kommunikationspflicht“?

Hat es Konsequenzen, wenn einE SpielerIn zu wenig kommuniziert?

5.1.2 Hypothese 2

Wenn man mit anderen WoW-SpielerInnen kommuniziert, dann hat das auch Bezug auf das Reale Leben.

Wird nur über das Spiel geredet oder auch über Privates?

Ist es einfacher, online zu kommunizieren? Ist es online leichter über seine Probleme zu reden oder auch neue FreundInnen zu finden?

5.1.3 Hypothese 3

Wenn einE SpielerIn Mitglied einer Gilde ist und viel Kontakt zu anderen SpielerInnen hat, dann fällt es der/dem SpielerIn leichter, Kritik zu akzeptieren und zu verarbeiten.

Auf welche Art wird Kritik geäußert?

Gibt es spezielle Situationen, in denen häufiger Kritik geübt wird?

Wie wird mit der Kritik umgegangen?

5.1.4 Hypothese 4

Wenn man mit SpielerInnen aus verschiedenen Ländern spielt, dann sinken sprachliche Barrieren.

Verursachen Dialekte Probleme in bestimmten Situationen?

Werden Ausdrücke anderer SpielerInnen übernommen?

5.1.5 Hypothese 5

Wenn man mit SpielerInnen aus verschiedenen sozialen Schichten kommuniziert, dann steigt das Verständnis für verschiedene Lebenssituationen.

Welche sozialen Schichten sind in dem Spiel bzw. in Gilden vertreten?

Kommunizieren Menschen miteinander, die im realen Leben nie Kontakt haben würden?

5.1.6 Hypothese 6

Wenn einE SpielerIn in Onlinespielen kommunikativ ist, dann ist die/ der SpielerIn im realen Leben auch kommunikativ.

Sind SpielerInnen in beiden „Welten“ gleich kommunikativ?

Welche „Welt“ wird bevorzugt? Warum?

5.1.7 Hypothese 7

Wenn einE PC-SpielerIn viel WoW spielt, dann übernimmt sie/ er den Netzsargon/ Abkürzungen in das reale Leben.

Werden Ausdrücke wie z. B. „lol“ (lauching out loud) in das reale Leben übernommen?

Gibt es Kommunikationsschwierigkeiten mit Nicht-SpielerInnen?

5.1.8 Hypothese 8

Wenn einE PC-SpielerIn viel WoW spielt, dann möchte sie/ er auch Emotionen ausdrücken können.

Wie drückt einE SpielerIn Emotionen aus?

Ist es wichtig für das Spiel, dass Emotionen gezeigt werden?

In welchen Situationen möchte einE SpielerIn Ihre/ seine Emotionen ausdrücken?

5.2 Die Methode: Fragebogen

Die Datenerhebung erfolgte mittels eines quantitativen Online-Fragebogens. Die Wahl dieser Methode erfolgte auf Grund folgender Überlegungen:

- World of Warcraft ist ein Massively Multiplayer Online Role Playing Game und wird, wie der Name schon sagt, online gespielt. Man kann daher davon ausgehen, dass die SpielerInnen einen Internetzugang besitzen und online leicht erreicht werden können.
- Die Zielgruppe ist somit über WoW-Foren erreichbar

5.2.1 Die Vor- und Nachteile der Methode:

Vorteile:

- Es entsteht kein finanzieller Aufwand

- Innerhalb kurzer Zeit kann eine große Zahl von Befragten erreicht werden.
- Die/ der InterviewerIn fällt als mögliche Fehlerquelle weg.
- Die Daten sind schnell verfügbar und elektronisch fertig aufbereitet.
- Es muss der mitgeschickte Link angeklickt und der Fragebogen ausgefüllt werden. Die/ der Befragte hat sonst keinen Aufwand.

Nachteile:

- Die Fragen müssen verständlich sein, da keine Ausfüllhilfe vorhanden ist.
- Es gibt keine Kontrollinstanz. Man weiß nicht, wer die Angaben wirklich gemacht hat oder ob die/ der Befragte Hilfe von jemandem hatte.
- Wenn der Fragebogen zu lang ist, ist die Abbruchrate sehr hoch

5.2.2 Allgemeines zur Onlinebefragung

In diesem Teil der Arbeit wird mittels Fragebogen untersucht, in wie weit die aufgestellten Hypothesen unterstützt bzw. widerlegt werden können.

Im Rahmen dieser Befragung sollen folgende Aspekte - das Kommunikationsverhalten betreffend - untersucht werden:

- Allgemeine Informationen über die/ den SpielerIn (Alter, Geschlecht, Geschlecht des Main-Chars, Beruf usw.)
- Angaben zur Häufigkeit, der verwendeten Chatmöglichkeiten (Voice-Chat, In-Game-Chat, Raidplaner, InGame-Kalender)
- Angaben zur Kommunikation zwischen den SpielerInnen (Äußerung von Kritik, Umgang mit Kritik, Gesprächsthemen, Verhalten in Spielsituationen, ...)
- Einfluss des Chattens auf die Sprache der SpielerInnen (Netzzargon, Dialekte, ...)
- Verwendung von Emoticons (Warum, welche, ...)

Der quantitative Fragebogen wurde online auf www.Onlineforschung.org erstellt, besteht aus 40 Fragen und wurde online verschickt.

Die Sammlung der Daten erfolgte über zwei Foren (www.buffed.de, <http://forums.wow-europe.com/index.html?sid=3>) und über vier Mitglieder verschiedener Gilden.

Der Befragungszeitraum reichte von 29.04.2010 bis 31.05.2010. Insgesamt haben 154 SpielerInnen an der Befragung teilgenommen. Die Daten wurden mit Hilfe des Statistikprogramms SPSS ausgewertet.

Da in dieser Arbeit der Stellenwert von Kommunikation im Vordergrund steht, wird auf eine geschlechtliche Differenzierung verzichtet. Eine Studie von Thorsten Quandt und

Jeffrey Wimmer im Jahr 2007¹¹⁰ in Deutschland hat ergeben, dass seit WoW bei den Online-Genres die Rollenspiele bei Männern und Frauen dominieren.

Genre	Geschlecht	
	Männer	Frauen
Rollenspiele	62,9 %	79,5 %
Actionspiele	57,8 %	21,0 %
Strategiespiele	37,1 %	32,1 %
Sport-/Rennspiele	16,4 %	8,9 %

Tabelle 8: Gespielte Online-Genres, differenziert nach Geschlecht
Quelle: Thorsten Quant und Jeffrey Wimmer (2009) S.185

Weiters zeigt die Studie, dass Männer wesentlich mehr Spielerfahrung im Umgang mit Online-Games haben. Nur 9,8 Prozent der Frauen spielen schon länger als fünf Jahre Online-Spiele. Die meisten Frauen spielen zwischen einem und drei Jahren.

Geschlecht	< 1 Jahre	1-3 Jahre	3-5 Jahre	> 5 Jahre
Männer	8,2 %	39,9 %	21,6 %	30,4 %
Frauen	17,8 %	54,7 %	17,8 %	9,8 %
Gesamt	11,3 %	44,7 %	20,3 %	23,7 %

Tabelle 9: Online-Spielerfahrung, differenziert nach Geschlecht, N = 688
Quelle: Thorsten Quant und Jeffrey Wimmer (2009) S. 184¹¹¹

5.3 Auswertung der allgemeinen Fragen des Fragebogens

Alter:

46,1 Prozent der Befragten sind zwischen 21 und 30 Jahre alt. Mit nur 6,5 Prozent sind die 41- bis 50-Jährigen vertreten. Zehn SpielerInnen haben keine Angaben zu ihrem Alter gemacht.

Beruf:

Mit 27,3 Prozent, und somit als stärkste Gruppe, sind die Angestellten vertreten. Unter den ArbeiterInnen finden sich die wenigsten SpielerInnen mit nur 2,6 Prozent. Diese Frage wurde von elf Befragten nicht beantwortet.

¹¹⁰ QUANT, T. & WIMMER, J. (2009). *Online-Spieler in Deutschland 2007*. In QUANDT, T & WIMMER, J. & WOLLING, J. (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden. S. 185

¹¹¹ QUANT, T. & WIMMER, J. (2009). *Online-Spieler in Deutschland 2007*. In QUANDT, T & WIMMER, J. & WOLLING, J. (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden. S. 184

		Häufig- keit	%	Gültige Prozent	Kumulierte Prozente
Gültig	AngestellteR	42	27,3 %	29,4 %	29,4 %
	Selbstständig	6	3,9 %	4,2 %	33,6 %
	ArbeiterIn	4	2,6 %	2,8 %	36,4 %
	StudentIn	38	24,7 %	26,6 %	62,9 %
	SchülerIn	18	11,7 %	12,6 %	75,5 %
	Lehrling	10	6,5 %	7,0 %	82,5 %
	Derzeit beschäf- tigungslos	18	11,7 %	12,6 %	95,1 %
	RentnerIn	7	4,5 %	4,9 %	100,0 %
	Gesamt	143	92,9 %	100 %	
Fehlend	Nicht beantwortet	3	1,9 %		
	System	8	5,2 %		
	Gesamt	11	7,1 %		
Gesamt		154	100,0 %		

Tabelle 10: Vertretene Berufsgruppen in WoW

Geschlecht:

Das Geschlecht wurde zwei Mal abgefragt: Erstens das Geschlecht der/ des SpielersIn betreffend und zweitens das Geschlecht des Main-Chars.

Der Fragebogen wurde von 96 Männern, das sind 62,3 Prozent und von 46 Frauen, das sind 29,9 Prozent ausgefüllt. Zwölf Personen haben die Frage zu ihrem Geschlecht nicht beantwortet.

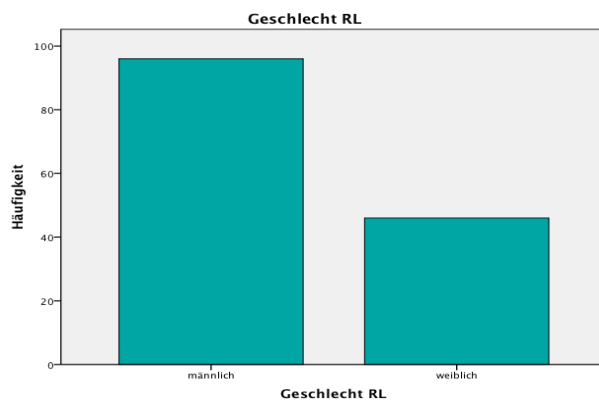


Abb.11: Geschlechterverteilung in WoW

Das Verhältnis zwischen den Geschlechtern bei der Frage nach dem Geschlecht des Main-Chars im Spiel lehnt sich stark an das Ergebnis aus der vorherigen Frage nach dem Geschlecht im realen Leben an.

53,9 Prozent der Chars im Spiel sind männlich und 37 Prozent weiblich. Diese Frage wurde von 14 SpielerInnen nicht beantwortet.

Serverwahl und Serversprache:

Die Serverwahl die/ der SpielerIn hat auch Einfluss auf die Kommunikation. Während auf den „normalen“ Servern auch „normal“ gesprochen wird, bedienen sich die SpielerInnen auf den Rollspielservern mittelalterlicher Sprache.

Die beliebteste Serverart unter den SpielerInnen ist der PvE-Server (Player vs. Environment) mit 49,4 Prozent. Auf die Rollenspieler server entfallen jeweils nur 9,7 Prozent (Rollen PvE) und 5,8 Prozent (Rollen PvP).

Der Großteil der Befragten, 84,4 Prozent, spielt auf Deutschsprachigen und 4,5 Prozent auf anderssprachigen Servern.

Die meisten SpielerInnen (44,8 Prozent) geben an, dass ein Freund oder eine Freundin ausschlaggebend für die Serverwahl war. 22,1 Prozent der Befragten kamen durch Zufall auf den Server auf dem sie jetzt spielen.

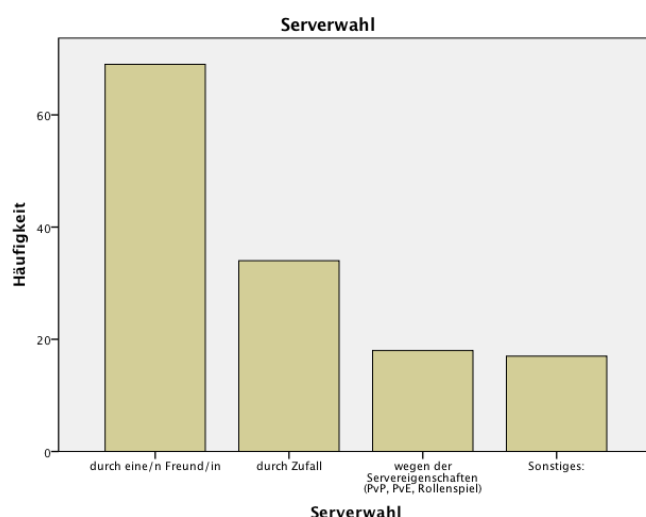


Abb.12: Serverwahl

Fraktion:

Von den 140 erhaltenen Antworten sind 76 SpielerInnen (49,4 Prozent) bei der Allianz und 64 SpielerInnen (41,6 Prozent) Anhänger der Horde. Wie das folgende Diagramm zeigt, gibt es generell mehr SpielerInnen, die sich für die Allianz entschieden haben.

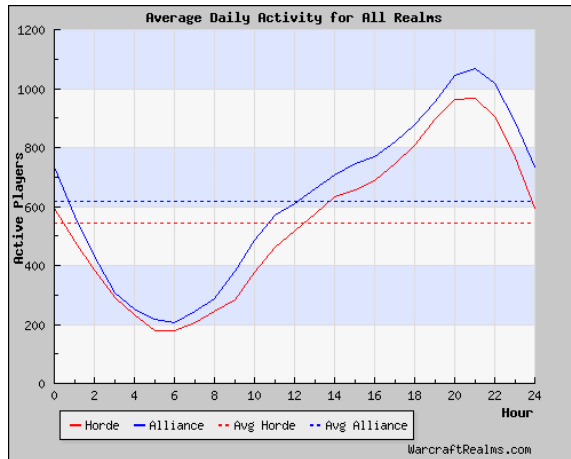


Abb.13: Diese Abbildung zeigt die durchschnittliche Spieleraktivität innerhalb von 24 Stunden.¹¹²

Rasse des Main-Char:

Bei der Wahl der Rasse gibt es einen signifikanten Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Spielern. Bei Männern ist die erste Wahl mit 20,8 Prozent der Nachteelf (Allianz), während bei den Frauen der Mensch (Allianz) mit 19,6 Prozent dominiert. Am Seltensten wird bei den Männern der Gnom (Allianz) gespielt (2,1 Prozent) und bei den Frauen die Tauren (Horde) mit 2,2 Prozent.

InGame-Kalender/ Raidplaner:

Der InGame-Kalender und der Raidplaner werden von den befragten SpielerInnen nicht sehr häufig genutzt. Von 132 SpielerInnen gaben 55 an, den Raidplaner nie zu verwenden und 23 verwenden in selten. 38 SpielerInnen nutzen ihn sehr oft.

Von 135 SpielerInnen verwenden 44 den InGame Kalender nie und 30 SpielerInnen nur selten. Sehr oft verwenden ihn 36 SpielerInnen (das sind 24,7 Prozent).

Gildenmitgliedschaft:

Bei den männlichen wie auch den weiblichen Spielern ist die Mehrheit Mitglied einer Gilde. 34,6 Prozent aller Gildenmitglieder kommunizieren freiwillig. Verpflichtend ist bei 29,3 Prozent die Anwesenheit im Voice-Chat während eines Raids. Das hat organisatorische Gründe. (Es ist einfacher die Strategie zu erzählen, als sie über die Tastatur im Chatfenster einzugeben.) Daher reicht es in den meisten Fällen, wenn die SpielerIn-

¹¹² <http://www.warcraftrealms.com/activity.php> 29.06.2010, 9:38 Uhr

nen zuhören. Sie müssen nicht aktiv kommunizieren. 10,8 Prozent der Gildenmitglieder gaben an, dass ein Rauswurf aus der Gilde eine Konsequenz für Nicht-Kommunizieren sein kann. Hier gilt es zu bedenken, dass Gilden Spielergemeinschaften sind, die ein gemeinsames Ziel haben. Wenn ein Gildenmitglied keinen Kontakt zu anderen GildenkollegInnen haben möchte, sollte sie/ er sich überlegen, ob es die richtige Gemeinschaft für sie/ihn ist.

Besonderes Erlebnis:

Von den 154 befragten SpielerInnen hatten 63 SpielerInnen schon eine besondere Begegnung in ihrer WoW-Laufbahn. 26,9 Prozent der SpielerInnen haben festgestellt, dass einE GildenkollegIn um die Ecke wohnt. 2,5 Prozent haben sogar durch GildenkollegInnen einen neuen Job gefunden. 8,1 Prozent der SpielerInnen haben im Spiel einen ArbeitskollegIn oder ehemaligeN SchulfreundIn getroffen.

46,3 Prozent der befragten SpielerInnen hatten noch kein besonderes bzw. lustiges Erlebnis.

Erlebnis	Antworten		Prozent der Fälle
	N	Prozent	
Ich habe beim Spielen eine/ n ehemalige/ n Schulkollegen/ in getroffen	13	8,1 %	9,5 %
Ich habe beim Spielen eine/ n Arbeitskollegen/ in getroffen	13	8,1 %	9,5 %
Ich habe durch GildenkollegInnen/ andere SpielerInnen einen neuen Job gefunden	4	2,5 %	2,9 %
Ein/ e Bekannte(r) aus der Gilde wohnt um die Ecke	43	26,9 %	31,4 %
Kein besonderes Erlebnis	74	46,3 %	54,0 %
Sonstiges:	13	8,1 %	9,5 %
Gesamt	160	100,0 %	116,8 %

Tabelle 11: Diese Tabelle gibt einen Überblick über lustige bzw. besondere Erlebnisse, die Spieler in Wow im Bezug auf ihr Real Life hatten

13 SpielerInnen haben angegeben, noch andere Erlebnisse gehabt zu haben. Drei SpielerInnen haben ihre Freundin/ ihren Freund im Spiel kennengelernt. Interessant ist, dass drei Spielerinnen angegeben haben, dass ein Großteil der Gildenmitglieder in unmittelbarer Nähe wohnt oder im selben Verein ist und daher auch regelmäßig außerspielerische Aktivitäten geplant werden.

Ein Spieler hat die Antworten der anderen auf den Punkt gebracht. Er schreibt Folgendes:

„2 Exfreundinnen habe ich im Spiel kennengelernt, vielen Leuten habe ich in diesem Spiel im Leben weitergeholfen, habe Briefe erhalten, wo mir gedankt wurde, Fotos von Menschen, die nun ein anderes Leben führen, an das Sie [sic] vorher wegen WoW nicht gedacht haben. Ich habe einen schönen Urlaub mit vielen Menschen aus dem Spiel verbracht, wenn das Studium nicht gekommen wäre, hätte ich eine „Deutschlandtour“ zu allen Menschen gemacht, die ich kennengelernt habe. Es gab viele schöne Momente, an die ich mich erinnere, jemand ist Vater geworden, andere haben geheiratet, und wir haben uns mitgefreut.. wiederum [sic] andere haben ihren Job verloren, oder Menschen, die Ihnen [sic] nahestanden.. und wir haben mit um Sie [sic] getrauert. Dieses „Wir“ war etwas, was über das Spiel hinausging. Es war eine Gemeinschaft, die nicht nur aus den Charakteren bestand. WoW war am Anfang der Inhalt, am Ende war es eine gemeinsame Freizeitbeschäftigung, die uns verband.“

5.4 Auswertungen und Ergebnisse der Hypothesen und Forschungsfragen

In einem ersten Schritt werden die einzelnen Hypothesen mit Hilfe der Ergebnisse der Onlinebefragung mittels Fragebogen ausgewertet. Im Anschluss daran findet sich das Ergebnis der Auswertung. Hier zeigt sich, ob die jeweilige Hypothese veri- oder falsifiziert werden kann.

5.4.1 Auswertung zu Hypothese 1

Wenn einE ComputerspielerIn WoW spielt, dann hat die Kommunikation im Spiel einen hohen Stellenwert.

Kommuniziert einE SpielerIn regelmäßig mit anderen SpielernInnen?

Gibt es eine „Kommunikationspflicht“?

Hat es Konsequenzen, wenn einE SpielerIn zu wenig kommuniziert?

Die Befragung hat gezeigt, dass generell davon ausgegangen werden kann, dass Gilddenmitglieder kommunikativer sind als SpielerInnen, die sich keiner Gilde angeschlossen haben.

Via Chat treten SpielerInnen meistens in Kontakt, wenn sie Hilfe brauchen (fünf SpielerInnen) oder einE andereR SpielerIn Hilfe braucht (sechs SpielerInnen). Gilddenmitglie-

5. Befragung zum Kommunikationsverhalten

der chatten am Häufigsten, wenn sie ein Gildenmitglied im Spiel treffen (67 Spieler). Hilfsbereitschaft wird auch unter Gildenmitgliedern groß geschrieben. 44 SpielerInnen, die auch Mitglieder einer Gilde sind, helfen SpielerInnen, wenn diese Hilfe brauchen. Ebenso viele SpielerInnen nutzen den Chatkanal, um SpielerInnen für Raids zu suchen. Es haben SpielerInnen angegeben, „nie“ zu chatten, aber auch diese chatten, wenn ein andereR SpielerIn Hilfe braucht oder ihnen langweilig ist.

Am Seltensten suchen SpielerInnen via Chat andere SpielerInnen für Arenakämpfe (eine SpielerIn). Hier gibt es keinen signifikanten Unterschied zwischen Mitgliedern einer Gilde und SpielerInnen, die alleine spielen.

Bei der Kommunikation via Headset über einen Voice-Chat verhält es sich ähnlich. Mitglieder einer Gilde greifen oft zum Headset, wenn sie ein Gildenmitglied im Spiel treffen (46 Spieler), andere SpielerInnen Hilfe brauchen oder ihnen langweilig ist. SpielerInnen, die sich keiner Gilde angeschlossen haben, verwenden auch das Headset seltener, um sich mit anderen SpielerInnen zu unterhalten.

Kreuztabelle Kommunikationsverhalten

Gildenmitglied			Kommunikationsverhalten							Gesamt
			... Spieler/innen für Gruppen quests suche	... Spieler/innen für Raids suche	... Gildenkollegen/innen im Spiel treffe	... Spieler/innen für Arena suche	... Hilfe brauch	... einem/einer anderen Spieler/innen helfen kann	... Langeweile habe	
nicht beantwortet	Chat	Sehr oft	1	1	1					1
	Gesamt		1	1	1					1
Ja	Chat	Nie	0	0	0	0	0	0	1	1
		Selten	8	7	10	2	8	8	8	15
		Manchmal	17	15	22	3	11	17	11	26
		Sehr oft	42	47	67	10	43	44	37	70
		Gesamt	67	69	99	15	62	69	57	112
Nein	Chat	Nie	0	0	0	0	2	0	1	3
		Selten	0	0	0	0	0	1	1	2
		Manchmal	5	4	6	0	5	6	2	9
		Sehr oft	1	2	1	1	1	1	1	2
		Gesamt	6	6	7	1	8	8	5	16

Prozentsätze und Gesamtwerte beruhen auf den Befragten.

5. Befragung zum Kommunikationsverhalten

Kreuztabelle Kommunikationsverhalten

Gildenmitglied			Kommunikationsverhalten							Gesamt
			... Spieler/innen für Gruppen quests suche	... Spieler/innen für Raids suche	... Gildenkollegen/innen im Spiel treffe	... Spieler/innen für Arena suche	... Hilfe brauch	... einem/einer anderen Spieler/innen helfen kann	... Langeweile habe	
nicht beantwortet	Chat	Sehr oft	1	1	1					1
	Gesamt		1	1	1					1
Ja	Chat	Nie	0	0	0	0	0	0	1	1
		Selten	8	7	10	2	8	8	8	15
		Manchmal	17	15	22	3	11	17	11	26
		Sehr oft	42	47	67	10	43	44	37	70
		Gesamt	67	69	99	15	62	69	57	112
Nein	Chat	Nie	0	0	0	0	2	0	1	3
		Selten	0	0	0	0	0	1	1	2
		Manchmal	5	4	6	0	5	6	2	9
		Sehr oft	1	2	1	1	1	1	1	2
		Gesamt	6	6	7	1	8	8	5	16

Prozentsätze und Gesamtwerte beruhen auf den Befragten.

a. Dichotomie-Gruppe tabellarisch dargestellt bei Wert 2.

Tabelle 12: Kommunikationsverhalten/ Chat

5. Befragung zum Kommunikationsverhalten

Kreuztabelle Kommunikationsverhalten										
Gildenmitglied			Kommunikationsverhalten						Gesamt	
			... Spieler/ innen für Gruppen quests suche	... Spieler/ innen für Raids suche	... Gil- den- kolle- gen/ innen im Spiel treffe	... Spieler/ innen für Arena suche	... Hilfe brauche	... einem/ einer ande- ren Spieler/ innen helfen kann		... Lange- weile habe
nicht	Headset	Manchmal	1	1	1				1	
beant.	Gesamt		1	1	1				1	
Ja	Headset	Nie	7	5	8	1	4	4	2	8
		Selten	12	10	17	1	14	14	11	19
		Manchmal	21	24	30	3	18	19	11	36
		Sehr oft	29	32	46	10	26	33	33	51
	Gesamt		69	71	101	15	62	70	57	114
Nein	Headset	Nie	0	0	0	0	2	1	1	4
		Selten	4	4	4	0	2	4	1	7
		Manchmal	1	1	2	0	3	2	1	3
		Sehr oft	1	1	1	1	1	1	2	2
	Gesamt		6	6	7	1	8	8	5	16

Prozentsätze und Gesamtwerte beruhen auf den Befragten.

a. Dichotomie-Gruppe tabellarisch dargestellt bei Wert 2.

Tabelle 13: Kommunikationsverhalten/ Headset

Korrelationen		Chat	Headset
Chat	Korrelation nach Pearson	1	,346**
	Signifikanz (2-seitig)		,000
	N	130	129
Headset	Korrelation nach Pearson	,346**	1
	Signifikanz (2-seitig)	,000	
	N	129	135

**. Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,01 (2-seitig) signifikant.

Tabelle 14: Korrelation zu Kommunikationsverhalten

Hier zeigt sich eine signifikante Korrelation auf dem Niveau von 0,01 zwischen Chat und Headset.

Ergebnis

Diese Hypothese kann verifiziert werden. Die Auswertung hat ergeben, dass jeder Spieler/In unter bestimmten Voraussetzungen mit anderen kommuniziert. Kommunika-

tionspflicht besteht in dem Spiel nicht. Je nachdem, welche Ziele die/ der SpielerIn erreichen will, passt sie/ er seine Kommunikation an.

5.4.2 Auswertung zu Hypothese 2

Wenn man mit anderen WoW-SpielerInnen kommuniziert, dann hat das auch Bezug auf das Reale Leben.

Wird nur über das Spiel geredet oder auch über Privates?

Ist es einfacher, online zu kommunizieren? Ist es online leichter über seine Probleme zu reden oder auch neue FreundInnen zu finden?

Die beliebtesten Gesprächsthemen unter GildenkollegInnen ist die Gilde. Das haben 29 SpielerInnen angegeben. 27 SpielerInnen, die Mitglied einer Gilde sind, unterhalten sich auch über andere SpielerInnen. Am Seltensten wird über andere Gildenmitglieder geredet.

SpielerInnen, die in keiner Gilde sind, haben offensichtlich trotzdem ihre Erfahrungen damit. 17 SpielerInnen haben angegeben, über Gildenmitglieder zu reden. Keine Gesprächsthemen für sie sind WoW und Probleme im RL.

94,5 Prozent der SpielerInnen, die Mitglied einer Gilde sind, finden im realen Leben und in WoW gleich schnell Kontakt zu anderen SpielerInnen. 78,9 Prozent finden es in beiden Welten gleich mühsam. 17,9 Prozent der SpielerInnen, die keine Gildenmitglieder sind, finden im Real Life schneller Kontakt zu anderen Menschen.

Der Großteil der SpielerInnen (60 Gildenmitglieder, vier Solo-SpielerInnen) gibt als Grund für die leichtere Kontaktaufnahme in WoW an, dass es einfacher ist, in WoW jemanden kennenzulernen, da alle WoW-SpielerInnen ein gemeinsames Hobby haben. Weiters finden viele SpielerInnen, dass der Kontakt zu anderen Menschen unverbindlicher ist als im realen Leben.

5. Befragung zum Kommunikationsverhalten

Wo ist es leichter Kontakte zu knüpfen?	Gildenmitglied			
	Ja		Nein	
	Anzahl	%	Anzahl	%
In WoW	23	88,5	3	11,5
Im realen Leben	32	82,1	7	17,9
Im realen Leben und bei WoW gleich schnell	50	94,3	3	5,7
Im realen Leben und bei WoW gleich mühsam	15	78,9	4	21,1
Gesamt	120	87,6	17	12,4

Tabelle 15: Kontakte knüpfen

Chi-Quadrat-Tests			
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)
Chi-Quadrat nach Pearson	4,646 ^a	3	,200
Likelihood-Quotient	4,829	3	,185
Zusammenhang linear-mit-linear	,000	1	,986
Anzahl der gültigen Fälle	137		

a. 3 Zellen (37,5%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist 2,36.

Tabelle 16: Chi-Quadrat-Test

Es gibt auch in WoW Gründe, warum der Kontakt zu anderen SpielerInnen abgebrochen wird. 101 Mal wurde von Gildenmitgliedern genannt, dass der Kontakt zu aggressiven SpielerInnen abgebrochen wird. Mit 100 Nennungen folgt der Kontaktabbruch bei Unfreundlichkeit. Andere SpielerInnen auszunutzen ist 99 Mal als Grund für einen Kontaktabbruch genannt worden. Mitglieder einer Gilde brechen auch den Kontakt zu SpielerInnen ab, die nur selten online sind.

Kontaktabbruch, weil einE SpielerIn	Gildenmitglied		Gesamt
	Ja	Nein	
...nur über seine/ ihre Probleme redet	18	6	24
... die ganze Zeit ohne Unterbrechung redet	24	3	27
... nur Unsinn redet	53	6	59
... unfreundlich ist	100	8	108
... aggressiv ist	101	11	112

... nur selten online ist	11	1	12
... nicht redet sondern nur farmt ¹¹³	22	2	24
... andere Spieler ausnutzt	99	12	111
Gesamt	114	14	128

Tabelle 17: Kontaktabbruch im Spiel

Ergebnis

Die Auswertung hat gezeigt, dass die Hypothese verifiziert werden kann. Vor allem bei Mitgliedern einer Gilde mischen sich Unterhaltungen über das Spiel und Privates häufig miteinander. Hier wissen auch die Meisten, womit die KollegInnen im realen Leben ihr Geld verdienen.

Die meisten Befragten haben angegeben, dass sie im realen Leben und in WoW gleich schnell FreundInnen finden.

5.4.3 Auswertung zu Hypothese 3

Wenn einE SpielerIn Mitglied einer Gilde ist und viel Kontakt zu anderen SpielerInnen hat, dann fällt es der/dem SpielerIn leichter, Kritik zu akzeptieren und zu verarbeiten.

Auf welche Art wird Kritik geäußert?

Gibt es spezielle Situationen, in denen häufiger Kritik geübt wird?

Wie wird mit der Kritik umgegangen?

Da bei World of Warcraft häufig viele SpielerInnen mit dem selben Ziel zusammen spielen, gibt es auch Platz für Kritik. So geben 89,6 Prozent der Gildenmitglieder an, dass sie schon einmal kritisiert wurden. Bei den Solo-SpielerInnen traf es 66,7 Prozent der SpielerInnen. 10,4 Prozent der Gildenmitglieder gaben an, noch nie kritisiert worden zu sein. Bei den Solo-SpielerInnen trifft das auf 33,3 Prozent der SpielerInnen zu.

¹¹³ farmen = Gegenstände einsammeln, dafür muss man etwas machen z. B. Tiere erlegen und sie häuten. Der gefarmte/ gewonne Gegenstand ist in diesem Fall „Fell“.

Es können unterschiedliche Sachen/ Items gefarmt werden, z. B. Erze (Bergbau), Kräuter (Kräuterkunde), oder der Spieler tötet bestimmte Gegner, um bestimmte Items zu bekommen.

5. Befragung zum Kommunikationsverhalten

			Kritik üben		Gesamt
			Ja	Nein	
Gildenmitglied	Ja	Anzahl	112	8	120
		% innerhalb von Kritik	89,6 %	66,7%	87,6 %
	Nein	Anzahl	13	4	17
		% innerhalb von Kritik	10,4 %	33,3 %	12,4 %
Gesamt		Anzahl	125	12	137
		% innerhalb von Kritik	100,0 %	100,0 %	100,0 %

Tabelle 18: Zeigt, wie viele Spieler schon Kritik an anderen geübt haben

Korrelationen			
		Gildenmitglied	Kritik üben
Gildenmitglied	Korrelation nach Pearson	1	,197 [*]
	Signifikanz (2-seitig)		,021
	N	137	137
Kritik üben	Korrelation nach Pearson	,197 [*]	1
	Signifikanz (2-seitig)	,021	
	N	137	138

*. Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,05 (2-seitig) signifikant.

Tabelle 19: Korrelation zum Üben von Kritik

Hier zeigt sich eine signifikante Korrelation auf dem Niveau 0,05 zwischen Kritik üben und Gildenmitglied.

25 Prozent der Solo-SpielerInnen gaben an, noch nie an einer/ einem anderen SpielerIn Kritik geübt zu haben. Im Gegensatz dazu gaben 75 Prozent an, noch nie jemanden kritisiert zu haben. Auch hier zeigt sich, dass Gildenmitglieder häufiger andere kritisieren als Spielerinnen, die nicht Mitglied einer Gilde sind (90,7 Prozent).

Wenn die Kritik berechtigt ist, geben 91,5 Prozent der Gildenmitglieder an, sie zur Kenntnis genommen zu haben. Das gilt aber nur für 8,5 Prozent der SpielerInnen, die nicht Mitglied einer Gilde sind. Bei Gildenmitgliedern und SpielerInnen ohne Gildenanschluss gibt es nur wenige SpielerInnen, denen Kritik egal ist. Das trifft auf 14 Gildenmitglieder und drei Solo-SpielerInnen zu.

Bei World of Warcraft bieten sich unterschiedliche Gelegenheiten, um Kritik zu üben (z. B. beim Questen, in Raids usw.). Gildenmitglieder gaben an, dass bei gildeninternen Nachbesprechungen von Raids die meiste Kritik geübt wird (37 Spieler). Auf Platz zwei befinden sich die Arenakämpfe. Am Seltensten wurden diese SpielerInnen während des Questens kritisiert. Die Solo-SpielerInnen gaben an, dass direkt in Raids die meiste Kritik geübt wird. Am Seltensten trifft das beim Questen oder in Arenakämpfen zu.

87,9 Prozent der Gildenmitglieder gaben an, dass Kritik direkt über Chat oder Voice-Chat an die Person gerichtet wird. Bei gildenlosen SpielerInnen trifft das auf 12,1 Prozent zu.

Ergebnis

Diese Hypothese kann verifiziert werden. Es muss dazu gesagt werden, dass es darauf ankommt, ob die Kritik berechtigt ist oder nicht. In Gilden wird bei der Nachbesprechung von Raids häufig Kritik geübt. Das Ziel dabei ist, die Gruppe in Raids effektiver und stärker zu machen und somit die Chancen auf einen erfolgreichen Raid zu erhöhen.

5.4.4 Auswertung zu Hypothese 4

Wenn man mit SpielerInnen aus verschiedenen Ländern spielt, dann sinken sprachliche Barrieren.

Verursachen Dialekte Probleme in bestimmten Situationen?

Werden Ausdrücke anderer SpielerInnen übernommen?

Auf die Frage, ob die SpielerInnen schon Kontakt zu anderen SpielerInnen aus verschiedenen Bundesländern/ Kantonen/ Regionen/ Ländern gehabt haben, haben 47 SpielerInnen der Allianz und 33 SpielerInnen der Horde mit „Ja“ geantwortet.

20 SpielerInnen haben angegeben, dass es dabei schon zu Verständigungsproblemen gekommen ist. 58 der SpielerInnen gaben an, keine Probleme bei der Verständigung gehabt zu haben.

5. Befragung zum Kommunikationsverhalten

			Verständigungsproblem		Gesamt
			Ja und zwar:	Nein	
Fraktion	Allianz	Anzahl	10	35	45
		% innerhalb von Verständigungsproblemen	50,0 %	60,3 %	57,7 %
	Horde	Anzahl	10	23	33
		% innerhalb von Verständigungsproblemen	50,0 %	39,7 %	42,3 %
		Anzahl	20	58	78
		% innerhalb von Verständigungsproblemen	100,0 %	100,0 %	100,0 %

Tabelle 20: Verständigungsprobleme mit anderen SpielerInnen

Korrelationen

		Fraktion	Verständigungsprobleme
Fraktion	Korrelation nach Pearson	1	-,091
	Signifikanz (1-seitig)		,213
	N	140	78
Verständigungsprobleme	Korrelation nach Pearson	-,091	1
	Signifikanz (1-seitig)	,213	
	N	78	78

Tabelle 21: Korrelation zu Verständigungsproblemen

Diese Korrelation weist keine Signifikanzen auf.

Die folgende Tabelle zeigt, wo die Verständigungsprobleme liegen. Auffallend ist, dass es zwischen Österreichern, Deutschen und Schweizern häufiger zu Kommunikationsproblemen kommt. Manche SpielerInnen gaben nur an, dass sie bei Dialekten Probleme haben. Andere SpielerInnen haben genau die Länder genannt, mit denen es häufiger Probleme gibt.

Dialekte (allgemein):	4
Österreichische Dialekte:	4
Deutsche Dialekte:	3
Schweizer Deutsch:	3
Englisch von non native speaker:	2

5. Befragung zum Kommunikationsverhalten

Fremdsprachen (allgemein):	2
Englische Begriffe bzw. Abkürzungen:	2
Abkürzungen:	2
Leetspeak ¹¹⁴ :	1

Tabelle 22: Reihung der häufigsten Probleme

Es kann auch vorkommen, dass SpielerInnen in World of Warcraft andere SpielerInnen treffen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist.

81 Mitglieder einer Gilde gaben an, dass sie schon einmal Kontakt zu SpielerInnen hatten, deren Muttersprache nicht Deutsch war. Bei den Solo-SpielerInnen machten elf diese Erfahrung. Deutlich weniger SpielerInnen hatten noch nie Kontakt zu einer/ einem nicht-deutschsprachigen SpielerIn: bei den Mitgliedern einer Gilde waren es 37 und bei den Solo-SpielernInnen sechs.

			Muttersprache		
			Deutsch		
			Ja	Nein	Gesamt
Gildenmitglied	Ja	Anzahl	81	37	118
		% innerhalb von Muttersprache	88,0 %	86,0 %	87,4 %
	Nein	Anzahl	11	6	17
		% innerhalb von Muttersprache	12,0 %	14,0 %	12,6 %
Gesamt		Anzahl	92	43	135
		% innerhalb von Muttersprache	100,0 %	100,0 %	100,0 %

Tabelle 23: Kontakt mit nicht-deutschsprachigen SpielerInnen

Korrelationen

		Gildenmitglied	Muttersprache
Gildenmitglied	Korrelation nach Pearson	1	,028
	Signifikanz (2-seitig)		,747
	N	137	135
Muttersprache	Korrelation nach Pearson	,028	1
	Signifikanz (2-seitig)	,747	
	N	135	136

Tabelle 24: Korrelation zu Muttersprache

Diese Korrelation weist keine Signifikanzen auf.

¹¹⁴ Leetspeak = bezeichnet das Ersetzen von Buchstaben durch ähnlich aussehende Ziffern

Überraschend ist, dass nur 4,5 Prozent der Spieler angegeben haben, dass sie Verständigungsprobleme mit Spielern hatten, deren Muttersprache nicht Deutsch war. 33,1 Prozent der Spieler gab an, dass sie im Zweifelsfall auf Englisch kommunizieren.

Ergebnis

Diese Hypothese kann verifiziert werden. Dialekte machen vielen SpielerInnen zu schaffen. Das betrifft aber nicht nur deutsche und österreichische Spielerbeziehungen, sondern auch deutsche SpielerInnen untereinander.

5.4.5 Auswertung zu Hypothese 5

Wenn man mit SpielerInnen aus verschiedenen sozialen Schichten kommuniziert, dann steigt das Verständnis für verschiedene Lebenssituationen.

Welche sozialen Schichten sind in dem Spiel bzw. in Gilden vertreten?

Kommunizieren Menschen miteinander, die im realen Leben nie Kontakt haben würden?

Auch wenn das Lieblingsthema der SpielerInnen die Gilde ist (ob sie Mitglied in einer sind oder nicht), wissen viele, wie ihre GildenkollegInnen ihr Geld verdienen. 98,3 Prozent der Gildenmitglieder gaben an, dass sie bei vielen Mitgliedern wissen, was diese beruflich machen. Nur 27,3 Prozent gaben an, dass sie es bei keinem Mitglied wissen.

Bei den SpielerInnen, die nicht Mitglied einer Gilde sind, wissen 72,7 Prozent nicht, was ihre SpielgefährtenInnen beruflich machen. 12,5 Prozent wissen es bei manchen.

(n=134)

	Beruf				Gesamt
	bei allen	bei vielen	bei manchen	bei keinem	
Gildenmitglied Ja Anzahl	6	59	49	3	117
% innerhalb von Beruf	85,7 %	98,3 %	87,5 %	27,3 %	87,3 %
Nein Anzahl	1	15	7	8	17
% innerhalb von Beruf	14,3 %	1,7	12,5 %	72,7 %	12,7 %
Gesamt Anzahl	7	60	56	11	134
% innerhalb von Beruf	100,0 %	100,0 %	100,0 %	100,0 %	100,0 %

Tabelle 25: Zeigt, wie viele Spieler wissen, was ihre KollegInnen beruflich machen

Chi-Quadrat-Tests

	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)
Chi-Quadrat nach Pearson	42,394 ^a	3	,000
Likelihood-Quotient	30,940	3	,000
Zusammenhang linear-mit-linear	21,801	1	,000
Anzahl der gültigen Fälle	134		

a. 2 Zellen (25,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist ,89.

Tabelle 26: Chi-Quadrat-Test

Für das Spiel ist der Beruf für 40,3 Prozent der SpielerInnen nicht relevant. 37,7 Prozent würden den Kontakt zu einer/ einem SpielerIn wegen ihres/ seines Berufes nicht abbrechen. Nur 2,4 Prozent gaben an, dass der Beruf sehr wohl relevant ist und sie den Kontakt zu einer/ einem SpielerIn deshalb abbrechen würden. (n=124)

EineR der SpielerInnen hat sich folgendermaßen geäußert:

NEIN, bisher nicht, könnte aber vorkommen... Ich brauch z.B. keine Bullen in der Gilde

Ergebnis

Diese Hypothese kann so nicht verifiziert werden. Die Auswertung hat gezeigt, dass die unterschiedlichsten Berufsgruppen World of Warcraft spielen. Weiters kann festgestellt werden, dass in Gilden die Mitglieder eher etwas über die Lebenssituation anderer Mitglieder wissen als Solo-SpielerInnen. Ob dadurch das Verständnis für verschiedene Lebenssituationen steigt, ist bei der Auswertung nicht konkret ersichtlich. Es gibt SpielerInnen, die andere SpielerInnen wegen ihres Berufes ablehnen würden (das ist aber ein verschwindend geringer Teil unter den SpielerInnen).

5.4.6 Auswertung zu Hypothese 6

Wenn einE SpielerIn in Onlinespielen kommunikativ ist, dann ist die/ der SpielerIn im realen Leben auch kommunikativ.

Sind SpielerInnen in beiden „Welten“ gleich kommunikativ?

Welche „Welt“ wird bevorzugt? Warum?

15,5 Prozent der SpielerInnen kommunizieren nur mit anderen SpielerInnen, wenn sie noch SpielerInnen für Raids suchen. 62 SpielerInnen (12,1 Prozent) suchen sich jemanden zum Reden, wenn sie Langeweile haben. Am Gesprächigsten sind SpielerInnen, die Gildenkollegen im Spiel treffen (21,3 Prozent).

Kommunikationsverhalten - Häufigkeit

Wann sucht man Kontakt zu anderen SpielerInnen?	Antworten		% der Fälle
	N	%	
... SpielerInnen für Gruppenquests suche	76	14,9%	55,1%
... SpielerInnen für Raids suche	79	15,5%	57,2%
... SpielerInnen für Arena suche	17	3,3%	12,3%
... Hilfe brauche	70	13,7%	50,7%
... einem/ einer anderen SpielerIn helfen kann	78	15,3%	56,5%
... Langeweile habe	62	12,1%	44,9%
... GildenkollegenInnen im Spiel treffe	109	21,3%	79,0%
Sonstiges:	20	3,9%	14,5%
Gesamt	511	100,0%	370,3%

a. Dichotomie-Gruppe tabellarisch dargestellt bei Wert 2.

Tabelle 27: Wann kommunizieren die Spieler mit anderen SpielerInnen

5. Befragung zum Kommunikationsverhalten

Korrelationen

		... Spieler/ innen für Gruppen- quests suche	...Spieler/ innen für Raids suche	...Spieler/ innen für Arena suche	... Hilfe brauch	...einem/ ei- ner anderen Spieler/ innen helfen kann	... Lange- weile habe	... Gilden- kollegen/ innen im Spiel treffe
... Spieler / innen für Gruppen- quests suche	Korrelation nach Pearson	1	,442**	,080	,406**	,314**	,189*	,382**
	Signifikanz (2-seitig)		,000	,344	,000	,000	,025	,000
	N	141	141	141	141	141	141	141
... Spieler / innen für Raids suche	Korrelation nach Pearson	,442**	1	,240**	,165	,238**	,036	,236**
	Signifikanz (2-seitig)	,000		,004	,050	,004	,669	,005
	N	141	141	141	141	141	141	141
... Spieler / innen für Arena suche	Korrelation nach Pearson	,080	,240**	1	,155	,070	,111	-,059
	Signifikanz (2-seitig)	,344	,004		,066	,410	,191	,484
	N	141	141	141	141	141	141	141
... Hilfe brauch	Korrelation nach Pearson	,406**	,165	,155	1	,464**	,206*	,233**
	Signifikanz (2-seitig)	,000	,050	,066		,000	,014	,005
	N	141	141	141	141	141	141	141
... einem/ einer anderen Spieler/ innen helfen kann	Korrelation nach Pearson	,314**	,238**	,070	,464**	1	,164	,399**
	Signifikanz (2-seitig)	,000	,004	,410	,000		,052	,000
	N	141	141	141	141	141	141	141
... Lange- weile habe	Korrelation nach Pearson	,189*	,036	,111	,206*	,164	1	,173*
	Signifikanz (2-seitig)	,025	,669	,191	,014	,052		,040
	N	141	141	141	141	141	141	141
... Gilden- kollegen/	Korrelation nach Pearson	,382**	,236**	-,059	,233**	,399**	,173*	1

5. Befragung zum Kommunikationsverhalten

Signifikanz (2-seitig)	,000	,005	,484	,005	,000	,040	
N	141	141	141	141	141	141	141

** . Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,01 (2-seitig) signifikant.

* . Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,05 (2-seitig) signifikant.

Tabelle 28: Korrelation zu Kommunikationsverhalten

Hier zeigt sich eine signifikante Korrelation auf dem Niveau 0,01 zwischen dem Suchen von SpielerInnen für Raids und dem Suchen von SpielerInnen für Gruppenquests. Weitere Signifikanzen zu diesem Niveau können der oben stehenden Tabelle entnommen werden.

Auf dem Niveau von 0,05 zeigen sich folgende signifikante Korrelationen: Langeweile haben und GildenkollegInnen im Spiel treffen, Langeweile haben und Hilfe brauchen. Weitere Signifikanzen können der Tabelle entnommen werden.

Ergebnis

Diese Hypothese kann nach der Auswertung der Fragebögen verifiziert werden. Die Auswertung zeigt, dass die SpielerInnen im realen Leben sowie im Spiel kommunikativ sind. Oft treffen sich Mitglieder einer Gilde zu außerspielerischen Aktivitäten, vorausgesetzt sie wohnen nahe genug beieinander. Daher kann auch nicht von einer Bevorzugung einer der beiden Welten geredet werden.

5.4.7 Auswertung zu Hypothese 7

Wenn einE PC-SpielerIn viel WoW spielt, dann übernimmt sie/ er den Netzsargon/ Abkürzungen in das reale Leben.

Werden Ausdrücke wie z. B. „lol“ (laughing out loud) in das reale Leben übernommen?
Gibt es Kommunikationsschwierigkeiten mit Nicht-SpielerInnen?

88,8 Prozent der SpielerInnen, die Mitglied einer Gilde sind, verwenden keinen Netzsargon wie z. B. „lol“ (laughing out loud). 85,2 Prozent gaben an, Netzsargon zu verwenden. Auch bei den Solo-SpielerInnen verwenden wenige Netzsargon (14,8 Prozent).

5. Befragung zum Kommunikationsverhalten

			Netzjargon		Gesamt
			Ja, z. B.	Nein	
Gildenmitglied	Ja	Anzahl	46	71	117
		% innerhalb von Netzjargon	85,2 %	88,8 %	87,3 %
	Nein	Anzahl	8	9	17
		% innerhalb von Netzjargon	14,8 %	11,3 %	12,7 %
Gesamt		Anzahl	54	80	134
		% innerhalb von Netzjargon	100,0 %	100,0 %	100,0 %

Tabelle 29: Verwendung von Netzjargon/ Cyberslang

Korrelationen

		Gildenmitglied	Netzjargon
Gildenmitglied	Korrelation nach Pearson	1	-,053
	Signifikanz (2-seitig)		,547
	N	137	134
Netzjargon	Korrelation nach Pearson	-,053	1
	Signifikanz (2-seitig)	,547	
	N	134	135

Tabelle 30: Korrelation zu Netzjargon

Diese Korrelation weist keine Signifikanz auf.

Die folgende Tabelle zeigt die am Häufigsten verwendeten Abkürzungen:

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung	Häufigkeit
lol	„laughing out loud“	„Lautes Lachen“/ „Viel Lachen“	15
omg	„Oh my god/ Oh my goodness“	„Oh mein Gott“	4
rofl	„rolling on (the) floor laughing“	„Ich roll’ lachend auf dem Boden“	3
owned	„Erwischt!“ „besiegt“		3
wtf	„what the fuck“	„Verdammt!“/ „Was zum Teufel?!“	3
afk	„away from keyboard“	„Nicht an der Tastatur“	2
gz	„Congratulations“	„Gratulation“	2
gtfo	„get the fuck out“	Um Noobs (Anfänger) des Platzes zu verweisen	2

Tabelle 31: Häufig verwendete Abkürzungen

Auf die Frage, ob der Netzjargon immer für alle verständlich ist, antworteten 28 Gildenmitglieder mit „Ja“. 18 SpielerInnen gaben an, dass Netzjargon nicht immer für jeden verständlich ist.

Bei den Solo-SpielerInnen gibt es ein ähnliches Ergebnis. (n=54)

Als Hauptgrund für die Verständigungsprobleme bei Netzjargon gab ein Großteil der SpielerInnen an, dass viele Menschen die Bedeutung der Abkürzungen nicht kennen bzw. nicht wissen, was sie bedeuten. Die zweit-häufigste Antwort war, dass Personen, die nicht PC-spielen, auch keine Ahnung von den Abkürzungen haben. Zwei SpielerInnen sagten, dass es mit der älteren Generation zusammenhängt, die nicht so viel im Internet unterwegs ist oder diese Wörter generell weniger verwendet.

SpielerInnen, die viel mit anderen spielen, kann es passieren, dass sie Ausdrücke von anderen SpielerInnen übernehmen. 99 SpielerInnen, die Mitglied einer Gilde sind, gaben an, dass sie keine Ausdrücke übernommen haben. 20 Gildenmitglieder und vier Solo-SpielerInnen haben die Erfahrung gemacht, dass sie Dialekte bzw. Ausdrücke von anderen SpielerInnen übernommen haben.

Übernommen werden die unterschiedlichsten Wörter. Manche entstammen deutsch/österreichischen Spielerfreundschaften wie z. B. „ne“, „kacke“, „dere“ (Habe die Ehre) usw. Einige SpielerInnen haben auch Netzjargon von anderen SpielerInnen übernommen wie z. B. „omg“, und Ausdrücke für Neueinsteiger wie „Noob“, „Boon“, „Kackboon“. Es werden aber auch Fantasiewörter übernommen. Dazu eine SpielerIn: *Das vermutlich imaginäre Wort „Sürge“¹¹⁵, „das taugt mir“*

Ein anderes interessantes Wort: „snogging“ für „kissing“ – wurde tatsächlich aus den Büchern in die englische Sprache übernommen¹¹⁶

Ergebnis

Diese Hypothese kann nicht verifiziert werden. Der Großteil der SpielerInnen übernimmt den Netzjargon, aus Rücksicht auf Menschen, die nicht so eine hohe Affinität dem Internet und der Kommunikation im Internet gegenüber haben, nicht in die Alltagssprache. SpielerInnen untereinander oder bestimmte Berufsgruppen, (wie z. B. Informtiker) verwenden Netzjargon im beruflichen Alltag allerdings schon.

¹¹⁵ "Sürge" ist ein Dialektwort aus dem Ruhrpott, das eine ekelige Flüssigkeit in einem Stahlwerk bezeichnet. Quelle: <http://tobinhel.blogspot.com/2006/10/srge.html> 02.07.2010, 11:18 Uhr.

¹¹⁶ Snogging [Br.] [coll.] Knutschen {n} [ugs.] <http://www.dict.cc/englisch-deutsch/snogging.html> 02.07.2010, 11:23 Uhr

5.4.8 Auswertung zu Hypothese 8

Wenn einE PC-SpielerIn viel WoW spielt, dann möchte sie/ er auch Emotionen ausdrücken können.

Wie drückt einE SpielerIn Emotionen aus?

Ist es wichtig für das Spiel, dass Emotionen gezeigt werden?

In welchen Situationen möchte einE SpielerIn Ihre/ seine Emotionen ausdrücken?

Ob Gildenmitglied oder nicht, den meisten SpielerInnen ist es wenig bis gar nicht wichtig, Emotionen im Spiel zeigen zu können. Extrem wichtig ist es nur 6,7 Prozent der Gildenmitglieder und 5,9 Prozent der Solo-SpielerInnen.

			Gildenmitglied		Gesamt
			Ja	Nein	
Emotionen zeigen	extrem wichtig	Anzahl	8	1	9
		% innerhalb von Gildenmitglied	6,7 %	5,9 %	6,6 %
	sehr wichtig	Anzahl	38	0	38
		% innerhalb von Gildenmitglied	31,7 %	,0 %	27,7 %
	wenig wichtig	Anzahl	53	10	63
		% innerhalb von Gildenmitglied	44,2 %	58,8 %	46,0 %
	gar nicht wichtig	Anzahl	21	6	27
		% innerhalb von Gildenmitglied	17,5 %	35,3 %	19,7 %
Gesamt		Anzahl	120	17	137
		% innerhalb von Gildenmitglied	100,0 %	100,0 %	100,0 %

Tabelle 32: Zeigt, wie wichtig es den SpielerInnen ist, Emotionen zu zeigen

Korrelationen		Emotionen zeigen	Gildenmitglied
Emotionen zeigen	Korrelation nach Pearson	1	,202*
	Signifikanz (2-seitig)		,018
	N	138	137
Gildenmitglied	Korrelation nach Pearson	,202*	1
	Signifikanz (2-seitig)	,018	
	N	137	137

*. Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,05 (2-seitig) signifikant.

Tabelle 33: Korrelation zu Emotionen zeigen

Hier zeigt sich eine signifikante Korrelation auf dem Niveau 0,05 zwischen Gildenmitglied und dem Zeigen von Emotionen.

Auf die Frage, wie Emotionen ausgedrückt werden, ist die häufigste Antwort, dass die Möglichkeiten kombiniert werden. Das haben 58 Mitglieder einer Gilde und acht Solo-SpielerInnen angegeben. Auf dem letzten Platz befindet sich die Antwort, dass die/ der SpielerIn via Headset sagt, wie sie/ er sich fühlt.

Die Gründe, warum SpielerInnen Emotionen zeigen möchten, sind unterschiedlich. Die zwei häufigsten Antworten bei Gildenmitgliedern waren:

„Macht Spaß, durch den Char Emotionen zeigen zu können“ (49 Spieler) und

„Man kann Freude und Ärger mit anderen SpielerInnen teilen“ (49 Spieler).

Für 37 SpielerInnen gehört es einfach zum Spiel dazu, Emotionen zeigen zu können.

Der am Seltensten genannte Grund war „Man findet dadurch leichter Kontakt zu anderen SpielerInnen“ (15 SpielerInnen).

Bei den Solo-SpielerInnen waren die zwei häufigsten Antworten:

„Macht Spaß, durch den Char Emotionen zeigen zu können“ (fünf SpielerInnen) und

„Man kann mit SpielerInnen der anderen Fraktion ein bisschen kommunizieren“ (ebenfalls fünf SpielerInnen). Nur zwei SpielerInnen gaben an, dass es dadurch leichter ist Kontakt zu anderen SpielerInnen zu finden.

Ergebnis

Die Auswertung hat gezeigt, dass diese Hypothese verifiziert werden kann. Vielen SpielerInnen macht es Spaß, durch den Char Emotionen zeigen zu können. Es ist auch die einzige Möglichkeit, mit der jeweils anderen Fraktion zu kommunizieren.

5.5 Beantwortung der zentralen Forschungsfrage

Die zentrale Forschungsfrage kann wie folgt beantwortet werden:

Das MMORPG World of Warcraft bietet den SpielerInnen viele Kommunikationsmöglichkeiten, ob verbal durch den Voice-Chat oder schriftlich in Form von Chat oder Brief. Für jede Spielsituation steht das passende Kommunikationsmittel zu Verfügung. Wenn die Kommunikation schnell von statten gehen soll, wird der Voice-Chat oder auch TS von den SpielerInnen favorisiert. In Instanzen/ Raids/ Dungeons ist es nicht möglich bzw. sehr umständlich und zeitintensiv die Instruktionen an die SpielerInnen in schriftlicher Form weiter zugeben. In Situationen, in denen Zeit keine übergeordnete Rolle spielt, verwenden die SpielerInnen einen der Chatkanäle oder schreiben Briefe. WoW hat rund um das Thema Kommunikation viel zu bieten. Dass die verschiedenen Kommunikationsmöglichkeiten von den Spielern gut angenommen werden, zeigt die Befragung der SpielerInnen in Kapitel 5.4.

Der Stellenwert der Kommunikation hängt von den persönlichen Zielen der/ des SpielerIn ab. SpielerInnen, die alleine spielen kommunizieren mit anderen SpielerInnen größtenteils dann, wenn sie zur Erreichung eines Zieles andere SpielerInnen brauchen. Hilfsbereitschaft wird generell groß geschrieben. Die meisten SpielerInnen, die bei der Befragung mitgemacht haben, sind Mitglieder einer Gilde. Für diese SpielerInnen hat die Kommunikation im Spiel einen hohen Stellenwert, da die Kommunikation intern zwar kein Muss ist, aber trotzdem gern gesehen wird, wenn sich die SpielerInnen aktiv in der Gilde beteiligen. Erfahrungsgemäß verlassen SpielerInnen eine Gilde, wenn diese für sie nicht passend ist, z. B. die Ziele der Gilde nicht mit den eigenen Vorstellungen übereinstimmen. Allgemein kann über Gilden gesagt werden, dass sie sehr fragile soziale Zusammenschlüsse bilden. Eine Untersuchung der Gilden in WoW hat ergeben, dass gewisse Voraussetzungen erfüllt werden müssen, um den Fortbestand einer Gilde zu sichern. Viele Gilden „sterben“ innerhalb kürzester Zeit, wenn diese Voraussetzungen nicht gegeben sind. Ducheneaut, Yee, Nickell und Moore¹¹⁷ gehen davon aus, dass große Gilden eine höhere Chance haben zu „überleben“. Ein anderer wichtiger Punkt ist die Klassenausgewogenheit. Zu viele Damage Dealer sind ebenso wenig zielführend wie zu viele Tanks oder Heiler. Wenn das zerbrechliche soziale Gefüge einer Gilde hält, haben die SpielerInnen einen guten Background. Sich mit Gildenmitgliedern zu unterhalten,

¹¹⁷ DUCHENEAUT, N. & YEE, N. & NICKELL, E. & MOORE, R. (2007). *The Life and Death of Online Gaming Communities. A Look at Guilds in World of Warcraft*. Zugriff am 10.10.2010 unter: <http://www.nickyyee.com/pubs/Ducheneaut.%20Yee.%20Nickell.%20Moore%20-%20Chi%202007.pdf>

dient nicht nur dem Zeitvertreib. Gilden bieten ihren Mitgliedern auch Hilfestellung, um die Spielinhalte und ihre Charaktere besser zu verstehen, und das bestmögliche Ergebnis in Spielsituationen zu erzielen. Gilden sind zudem Orte, an denen Freundschaften geschlossen werden, die auch in der realen Welt Bestand haben. Viele Gilden veranstalten Gildentreffen, um die Menschen hinter den Charakteren kennenzulernen, zu sehen, wie sie aussehen und wie sie sich fernab von World of Warcraft verhalten. Wenn Gildemitglieder in der näheren Umgebung wohnen, sind gemeinsame Unternehmungen in der realen Welt keine Seltenheit.

Alle SpielerInnen, ob Gildemitglied oder nicht, mögen keine aggressiven oder unfreundlichen SpielerInnen. Auch „spamen“ ist nicht erwünscht. Blizzard Entertainment hat für die Foren und Chats eine Netiquette veröffentlicht, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Da die WoW-Community eine große Gemeinschaft ist, in der verschiedene Kulturen und Religionen aufeinandertreffen, ist Blizzard Entertainment bemüht, ein Miteinander herzustellen, in dem sich jedeR SpielerIn, egal welcher Kulturgemeinschaft oder Religion sie/ er angehört, wohl fühlt. Die SpielerInnen werden in der Netiquette darauf hingewiesen, dass sie nicht vergessen sollen, dass auf der anderen Seite des Bildschirms ein Mensch sitzt, der Gefühle hat. Aus diesem Grund sollte jedeR SpielerIn auch auf ihre/ seine Wortwahl achten, da paraverbale Botschaften und extralinguistische Äußerungen nur schwer in einem Chat zu übertragen sind. Da kann es schon vorkommen, dass jemand eine unbedachte Äußerung in den „falschen Hals“ bekommt. Die Netiquette bittet die SpielerInnen auch, in den Foren, Kommentaren und Chats keinen persönlichen Streit anzufangen. Diese Streits werden auch „flame-war“ genannt (siehe Kapitel 3.7.2). Auch die Namensgebung für den Char unterliegt bestimmten Regeln. Diese Regeln dienen in erster Linie dazu, ein angenehmes Spielklima für alle zu schaffen. Die Netiquette warnt auch davor, alles für bare Münze zu nehmen, was in den Foren geschrieben wird. Hier liegt das Hauptaugenmerk auf Computerbefehlen, die schlimme Konsequenzen haben können, z. B. der DOS-Befehl `"del /F /Q c:\windows\*.dat"`. Dieser Befehl löscht die Windows-Registry und die/ der SpielerIn muss Windows neu installieren.

Neben der Netiquette, die es in allen Chatrooms, Foren und dergleichen gibt, hat sich in WoW eine eigene moralische Ordnung etabliert. Die SpielerInnen haben ihre eigenen Regeln aufgestellt, welche Aktionen für gut geheißen werden und welche verpönt sind. Diese Regeln ergeben sich innerhalb von Konversationen. Es kommt auch vor, dass sich die Sichtweise einer/ eines SpielerIn durch so eine Konversation ändert, da sie/ er auch

andere Sichtweisen auf Probleme oder die Verhaltensweisen anderer SpielerInnen bekommt. Dies hat eine Studie über das Lernen von Spielinhalten in WoW von Nardie, Ly und Harris¹¹⁸ gezeigt. Auf die Frage: Warum kommunizieren die Spieler in WoW? hat die Studie gezeigt, dass ein Großteil der Kommunikation daraus resultiert, dass es in WoW keine Tutorials gibt, die der/dem SpielerIn die ersten Schritte erklären. Die SpielerInnen helfen sich bei Problemen entweder durch direktes fragen im allgemeine Chat-Channel oder suchen in den Foren nach Antworten.

Hilfsmittel der Chat-Kommunikation wie Emoticons, Soundwörter und Disclaimer werden von den SpielerInnen in World of Warcraft genauso verwendet wie von Internet-Usern, die überwiegend in Chatrooms und Foren unterwegs sind. In World of Warcraft dienen diese Hilfsmittel vor allem dazu, die Schärfe bzw. Grobheit in einer Aussage abzuschwächen. Da viel von der Kommunikation in Chatkanälen mit fremden SpielerInnen abläuft, kann es schon mal vorkommen, dass der gut gemeinte Rat einer/ eines SpielerIn nicht richtig von der/ dem RezipientIn verstanden wird. Mit den Hilfsmitteln der Chat-Kommunikation kann einE SpielerIn solchen Problemen vorbeugen und diese schon im Vorfeld vermeiden. Da es bei der Kommunikation via Chat schnell gehen muss, damit sich das Gegenüber nicht langweilt, werden auch in WoW Abkürzungen verwendet. Die häufigsten sind „lol“ und „omg“ (Oh my god/ Oh my goodness). Das Prinzip der Homophonie findet auch in WoW Verwendung, allerdings häufiger in Englischsprachigen Chats.

Auf Groß- und Kleinschreibung und die Korrektur von Tippfehlern wird auch in World of Warcraft nicht viel Wert gelegt, vor allem wenn es schnell gehen muss. Auch hier gilt das Schreiben von ganzen Sätzen in Großbuchstaben als schreien und wird nicht gern gesehen.

Das in der Arbeit, unter Kapitel 3.7.1, beschriebene Lurking ist kein nennenswertes Problem in WoW. Da viele Spieler ihre Fragen im allgemeinen Chat-Channel stellen, empfiehlt es sich am Anfang, immer ein Auge auf diesen zu haben. Wie viele SpielerInnen online sind und eventuell mitlesen können, sieht die/ der einzelne SpielerIn nicht. In World of Warcraft bekommen die SpielerInnen auch keine Meldung, wer dem Chat-Channel beigetreten ist, so wie in herkömmlichen Chatrooms.

Ein anderes Problem der Chat-Kommunikation, nämlich das Flaming, ist auch in WoW ein Problem. Dieses Problem betrifft weniger den Chat sondern die Foren, die es rund

¹¹⁸ NARDI, B. & Ly, S. & HARRIS, J. (2007). *Learning Conversations in World of Warcraft*. University of California, Irvine. Zugriff am 10.10.2010 unter: <http://darrouzet-nardi.net/bonnie/pdf/Nardi-HICSS.pdf>

um das Thema WoW gibt. EinE SpielerIn hat folgende Antwort auf einen Beitrag in einem Forum gepostet:

*„Ich frage mich warum eigentlich die Guten Beiträge selten Antworten finden... Naja wie dem Auch [sic!] sei.
Ich habe mir deinen Vorschlag durchgelesen, und muss ehrlich sagen, dass ich den Vorschlag klasse finde. Ähnliche Vorschläge hatte ich auch schon im Sinn, jedoch wollte ich nie einen Äußern weil man hier sowieso nur entweder auf Flamer stößt oder Blizzard nie was macht.“¹¹⁹*

Die Anonymität ist ein wichtiger Punkt bei Online-Rollenspielen bzw. generell in der Online-Kommunikation. Viele Chat-TeilnehmerInnen finden gerade die Anonymität faszinierend. Da einE Chat-TeilnehmerIn ihr/ sein Gegenüber nicht sieht, kann es durchaus passieren, dass sie/ er sich mit Leuten unterhält, die sie/ er im realen Leben aus verschiedenen Gründen nie angesprochen hätte. In Gilden kennen sich die SpielerInnen häufig auch bei den richtigen Namen. In Instanzen/ Raids/ Dungeons werden die SpielerInnen trotzdem bei dem Namen ihres Chars genannt, da es einfacher ist, als zu überlegen, wie die/ der SpielerIn im real Life heißt. Daher sollte der Namen für den Char gut überlegen sein und darauf geachtet werden, dass man ihn aussprechen kann. In World of Warcraft treffen die unterschiedlichsten Menschen aufeinander. Auf den Deutschsprachigen Servern sind hauptsächlich SpielerInnen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz vertreten. Hier ist es interessant zu beobachten, dass die SpielerInnen, obwohl sie die selbe Sprache sprechen, häufig Verständigungsprobleme haben. In der Befragung haben auch viele SpielerInnen angegeben, dass sie die größten Schwierigkeiten mit Dialekten haben, ganz gleich, ob es sich hierbei um deutsche oder österreichische Dialekte handelt.

Natürlich gibt es auch SpielerInnen, die Deutsch nicht als Muttersprache haben und trotzdem auf einem deutschen Server spielen. Hier kommt es häufig zu Kommunikationsproblemen, vor allem, wenn sich die SpielerInnen auch nicht mit Englisch helfen können.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass Kommunikation in World of Warcraft groß geschrieben wird und das nicht nur von den Herstellern. Da es, wie schon erwähnt, keine Tutorials oder Einsteigerhilfen gibt, ist die/ der einzelne SpielerIn auf andere SpielerInnen angewiesen, um die Spielinhalte zu verstehen und aus ihrem/ seinem Char das Bestmögliche herauszuholen. Mit anderen SpielerInnen zu kommunizieren und zu interagieren ist also ein wesentlicher Bestandteil des Spiels. Es haben sich moralische

¹¹⁹ <http://forums.wow-europe.com/thread.html?topicId=8704761947&sid=3> 2.11.2010, 13:43 Uhr

Ordnungen gebildet, die es einzuhalten gilt. Wenn einE SpielerIn keinen Kontakt zu anderen SpielerInnen will, ist das grundsätzlich kein Problem, aber die/ der SpielerIn muss mit Einschränkungen rechnen, da für gewisse Quests mehrere SpielerInnen gebraucht werden, um sie bestehen zu können. Auch die Ausrüstung des Chars wird dann nicht die bestmögliche sein.

Grundsätzlich sind WoW-SpielerInnen kommunikative und hilfsbereite Menschen, die gerne mit anderen zusammen spielen. Es sind keine Menschen, die nur vor ihrem PC sitzen und keine FreundInnen in der Realität haben. Zwar gibt es auch solche, aber sie sind eher die Ausnahme. Ich habe durch die Befragung von WoW-SpielerInnen festgestellt, dass sie kommunikative, hilfsbereite Menschen sind, die gerne Spaß und Erfolg im Spiel haben. WoW-Freundschaften schaffen sehr häufig den Sprung in das reale Leben. Auch sind die SpielerInnen wider erwarten nicht nur SchülerInnen und StudentInnen. Der größte Anteil der Befragten waren Angestellte, dicht gefolgt von StudentInnen.

6. Diskussion der Forschungsergebnisse

Die Forschung und Literatur beschäftigt sich wenig mit dem Kommunikationsverhalten von Computer-Spielern in Online-Rollenspielen. Dieses neuzeitige Phänomen findet derzeit noch wenig Aufmerksamkeit unter den Kommunikationswissenschaftlern. Die Medien, vor allem Zeitungen, haben Online-Spiele für sich entdeckt, daher schaffte es das MMORPG World of Warcraft schon öfter mit negativen Schlagzeilen in die Zeitung. Am 3. November gab es einen Artikel in der Rhein Main Presse¹²⁰, in dem es um das Suchtverhalten von Online-Rollenspielern geht. Dieses Thema beschäftigt auch die Literatur und noch viel mehr die Eltern. Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt auf dem Kommunikationsverhalten von SpielernInnen im MMORPG World of Warcraft.

Ein anderes Thema das viele beschäftigt, ist die soziale Isolation der Spieler im realen Leben. Zu diesem Thema gibt es von Bonnie Nardi and Justin Harris eine Studie, „*Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft*“¹²¹, die, unter anderem, genau diesen Punkt behandelt. Nardi und Harris schreiben unter Punkt fünf „*Offline social connection through World of Warcraft*“, dass von den 26 interviewten Spielern 20 angaben, mit offline Freunden, also Freunden aus dem realen Leben, zu spielen. Viele spielen mit Studienkollegen oder WG-Kollegen. WoW ersetzt auch so manche Brieffreundschaft. Freunde, die in verschiedenen Städten oder Ländern wohnen, spielen gemeinsam WoW und können sich dabei auch über den Voice-Chat unterhalten. Laut dieser Studie spielen auch Familien miteinander. Das Verhältnis zwischen den Familienmitgliedern wird dadurch gestärkt. Sie haben durch das Spiel neue Gemeinsamkeiten, Gesprächsstoff und in vielen Fällen auch mehr Kontakt zueinander.

Die Ergebnisse, die die Befragung der WoW-SpielerInnen in dieser Arbeit ergeben haben, decken sich mit den Ergebnissen der AutorInnen zuvor genannter Studie. Viele der SpielerInnen haben intensiven Kontakt zu ihren MitspielerInnen und zwar auch außerhalb des Spiels. Dafür muss die räumliche Distanz zwischen den SpielerInnen möglichst klein sein. Es gibt auch SpielerInnen, die große Distanzen zu FreundInnen mit Hilfe dieses Spiels überbrücken. EinE SpielerIn gab an, mit FreundInnen aus Skandinavien zu spielen. Das Spiel ermöglicht ihnen, in Kontakt zu bleiben. Auch gibt es sogenannte Gildentreffen, um die MitspielerInnen auch im real life kennenzulernen. Es gibt SpielerInnen, die mehrer hundert Kilometer zurücklegen, um bei diesen Treffen dabei zu sein.

¹²⁰ <http://www.allgemeine-zeitung.de/region/alzey/alzey/9591323.htm> 4.11.2010, 10:00 Uhr

¹²¹ NARDI, B. & HARRIS, J. (2006). *Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft*. Donald Bren School of Information and Computer Sciences, University of California, Irvine.

In einigen Gilden gibt es ganze Familien, die gemeinsam WoW spielen - vor allem, wenn sie räumlich getrennt sind, also nicht in unmittelbarer Nähe zueinander wohnen. Das Spiel hilft ihnen, in Kontakt zu bleiben, und sie haben ein gemeinsames Hobby. Es gibt aber noch weitere Studien, die sich mit MMORPGs auseinandersetzen: Eine Studie wirft die Frage auf: „*Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile*“¹²². Online-Spiele sind in ihrer Popularität gestiegen, aber für viele Forscher ist der Zugang zu den Spielen schwierig. Diese Studie ist die Erste, die eine Kombination von Befragung und Verhaltensdaten in Zusammenarbeit mit einem großen virtuellen Betreiber sammelte. Williams, Yee und Caplan¹²³ haben 7.000 SpielerInnen des MMO (massively multiplayer online game) Ever Quest 2 zu ihren offline Eigenschaften, ihrer Motivation und ihrer körperlichen und geistigen Gesundheit befragt. Diese Selbst-Bericht Daten wurden dann mit Daten von Verhaltensweisen der tatsächlichen In-Game TeilnehmerInnen kombiniert. Die Daten wurden von dem Spiel-Betreiber gesammelt. Die Ergebnisse gehen mit den verbreiteten Stereotypen in einer interessanten Art und Weise nicht konform und bieten Implikationen für Kommunikationstheorien für künftige Untersuchungen.

Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt auf dem Kommunikationsverhalten der SpielerInnen. Wie viele Stunden die SpielerInnen vor dem PC sitzen ist für diese Arbeit nicht von Bedeutung. Die Befragung hat ergeben, dass Beschäftigungslose und SchülerInnen erst im Mittelfeld zu finden sind und nicht an der Spitze. Den größten Spieleranteil der Befragung bildet die Klasse der Angestellten, gefolgt von den StudentInnen. Durch die Frage: „Was war der Grund für Ihre Serverwahl“ können Schlüsse gezogen werden, warum ein Großteil der Leute spielt. 44,8 % der Befragten gaben an, dass einE FreundIn ausschlaggebend für die Serverwahl war. Viele SpielerInnen beginnen durch FreundInnen mit dem Spiel.

Nick Yee hat noch weitere Forschungen in dem Bereich Motivation und demographische Daten betrieben. In seiner Arbeit „*The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments*“¹²⁴ hat er ein fünf Faktoren Model für Spielermotivation erstellt. Diese fünf Faktoren sind: Erfolg, Vertiefung, Beziehung, Eskapismus und Handhabung.

¹²² WILLIAMS, D. & YEE, N. & CAPLAN, S. E. (2008). *Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile*. Journal of Computer-Mediated Communication.

¹²³ WILLIAMS, D. & YEE, N. & CAPLAN, S. E. (2008). *Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile*. Journal of Computer-Mediated Communication.

¹²⁴ YEE, N. (2006). *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments*. PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments, 15, 309-329.

Eine ähnliche Studie von Yee beschäftigt sich mit der Spielermotivation in Online-Spielen, „*Motivations of Play in Online Games*“¹²⁵. In dieser Studie wurde ein empirisches Model von Spielermotivation kreiert. Die Analyse brachte zehn Teilkomponenten von Motivation hervor, welche in drei allgemeine Komponenten gruppiert werden konnten.

Achievement	Social	Immersion
Advancement	Socializing	Discovery
Progress, Power, Accumulation, Status	Casual Chat, Helping Others, Making Friends	Exploration, Lore, Finding Hidden Things
Mechanics	Relationship	Role-Playing
Numbers, Optimization, templating, Analysis	Personal, Self-Disclosure, find and give Support	Story Line, Charakter History, Roles, Fantasy
Competition	Teamwork	Customization
Challenging Others, Provocation, Domination	Collabration, Groups, Group Achievements	Appearances, Accessoires, Style, Color Schemes
		Escapism
		Relax, Escape from RL, Avoid RL Problems

Die Komponenten der Spielmotivation in der Studie von Yee, können durch diese Arbeit noch unterstrichen werden. Auch wenn dieses Thema nicht Gegenstand dieser Arbeit war, können viele Punkte durch Recherche, andere Studien und Befragung bestätigt werden.

Achievement

Erfolge können die SpielerInnen in WoW sammeln und bekommen dafür „Goodies“ (Kap. 9.4.4). Die SpielerInnen können sich auch miteinander duellieren und es ist möglich, andere SpielerInnen mit den vorhandenen Emoticons zu provozieren.

Social

Andere Studien und die Befragung in dieser Arbeit haben gezeigt, dass Teamwork in WoW ein wichtiges Thema darstellt. Zum Teil ist die/ der NeueinsteigerIn auf die Hilfe anderer angewiesen, da es kein Tutorial oder andere Einsteigerhilfen gibt. Die sozial Komponente in diesem Spiel ist sehr wichtig für die Weiterentwicklung des Chars. Neue Freunde finden bzw. alte Freundschaften mit Hilfe des Spiels zu pflegen, ist den

¹²⁵ YEE, N. (2007). *Motivations of Play in Online Games*. Journal of Cyber Psychology and Behavior, 9, 772-775.

SpielerInnen sehr wichtig.

Gruppenarbeit wird in WoW zum Teil verlangt und zwar in Form von Quests, die sich nur mit Hilfe von anderen SpielerInnen lösen lassen, da der Gegner für eineN alleine zu stark ist.

Immersion

Es gibt in WoW natürlich auch eine Story Line und jede Rasse hat ihre eigene Geschichte. Die SpielerInnen können sich bei World of Warcraft selber entscheiden, wie hoch der Grad des Eskapismus ist. Aus diesem Grund gibt es unterschiedliche Serverarten (Kap. 2.2.), unter denen die/ der SpielerIn wählen kann. Der Eskapismusgrad ist bei den Rollenspielservers höher, da auch die Sprache an die Fantasywelt angepasst wird. Eine weitere Studie zu dem Thema Spielermotivation hat Olgierd Cypra geschrieben. Er stellt in seiner Arbeit die Frage „*Warum spielen Menschen in virtuellen Welten*“¹²⁶. Er untersucht die sozialstrukturellen und soziodemographischen Merkmale der Spiele. Die Studien zeigen, dass das Thema Motivation ein sehr viel diskutiertes ist. Das Interesse der Literatur liegt in den Spielmotiven und den demographischen Hintergründen. Viele gehen davon aus, dass Online-Rollenspiele hauptsächlich von Arbeitslosen Menschen und SchülerInnen gespielt werden.

Die Befragung der Online-RollenspielerInnen in dieser Arbeit hat ergeben, dass die Zahl der Beschäftigungslosen und der SchülerInnen nicht die Hauptgruppe der SpielerInnen darstellt. Die meisten SpielerInnen sind Angestellte, die SchülerInnen liegen noch hinter den Studierenden. Beide Gruppen, die Beschäftigungslosen und die SchülerInnen, liegen im Mittelfeld. Lehrlinge, ArbeiterInnen und Selbstständige bilden das Schlusslicht.

Eine Studie¹²⁷ zum Thema Gilden in WoW wurde in der Arbeit vorgestellt. Zu diesem Thema gibt es noch eine weitere Studie von William, Ducheneaut, Xiong, Yee und Nickell „*From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft*“¹²⁸.

Die Autoren haben in dieser Studie die soziale Dynamik von SpielerInnen in In-Game-Organisationen, auch Gilden genannt, untersucht. Der Fokus lag auf Spielerverhalten,

¹²⁶ CYPRA, O. (2005). *Warum spielen Menschen in virtuellen Welten. Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern*. Diplomarbeit an der Universität Main.

¹²⁷ WILLIAMS, D. & DUCHENEAUT, N. & XIONG, L. & YEE, N. & NICKELL, E. (2006): From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. In Games and Culture Volume 1 Number 4. Zugriff am 10.10.2010 <http://www.nickvee.com/pubs/Tree%20House%20to%20Barracks%202006.pdf>

¹²⁸ WILLIAMS, D. & DUCHENEAUT, N. & XIONG, L. & YEE, N. & NICKELL, E. (2006): From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. In Games and Culture Volume 1 Number 4.

Einstellungen und Meinungen. Erforscht wurde die Bedeutung, die diese Faktoren für die SpielerInnen haben, das soziale Kapital von dem die SpielerInnen geleitet werden und die Netzwerke, die sie bilden.

Die Befragung von SpielerInnen in dieser Arbeit hat ergeben, dass SpielerInnen, die Mitglieder einer Gilde sind, im Spiel kommunikativer agieren, als SpielerInnen, die alleine spielen. Die Mitgliedschaft in einer Gilde hat viele Vorteile für SpielerInnen. Zum einen haben die Chars verschiedene Level, d. h. innerhalb der Gilde finden sich Gruppen für niedrig stufige Quests, aber auch für Aufgaben, die ein höheres Level erfordern. SpielerInnen, die noch nicht lange spielen, können auf das Wissen der Gilde-Mitglieder zurückgreifen. Da es in WoW weder Tutorials noch sonstige Hilfen für NeueinsteigerInnen gibt, ist die/ der SpielerIn zum Teil auf die Hilfe von anderen SpielerInnen angewiesen. In einer Gilde gestaltet sich die Suche nach Hilfe leichter.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Forschung im Bereich MMORPGs ihr Hauptaugenmerk auf folgende Bereiche legt:

Wer spielt Online-Rollenspiele und warum?

Wie viel Zeit verbringen die SpielerInnen mit Online-Rollenspielen?

Wer spielt zusammen und warum?

In der Online-Kommunikation gibt es verschiedene Interessensgebiete, die bearbeitet und erforscht werden. Die Forschungsfelder können in einzelne Teilgebiete untergliedert werden:

I. Sprache und Interaktion in Chat-Kommunikation

Dieser Teilbereich behandelt die Unterschiede zwischen Face-to-Face-Kommunikation und der Chat-Kommunikation.

Angelika Storrer¹²⁹ hat ihr Forschungsinteresse auf den Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation gelegt. Ihr Essay fließt in dieser Arbeit im Kapitel „Die computervermittelte Kommunikation“ ein.

In einer anderen Studie, „*Die Gesprächsorganisation in der Chat-Kommunikation*“¹³⁰, geht es darum, ob die Kategorien der linguistischen Gesprächsanalyse auf die Kommu-

¹²⁹ STORRER, A. (2001). Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation. In BEIßWENGER, M. (Hrsg.). Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. Ibidem-Verlag: Stuttgart.

¹³⁰ SCHÖNFELDT, J. (2001): *Die Gesprächsorganisation in der Chat-Kommunikation*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

nikationsform chatten übertragbar sind. Juliane Schönfeldt hat dafür Chat-Protokolle analysiert, um die Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede zwischen mündlichen Gesprächen und Chat-Kommunikation aufzuzeigen.

Jörg Kilian befasst sich in seinem Essay „*T@stentöne*¹³¹“ mit der geschriebenen Umgangssprache in E-Mails und Chats. Kilian vergleicht das althochdeutsche Hildebrandlied mit neuzeitlicher, computervermittelter Kommunikation und kommt zu dem Schluss, dass kein Verfall der geschriebenen Standardsprache zu befürchten ist. Auch das ist ein häufig diskutiertes Thema in der Literatur.

Da das Thema dieser Arbeit der Stellenwert von Kommunikation in Online-Rollenspielen ist, wurde hier die computervermittelte Kommunikation, vor allem die Chat-Kommunikation, näher beleuchtet. In dieser Arbeit finden sich daher Kapitel zum Thema Sprecherwechsel, Unterschiede zwischen Face-to-Face-Kommunikation und cK Kommunikation und die Problematik von Dialekten in der Chat-Kommunikation.

II. Sozialität und Identität in Chat-Kommunikation

Nicola Döring, die sich sehr intensiv mit dem Thema Internet auseinandergesetzt hat, hat in ihrem Essay „*Romantische Beziehungen im Netz*¹³²“ die Besonderheit von online Beziehungen untersucht. In ihrer Analyse hat sie auf Beobachtungsstudien, Befragungsstudien, Erfahrungsberichte und Praxisratschläge zurückgegriffen. Döring will zeigen, dass Cyberromenzen nicht nur unverbindliche oder eskapistische Schein-Beziehungen sind.

Ein weiterer wichtiger Punkt zum Thema Online-Kommunikation ist die Anonymität im Netz. Mit diesem Thema setzt sich Heike Gallery in ihrer Studie „*Variable Anonymität im Chat*¹³³“ auseinander. Gallery geht in der Untersuchung davon aus, dass es unterschiedliche Grade von Anonymität gibt und auch verschiedene Möglichkeiten, die Anonymität der Kommunikationspartner aufzulösen.

¹³¹ KILIAN, J. (2001): *T@stentöne. Geschriebene Umgangssprache in computervermittelter Kommunikation. Historisch-kritische Ergänzungen zu einem neuen Feld der linguistischen Forschung*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

¹³² DÖRING, N. (2001): *Romantische Beziehungen im Netz*. In: Thimm, C. (2000): Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Westdeutscher Verlag.

¹³³ GALLERY, H. (2000): „bin ich-klick ich“ – Variable Anonymität im Chat. In: Thimm, C. (2000): Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Westdeutscher Verlag.

In der Studie „*Phatische Variabilität bei der Initiierung von Internet-Relay-Chat-Dialogen*“¹³⁴ beschäftigt sich Claudia Sassen mit den Strategien, die Chatter entwickeln, um Kontakt zu anderen Teilnehmern eines IRC-Chats aufzunehmen.

Eine andere Studie zum Thema IRC-Chats kommt von Alexander Schestag. Schestag untersucht „*Macht und Machtmissbrauch im IRC aus ethnopsychologischer Sicht*“¹³⁵. Er macht in seinem Essay den Vorschlag, virtuelle Gruppen unter bestimmten Kulturdefinitionen als virtuelle Kulturen zu sehen. Schestag untersucht die Rolle der Machtstrukturen bei der Bewahrung und bei der Gefährdung virtueller Kulturen und kommt zu dem Schluss, dass Machtstrukturen eine wichtige Rolle spielen. Ohne diese können sich virtuelle Gemeinschaften weder stabilisieren noch etablieren.

Gerit Götzenbrucker und Roman Hummel haben sich mit dem Thema „*Zwischen Vertrautheit und Flüchtigkeit. Beziehungsdimensionen in computervermittelten Konversationen – am Beispiel von Chats, MUDs und Newsgroups*“¹³⁶ auseinandergesetzt. In dieser Arbeit wurden Parameter erarbeitet und diskutiert, die Kommunikationsfreiheiten und –restriktionen im Usenet, Chats und MUDs systematisieren.

Die Spielerbefragung hat gezeigt, dass auch beim Spielen von online-Spielen romantische Beziehungen entstehen können. Auch wenn das nicht der vorrangige Grund ist, warum SpielerInnen World of Warcraft spielen. Ein Spieler, der bei der Befragung teilgenommen hat, hat angegeben, dass er zwei seiner, mittlerweile, Ex-Freundinnen im Spiel kennengelernt hat.

Wie bei der Chat-Kommunikation wissen auch die SpielerInnen von World of Warcraft nicht, wer hinter dem PC sitzt. Ist es ein Mann oder eine Frau? Handelt es sich um eine Jugendlichen oder einen Erwachsenen? Für viele Chat-TeilnehmerInnen ist genau das das Reizvolle daran. Gallery¹³⁷ stellt in einer Studie fest, dass es Möglichkeiten gibt die Anonymität aufzulösen. In World of Warcraft passiert dies in den Gilden. Gildenmitglieder wissen meistens mehr über ihre MitspielerInnen als Nicht-Gildenmitglieder, was auch die Befragung gezeigt hat.

¹³⁴ SASSEN, C. (2002): *Phatische Variabilität bei der Initiierung von Internet-Relay-Chat-Dialogen*. In: Thimm, C. (2000): *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Westdeutscher Verlag.

¹³⁵ SCHESTAG, A. (2001): *Macht und Machtmissbrauch im IRC aus ethnopsychologischer Sicht*. In: Beisswenger, M. (2001): *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. ibidem-Verlag. Stuttgart.

¹³⁶ GÖTZENBRUCKER, G. & HUMMEL, R. (2001): *Zwischen Vertrautheit und Flüchtigkeit. Beziehungsdimensionen in computervermittelten Konversationen – am Beispiel von Chats, MUDs und Newsgroups*. In: Beisswenger, M. (2001): *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. ibidem-Verlag. Stuttgart.

¹³⁷ GALLERY, H (2000): „*bin ich-klick ich*“ – *Varibale Anonymität im Chat*. In: Thimm, C. (2000): *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Westdeutscher Verlag.

In WoW gibt es auch Strategien, um schneller Kontakt zu anderen SpielerInnen aufzunehmen. Die effektivste Strategie ergibt sich aus der Natur des Spieles selber. Da es keine Tutorials oder dergleichen gibt, ist die/ der Spieler auf die Hilfe und somit auf den Kontakt zu anderen SpielerInnen angewiesen. Eine andere Möglichkeit ist, sich einer Gilde anzuschließen.

Gilden sind in World of Warcraft virtuelle Gemeinschaften, die hierarchisch geführt werden. Es gibt die/ den GildenleiterIn oder auch AnführerIn, OffizierIn, VeteranIn, Mitglied und InitiandIn. Ohne klar festgelegte Hierarchie kann eine Gruppe nicht bestehen.

Diese Arbeit hat gezeigt, dass es einige Tabus bei der Kommunikation in WoW gibt, auf Grund derer auch der Kontakt zu anderen SpielerInnen abgebrochen wird. Am unbeliebtesten sind SpielerInnen, die sich aggressiv verhalten.

Es gibt noch andere Verhaltensmuster, die unter den SpielerInnen nicht sehr angesehen sind, wie zum Beispiel unfreundlich zu sein oder andere SpielerInnen auszunutzen.

SpielerInnen, zu denen einE SpielerIn keinen Kontakt mehr haben möchte, können auf die Ignore-List gesetzt werden. Es wird dann im Chat-Fenster nicht mehr angezeigt, wenn einE SpielerIn von dieser/ diesem SpielerIn angechattet wird.

Mit Restriktionen muss einE SpielerIn bei Fehlverhalten in einer Gilde rechnen. Wie diese Restriktionen genau aussehen, hängt von der jeweiligen Gilde ab.

Die Punkte III bis VI geben einen kurzen Überblick über die Themenschwerpunkte, zu denen geforscht wird. Zu jedem Themenschwerpunkt gibt es Essays bzw. Studien für einen kurzen Einblick und ein besseres Verständnis. Das flow-Erlebnis unter Punkt "VII. sonstige Themen" hat einen Bezug zu dieser Arbeit, daher wird dieser Punkt genauer behandelt.

III. Typen von Chats und ihre Nutzer

Caja Thimm sieht das Internet weniger als Informationsmedium, sondern als Beziehungsmedium. Wie sich das im Chat dann ausdifferenziert, zeigt sie anhand von Beratungschats in ihrem Essay „*Funktionale Stilistik in elektronischer Schriftlichkeit: Der Chat als Beratungsforum*¹³⁸.“

¹³⁸ THIMM, C. (2001): *Funktionale Stilistik in elektronischer Schriftlichkeit: Der Chat als Beratungsform*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computer-vermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

In der Studie „*Kinder und Jugendliche auf der Suche nach Gesprächspartner: Wer will chatten*¹³⁹“ stellt Claudia Orthmann erste Erkenntnisse zu verschiedenen Aspekten der Selbstdarstellung und der Partnersuche von Kindern und Jugendlichen vor. Die Erkenntnisse beruhen auf einer Vorstudie zum Nutzungsverhalten von 10- bis 17-jährigen Berliner Kindern und Jugendlichen.

IV. Chat-Kommunikation im soziokulturellen Kontext

„*Code-Switching in der bilingualen Chat-Kommunikation: ein explorativer Blick auf #hellas und #turks*¹⁴⁰“ von Jannis Androutsopoulos und Volker Hinnenkamp beschäftigt sich mit der Bilingualität in zwei IRC-Chats. Das Besondere an diesen Chatrooms ist, dass sie grundsätzlich in griechischer bzw. türkischer Sprache sind. Trotzdem wechseln die User oft ins Deutsche und zum Teil auch ins Englische.

Unter diesen Teilbereich gehört auch das Essay von Michael Beisswenger und Ulrike Pütz „*hauptsache wir verstehen uns gegeneinander. Ver(fremd)sprachlichung und Ausdrucksbildung in textbasierten Gehörlosen-Webchats*¹⁴¹“. Beisswenger und Pütz geben hier einen „*Überblick über die sprachlichen Phänomene des synchronen Austauschs Gehörloser in textbasierten Webchats.*“¹⁴²

V. Chat-Kommunikation für Ausbildung und Lehre

Lothar Lemnitzer und Karin Naumann haben eine Bericht über ein virtuelles Seminar verfasst: „*Auf Wiederlesen!*“ – *das schriftlich verfasste Unterrichtsgespräch in der computervermittelten Kommunikation*¹⁴³. Für diese Untersuchung wurde über elf Wochen ein Seminar gehalten, an dem 15 Studierende teilnahmen. Die Seminarsitzungen

¹³⁹ ORTHMANN, C. (2001): *Kinder und Jugendliche auf der Suche nach Gesprächspartnern: „Wer will chatten?“* In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

¹⁴⁰ ANDROUTSOPOULOS, J. & HINNENKAMP, V. (2001): *Code-Switching in der bilingualen Chat-Kommunikation: ein explorativer Blick auf #hellas und #turks*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

¹⁴¹ BEISSWENGER, M. & PÜTZ, U. (2001): „hauptsache wir verstehen uns gegeneinander“ *Ver(fremd)sprachlichung und Ausdrucksbildung in textbasierten Gehörlosen-Webchats*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

¹⁴² Beisswenger, M. & Pütz U. (2001): *hauptsache wir verstehen uns gegeneinander. Ver(fremd)sprachlichung und Ausdrucksbildung in textbasierten Gehörlosen-Webchats* In Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

¹⁴³ LEMNITZER, L. & NAUMANN, K. (2001): „*Auf Wiederlesen!*“ – *das schriftlich verfasste Unterrichtsgespräch in der computervermittelten Kommunikation. Bericht von einem virtuellen Seminar*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

wurden virtuell abgehalten. Auch Übungen und weiterführende Literatur waren online verfügbar. Das Seminar stieß am Anfang auf Skepsis, aber der Erfolg hat gezeigt, dass Chatwerkzeuge für die Durchführung eines virtuellen Seminars geeignet sind.

„*Analyse und Förderung komplexer Kooperation und Kollaboration in synchronen Lernumgebungen*“¹⁴⁴ ist das Thema von Jörg Zumbach und Peter Reimann. In ihrem Essay haben sie Gründe erarbeitet bzw. Probleme herausgefiltert, die Aufschluss darüber geben warum bei netzbasierten Ausbildungen die Abbruchrate wesentlich höher ist, als bei Face-to-Face Schulungen.

VI. Gruppenkulturen

Nicola Döring hat sich mit dem Thema „*Geschlechterkonstruktionen und Netzkommunikation*“¹⁴⁵ auseinandergesetzt. Die zwei zentralen Fragen mit denen sich ihre Arbeit beschäftigt lauten:

- „*Wie können wir geschlechtergerechte Partizipation an Computernetzwerken (und damit auch an der Gesellschaft) ermöglichen?*“
- „*Wie können wir machtasymmetrische Geschlechterpolarisierung in Computernetzwerken (und damit auch in der Gesellschaft) abbauen?*“

Das Thema Geschlecht wird oft von der Literatur aufgegriffen. Sei es bei Nicknames oder auch bei Online-Spielen. Da das Geschlecht in computervermittelter Kommunikation frei wählbar und nicht kontrollierbar ist, liegt darin ein gewisser Reiz für die User. Das Thema Identität im Netz wird auch häufig thematisiert. Die User können in MMORPGs und MUDs in andere Rollen schlüpfen. Sie können sein, wer sie sein wollen und Eigenschaften ausleben, die sie ihm realen Leben nicht ausleben können.

Karl Kollmann hat sich auch mit dem Thema Erotik und Sexualität im Chat beschäftigt. In seinem Essay „*Modellierung der Aufmerksamkeit. Erotik und Chat*“¹⁴⁶ geht es um die Konturierung des Umgangs in und mit explizit erotisch orientierten Chatrooms.

¹⁴⁴ ZUMBACH, J. & REIMANN, P. (2001): *Analyse und Förderung komplexer Kooperation und Kollaboration in synchronen Lernumgebungen*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

¹⁴⁵ DÖRING, N. (2000): *Geschlechterkonstruktionen und Netzkommunikation*. In: Thimm, C. (2000): Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Westdeutscher Verlag.

¹⁴⁶ KOLLMANN, K. (2001): *Modellierung der Aufmerksamkeit – Erotik und Chat*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

Zu diesem Thema gibt es etliche Studien z. B. von Waldemar Vogelsang „*Ich bin, wen ich spiele. Ludische Identitäten im Netz*“¹⁴⁷. Auch Anke Bahl hat sich 1997 mit diesem Thema in ihrem Essay „*Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*“¹⁴⁸ auseinandergesetzt

VII. Sonstige Themen

Das flow-Erleben¹⁴⁹ von Mihaly Csikszentmihalyi wird in der Literatur oft als Grund für das Suchtverhalten einzelner SpielerInnen als Erklärung herangezogen. Es müssen verschiedene Faktoren gegeben sein, um ein flow-Erlebnis zu erleben. Bezogen auf die Online-Rollenspiele heißt das, dass einE SpielerIn, die/ der hohe Fertigkeiten hat und an die/ den das Spiel hohe Anforderungen stellt, im Fluss ist (flow). Dieses Gefühl wird als positiv bewertet und animiert dazu, weiterzuspielen.

Das flow-Erlebnis kann die/ der SpielerIn bei World of Warcraft schon bei der Wahl ihres/ seines Chars beeinflussen. Es gibt Klassen, die am Anfang schwierig zu spielen sind, da sie nur Stoffrüstungen tragen können und dadurch leicht verwundbar sind und häufiger sterben. Wenn der Char oft stirbt, bleibt das flow-Erlebnis aus. Die Konsequenz ist, dass die SpielerInnen frustriert sind und mit diesem Char nicht mehr weiter spielen, sondern einen neuen Char einer anderen Klasse erstellen.

¹⁴⁷ VOGELSANG, W. (2000): „*Ich bin, wen ich spiele.*“ *Ludische Identitäten im Netz*. In: Thimm, C. (2000): *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Westdeutscher Verlag.

¹⁴⁸ Bahl, A. (2002): *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*. KoPäd. Verlag. München.

¹⁴⁹ Csikszentmihalyi, M. (1987): *Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*. Stuttgart: Klett-Cotta.

7. Zusammenfassung

Diese Magisterarbeit untersucht das Kommunikationsverhalten von SpielerInnen im Online-Rollenspiel World of Warcraft. Das Ziel der Untersuchung war, herauszufinden welchen Stellenwert Kommunikation in diesem speziellen Online-Rollenspiel für die SpielerInnen hat.

Die Erhebung der Daten erfolgte mittels selbst entwickeltem online Fragebogens über spezielle WoW Foren bzw. über einzelne SpielerInnen, die Mitglieder einer Gilde sind. Der Zeitraum der Datenerhebung war von April bis Mai 2010. Es haben 154 SpielerInnen an der Befragung teilgenommen.

Die Untersuchung hat gezeigt, dass World of Warcraft nicht nur von SchülerInnen und Studierenden gespielt wird, sondern, dass alle Berufsgruppen mehr oder weniger stark vertreten sind. Unter den 154 Befragten war der Großteil der SpielerInnen unter den Angestellten zu finden. SchülerInnen und Beschäftigungslose scheinen erst auf Platz drei auf.

Interessant ist auch, dass das Online-Rollenspiel WoW noch eine Männerdomäne ist. Mehr als die Hälfte der Befragten sind Männer. Es haben auch mehr SpielerInnen an der Befragung teilgenommen, die Mitglied einer Gilde sind, als Solo-SpielerInnen.

Die Untersuchung hat gezeigt, dass für einen Großteil der SpielerInnen Kommunikation ein wesentlicher Bestandteil des Spieles ist. Gildenmitglieder kommunizieren aus anderen Gründen mit anderen SpielerInnen als die Solo-SpielerInnen. Für Solo-SpielerInnen wird Kommunikation erst richtig interessant, wenn sie für die Erfüllung von Quests andere SpielerInnen brauchen. Auch für Raids finden sich oft Solo-SpielerInnen mit anderen zusammen, um die Aufgaben zu lösen.

Viele Gildenmitglieder haben angegeben, dass sie sich auch im real life mit GildenkolliegInnen treffen und gemeinsam etwas unternehmen, vorausgesetzt, sie wohnen nicht zu weit voneinander entfernt. Es kann davon ausgegangen werden, dass WoW-SpielerInnen im Spiel und im real life soziale Kontakte pflegen und nicht zu Hause vor dem PC vereinsamen. Ganz im Gegenteil. Die Untersuchung hat gezeigt, dass für viele

SpielerInnen Online-Kontakte den selben Stellenwert haben, wie FreundInnen aus dem real life. Wenn SpielerInnen, meist Mitglieder einer Gilde, viel Zeit miteinander verbringen, ändern sich auch die Gesprächsthemen. Sie werden privater und es geht nicht mehr in erster Linie um das Spiel.

Die Untersuchung hat gezeigt, dass WoW-SpielerInnen soziale Kontakte haben, im Spiel sowie im RL. Lustige Erlebnisse sind keine Seltenheit. Es kann schon mal passieren, dass einE SpielerIn nach Monaten erkennt, dass ihrE/ seinE NachbarIn einE GilddenkollegIn ist.

World of Warcraft ist ein Computerspiel, das nie endet, außer Blizzard-Entertainment legt die Server still. Natürlich birgt das ein gewisses Risiko für labile Gemüter, aber der Großteil der SpielerInnen schafft es, ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen Spiel und RL herzustellen.

7.1 Abstract

This thesis analyses the communication behaviour of players in the online role-playing game World of Warcraft. The aim of the study was to determine the significance of communication for the players in this special case.

The data acquisition was carried out by means of a self-created questionnaire in two World of Warcraft forums and through interviewing players who are members of a guild. All in all, 154 questionnaires were collected from April to May 2010.

The study has shown that not only students and teenagers are playing World of Warcraft, but that all occupational groups are more or less represented. Of the 154 interviewees, employees account for the biggest part of players. Students and unemployed only come third in the ranking.

It is very interesting to note that men are still dominant in the online role-playing game World of Warcraft. More than half of the interviewees were male. Most people who took place in the survey were members of a guild.

The study has shown that for the bigger part of the players communication is an essential element of the game. Members of a guild communicate due to different reasons than stand-alone players. For players who complete most of the game alone communication is only interesting if they need other players to achieve certain challenges. Stand-alone players also form groups to accomplish „Raids“, where a lot of players are needed to achieve a challenge.

Many guild members stated that they also met with their colleagues in real life, if they were living in the neighbourhood. It can be assumed that players of World of Warcraft have social contacts in their real life instead of growing lonely at home in front of their computer. Quite the contrary the study has shown that for a lot of players the social contacts in the game have the same significance as the social contacts in real life. If players, who in this case usually are members of a guild, spend a lot of time together, the conversation topics are changing from talks about the game towards more private topics.

The study has shown that people who play World of Warcraft have social contacts both in the game and their real life. Thus funny coincidences, like players realizing after

months that a member of their guild turns out to be living next door, have also been reported.

World of Warcraft is an online role-playing game which is never going to end other than the producer Blizzard-Entertainment shutting down the server. There is no denying of a certain risk of addiction for weak-minded people but the majority of players have a normal and balanced relationship between the game and their lives.

8. Literaturverzeichnis

ANDROUTSOPOULOS, J. & HINNENKAMP, V. (2001): *Code-Switching in der bilingualen Chat-Kommunikation: ein explorativer Blick auf #hellas und #turks*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

ANDROUTSOPOULOS, J. (Hrsg.) & ZIEGLER, E. (2003) : *Sprachvariationen im Internet: Regionalismen in einer Chat-Gemeinschaft*. In Mattheier, Klaus J. *Standardfragen. Soziolinguistische Perspektiven auf Sprachgeschichte, Sprachkontakt und Sprachvariation*. Lang Verlag: Frankfurt am Main, Wien.

ATTESLANDER, P. (2008): *Methoden der empirischen Sozialforschung*. 12. Auflage. Erich Schmidt Verlag: Berlin.

BAHL, A. (2002): *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*. KoPäd. Verlag. München.

BECHAR-ISRAELI, H. (1995). *From <Bonehead> to <cLoNehEAd>. Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat*. Zugriff am 24.07.2010 unter: <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/bechar.html>

BERANEK, A. & CRAMER-DÜNCHE, U. & BAIER, S. (2009). *Das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler*. In HARDT, J., CRAMER-DÜNCHE, U. & OCHS, M. (Hrsg.). *Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.

BEISSWENGER, M. & PÜTZ, U. (2001): *„hauptsache wir verstehen uns gegeneinander“ Ver(fremd)sprachlichung und Ausdrucksbildung in textbasierten Gehörlosen-Webchats*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion,

Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

BURKART, R. (1998). *Kommunikationswissenschaft*. Grundlagen und Problemfelder. Umrisse einer interdisziplinären Sozialwissenschaft. 3. Auflage. Wien.

CRYSTAL, D. (2006). *Language and the Internet*. Cambridge Univ. Press.

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1987): *Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*. Stuttgart: Klett-Cotta.

CYPRA, O. (2005). *Warum spielen Menschen in virtuellen Welten. Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern*. Diplomarbeit an der Universität Main. Zugriff am 04.08.2010 unter: URL: <http://www.mmorpg-research.de>

DUCHENEAUT, N. & YEE, N. & NICKELL, E. & MOORE, R. (2007). *The Life and Death of Online Gaming Communities. A Look at Guilds in World of Warcraft*. Zugriff am 10.10.2010 unter:
<http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Chi%202007.pdf>

DÖRING, N. (1998). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Band 2., Hofgrete Verlag für Psychologie.

DÖRING, N. (2000): *Geschlechterkonstruktionen und Netzkommunikation*. In: Thimm, C. (2000): *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Westdeutscher Verlag.

DÖRING, N. (2001): *Romantische Beziehungen im Netz*. In: Thimm, C. (2000): *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Westdeutscher Verlag.

DÖRING, N. (2001): *Sozialpsychologische Chat-Forschung: Methoden, Theorien, Befunde*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

DÜRNSTEIN, C. (2003). *Netzsprache – ein neuer Mythos*. Zugriff am 01.06.2010 unter: www.ds.uzh.ch/lehstuhlducerscheid/docs/netzsprache.pdf

FRITZ, J. (2009). *Spielen in virtuellen Gemeinschaften*. In QUANDT, T & WIMMER, J. & WOLLING, J. (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer-games*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.

GALLERY, H (2000): „bin ich-klick ich“ – *Varibale Anonymität im Chat*. In: Thimm, C. (2000): Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Westdeutscher Verlag.

GEE, J. P. (2007). *Good video games + good learning*. Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy, New York: Peter Lang.

GÖTZENBRUCKER, G. & HUMMEL, R. (2001): *Zwischen Vertrautheit und Flüchtigkeit. Beziehungsdimensionen in computervermittelten Konversationen – am Beispiel von Chats, MUDs und Newsgroups*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

KILIAN, J. (2001): *T@astentöne. Geschriebene Umgangssprache in computervermittelter Kommunikation. Historisch-kritische Ergänzungen zu einem neuen Feld der linguistischen Forschung*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

KOLLMANN, K. (2001): *Modellierung der Aufmerksamkeit – Erotik und Chat*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität

tität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

LEMNITZER, L. & NAUMANN, K. (2001): „*Auf Wiederlesen!*“ – *das schriftlich verfasste Unterrichtsgespräch in der computervermittelten Kommunikation. Bericht von einem virtuellen Seminar*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

MISOCH, S. (2006). *Online-Kommunikation*. UVK-Verl.-Ges.: Konstanz

NACHEZ, M. & SCHMOLL, P. (2002). *Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen*. Kommunikationsgesellschaft, 3, Beitrag 5. Zugriff am: 23.07.2010 unter: http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B5_2002_Nachez_Schmoll.PDF

NARDI, B. & HARRIS, J. (2006). *Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft*. Donald Bren School of Information and Computer Sciences, University of California, Irvine. Zugriff am 10.10.2010 unter: <http://darrouzet-nardi.net/bonnie/pdf/fp199-Nardi.pdf>

NARDI, B. & Ly, S. & HARRIS, J. (2007). *Learning Conversations in World of Warcraft*. University of California, Irvine. Zugriff am 10.10.2010 unter: <http://darrouzet-nardi.net/bonnie/pdf/Nardi-HICSS.pdf>

NEITZEL, B. (2005). *Narrativity in Computer Games*. In: Raessens, J und Goldstein, J (2005). *Handbook of Computer Game Studies*. London, MIT Press.

ORTHMANN, C. (2001): *Kinder und Jugendliche auf der Suche nach Gesprächspartnern: „Wer will chatten?“* In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

ROSENBAUM, O. (1999). *Chat-Slang. Lexikon der Internet-Sprache*. 2. aktualisierte u. erw. Aufl., Carl Hanser Verlag: München, Wien.

RUNKEHL, J. & SCHLOBINSKI, P. & SIEVER, R. (1998). *Sprache und Kommunikation im Internet: Überblick und Analysen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

SASSEN, C. (2002): Phatische Variabilität bei der Initiierung von Internet-Relay-Chat-Dialogen. In: Thimm, C. (2000): *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Westdeutscher Verlag.

SCHESTAG, A. (2001): *Macht und Machtmissbrauch im IRC aus ethnopsychologischer Sicht*. In: Beisswenger, M. (2001): *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. ibidem-Verlag. Stuttgart.

SCHLOBINSKI, P. (2009). *Duden – Von HDL bis DUBIDODO. (K)ein Wörterbuch zur SMS*. Dudenverlag: Mannheim, Wien.

SEIFERT, R. & JÖCKEL, S. (2009). *Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotivation und Spielerleben im Massively Multitplayer Roleplaying Game World of Warcraft*. In QUANDT, T & WIMMER, J. & WOLLING, J. (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.

STORRER, A. (2001). *Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation*. In BEIßWENGER, M. (Hrsg.). *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Ibidem-Verlag: Stuttgart.

SCHÖNFELDT, J. (2001): *Die Gesprächsorganisation in der Chat-Kommunikation*. In: Beisswenger, M. (2001): *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. ibidem-Verlag. Stuttgart.

THIMM, C. (2001): *Funktionale Stilistik in elektronischer Schriftlichkeit: Der Chat als Beratungsform*. In: Beisswenger, M. (2001): *Chat-Kommunikation. Sprache, Interakti-*

on, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

VOGELSANG, W. (2000): „*Ich bin, wen ich spiele.*“ *Ludische Identitäten im Netz*. In: Thimm, C. (2000): Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Westdeutscher Verlag.

WILLAND, I. (2002). *Chatroom statt Marktplatz. Identität und Kommunikation zwischen Öffentlichkeit und Privatheit*. KoPäd-Verlag: München.

WILLIAMS, D. & DUCHENEAUT, N. & XIONG, L. & Yee, N. & Nickell, E. (2006): From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. In Games and Culture Volume 1 Number 4. Zugriff am 10.10.2010
<http://www.nickyee.com/pubs/Tree%20House%20to%20Barracks%202006.pdf>

WILLIAMS, D. & YEE, N. & CAPLAN, S. E. (2008). *Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile*. Journal of Computer-Mediated Communication. S. 993-1018

YEE, N. (2006). *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments*. PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments, 15, 309-329.

YEE, N. (2007). *Motivations of Play in Online Games*. Journal of Cyber Psychology and Behavior, 9, 772-775.

ZUMBACH, J. & REIMANN, P. (2001): *Analyse und Förderung komplexer Kooperation und Kollaboration in synchronen Lernumgebungen*. In: Beisswenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. ibidem-Verlag. Stuttgart.

Internetquellen:

<http://eu.blizzard.com/de-de/de/index.html> 30.09.2009, 13:45 Uhr

<http://psp.about.com/od/pspglossary/g/roleplaygamedef.htm> 23.10.2009, 12:04 Uhr

9. Anhang

9.1 Die Welt von World of Warcraft – Azeroth

Die Welt, in der sich die SpielerInnen in World of Warcraft bewegen, nennt sich Azeroth. Azeroth hat seine eigene Geschichte, die durch die QuestgeberInnen erzählt wird. Seit das Spiel mit der Classic Version 2004 auf dem Markt eingeführt worden ist, hat es zwei Erweiterungen des Spiels gegeben: „The Burning Crusade“ und „Wrath of the Lich King“.

Die Erweiterungen haben für die SpielerInnen einige Veränderungen gebracht. Die nachstehende Tabelle zeigt die wesentlichsten Veränderungen:

	WoW Classic	The Burning Crusade	Wrath of the Lich King
Level	Bis Level 60	Bis Level 70	Bis Level 80
Völker/ Klassen	Siehe Kap. 2.5	2 neue Völker: Draenei (Allianz) und Blutelfen (Horde)	Heldenklasse: Todesritter (für beide Fraktionen)
Welt	Östliches Königreich & Kalimdor	Zusätzlich: Scherbenwelt durch das dunkle Portal erreichbar	Zusätzlich: Nordend - mit dem <i>Schiff</i> (siehe Glossar) erreichbar
Beruf	Siehe Kap. 2.6	Juwelier (Juwelenschleifen)	Inschriftenkunde
Fortbewegung	Reittiere	Schnelle Reittiere, Flugtiere (siehe Glossar)	
PvP		Arena	
PvP-Gebiet		Auge des Sturms	Strand der Urahnen Tausendwinter
Grafik			Leichte Schatten, mehr Grafikdetails
Sonstiges		Erfolgssystem	

Tabelle 34: Veränderungen nach den Add-ons

Die folgenden zwei Abbildungen zeigen, wie sich die Weltkarte von Azeroth durch die Add-ons verändert hat.



Abb.14: Weltkarte nach dem 2. Addon
Quelle: Eigener Screenshot



Abb.15: Die Scherbenwelt, 1. Addon
Quelle: Eigener Screenshot

In World of Warcraft kann sich die/ der SpielerIn die Zeit nicht nur durch das Erfüllen von Quests vertreiben. Seit „Wrath of the Lich King“ werden auch die Erfolge, die die/ der SpielerIn mit ihrem/ seinem Char gesammelt hat, aufgezeigt. Für manche abgeschlossenen Erfolgsreihen bekommt der Char einen Titel oder ein besonderes Haustier.

Die Erfolge beziehen sich auf verschiedene Bereiche des Spiels. Es gibt einen Allgemeinen Erfolgsteil. Die Erfolge, die die/ der SpielerIn mit seinem Char hier zu meistern hat, sind größtenteils lustiger Natur. Die/ der SpielerIn muss mit seinem Char z. B. den Barbier besuchen und sich die Haare schneiden lassen. Die anderen Bereiche betreffen:

Quests: Die/ der SpielerIn löst allgemeine Quests und muss eine gewisse Anzahl von Quests in der alten Welt (Classic) und in den neuen Gebieten lösen. Als Belohnung bekommt die/ der SpielerIn den Titel „Meister der Lehren“.

Erkundungen: Die/ der SpielerIn muss die gesamte Welt von Azeroth erkunden.

SpielerIn gegen SpielerIn: Die Erfolge kann sich die/ der SpielerIn in den verschiedenen PvP-Gebieten holen, z. B. Arena, Alteractal, Arathibecken usw.

Schlachtzüge & Dungeons: Um Erfolge zu erhalten, muss die/ der SpielerIn sämtliche Bosse aus Instanzen töten.

Berufe: Die Erfolge beziehen sich auf die Sekundärberufe Kochen, Angeln und Erste Hilfe. Für Kocherfolge muss die/ der SpielerIn z. B. 160 Kochrezepte lernen. Für einen Angelerfolg muss die/ der SpielerIn z. B. 1.000 Fische fangen und für einen Erfolg in Erste Hilfe muss sie/ er Verbände herstellen.

Ruf: Das Ziel ist, bei einigen Fraktionen¹⁵⁰ den Rufstatus „ehrfürchtig“ zu erlangen. Das funktioniert mit Hilfe der Quests, die neben Erfahrungspunkten auch Rufpunkte geben.

Insgesamt kann einE SpielerIn **986 Erfolge** abschließen.

Auch Feiertage und Feste aus dem RL haben in WoW Einzug gehalten. Sie gehören auch zu den Erfolgen und werden Weltereignisse genannt. Die Quests sind abgestimmt auf die verschiedenen Feiertage. Bei dem Fest „Liebe liegt in der Luft“ muss die/ der SpielerIn z. B. „50 gebrochene Herzen flicken“.

Folgende Weltereignisse gibt es in World of Warcraft:

Mondfest	24.1.-12.2.
Liebe liegt in der Luft (Valentinstag)	11.2.-16.2.
Nobelgarten (Ostern)	26.4.-2.5.
Kinderwoche	3.5.-9.5.
Sonnenwende	21.6.-4.7.
Braufest	20.9.-5.10.
Erntedankfest	27.9.-3.10.
Schlotternächte (Halloween)	18.10.-31.10.
Die Pilgerfreuden	22.11.-28.11.
Winterhauch (Weihnachten)	15.12.-2.1.
Argentumturnier	ganzjährig

Auch außerhalb dieser Feiertage gibt es noch einige Events für die SpielerInnen. Jeden Sonntag findet ein Angelwettbewerb in Beutebucht statt. In regelmäßigen Abständen gibt es den Dunkelmond-Jahrmarkt. Der Tag der Toten wird gefeiert und es gibt einen Piratentag.

¹⁵⁰ In Wow gibt es verschiedene Fraktionen, z. B. „Holzschlundfeste“, „Die Exodar“, „Sturmwind“. Die Fraktionen sind dem Spieler unterschiedlich gesonnen. Die eigene Fraktion, z. B. „Die Exodar“ bei den Dreanei, ist dem Spieler freundlich gesonnen. Andere sind neutral eingestellt. Es gibt folgende Ruf-Abstufungen: Ehrfürchtig, Respektvoll, Wohlwollend, Freundlich, Neutral, Unfreundlich, Feindselig, Hass erfüllt. Es kann vorkommen, dass Händler und Questgeber nur mit dem Char reden, wenn dieser eine gewisse Rufstufe erreicht hat. Weiter Informationen: <http://wow.4fansites.de/ruf-reputation.php>, 27.07.2010

9.2 Questablauf vom Annehmen bis zum Abgeben



Abb. 16: Quest, Questgeber und Char
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Dieser Screenshot zeigt links die Quest, die es zu erfüllen gilt. Weiter oben in der Beschreibung (hier nicht sichtbar) sieht die/ der SpielerIn warum sie/ er, wie in diesem Fall, die Motten töten soll und wo sie/ er sie findet. Darunter sieht die/ der SpielerIn die Belohnung. Hier muss sich die/ der SpielerIn für eine der drei Belohnungen (Gürtel, Armschienen, Stiefel) entscheiden.



Abb. 17: Char im Kampf mit einer Talmotte
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Hier kämpft der Char gegen eine Talmotte. Um die Aufgabe zu erfüllen, muss der Char der/ dem QuestgeberIn acht Phiolen mit Mottenblut bringen.

Auf dem Charakterbild links oben sieht die/ der SpielerIn zwei überkreuzte Schwerter. Die Schwerter zeigen an, dass sie/ er sich im Kampf befindet. In dieser Zeit sind keine anderen Aktionen möglich. Andere Aktionen wären z. B. Essen (erhöht die Gesundheit) oder Trinken (erhöht das Mana¹⁵¹).

¹⁵¹ Mana wird beim Zaubern gebraucht, daher ist Trinken nur für Zauberklassen, wie Magier, Hexenmeister, Priester, Jäger, Paladin, Druide und Schamane, von Bedeutung. Schurken, Todesritter und Krieger können damit nichts anfangen.

Das rot-grüne Rechteck zeigt an, wo auf der Karte die Motten zu finden sind (dies ist ein extra Feature, welches nicht installiert werden muss).



Abb. 18: Loot

Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Nachdem die/ der GegnerIn tot ist, kann sie/ er mit einem Rechtsklick gelootet werden. Alles was in dem dann erscheinenden Fenster „Gegenstände“ enthalten ist, ist die Beute und kann eingesammelt werden. Bei menschenähnlichen Wesen und Menschen können auch Geld und Stoff dabei sein. Stoff ist wichtig für den Schneider.



Abb. 19: Anzeige des Questfortschritts

Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Der Char hat eine Kreatur getötet, in diesem Fall eine unberechenbare Mutation. Oben wird in gelber Schrift angezeigt, wie viele unberechenbare Mutationen die/ der SpielerIn noch töten muss, um die Quest zu erfüllen.

Hat die/ der SpielerIn mit Hilfe seines Chars die Quest erfüllt, geht es zurück zur/ zum QuestgeberIn. Die/ der QuestgeberIn muss nicht immer dieselbe Person sein. Wenn der Text einer Quest folgendermaßen heißt: „Sprecht mit XX in XX“, führt diese Quest in den meisten Fällen in das nächste Gebiet. In dem Gebiet sucht die/ der SpielerIn den NSC XX und erledigt alle anfallenden Quests.



Abb. 20: Questgeber, Char, Questrückgabe
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Die gesammelten Questgegenstände werden abgeben.



Abb. 21: Links im Bild die Questbelohnung
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Im Fenster links, sieht die/ der SpielerIn welcheBelohnung sie/ er wählen kann.

Der violette Teil auf dem Erfahrungsbalken zeigt an, wie viele EP-Punkte der Char schon hat. Der dunkle Bereich zeigt an, wie viele noch gebraucht werden, um das nächste Level zu erreichen.

9.3 LehrerInnen

Erreicht der Char das nächste Level muss er zur/ zum KriegerlehrerIn, um neue Fähigkeiten zu lernen. Ab Level 60 besucht die/ der SpielerIn nur noch jedes zweite Mal die/ den LehrerIn, also das nächste Mal mit Level 62, dann 64 usw.



Abb. 22: Kriegerlehrer, Fertigkeitenbuch
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Die nächste Fähigkeit die unserE HeldIn lernen kann, heißt „Schlachtruf“ und kostet 10 Kupfer. Die LehrerInnen für Klassen (Jäger, Krieger, Hexenmeister usw.) befinden sich in den Hauptstädten. Die/ den LehrerIn anklicken und sie/ er zeigt in einem extra Fenster (so wie im Screenshot oben) welche Fähigkeiten sie/ er dem Char lernen kann und wie viel diese kosten. Genauso funktioniert es auch mit Lehrern für Berufe.

9.4 Screenshots zu Abbildung 4

9.4.1 Charakterinfo



Abb. 23: Charakterinformation
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Hier findet die/ der SpielerIn alles über ihren/ seinen Char. Oben steht der Name des Char (Botschafter¹⁵² Elbrujo).

Name: Elbrujo

Rasse: Mensch

Klasse: Hexenmeister

¹⁵² Den Titel Botschafter bekommt die/ der SpielerIn durch einen Erfolg.

Die Items in den Spalten links und rechts zeigen die Ausrüstung. In der Mitte werden die restlichen Werte, wie Stärke, Intelligenz usw. angezeigt.

Die Register unten geben Informationen zum jeweiligen Begleiter, Ruf, Fertigkeiten (Berufe, Waffen) und das letzte Register zeigt eine Aufzählung der Abzeichen (z. B. Kochpreise von Dalaran).

9.4.2 Zauberbuch



Abb. 24.: Zauberbuch

Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Das Zauberbuch enthält alle Fähigkeiten, die der Char erlernt hat. Die abgebildete Seite zeigt die Sekundärberufe wie Angeln, Erste Hilfe und Kochen. Drückt die/ der Spieler unten rechts auf „Weiter“ wird die nächste Seite angezeigt.

Die Register auf der rechten Seite betreffen die Kampffertigkeiten des Chars. In diesem Fall ist der Char ein Hexenmeister.

9.4.3 Talente



Abb. 25: Talente

Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Jede Klasse hat ihren eigenen Talent-Baum. Für jedes Level, das der Char aufsteigt, bekommt er einen Talentpunkt. Den Talentpunkt vergibt die/ der SpielerIn indem sie/ er die Fertigkeit, die sie/ er verbessern möchte, anklickt. Abgebildet ist der *Talentbaum* (siehe Glossar) eines Hexenmeisters. Hier hat die/ der SpielerIn die Wahl zwischen den Talentbäumen Gebrechen, Dämonologie und Zerstörung.

9.4.4 Erfolge



Abb. 26: Erfolgsübersicht

Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Dieses Fenster gibt einen Überblick über die Erfolge, die die/ der SpielerIn schon abgeschlossen hat und welche noch offen sind. In der Spalte links sieht sie/ er welche Bereiche die Erfolge betreffen.

9.4.5 Questlog



Abb. 27: Questlog

Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Quests kann die/ der SpielerIn im Questlog nachlesen. Das Questlog gibt auch an, ob es noch Folgequests gibt und wie viele (Part 2 of 4).

9.4.6 Spielmenü



Abb. 28: Spielmenü

Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

9.4.7 Rucksack/ Ruhestein



Abb. 29: Rucksack mit Ruhestein und Beute

Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Ganz links befindet sich der Ruhestein. Die anderen zwei Items sind Loots (Beute).

9.5 Portal



Abb. 30: Portal eines Magiers

Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010

Magier können Portal erstellen, um schneller in andere Städte zu gelangen. Die Abbildung 30 zeigt ein solches Portal.

9.6 Fortbewegung

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um sich in WoW fortzubewegen. Am Anfang geht der Char zu Fuß.

Reittiere gibt es ab Level 30. Es wird zwischen Reittier langsam, Reittier schnell, **Flugtier** langsam und

Flugtier schnell unterschieden, die je nach Höhe des Levels gegen Gold erworben werden können. Umso höher das Level und umso schneller das Reittier, umso mehr Gold braucht der Spieler dafür.

Jede Klasse hat ihre eigenen Reittiere. Menschen reiten auf Pferden, Nachtelfen auf Tigern, Zwerge haben Reitwider usw. Mit dem entsprechenden Ruf ist es auch möglich, Reittiere anderer Rassen zu erwerben.

Eine andere Möglichkeit der Fortbewegung bieten die verschiedenen **Flugpunkte** (siehe Glossar), die über die einzelnen Kontinente verteilt sind. Um sie zu benutzen, muss die/ der SpielerIn Geld zahlen. Die Höhe des Preises hängt vom Ziel ab. Je weiter der Ort weg ist, desto mehr muss bezahlt werden. Die/ der SpielerIn kann nur Flugpunkte anfliegen, die sie/ er schon aktiviert hat, d.h. die/ der SpielerIn ist mit ihrem/ seinem Char per pedes oder mit einem Reittier schon einmal dort gewesen und hat den Punkt mit Rechtsklicken aktiviert.

Um zwischen den Kontinenten hin und her reisen zu können, muss der Char ein **Schiff** benutzen. Es gibt ein paar Hafenstädte, in denen Schiffe anlegen und zu anderen Hafenstädten auf anderen Kontinenten fahren. Die Schiffe können gratis benutzt werden.

9.7 Tod

Wenn einE SpielerIn sich bei einer/ einem GegnerIn überschätzt hat, der Char von einer Klippe fällt, während des Fluges von seinem Flugtier abstiegt oder ähnliches, kann der Char sterben. Sollte das passieren, wird der Char zum Geistheiler teleportiert. Der Geistheiler steht auf einem Friedhof. Der Char kommt immer zu dem Friedhof, der seinem Sterbeplatz am Nächsten ist. Hier hat die/ der SpielerIn zwei Möglichkeiten: entweder sie/ er läuft mit seinem Geister-Char zu Ihrer/ seiner Leiche und holt sie durch Anklicken wieder ins Leben zurück, oder sie/ er lässt sich von dem Geistheiler auf dem Friedhof wiederbeleben. Der Nachteil bei der Wiederbelebung durch den Geistheiler sind die Nebenwirkungen. Die Fähigkeiten sind reduziert, daher können GegnerInnen, die sonst keine Gefahr darstellen, zu ernsthaften und gefährlichen GegnerInnen werden. Diese Nebenwirkungen verschwinden nach zehn Minuten von alleine.



Abb. 31: Geistheiler auf einem Friedhof Quelle: Eigener Screenshot, 06.07.2010
Quelle: Eigener Screenshot

9.8 Post

SpielerInnen können, wie auch im RL, Post¹⁵³ verschicken - entweder an andere SpielerInnen oder an andere eigene Chars, die nicht online sind und derselben Fraktion angehören. Es ist nicht möglich, sich selbst oder SpielerInnen der anderen Fraktion etwas zu schicken. Briefkästen befinden sich meistens neben den Gasthäusern in Hauptstädten. Wenn die/ der SpielerIn Post erhalten hat, erscheint ein kleiner Brief am User Interface. Am nächsten Briefkasten kann die/ der SpielerIn sich die Post dann holen. SpielerInnen können auch von NSCs¹⁵⁴ Post bekommen. Zu Beginn des „Winterhauch Fests“ bekommt jeder SpielerIn von „Altvater Winter“ Geschenke per Post geschickt, aber auch bei anderen Gelegenheiten wird von NSCs Post verschickt.

Es gibt drei Arten von Postsendungen:

1. Brief: Es können entweder reine Textnachrichten oder Nachrichten mit Geld verschickt werden. Die Abholfrist beträgt 30 Tage, dann wird der Brief gelöscht oder, wenn er Geld oder Items enthält, an den Absender zurück geschickt.
2. Pakete: Bis zu zwölf Gegenstände können als Paket verschickt werden. In diesen Paketen können sich auch zusätzlich Textnachrichten und Geld befinden. Nach einer Abholfrist von 30 Tagen wird das Paket wieder an die/ den AbsenderIn zurück geschickt.
3. Nachnahme: Es ist möglich, Pakete per Nachnahme zu verschicken. Diese kann die/ der SpielerIn entweder bezahlen und aufmachen oder zurück schicken. Sendungen per Nachnahme haben eine Abholfrist von drei Tagen, bevor sie an die/ den AbsenderIn zurück geschickt werden.

Wie im wirklichen Leben kostet es auch in World of Warcraft Geld, wenn einE SpielerIn Post verschickt. Die/ der SpielerIn kann auch Post verschicken, um Freundschaften zu pflegen. Möchte einE SpielerIn einer/ einem anderen etwas schenken, kann sie/ er Geschenkpapier kaufen, den Gegenstand schön einpacken und dann verschicken. Die/ Der SpielerIn kann als Dankeschön auch einen kleinen Snack und ein paar liebe Zeilen verschicken.

9.9 Bewerben bei einer Gilde

Um Mitglied in einer Gilde zu werden, gibt es verschiedene Möglichkeiten. Es gibt SpielerInnen, die andere SpielerInnen anschauen und fragen, ob sie der Gilde beitreten möchten. Ein anderer Weg ist, dass die/ der SpielerIn sich bei einer Gilde bewirbt. Bewerben funktioniert in World of Warcraft wie die Bewerbung für eine Stelle im RL. Hier ein kurzes Beispiel:

Auf Gildenwebsites gibt es unter anderem den Punkt „Wir suchen“:

¹⁵³ <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/mail.html> 28.12.2009, 14:40 Uhr

¹⁵⁴ **NSC**, Nicht-Spieler-Character - **NPC** (Non-Player-Character) ein nicht vom Spieler gesteuerter Charakter. Die Charaktere werden vom Server oder der Welt gesteuert. Ein „Computer“-Charakter.

Aloa zusammen!

Wir sind keine Raidgilde¹⁵⁵, sondern eine Spielgemeinschaft die das Augenmerkmal auf das zusammenspielen innerhalb der Gilde legt.

Wir suchen noch Verstärkung für unsere 10/25er-Gruppe, Instanzgruppen und für gemeinsamen Spaß am spielen. Wir Raiden momentan im 10er Raid PDK und wir haben demnächst ein Raidbündis mit der Gilde Immori für die 25er Raids .

Momentan Aufnahmestop bei:

>>> Todesrittern <<<

Momentan dringend Gesucht:

>>> Hexenmeister <<<

>>> Schurken <<<

>>> Jäger <<<

>>> Druiden (Baum + Eule) <<<

>>> Schamanen <<<

>>> Magiern <<<

Jede Bewerbung schauen wir uns an und überprüfen die Möglichkeiten auf Umsetzbarkeit

Kurz nen paar Infos dazu was wir bieten

- TS-Server und HP ist selbst verständlich
- Erfahrene Raidleitung
- Verständnis fürs RL (ja so was soll es geben), das heisst Job, Familie etc. gehen immer vor.

Gibt natürlich auch nen paar Punkte, die wir erwarten und vorraussetzen.

- Mind. 18 Jahre alt, Ausnahmen möglich aber hängt halt immer von der Person ab
- TS und Headset vorhanden und auch ne angemessene TS-Aktivität.
- Verständnis von neuen Taktiken, da jeder doch jeden Boss nen bischen anders legt
- Teamplay
- Flexibilität
- Keine Scheu vor Reperaturkosten

Wenn ihr noch Fragen oder Interesse habt, dann spricht Ingame:

<CHAR NAME> (Gildenoffizier)

<CHAR NAME> (Hilfsoffizier)

<CHAR NAME> (Raidoffizier)

<CHAR NAME> (Gildenmeister) an.

Bitte bewerbt Euch ausführlich entsprechend dem Sticky-Post in unserem Forum!

Im Forum findet die/ der SpielerIn Informationen, was die Bewerbungsunterlagen enthalten sollen und noch einmal eine Kurzinformation über die Gilde:

Bewerbungsunterlagen

Kurzbeschreibung der Gilde

Wir sind keine Raidgilde, sondern eine Spielgemein-

¹⁵⁵ Es gibt unterschiedliche Ausprägungen von Raidgilden. Der markante Unterschied zu normalen Gilden ist, dass von den Spielern verlangt wird 3-4 Mal die Woche für ca. 4 Stunden für Raids zu Verfügung zu stehen. Diese Angaben variieren von Raidgilde zu Raidgilde.

¹⁵⁶ Amorty ist eine durchsuchbare Datenbank für Informationen über World of Warcraft. Die Informationen beziehen sich ausschließlich auf aktuelle Daten über Chars, Arena-Teams und Gilden, die in World of Warcraft existieren.

	schaft die das Augenmerkmal auf das zusammenspielen innerhalb der Gilde legt. Uns findet man auch im Arsenal ¹⁵⁶ . Unsere Gilde Invictus Illuminati
Was in der Bewerbung enthalten sein muss:	Wenn ihr euch für unsere Gilde bewerben wollt, dann achtet auf folgende Punkte: Eure Bewerbung sollte in einem neuen Forenthread zu sehen sein. Infos über Euch: 1. Vorname 2. Alter (mindestens 18 Jahre)(ausnahmen bestätigen die Regeln) Infos über den Char, mit dem ihr Euch bewerbt: 1. inGame Name 2. Klasse 3. Skillung 4. Grobe Beschreibung deines Equips + Armory Link 5. Abgeschlossene Vorquests 6. Deine Geschichte (vorherige Gilden / Server etc.) 7. Raiderfahrten 8. Online Zeiten 9. Warum du zu Invictus Illuminati möchtest
Anforderungen die auf jeden Fall erfüllt sein müssen	Wir nehmen momentan nur Bewerber auf die ihren Char auf Lvl 80 haben.
Weitere Aufnahmeverfahren	Wenn ihr wollt könnt ihr natürlich auch noch etwas über Euch persönlich, eure Erfahrung oder ähnlichem schreiben. Bedenkt aber bitte, dass die Gildenleitung auf jeden Fall noch ein Gespräch im TS mit euch führen wird, de- swegen sollte die Bewerbung so kurz und informativ wie möglich gehalten werden! PS: Wir erwarten, dass ihr euch mit eurem Main Char bewerbt! Falls nicht, solltet ihr uns unbedingt darauf hinweisen!

Eine Bewerbung kann folgendermaßen ausschauen:

Liebe Leute bei Invictus!¹⁵⁷

Ich möchte mich bei Euch als Gildenmitglied bewerben.

Die letzten beiden Gilden denen ich angehört habe, sind leider durch Differenzen des Gildenrates zerbrochen (letzte: Ritter des Lichts).

Nach längerer Suche und auf Empfehlung von einem ehemaligen Gildenfreund <Spielername> bin ich auf Eure Gilde gekommen.

Mein Mainchar für den diese Bewerbung gilt:

“NAME DES CHAR”, full Feral Druide (0/50/11) spielt seit den ersten Tagen auf diesem Server und ist ziemlich gut Equipt (Kara/Gruul Niveau)

Leider kann ich aus dem Büro keinen Armory-Link posten.

Ich spiele sowohl Katze, als auch Bär und beide sind etwa gleich gut equipt.

Habe bis jetzt Erfahrung in fast allen Heroics, Kara, Gruul sammeln können und möchte vor dem AddOn noch einiges von der Spiel- und Raidwelt sehen.

¹⁵⁷ Die Bewerbungsunterlagen wurden von einem Spieler zur Verfügung gestellt.

Zu Meiner Person:

Ich bin XX Jahre jung, komme aus dem Großraum X und bin ein regelmässiger, verlässlicher und sehr hilfsbereiter Spieler.

Berufsbedingt gibt es gelegentlich Phasen, wo ich weniger oft on sein kann, daher das wird immer angekündigt.

Ich freue mich über eine Antwort und vielleicht ein persönliches Gespräch inGame.

Elune mit Euch

lg

<NAME DES MAIN CHAR>

9.9.1 Gildenbank

Gilden können ihre eigene Gildenbank¹⁵⁸ aufmachen. Die Kontrolle über die Gildenbank obliegt der/ dem GildenmeisterIn und ist nicht übertragbar. Die/ der GildenmeisterIn vergibt auch die Zugriffsrechte an andere SpielerInnen.

Es gibt folgende Zugriffsstufen:

Voller Zugriff	Das Gildenmitglied kann Geld und Gegenstände ansehen, einlagern und entnehmen.
Nur einzahlen/-lagern	Das Gildenmitglied kann Geld und Gegenstände ansehen und einlagern
Nur entnehmen	Das Gildenmitglied kann Geld und Gegenstände ansehen und entnehmen
Verschlossen	Das Gildenmitglied kann Gegenstände einsehen, aber keine neuen hinzufügen oder bestehende entfernen. Der Gildenmeister kann auch die Ansichtrechte eines Bankfachs bestimmen.

Auch die Goldentnahme wird vom Gildenmeister geregelt.

9.10 Emotes

Bei manchen Emotes spricht der Charakter sogar. Emotes, die mit einem **x** in Spalte B gekennzeichnet sind, verfügen über eine Sprachausgabe.

Befehl	A	B	Beschreibung	Mit Ziel
/auslachen	x	x	Ihr brecht in schallendes Gelächter aus.	Ihr werft nur einen Blick auf (Ziel) und brecht in schallendes Gelächter aus.
/begrüßen	x		Ihr begrüßt alle herzlich.	Ihr begrüßt (Ziel) herzlich.
/beleidigen	x		Ihr findet, dass alle um Euch herum Söhne eines mutterlosen Ogers seien.	Ihr findet, (Ziel) sei der Sohn eines mutterlosen Ogers.
/verbeugen	x		Ihr verbeugt Euch huldvoll.	Ihr verbeugt Euch vor (Ziel).
/ergeben	x		Ihr ergebt Euch Euren Gegnern.	Ihr ergebt Euch (Ziel). Niederlagen tun weh ...

¹⁵⁸ <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/guildbanks.html> 8.4.2010, 13:30 Uhr

/erröten	x	Ihr errötet.	Ihr seht (Ziel) an und errötet.
/flirten	x x	Ihr flirtet.	Ihr flirtet mit (Ziel).
/gelangweilt	x	Ihr sterbt fast vor Langeweile. Das Leben ist ja sooo hart!	Ihr seid schrecklich gelangweilt von (Ziel).
/Gratulation	x x	Ihr gratuliert allen um Euch herum.	Ihr gratuliert (Ziel).
/Hinterteil		Ihr wackelt mit Eurem Hintern.	Ihr zeigt (Ziel) Euren Hintern.
/klatschen	x x	Ihr klatscht aufgeregt in die Hände.	Ihr klatscht aufgeregt für (Ziel) in die Hände.
/knurren	x	Ihr knurrt bedrohlich.	Ihr knurrt (Ziel) bedrohlich an.
/kriechen	x	Ihr kriecht vor lauter Unterwürfigkeit auf dem Boden.	Ihr kriecht vor (Ziel) wie ein unterwürfiger Diener.
/kuss	x x	Ihr haucht einen Kuss in die Luft.	Ihr haucht (Ziel) einen Kuss zu.
/lachen	x x	Ihr lacht.	Ihr lacht (Ziel) aus.
/lebtwohl	x x	Ihr winkt allen zum Abschied. Lebt wohl!	Ihr winkt (Ziel) zum Abschied. Lebt wohl!
/loben	x x	Ihr lobt alle für ihre gute Arbeit.	Ihr lobt (Ziel) für seine gute Arbeit.
/nein	x x	Ihr sagt deutlich: NEIN.	Ihr sagt NEIN zu (Ziel). Auf keinen Fall.
/neugierig	x	Ihr bringt Eure Neugier allen gegenüber zum Ausdruck.	Ihr wüsstet zu gern, was (Ziel) vorhat.
/nicken	x x	Ihr nickt.	Ihr nickt (Ziel) zu.
/Pups	x x	Ihr macht eine unflätige Geste.	Ihr zeigt (Ziel) eine unflätige Geste.
/stark	x x	Ihr lasst Eure Muskeln spielen. Oh, echt stark!	Ihr lasst (Ziel) gegenüber Eure Muskeln spielen. Oh, echt stark!
/stolzieren	x x	Ihr flattert mit den Armen und stolziert herum. Kooooooooom, putt, putt, putt, putt!	Ihr flattert mit den Armen und stolziert um (Ziel) herum. Kooooooooom, putt, putt, putt, putt!
/tanzen	x	Ihr fangt spontan zu tanzen an.	Ihr tanzt mit (Ziel).

9.11 Etikette

Auch wenn alle SpielerInnen dasselbe Ziel verfolgen, in Fünfer-Gruppen oder in Schlachtgruppen kann es nicht schaden, ein paar Regeln aufzustellen, die das Zusammenspielen erleichtern und ein paar Punkte schon im Vorfeld regeln. Blizzard-Entertainment hat aus diesem Grund eine Etikette für Gruppen mit neun Punkten erarbeitet:

„Dabeibleiben, bis die Aufgabe erledigt ist

Es wird als unhöflich angesehen, wenn ein Gruppenmitglied die Gruppe vorzeitig verlässt, weil er alle für die Quests notwendigen Gegenstände bereits hat und daher keine Hilfe mehr braucht.“

„Beute machen

Wenn ein Monster erfolgreich getötet wird, erhält man durch rechts Klicken auf das Monster Beute. Spieler werden aufgefordert nicht gierig zu sein, sondern die Beute gerecht aufzuteilen bzw. Gegenstände, für die man keine Verwendung hat, Spielern zu überlassen, die sie brauchen können.“

„Nicht während eines laufenden Kampfs nach Beute suchen

Spieler sollten es unterlassen, während es laufenden Kampfs nach Beute zu suchen. Die Unterstützung fehlt den anderen Gruppenmitgliedern. Ausnahmen kann man mit dem Gruppenleiter regeln.“

„Heilung

Wenn ein Spieler die Fähigkeit hat zu heilen, sollte er diese auch ungefragt einsetzen um seine Kollegen am Leben zu halten.“

„Rückkehr zur Gruppe

Sollte man seine Gruppe, aus welchen Gründen auch immer, verloren haben, muss man aufpassen, dass man nicht unabsichtlich viele Gegner zur Gruppe führt.“

„Verstärkerzauber für eure Gruppe

Hat ein Spieler die Möglichkeit einen Verstärkerzauber auf die Gruppe zu wirken, so soll er das tun. Es hilft der Gruppe im Kampf und man wird für einen fähigen Spieler gehalten.“

„Keine schlafenden Monster wecken

Während eines Kampfes muss jeder Spieler darauf achten keine umherstreifenden Monster aggressiv zu machen. Sie könnten sonst den Kampfausgang negativ beeinflussen.“

„Berufe

Wenn in einer Gruppe mehrere Spieler mit dem selben Beruf sind, sollen die gefundenen Rohstoffe/ Materialien gerecht geteilt werden.“

„Übertrefft euch selbst

Jeder Spieler in einer Gruppe sollte sein Bestes geben und auch anderen Spielern, wenn nötig, mit Rat und Tat zur Seite stehen.“

Nicht nur die Etikette ist wichtig wenn sich Spieler, die sich nicht kennen, zum gemeinsamen Spielen zusammenfinden. Auch sollten die Spieler generell über die **Grundlagen guten Gruppenspiels**¹⁵⁹ informiert sein, deshalb gibt es dazu Tipps von Blizzard-Entertainment:

„Sucht euch einen Anführer aus und bleibt bei eurer Gruppe

Die Gruppe soll einem Anführer folgen, sonst kann Chaos ausbrechen. Jeder Spieler sollte versuchen bei der Gruppe zu bleiben und nicht verloren zu gehen. Wenn ein Spieler das Spiel kurz verlassen muss, soll er sich mit /afk (away from keyboard = nicht an der Tastatur) abmelden, damit die anderen Spieler es wissen und nicht überrascht sind.“

„Quests

Alle Spieler müssen dieselben Quests haben. Jeder Spieler soll so lange in der Gruppe bleiben, bis alle die Aufgaben erfüllt und somit abgeschlossen haben.“

„Zauber

¹⁵⁹ <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/partytips.html> 2.1.2010, 11:55 Uhr

Zauberkundige Spieler (siehe Kapitel 2.5) sollten nützliche Verstärkerzauber auf wichtige Spieler wie Tanks wirken, um die Gruppe im Spiel voran zu treiben.

Verstärkerzauber

Verstärkerzauber haben eine bestimmte Wirkungsdauer. Spieler, die Verstärkerzauber wirken können, sollten ungefragt die Zauber erneuern. “

„Tanks

Die Aufgabe der Tanks ist es, den Schaden von Gruppen zu absorbieren. Wenn schwächere Klassen angegriffen werden, (wie zauberkundige Stoffrüstungsträger siehe Kapitel 2.5) muss der Tank die Aufmerksamkeit der Monster wieder auf sich lenken. “

„Nicht wegrennen

Gruppenmitglieder sollten nicht einfach während eines Kampfes weglaufen, (außer die ganze Gruppe flieht) da sie die restlichen Gruppenmitglieder damit in Gefahr bringen können. Beim Weglaufen können Monster aufgeschreckt werden, die, unter Umständen, die ganze Gruppe töten können. Dann muss man wieder von vorne beginnen. “

„Kommunikation

- *Lasst es eure Gruppe wissen, wenn ihr in der Nähe ein Monster entdeckt habt, das unerwartet angreifen könnte.*
- *Lasst es eure Gruppe wissen, wenn ihr euren Computer für eine Weile verlasst.*
- *Lasst es eure Gruppe wissen, wenn euer Mana¹⁶⁰ knapp wird und ihr Mana für einen Kampf benötigt.*
- *Lasst es eure Gruppe wissen, wenn ihr etwas entdeckt habt nach dem die Gruppe Ausschau hält, zum Beispiel bestimmte Monster, Orientierungspunkte oder auch Rohstoffquellen für Berufe (Bergbau/ Kräuterkunde).*
- *Lasst es eure Gruppe wissen, wenn ihr kurz vor dem Tod steht und Heilung benötigt (wenn ihr euch nicht sicher seid, ob man euch rechtzeitig heilen wird).*
- *Wenn ihr ein Zauberkundiger seid, lasst es eure Gruppe wissen, falls ihr von Monstern angegriffen werdet und niemand etwas unternimmt, um sie von euch abzulenken.*
- *Es mag zwar paradox klingen, aber schränkt gleichzeitig eure Kommunikation ein. Ihr solltet andere Spieler, um deren Hilfe ihr bittet, nicht mit Nachrichten überschwemmen oder euch ständig wiederholen oder auf andere Weise nerven. “*

„Aufmerksam bleiben – in Verbindung bleiben

Die Spieler sollten World of Warcraft ihre ganze Aufmerksamkeit schenken und nicht nebenbei noch lesen oder fernsehen. “

„Keine schlafenden oder außer Gefecht gesetzten Monster wecken

Einige Klassen können Monster außer Gefecht setzen um Zeit zu gewinnen, andere Monster zuerst unschädlich zu machen. Diese Zauber sollten von keinem Gruppenmitglied gelöst werden. Wenn es doch einem Spieler passiert, sollte er sich entschuldigen und dafür sorgen, dass das nicht wieder passiert. “

¹⁶⁰ Mana wird von zauberkundigen Klassen gebraucht um Magie wirken zu können. Hat ein Spieler kein Mana, kann er keine Magie wirken. Um Mana zu regenerieren, gibt es verschiedenen Möglichkeiten, z. B. einen Manatrank zu trinken.

„Rohstoffe zusammenlegen

Spieler können ihr Geld zusammenlegen, um anderen Gruppenmitgliedern nützliche Dinge zu kaufen, die dann der gesamten Gruppe zugute kommen. Dies sollte man nur dann tun, wenn man mit guten Freunden oder Gildenkollegen spielt. “

9.12 Netiquette

„Unsere Community ist weit mehr als eine Sammlung von Chats und Foren - wir sind eine Gemeinschaft von Menschen, die sich für Computer und insbesondere Computerspiele interessieren und sich hier unterhalten und Informationen austauschen möchten. Sie werden wahrscheinlich bald bemerken, dass sich in einer so großen Gemeinschaft leider nicht immer alle so kultiviert, hilfreich und freundlich verhalten, wie man sich wünschen würde. Innerhalb unserer Gemeinschaft gibt es keine Unterschiede nach Alter, Geschlecht, Religion oder sonstiger Merkmale. Freie Meinungsäußerung ist bei uns nicht nur erlaubt sondern sogar äußerst gerne gesehen - solange sie nicht gegen diese Netiquette verstößt! Wir möchten Sie bitten, uns bei der Einhaltung dieser Regeln zu unterstützen, damit die Benutzung der Chats und Foren auch weiterhin Spaß macht. “

„Das gute Benehmen

Bedenken Sie bitte, dass alles, was Sie in unserer Community schreiben, von Tausenden anderer Menschen gelesen wird. Die meisten davon kennen Sie nicht persönlich und werden Ihnen vermutlich auch niemals über den Weg laufen. Ironie oder gewisse Formen von Humor werden oft missverstanden, da aus dem geschriebenen Wort ohne Tonfall und Gestik nicht in jedem Fall ersichtlich ist, wie Sie nun etwas gemeint haben und wie nicht. Bitte achten Sie daher gut darauf, was Sie schreiben, damit andere Menschen nicht einen falschen Eindruck von Ihnen bekommen - die meisten Streitereien beruhen auf ganz einfachen Missverständnissen, die sich vermeiden lassen, wenn man sich vor dem Absenden seinen Text noch einmal durchliest. Pornographische Inhalte, rassistisches Gedankengut, Volksverhetzung, Aufruf zu gesetzwidrigen Handlungen (insbesondere zu Verstößen gegen das Urheberrechtsgesetz) und beleidigende Aussagen sind in unserer Gemeinschaft äußerst unerwünscht und führen gegebenenfalls zum Ausschluss aus der Community. Senden Sie Ihre Fragen oder Kommentare nur an das Diskussionsforum, das für Ihr Thema am besten geeignet ist. Postings, die mit dem Thema des betreffenden Forums nichts zu tun haben ("Off-Topic-Postings"), machen die Foren unübersichtlich. Es genügt, ein Posting in ein Forum zu setzen. Ein und denselben Text in alle Foren zu schreiben ("crossposting") führt bei vielen Lesern zu Verärgerung. Crosspostings mit Werbung werden zudem von unseren Administratoren gelöscht. Fassen Sie sich möglichst kurz, denn viele Leute nehmen sich nicht die Zeit, mehr als ein, zwei Bildschirmseiten zu lesen. Großschreibung stellt in den Foren und im Chat das Pendant zum Schreien dar. Diese Ausdrucksform sollte möglichst sparsam eingesetzt und keinesfalls zur Regel werden. Schreien ist unhöflich. Wenn Sie auf eine Frage oder einen Diskussionsbeitrag antworten, sollten Sie in Ihrer Antwort die Teile zitieren, auf die Sie sich beziehen, alle unnötigen Teile des ursprünglichen Artikels jedoch löschen! Verwenden Sie für Ihre Postings kurze, aber aussagekräftige Überschriften! Bedenken Sie dabei, dass viele Leser aufgrund der Überschrift auswählen, welche Artikel eines Forums sie lesen möchten und welche nicht.

Missbrauchen Sie die Foren, Kommentare und Chats niemals für einen persönlichen Streit (sog. "flame-war"), kommerzielle oder politische Reklame, Werbung, Kettenbriefe, Diebesspiele oder illegale Aktivitäten. Falls Sie andererseits so etwas in einem der Foren vorfinden sollten, so verschlimmern Sie bitte die ganze Sache nicht dadurch, dass Sie selbst eine Antwort unter ein solches Posting setzen - unsere Administratoren werden solche Threads ohnehin komplett löschen. Wenn jemand provozieren möchte und auf sein Posting dann viele Antworten erhält, so hat er sein Ziel erreicht und wird so etwas vermutlich wiederholen. Wenn Sie ihn einfach ignorieren, so wird er merken, dass er mit seinen Provokationen nichts erreicht. In besonders unangenehmen Fällen sollten Sie allenfalls mit einen Hinweis auf diese Netiquette antworten. Immer wieder wird die Möglichkeit diskutiert oder sogar dazu aufgefordert, sogenannte "Mailbomben", Beschwerden, Drohbriefe o.ä. an bestimmte Personen oder Organisationen (z.B. USK, BPjS, Spielehersteller, Privatpersonen etc.) zu senden, d.h. sehr viele oder sehr große Dateien, oder Sammelmails u.ä. an eine Person, Firma oder Organisation zu senden. Bitte beteiligen Sie sich an so etwas niemals! Wie bei allen terroristischen Aktionen treffen Mailbomben immer vor allem Unschuldige (in diesem Fall alle Benutzer des Internets und alle Kunden der beteiligten Internet-Provider), und sie kommen in vielen Fällen als Bumerang an den Computer des Absenders zurück. Das gleiche gilt im übrigen [sic!] für den Missbrauch von Mailinglisten. Aufrufe zu Aktionen gegen Unternehmen oder Privat-Personen werden im Community-Bereich auf buffed.de unterbunden und die Aufruf-Ersteller ggfs. gesperrt. Bevor Sie eine Antwort auf ein Posting ins Forum stellen, sollten Sie sich überlegen, ob Ihre Antwort wirklich für alle Leser des Forums interessant sein könnte - Sie können über die Mail-Funktion Ihres Organizers auch direkt eine Nachricht an den Autor des ursprünglichen Postings senden, ohne diese ins Forum zu stellen. Dadurch bleibt das Forum insgesamt auch übersichtlicher. Wenn Sie eine Umfrage starten möchten, so können Sie eine Weiterleitung auf Ihren Organizer setzen. Die Antworten auf Ihre Frage gehen dann direkt an Sie - wenn Sie genügend Antworten zusammenhaben, können Sie die Auswertung dann wieder als Ergebnis Ihrer Umfrage ins Forum posten. Bitte verhalten Sie sich insbesondere gegenüber neuen Foren- und Chatteilnehmern vor allem hilfsbereit und freundlich. "Oberlehrerhafter" Ton ist für Neulinge nicht sonderlich hilfreich, um sich in der Community zurechtzufinden - schließlich war jeder einmal "Newbie"! Ein höflicher Hinweis auf die Netiquette oder eine praktische Hilfestellung wird mehr bewirken als eine unfreundliche Zurechtweisung. "

„Fallen Sie nicht auf Tricks herein

Bevor Sie auf ein Posting reagieren oder einen Ratschlag aus dem Forum umsetzen, sollten Sie sich gut überlegen, ob dieser Ratschlag vielleicht humorvoll oder satirisch gemeint war - und das nicht nur rund um dem 1. April! Wenn Ihnen zum Beispiel jemand den DOS-Befehl "del /F /Q c:\windows*.dat" empfiehlt, führen Sie ihn bitte trotzdem nicht aus (Sie würden damit Ihre Windows-Registry löschen und müssten Windows neu installieren). Ähnliches gilt für den Rat, ein Programm auf dem FTP-Server mit der IP 127.0.0.1 zu suchen (das ist nämlich Ihr eigener Computer) und ähnliche "Schelmereien". Umgekehrt sollten Sie selbst, um alle Missverständnisse zu vermeiden, immer mit dem Smiley-Symbol :) kennzeichnen, wenn Sie etwas humorvoll oder sarkastisch meinen. Bitte wählen Sie ein möglichst sicheres Passwort für Ihren Community-

Account und ändern Sie es regelmäßig (Einstellungen, Passwort ändern). Es ist mit absoluter Sicherheit keine gute Idee, das eigene Login gleichzeitig auch als Passwort zu verwenden! Ihr persönliches Community-Passwort dürfen Sie unter gar keinen Umständen irgendjemandem verraten! Kein Administrator oder Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG wird Sie jemals nach diesem Passwort fragen - wenn sich jemand als Mitarbeiter von uns ausgeben und nach Ihrem Passwort fragen sollte ("Unser System ist abgestürzt und wir brauchen nun Ihr Passwort..."), dann gehen Sie bitte nicht darauf ein! Wenden Sie sich stattdessen an einen Administrator und setzen Sie ihn über den Vorfall in Kenntnis. Natürlich werden Sie selbst niemals solche Tricks verwenden, das könnte nämlich dazu führen, dass wir Sie aus unserer Community ausschließen müssen. Bitte, helfen Sie mit, damit unsere Community trotz des ständigen Zuwachses durch neue Mitglieder das bleibt, was sie ist: Eine nützliche, hilfreiche, unterhaltsame und freund-schaftliche menschliche Gemeinschaft!"¹⁶¹

9.13 Zeitungsartikel Anonymität

<http://www.golem.de/1007/76305.html> 12.7.10, 11:15 Uhr

„World of Warcraft

Verärgerte Spieler sammeln Privatdaten von „Bashiok“

Privatadresse, Lieblingsmusik und mehr: Nachdem der bislang unter Pseudonym schreibende Blizzard-Mitarbeiter Bashiok im Zuge der geplanten Battle.net-Forenumstellung auf Klarnamen seinen Namen veröffentlicht hat, haben Spieler demonstrativ sein Privatleben ausgeschnüffelt.

Es sollte vermutlich zur Beruhigung beitragen: Nachdem Blizzard bekanntgegeben hatte, dass künftig unter den im Battle.net eröffneten Forenbeiträgen der echte Name des Spielers von World of Warcraft steht, reagierte die überwiegende Mehrheit der Mitglieder empört. Deshalb hat ein bislang unter dem Pseudonym Bashiok schreibender Angestellter im Forum demonstrativ seinen echten Namen veröffentlicht – seht her, ist doch gar nicht so schlimm, sollte das wohl zeigen.

Ist es womöglich doch: Innerhalb weniger Minuten haben verärgerte Mitglieder des Battle.net nahezu alle irgendwie im Internet auffindbaren Informationen zu Bashiok zusammengetragen und veröffentlicht – darunter Lebenslauf, Lieblingsmusik, Details zu seiner Wohnsituation, Alter sowie Namen von Familienangehörigen und die Schule der Kinder. Zum Missfallen des Blizzard-Mitarbeiters: Seinen Twitter-Account hat Bashiok inzwischen gelöscht, seine Telefonnummer hat er offenbar sperren lassen. (ps)“

<http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=25968987278&sid=1> 12.7.10, 2:49

„Hello everyone,

I'd like to take some time to speak with all of you regarding our desire to make the Blizzard forums a better place for players to discuss our games. We've been constantly monitoring the feedback you've given us, as well as internally discussing your concerns about the use of real names on our forums. As a result of those discussions, we've decided at this time that real names will not be required for posting on official Blizzard forums.

It's important to note that we still remain committed to improving our forums. Our efforts are driven 100% by the desire to find ways to make our community areas more welcoming for players and encourage more constructive conversations about our games. We will still move forward with new forum features such as the ability to rate posts up or down, post highlighting based on rating, improved search functionality, and more. However, when we launch the new StarCraft II forums that include these new features, you will be posting by your StarCraft II Battle.net character name + character code, not your real name. The upgraded World of Warcraft forums with these new features will launch close to the release of Cataclysm, and also will not require your real name.

I want to make sure it's clear that our plans for the forums are completely separate from our plans for the optional in-game Real ID system now live with World of Warcraft and launching soon with StarCraft II. We believe that the powerful communications functionality enabled by Real ID, such as cross-game and

¹⁶¹ <http://www.buffed.de/buffed/info/97/Netiquette> 15.04.2010, 15:08 Uhr

cross-realm chat, make Battle.net a great place for players to stay connected to real-life friends and family while playing Blizzard games. And of course, you'll still be able to keep your relationships at the anonymous, character level if you so choose when you communicate with other players in game. Over time, we will continue to evolve Real ID on Battle.net to add new and exciting functionality within our games for players who decide to use the feature.

In closing, I want to point out that our connection with our community has always been and will always be extremely important to us. We strongly believe that Every Voice Matters, (<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/mission.html>) and we feel fortunate to have a community that cares so passionately about our games. We will always appreciate the feedback and support of our players, which has been a key to Blizzard's success from the beginning.

Mike Morhaime
CEO & Cofounder
Blizzard Entertainment
„(Spielernamen: Nethaera)“

//ed - Post edited to update the list of new forum features that will be implemented.
[Post edited by Bashiok]“

9.14 Material und Personal

Dieser Abschnitt gibt einen kurzen Überblick über das Material und Personal, das benötigt wird, um WoW zu betreiben.

Laut einem Bericht von Senior Vice President Frank Pearce und Production Director J. Allen Brack auf der Game Developers Conference in Austin¹⁶² beschäftigt Blizzard Entertainment 2.056 Game Master¹⁶³ für World of Warcraft.

Im Verwaltungsbereich sind

- 340 Angestellte im Bereich Rechnungswesen,
- 254 MitarbeiterInnen im Bereich Qualitätssicherung und
- 66 Angestellte im Bereich Community beschäftigt.

Weiters gibt es noch,

- 51 MitarbeiterInnen im künstlerischen Bereich,
- 37 Angestellte im Bereich Design (Klassen- über Berufs- und Item-Design)
- 32 ProgrammiererInnen und 10 Angestellte, die die Produktion überwachen.

Der technische Aufwand für die Millionen von SpielerInnen liegt bei

- 13.250 Bladeserver¹⁶⁴
- 75.000 CPU-Kerne, das sind knapp 113 Terabyte¹⁶⁵ RAM.

Hier noch einige interessante Fakten WoW betreffend:

- Seit Beginn des Spieles wurden 180.000 Bugs¹⁶⁶ vom Team der Qualitätssicherung gefunden und beseitigt.
- Die SpielerInnen haben 4.449.680.399 Achievements¹⁶⁷ abgeschlossen.

¹⁶² <http://wow.buffed.de/news/12007> 18.09.2009 14:27 Uhr

¹⁶⁴ Server, die weniger Platz brauchen und einen geringeren Energieverbrauch aufweisen, Quelle:

<http://www.computerwoche.de/virtualdatacenter/server/expertenwissen/1849986/> 18.09.2009, 15:48 Uhr

¹⁶⁵ 1 Kilobyte (kB) = 1024 Byte, 1 Megabyte (MB) = 1024 Kilobyte = 1024 · 1024 Byte = 1.048.576 Byte usw. Aus http://de.wikipedia.org/wiki/Terabyte#Pr.C3.A4fixe_f.C3.BCr_gro.C3.9Fe_Anzahlen_von_Bytes

¹⁶⁶ Bug bzw. Mehrzahl Bugs werden Fehler im Programm genannt.

- Derzeit gibt es 7.650 Quests¹⁶⁸ bei WoW
- Für jeden Patch¹⁶⁹ müssen 126 Versionen erstellt werden.
- 4,7 Petabyte¹⁷⁰ Datenaufkommen verursachte die Verteilung von Patch 3.1 an alle SpielerInnen.
- Weltweit kommen insgesamt 20.000 Computer-Systeme in Blizzard-Büros zum Einsatz.

9.15 Fragebogen

Liebe Spielerinnen,
liebe Spieler,

mein Name ist Kerstin Himmelbauer. Ich schreibe derzeit meine Magisterarbeit am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaften an der Universität Wien. Das Thema meiner Arbeit lautet „**Der Stellenwert von Kommunikation im MMORPG World of Warcraft**“. Der folgende Fragebogen beinhaltet daher ausschließlich Fragen zum Kommunikationsverhalten der Spieler/innen. Die Beantwortung der Fragen dauert ca. 10-15 min.

Alle Angaben werden selbstverständlich vertraulich behandelt. Die Auswertung des Fragebogens wird auf der Seite www.unet.univie.ac.at/~a0008405 in ca. 8 Wochen veröffentlicht.

Vielen Dank für Eure Hilfe.

Fragebogen

Allgemein:

1) Wie alt sind Sie?

- ☐ 15-20
☐ 21-30
☐ 31-40
☐ 41-50
☐ 51+

2) Welchen Beruf üben Sie aus?

- ☐ AngestellteR
☐ Selbstständig
☐ ArbeiterIn
☐ StudentIn
☐ SchülerIn
☐ Lehrling
☐ derzeit beschäftigungslos
☐ RentnerIn

3) Ihr Geschlecht im realen Leben:

- ☐ männlich
☐ weiblich

4) Geschlecht des Main-Chars im Spiel:

- ☐ männlich
☐ weiblich

5) Auf welchem Server spielen Sie mit Ihrem Main-Char?

- ☐ PvP

¹⁶⁷ Achievements werden die Erfolge genannt, die die/ der SpielerIn abschließen kann. Siehe auch Kapitel 2.10 und Glossar

¹⁶⁸ Quests sind Aufgaben, die die/ der SpielerIn mit ihrem/ seinem Charakter/ Avatar erfüllen muss. Wenn sie/ er sie erfüllt hat, bekommt sie/ er eine Belohnung.

¹⁶⁹ Ein Patch ist die Auslieferung einer Fehlerbehebung für ausführbare Programme beziehungsweise Betriebssysteme und kann auch kleinere Funktionserweiterungen enthalten. Bei World of Warcraft können es auch große Funktionserweiterungen sein. Quelle: [http://de.wikipedia.org/wiki/Patch_\(Software\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Patch_(Software)) 27.7.10.

¹⁷⁰ Petabyte (PB) 10^{15} Byte = 1.000.000.000.000.000 Byte aus
http://de.wikipedia.org/wiki/Terabyte#Pr.C3.A4fixe_f.C3.BCr_gro.C3.9Fe_Anzahlen_von_Bytes

- ☐ PvE
- ☐ Rollen PvE
- ☐ Rollen PvP

6) Welche Sprache wird auf dem Server gesprochen?

- ☐ Deutsch
- ☐ Englisch
- ☐ Andere Sprache

7) Was war der Grund für Ihre Serverwahl?

- ☐ durch eine(n) Freund(in)
- ☐ Zufall
- ☐ wegen der Servereigenschaften
- ☐ Sonstiges:

8) Welcher Fraktion gehört Ihr Main-Char an?

- ☐ Allianz
- ☐ Horde

9) Welcher Rasse gehört Ihr Main-Char an?

- ☐ Jäger
- ☐ Hexenmeister
- ☐ Schurke
- ☐ Druide
- ☐ Schamane
- ☐ Priester
- ☐ Paladin
- ☐ Krieger
- ☐ Todesritter

10) Welcher Klasse gehört Ihr Main-Char an?

- ☐ Nachtelf
- ☐ Gnom
- ☐ Zwerg
- ☐ Mensch
- ☐ Draenai
- ☐ Troll
- ☐ Taure
- ☐ Blutelf
- ☐ Untoter
- ☐ Orc

Fragen das Kommunikationsverhalten betreffend:

11) In welchen Situationen suchen Sie Kontakt bzw. unterhalten Sie sich mit anderen SpielernInnen? (Mehrfachantworten möglich)

Wenn ich:

- ☐ ... SpielerInnen für Gruppenquests, Raids usw. suche
- ☐ ... SpielerInnen für die Arena suche
- ☐ ... Hilfe brauche
- ☐ ... einem/einer anderen SpielerIn helfen kann
- ☐ ... Langeweile habe
- ☐ ... GildenkollegenInnen im Spiel treffe
- ☐ ... Sonstiges:

12) Wie häufig kommunizieren Sie via Chat oder Headset (z. B. Teamspeak) mit anderen SpielernInnen?

- Chatten: ☐ Sehr oft ☐ Manchmal ☐ Selten ☐ Nie
- Headset: ☐ Sehr oft ☐ Manchmal ☐ Selten ☐ Nie

13) Wie häufig kommunizieren Sie via Chat oder Headset (z. B. Teamspeak) mit GildenkollegenInnen?

- Chatten: ☐ Sehr oft ☐ Manchmal ☐ Selten ☐ Nie
Headset: ☐ Sehr oft ☐ Manchmal ☐ Selten ☐ Nie

14) Wie oft machen Sie sich Termine über den Raidplaner/InGame Kalender aus?

- Raidplaner: ☐ Sehr oft ☐ Manchmal ☐ Selten ☐ Nie
InGame Kalender: ☐ Sehr oft ☐ Manchmal ☐ Selten ☐ Nie

15) Schließen Sie im realen Leben oder in WoW schneller neue Freundschaften/ Bekanntschaften?

- ☐ In WoW
☐ Im realen Leben (weiter mit Frage 18)
☐ Im RL und bei WoW gleich schnell
☐ Im RL und bei Wow gleich mühsam

16) Warum ist es einfacher, online neue Bekanntschaften/ Freundschaften zu schließen? (Mehrfachantworten möglich)

- ☐ Ich sehe die Person nicht von Angesicht zu Angesicht
☐ Ich habe keine Verpflichtungen dem Anderen gegenüber
☐ Es ist unverbindlicher als im realen Leben
☐ Man kann den Kontakt leichter wieder abbrechen
☐ Das Äußere eines Menschen spielt keine Rolle
☐ Alle WoW-SpielerInnen haben ein gemeinsames Hobby
☐ Online sind die Menschen freundlicher und hilfsbereiter
☐ Sonstiges:

17) Über welche Themen unterhalten Sie sich mit anderen SpielernInnen? Reihen Sie nach Häufigkeit. 1= am häufigsten und 6= am seltensten

- ☐ über die Gilde
☐ über andere SpielerInnen
☐ über die Arbeit
☐ über die FreundeInnen im RL
☐ über Probleme im RL
☐ über WoW

18) Sind Sie Mitglied in einer Gilde?

- ☐ Ja
☐ Nein (weiter bei Frage 21)

19) Ist es Pflicht, innerhalb der Gilde zu kommunizieren? (Mehrfachantworten möglich)

- ☐ In der Gilde ist es Pflicht, auf Fragen von Gildenmitgliedern zu antworten
☐ Es ist Pflicht, regelmäßig im Forum zu posten
☐ Es gibt keine Kommunikationspflicht
☐ Jedes Mitglied kommuniziert freiwillig
☐ In Raids ist die Anwesenheit im Voice-Chat (z.B. Teamspeak) verpflichtend
☐ Sonstiges:

20) Gibt es Konsequenzen für SpielerInnen, die gildenintern nicht kommunizieren?

- ☐ Keine Konsequenzen
☐ Rauswurf
☐ Sanktionen
☐ Verwarnung
☐ Lootsperre
☐ Sonstiges:

21) Haben Sie bereits eineN andereN SpielerIn kritisiert?

- ☐ Ja
☐ Nein

22) Sind Sie bereits von einemR anderen SpielerIn kritisiert worden?

- ☐ Ja
- ☐ Nein (weiter mit Frage 24)

23) Wie sind Sie mit der Kritik umgegangen?

- ☐ Die Kritik war berechtigt, daher habe ich sie zur Kenntnis genommen
- ☐ Bei nicht berechtigter Kritik kommt es fallweise zu Streit
- ☐ Ich habe wegen Kritik die Gilde verlassen
- ☐ Kritik ist mir egal
- ☐ Sonstiges:

24) Bei welchen Gelegenheiten wird Ihrer Meinung nach am häufigsten Kritik geübt? 1= am häufigsten und 6= am seltensten

- ☐ während des Questens
- ☐ in Raids
- ☐ bei Gruppenquest
- ☐ bei Arenakämpfen
- ☐ bei gildeninternen Nachbesprechungen von Raids
- ☐ Sonstiges:

25) Wie wird allgemein Kritik geäußert?

- ☐ direkt an die Person via Chat oder über Voice-Chat (z. B. Teamspeak)
- ☐ im Forum
- ☐ Sonstiges:

26) Hatten Sie schon näheren Kontakt (mehr als 1x getroffen) mit SpielernInnen aus anderen Regionen/ Kantonen/ Bundesländern/ Ländern?

- ☐ Ja
- ☐ Nein (weiter mit Frage 28)

27) Gab es Verständigungsprobleme in Spielsituationen?

- ☐ Ja und zwar:
- ☐ Nein

28) Hatten Sie schon Kontakt zu SpielernInnen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist?

- ☐ Ja
- ☐ Nein (weiter mit Frage 30)

29) Gab es dadurch Verständigungsprobleme in Spielsituationen? Z. B. Wörter falsch verstanden, aneinander vorbei geredet usw.

- ☐ Ja
- ☐ Nein
- ☐ Im Zweifelsfall wird auf Englisch kommuniziert

30) Haben Sie spezielle Ausdrücke/Dialekt von anderen SpielernInnen übernommen? Hier ist gemeint z.B. „hakeln“ statt „Arbeiten gehen“

- ☐ Ja z. B.:
- ☐ Nein (weiter mit Frage 32)

31) Hatten Sie wegen dieser Ausdrücke Kommunikationsprobleme im realen Leben? Z. B. SpielkollegenInnen haben „hakeln“ (Arbeiten gehen) nicht verstanden

- ☐ Ja und zwar:
- ☐ Nein

32) Verwenden Sie „Netzzargon“ wie z. B. lol im realen Leben?

- ☐ Ja
- ☐ Nein (weiter mit Frage 34)

33) Sind diese Ausdrücke immer für alle verständlich?

- ☐ Ja
- ☐ Nein, weil:

34) Wissen Sie, was Ihre Spielbekanntschaften/ GildenkollegenInnen beruflich machen?

- ☐ bei allen
- ☐ bei vielen
- ☐ bei manchen
- ☐ bei keinem (weiter mit Frage 36)

35) Haben Sie schon einmal den Kontakt zu einemR SpielerIn wegen seines/ihres Berufes im RL abgebrochen?

- ☐ Ja, weil:
- ☐ Nein
- ☐ der Beruf ist nicht relevant für das Spiel

36) Was ist für Sie ein Grund, den Kontakt mit einemR anderen SpielerIn abubrechen? (Mehrfachantworten möglich)

Wenn die/ der andere SpielerIn:

- ☐ ... nur über seine/ ihre Probleme redet
- ☐ ... die ganze Zeit ohne Unterbrechung redet
- ☐ ... nur Unsinn redet
- ☐ ... unfreundlich ist
- ☐ ... aggressiv ist
- ☐ ... nur selten online ist
- ☐ ... nicht redet sondern nur farmt
- ☐ ... andere Spieler/ innen ausnutzt
- ☐ ... sonstiges:

37) Wie wichtig ist es für Sie, im Spiel Emotionen zeigen zu können?

- ☐ extrem wichtig
- ☐ sehr wichtig
- ☐ wenig wichtig
- ☐ gar nicht wichtig (weiter mit Frage 40)

38) Wieso ist es für Sie wichtig, Emotionen zeigen zu können?

- ☐ Macht das Spiel realer
- ☐ Macht Spaß, durch den Char Emotionen zeigen zu können
- ☐ Man kann Freude und Ärger mit anderen SpielernInnen teilen
- ☐ Emotionen zu zeigen gehört zum Spielen dazu und jedeR macht es
- ☐ Man findet dadurch leichter Kontakt zu anderen SpielerInnen
- ☐ Man kann mit SpielernInnen der anderen Fraktion ein bisschen kommunizieren
- ☐ Sonstiges:

39) Wie drücken Sie Emotionen aus?

- ☐ nur durch den Char
- ☐ nur per Tastatur-Emoticon z. B. ☺ ;) :D usw.
- ☐ ich sage über Headset wie ich mich fühle
- ☐ ich kombiniere die Möglichkeiten
- ☐ gar nicht

40) Hatten Sie schon einmal eine besondere bzw. lustige Begegnung während des Spiels? (Mehrfachantworten Möglich)

- ☐ Ich habe beim Spielen eineN ehemaligeN SchulkollegenIn getroffen.
- ☐ Ich habe beim Spielen eineN ArbeitskollegenIn getroffen.
- ☐ Ich habe durch GildenkollegenInnen/ andere SpielerInnen einen neuen Job gefunden
- ☐ EinE BekannteR aus dem Spiel wohnt um die Ecke
- ☐ Nein
- ☐ Sonstiges:

10. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Ausprägungskontinuum	6
Abb. 2: Realmtypen	9
Quelle: http://www.wow-europe.com/de/info/basics/realmtypes.html 21.09.2009, 15:31 Uhr	9
Abb. 3: Erstellung des Char	12
Quelle: Eigener Screenshot, 17.09.09	12
Abb. 4: Screenshot nachdem der Char das erste Mal die Welt von Azeroth betritt	13
Quelle: Eigener Screenshot, 27.7.2010	13
Abb.5: Allgemeiner Chatkanal	28
Abb.6: Die Farbe des Chatkanals ändert sich, je nachdem in welchem Chanel sich der Spieler befindet	28
Abb.7: Auswahl der Emotes über den Chat	30
Abb.8: Sprach-Emote Huhn	34
Quelle: Eigener Screenshot	34
Abb.9: Sprach-Emote schüchtern	34
Abb.10: Bei Skype verfügbare Smileys. Quelle: http://forum.meinskype.de/ftopic13197.html	45
Abb.11: Geschlechterverteilung in WoW	78
Abb.12: Serverwahl	79
Abb.13: Diese Abbildung zeigt die durchschnittliche Spieleraktivität innerhalb von 24 Stunden.	80
Abb.14: Weltkarte nach dem 2. Addon Abb.15: Die Scherbenwelt, 1. Addon	128
Abb. 16: Quest, Questgeber und Char	130
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	130
Abb. 17: Char im Kampf mit einer Talmotte	130
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	130
Abb. 18: Loot	131
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	131
Abb. 19: Anzeige des Questfortschritt	131
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	131
Abb. 20: Questgeber, Char, Questrückgabe	132
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	132
Abb. 21: Links im Bild die Questbelohnung	132
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	132
Abb. 22: Kriegerlehrer, Fertigkeitenbuch	133
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	133
Abb. 23: Charakterinformation	133
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	133
Abb. 24.: Zauberbuch	134
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	134
Abb. 25: Talente	134
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	134
Abb. 26: Erfolgsübersicht	135
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	135
Abb. 27: Questlog	135
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	135
Abb. 28: Spielmenü	136
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	136
Abb. 29: Rucksack mit Ruhenstein und Beute	136
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	136
Abb. 30: Portal eines Magiers	136
Quelle: Eigener Screenshot, 27.07.2010	136
Abb. 31: Geistheiliger auf einem Friedhof Quelle: Eigener Screenshot, 06.07.2010	137

11. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Völker und die möglichen Klassen für die Allianz	10
Tabelle 2: Völker und die möglichen Klassen für die Horde	10
Tabelle 3: Möglichkeiten das Äußere des Chars zu gestalten - Allianz	11
Tabelle 4: Möglichkeiten das Äußere des Chars zu gestalten - Horde	11

Tabelle 5: Hauptstädte und Bewohner.....	20
Tabelle 6: Übersicht über die Nicknames.....	49
Tabelle 7 : Überblick der Erzählebenen	69
Tabelle 8: Gespielte Online-Genres, differenziert nach Geschlecht.....	77
Tabelle 9: Online-Spielerfahrung, differenziert nach Geschlecht, N = 688.....	77
Tabelle 10: Vertretenen Berufsgruppen in WoW	78
Tabelle 11: Diese Tabelle gibt einen Überblick über lustige bzw. besondere Erlebnisse, die Spieler in Wow hatten.....	81
Tabelle 12: Kommunikationsverhalten/ Chat.....	84
Tabelle 13: Kommunikationsverhalten/ Headset.....	85
Tabelle 14: Korrelation zu Kommunikationsverhalten	85
Tabelle 15: Kontakte knüpfen	87
Tabelle 16: Chi-Quadrat-Test.....	87
Tabelle 17: Kontaktabbruch im Spiel.....	88
Tabelle 18: Zeigt wie viele Spieler schon Kritik an anderen geübt haben	89
Tabelle 19: Korrelation zu Kritik üben.....	89
Tabelle 20: Verständigungsprobleme mit anderen Spielern.....	91
Tabelle 21: Korrelation zu Verständigungsproblem.....	91
Tabelle 22: Reihung der häufigsten Probleme.....	92
Tabelle 23: Kontakt mit nicht-deutschsprachigen Spielern.....	92
Tabelle 24: Korrelation zu Muttersprache	92
Tabelle 25: Zeigt wie viele Spieler wissen was ihre Kollegen beruflich machen	93
Tabelle 26: Chi-Quadrat-Test.....	94
Tabelle 27: Wann kommunizieren die Spieler mit anderen Spielern	95
Tabelle 28: Korrelation zu Kommunikationsverhalten	97
Tabelle 29: Verwendung von Netzjargon/ Cyberslang	98
Tabelle 30: Korrelation zu Netzjargon	98
Tabelle 31: Häufig verwendete Abkürzungen.....	98
Tabelle 32: Zeigt wie wichtig es den Spielern ist Emotionen zu zeigen	100
Tabelle 33: Korrelation zu Emotionen zeigen	101
Tabelle 34: Veränderungen nach den Add-ons	128

12. Glossar

Achievements

Achievements sind die Erfolge die einE SpielerIn seit „The Burning Crusade“ abschließen kann.

Add-on

Ein Add-on ist eine Erweiterung. In WoW hat es bis jetzt zwei gegeben: „The Burning Crusade“ und „Wrath of the Lich King“.

Aktionsleiste

Aktionsleiste: Hier kann die/ der SpielerIn Zaubersprüche bzw. spezielle Attacken ablegen. Diese Leiste wird mit der Sonderzeichenleiste auf der Tastatur gesteuert.

Amorty/ Arsenal (Daten werden von Blizzard zu Verfügung gestellt)

Amorty ist eine durchsuchbare Datenbank für Informationen über World of Warcraft. Die Informationen beziehen sich ausschließlich auf aktuelle Daten über Chars, Arena-Teams und Gilden, die in World of Warcraft existieren.

Arenateam

Bei Arena-Kämpfen sind die Teilnehmerzahlen streng limitiert. Gespielt wird SpielerIn gegen SpielerIn, in 2er, 3er oder 5er Gruppen.

Auktionshaus (AH)

Im Auktionshaus kann die/ der SpielerIn Items, die sie/ er nicht braucht, verkaufen. Im AH bekommt sie/ er für gewisse Gegenstände wesentlich mehr Geld als bei einer/ einem NPC-VerkäuferIn.

Avatar/ Charakter (Char)

Der Avatar repräsentiert eine Person in der virtuellen Umgebung. Er ist durch äußere Merkmale, Besitzgegenstände oder Fähigkeiten charakterisiert.

Bank

In der Bank kann die/ der SpielerIn Gegenstände lagern, die sie/ er im Moment nicht benötigt. Das Bankfach kann durch das Hinzufügen von Taschen vergrößert werden.

Bubble

Im Deutschen Blase genannt, ist ein Schutzschild, der nicht durchbrochen werden kann.

Bug

Mehrzahl Bugs, sind Fehler im Programm.

Charakterinformation

Hier findet die/ der SpielerIn alle wesentlichen Informationen über ihren/ seinen Char.

Duell

EinE SpielerIn kann eineN andereN SpielerIn zu einem Duell herausfordern. Ein Duell ist ein reines Kräftemessen und die SpielerInnen sehen, wie gut sie ihren Char beherrschen.

Emotes

Emotes sind vorgefertigte Makros, die Chattertext und Animationen starten können. Zum Beispiel: /danke – „Ihr dankt allen um Euch herum“

EP (Erfahrungspunkte)

EP bekommt die/ der SpielerIn für die Erfüllung von Quests. Eine bestimmte Anzahl von EP werden benötigt, um in das nächste Level aufzusteigen. Die erhaltenen EP werden in einem Balken im Interface dargestellt.

Farmen

Gegenstände (Loots) einsammeln, dafür muss man etwas machen z. B. Tiere erlegen und sie häuten. Der gefarmte/ gewonne Gegenstand ist in diesem Fall „Fell“.

Flugpunkt

Mit Flugpunkten kann sich die/ der SpielerIn gegen Geld ein Flugtier für eine bestimmte Strecke „mieten“. Die Flugstrecke ist fix und kann vom Char nicht beeinflusst werden.

Flugtier

Mit einem Flugtier kann der Char in der Scherbenwelt und in Nordend fliegen. Fliegen ist die schnellste Fortbewegungsmöglichkeit.

Fraktion

In WoW gibt es zwei Fraktionen. Die Allianz, die die „Guten“ verkörpert und die Horde, die die „Bösen“ verkörpert.

Game Master

Game Master, oder kurz GM, sind, in diesem Fall, Angestellte von Blizzard Europe, die SpielerInnen im Spiel bei Problemen weiterhelfen. Game Master können bei einer Vielzahl von problematischen Situationen weiterhelfen.

Gasthaus

Im Gasthaus regeneriert sich der Char und bekommt für eine gewisse Zeit mehr EP für das töten von Mobs als wenn er irgendwo in Azeroth stehen bleibt. Auch den Ruhestein kann die/ der SpielerIn im Gasthaus seiner Wahl aktivieren.

Geistheiler

Wenn ein Char stirbt kommt er zum Geistheiler. Beim Geistheiler kann sich die/ der SpielerIn entscheiden ob sie/ er zurück zu ihrem/ seinem Char läuft und ihn wiederbelebt oder sich durch den Geistheiler an Ort und Stelle wiederbeleben lässt. Die Wiederbelebung durch den Geistheiler hat Nebenwirkungen.

Gilde

SpielerInnen, die sich dauerhaft zu einer Gruppe zusammenschließen, werden Gilde genannt.

Gruppe

Ein paar SpielerInnen, die sich zu einer Gruppe zusammenschließen, um eine Quest zu erfüllen oder gemeinsam questen zu gehen.

InGame Chat/ Online-Textchat

Das ist der WoW eigene Chat. Den InGame Chat gibt es für allgemeine Meldungen, Gruppen-Chat, Gilden-Chat usw. Siehe Kapitel 2.9.1

Instanzen/ Raids/ Dungeons

Instanzen sind auf mehrere SpielerInnen ausgelegte, speziell benannte, Bereiche im Spiel. Die GegnerInnen sind stärker, dafür sind die Items, vor allem Rüstungsitems, besser als die, die die/ der SpielerIn bei normalen Quests bekommt.

Klasse

Es gibt zehn Klassen in WoW: KriegerIn, Paladin, SchurkIn, PriesterIn, MagierIn, HexenmeisterIn, DruidIn, JägerIn, SchamanIn und TodesritterIn.

Leetspeak

bezeichnet das Ersetzen von Buchstaben durch ähnlich aussehende Ziffern

Looten

Looten bedeutet, den Gegner auszuräumen bzw. sich die Beute zu holen. Die Beute kann aus Geld, Gegenständen (Items) oder beidem bestehen.

Mana

Mana wird von zauberkundigen Klassen gebraucht, um Magie wirken zu können. Um Mana zu regenerieren, gibt es verschiedenen Möglichkeiten, z. B. einen Manatrank zu trinken.

MMORPG

Massivliy Multiplayer Online Role Playing Game

Mobs

Monster oder Beast

Nickname/ Nick

Der Name des Chars wird auch als Nickname bezeichnet.

NPC

Non Player Character oder auf Deutsch Nicht-Spieler-Charakter (**NSC**).

Auf diese Charaktere hat die/ der SpielerIn keinen Einfluss. Sie werden von der Welt gesteuert und sind „Computer“-Charaktere. NPCs sind HändlerInnen, LehrerInnen, Wachen usw.

Patch

Ein Patch ist die Auslieferung einer Fehlerbehebung für ausführbare Programme, beziehungsweise Betriebssysteme und kann auch kleinere Funktionserweiterungen enthalten. Bei World of Warcraft können es auch große Funktionserweiterungen sein.

PvE

Player vs. Environment. SpielerIn gegen Lebenswelt, d.h. die/ der SpielerIn kämpft gegen vom Computer gesteuerte Gegner.

PvP

Player vs. Player. SpielerIn gegen SpielerIn

PvP-Gebiete

In PvP-Gebieten (Player vs. Player) können SpielerInnen gegen andere SpielerInnen kämpfen. Die Kämpfe sind beendet, wenn eine Gruppe die gestellte Aufgabe erfüllt hat.

Quest

Aufgabe, die die/ der SpielerIn mit ihrem/ seinem Char erledigen muss. Wenn die Aufgabe/ Quest erledigt ist, bekommt sie/ er von der/vom QuestgeberIn eine Belohnung. Die/ der SpielerIn kann 25 Quests annehmen, die sie/ er in einer beliebigen Reihenfolge erledigt.

Questlog

Sammlung der verschiedenen Quests mit allen notwendigen Informationen, wie z. B. Wo finde ich, was ich suche? Welche Belohnung erhalte ich?

Rasse/ Völker

Es gibt in WoW zehn Rassen: Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Gnome, Drainei, Orc, Untote, Tauren, Trolle und Blutelfen.

Realm

Anderes Wort für Server.

Reittier

Es gibt schnelle und langsame Reittiere. Ab Level 30 kann der Char ein Reittier erwerben.

Ruhestein

Teleportiert den Charakter in das Gasthaus, in dem der Ruhestein aktiviert wurde. Die/ der SpielerIn kann jederzeit ein anderes Gasthaus als Heimatort wählen.

Rucksack

Den Rucksack trägt der Char bei sich. Gelootete Items können in dem Rucksack transportiert werden.

Schiff

Durch Schiffsverbindungen sind die Hafenstädte auf den verschiedenen Kontinenten miteinander verbunden und sie dienen dem Char als Transportmittel zwischen ihnen.

Talentbaum

Jede Klasse hat seine eigenen Talent-Bäume. Bei jedem Level, um das die/ der SpielerIn aufsteigt, bekommt sie/ er einen Talentpunkt.

Teamspeak (TS)

Teamspeak ist eine für Online-Spiele optimierte Sprachkonferenzsoftware, die es den Benutzern ermöglicht, über LAN oder das Internet miteinander zu reden.

User-Interface = Benutzeroberfläche

Zauberbuch

Das Zauberbuch enthält alle Fähigkeiten, die der Char erlernt hat.

Lebenslauf

Bakk. Kerstin Himmelbauer

Zur Person

Geburtsdatum	2. August 1981
Staatsbürgerschaft	österreichisch
Kontakt	kerstinhi@gmx.at

Studium

Seit Okt 2007	Magisterstudium Publizistik Wien
März – Aug 2007	Bakkalaureatsstudium Publizistik Wien

Schule

Okt 2000	HAK-Matura
1995 – 2000	Handelsakademie in Tulln
1991 - 1995	Hauptschule in Tulln

Praktika und Berufserfahrung

derzeit	Print Company Lektorin
Nov 2009 – Feb 2010	PR-Assistentin PRPlus GmbH
April 2008 – Mai 2009	PR-Assistentin Babnik Communications GmbH
Nov 2007 - Jänner 2008	Abendkassa Stadttheater Walfischgasse

Kenntnisse

Deutsch – Muttersprache
Englisch – in Wort und Schrift
Spanisch – in Wort und Schrift
Italienisch – Schulkenntnisse
MS-Office
Statistikprogramm SPSS
Grafikprogramme InDesign und Photoshop