



Maximilian Vogt

Zwischen Alltag und Abenteuer

MMOs im Schulkontext

Für Sophie



Inhaltsverzeichnis

0. Vorwort.....	1
1. Willkommen in Azeroth.....	3
2. Das Genre der MMOs.....	7
2.1 Was bedeutet MMO?.....	7
2.2 Heldenmut und Handelsgeschick.....	8
2.3 Einer für alle, jeder für sich.....	9
2.4 Geschäftsmodelle.....	9
2.5 Beispiele verschiedener MMO-Arten.....	10
2.6 Zusammenfassung.....	11
3. Besonderheiten von MMOs.....	13
3.1 Massively Multiplayer.....	13
3.2 Eigenständige Spielwelt.....	13
3.3 Vollständige Vernetzung.....	15
3.4 Klassen und Funktionen.....	16
3.5 Gruppensuche und Gruppenspiel.....	17
3.6 Echte Menschen.....	19
3.7 Die unendliche Geschichte.....	20
3.8 Zusammenfassung.....	20
4. Sprache in virtuellen Welten.....	23
4.1 Herkunft der Wörter.....	24
4.1.1 Fantasybereich.....	24
4.1.2 Internet- und Gamersprache.....	25
4.1.3 Anglizismen.....	25
4.1.4 MMO-Spezifisches.....	26
4.1.5 Überblick.....	27
4.2 Illustration an einem Beispiel.....	28
4.3 Auswertung.....	30
4.4 Zusammenfassung.....	32
5. Umfrage zum Thema.....	33



Zwischen Alltag und Abenteuer MMOs im Schulkontext

5.1 Konzeption.....	33
5.2 Durchführung.....	34
5.3 Auswertung.....	36
5.3.1 Zusammensetzung der Probanden.....	36
5.3.2 Soziale Netzwerke und Computerspiele.....	37
5.3.3 Computerspiele - wozu?.....	38
5.3.4 MMOs im Speziellen.....	40
5.4 Zusammenfassung.....	42
6.Kompetenzförderung durch MMOs.....	43
6.1 Kompetenzmodell nach dem Bildungsplan BW Realschule 2004.....	43
6.2 Lernen anhand von MMOs?.....	45
6.3 Ein typischer Raidabend in WoW.....	47
6.4 Kognitive Betrachtung.....	51
6.4.1 Filtern.....	52
6.4.2 Planen.....	52
6.4.3 Analysieren.....	53
6.4.4 Kommunizieren.....	53
6.4.5 Organisieren.....	53
6.4.6 Verstehen.....	54
6.5 Einordnung in das gesamte Spiel.....	54
6.6 Verknüpfung mit dem Bildungsplan.....	55
6.7 Zusammenfassung.....	58
7.Risiken beim Spiel.....	59
7.1 Suchtfaktor.....	59
7.2 Gewaltpotential.....	61
7.3 Kostenfaktor.....	65
7.4 Zusammenfassung.....	65
8.MMOs im Schulunterricht.....	67
8.1 Voraussetzungen.....	68
8.2 Lernumgebung.....	69
8.3 Erste Schritte auf neuem Terrain.....	71
8.4 Lernmodule.....	72



Zwischen Alltag und Abenteuer MMOs im Schulkontext

8.4.1 Marktwirtschaft.....	72
8.4.2 Sprache spielend lernen.....	73
8.4.3 Charakterkunde.....	74
8.4.4 Gesellschaftsphänomen.....	75
8.5 Abschluss des Projekts.....	76
8.6 Zusammenfassung.....	77
9.Ausblick.....	79
10.Lexikon.....	80
11.Literaturverzeichnis.....	82
12.Abbildungsverzeichnis.....	88
13.Anhang.....	89
13.1 Taktikguide Todesbringer Saurfang.....	89
13.2 Umfragebogen und Ergebnisse.....	93



0. Vorwort

Dieses Buch entstand aus persönlichen Erfahrungen heraus. Als ich vor einigen Jahren, durch einen Freund motiviert, die ersten Schritte in *Azeroth* unternahm, hätte ich mir niemals träumen lassen dort langfristig zu verweilen oder ein solches Spiel gar wissenschaftlich zu untersuchen. Doch selbst nach drei Jahren, in denen ich dort mehr oder weniger Zeit verbracht habe, hat die Faszination kein Stück nachgelassen und ich hatte neben dem reinen Spiel auch viele Kontakte zu Menschen, von denen ich heute einige sogar meine Freunde nenne. Dieses Aha-Erlebnis möchte ich mit diesem Buch weitergeben. Ich möchte Menschen zeigen, dass MMOs nicht das sind, wofür man sie gerne hält, sondern vielmehr das, was man selbst aus ihnen macht.

Das Buch entstand größtenteils aus meiner wissenschaftlichen Hausarbeit im Rahmen des 1. Staatsexamens an der PH Schwäbisch Gmünd, wo ich auf Lehramt Realschule mit den Fächern Katholische Theologie, Informatik und Deutsch studiere. Diese Kombination, gepaart mit den Pflichtfächern Erziehungswissenschaft und Psychologie erlaubt in meinen Augen eine umfassende Sicht auf MMOs wie *World of Warcraft*. Dennoch bin ich natürlich durch meine Ausbildung geprägt, welche sich hauptsächlich auf den Schulbereich konzentriert. Das Buch wendet sich daher vorrangig an Lehrer und Eltern – aber natürlich auch an Mitschüler und sonstige Interessierte.

Danken möchte ich an dieser Stelle meinen beiden Prüfern Dr. Ralf Romeike, aus dem Fachbereich Informatik, und Herrn Wolfgang Maier, aus dem Fachbereich Erziehungswissenschaft, durch die die Wahl dieses Thema erst möglich wurde. Hier erfuhr ich sehr viel Offenheit für Neues sowie eine gute Betreuung bei der Bearbeitung meines Themas.

Dank gebührt des Weiteren meinen unzähligen Korrekturlesern, die meine Arbeit nochmals deutlich aufgewertet und durch zahlreiche Vorschläge erst zu dem gemacht haben, was sie jetzt ist. Namentlich erwähnen möchte ich dabei insbesondere Barbara Haas, Franziska Nikolaus, Daniel Göller, Dr. Elke Hemminger sowie Christiane Schmidt, meine große Schwester.

Nicht unerwähnt bleiben sollten allerdings auch meine zahlreichen Onlinekontakte aus den Spielen *World of Warcraft* und *Aion*, welche mich mit Rat und Tat – sei es bei der Umfrage, Detailfragen zum Spiel oder einer spontanen Gruppe zur Live-Demo bei der Präsentation – unterstützt haben. Namentlich seien dabei die *Aion*-Legion „Kuro no Tsuki“ sowie die *WoW*-Gilden „Indestructible“ und „Habaneros“ genannt.



1. Willkommen in Azeroth



Abbildung 1: Weltkarte aus „World of Warcraft“ von Blizzard Entertainment

Wer wollte nicht schon immer seinen Urlaub auf einer Insel verbringen, in der sich Zauber und Magie finden, wo spannende Abenteuer und knifflige Aufgaben zu bewältigen sind? Eine Welt, in der es noch wahren Heldenmut und echte Herausforderungen gibt? Azeroth ist eine solche Welt. Bestehend aus insgesamt 4 Kontinenten, die umgebungstechnisch alles bieten; von der Lavahöhle bis zum Eispalast. Diese Welt kann man nicht nur betrachten, sondern regelrecht erleben. Der Spieler kann mit dieser verschmelzen und sie damit verändern.

Solche Spiele, in denen man sich einen Charakter erstellt und damit in eine virtuelle Realität eintaucht, scheinen hoch im Kurs zu sein. Glaubt man den Zahlen der Firma Blizzard Entertainment, so verfügt deren meist verkauftes Produkt *World of Warcraft* derzeit über 11,5 Millionen aktive Spieler weltweit (vgl. Woodcock 2008, Blizzard 2008).

Der Erfolg kam natürlich nicht über Nacht. Das Spiel blickt auf eine lange Entwicklung durch die Firma Blizzard zurück, dessen Anfang das Spiel *Warcraft - Orcs and Humans* aus dem Jahr 1994



Kapitel 1 Willkommen in Azeroth

darstellte. Schon damals hatte Blizzard ein gutes Gespür für Spiele, die bei der Spielgemeinde ankommen, was sich auch durch den Nachfolger *Warcraft II - Tides of Darkness* ein Jahr später bestätigte. Das Spiel wurde millionenfach verkauft und zudem auf diverse Plattformen, wie die *Sony Playstation* oder den *Sega Saturn*, portiert. 2002 folgte schließlich der dritte Teil der Reihe, der ebenfalls einen überwältigenden Erfolg genoss. Alle Spiele der Reihe waren jedoch keine MMOs, auch keine Rollenspiele im eigentlichen Sinn, sondern Echtzeitstrategiespiele, die im dritten Teil um Rollenspielaspekte (wie z.B. Helden) ergänzt wurden. Weitere Standbeine sicherte sich die Firma im Fantasy-Rollenspielbereich durch *Diablo* (1997), dessen Nachfolger *Diablo 2* (2000), sowie im Genre der Echtzeitstrategie durch *Starcraft* (1998), welches im Science-Fiction Universum angesiedelt war. Die Hintergrundgeschichte von *World of Warcraft* deckt sich dabei weitestgehend mit der der *Warcraft*-Teile. Der Unterschied besteht darin, dass man in *Warcraft 1-3* die Figuren lediglich aus der Vogelperspektive sah und steuerte. In *World of Warcraft* dagegen schlüpft man selbst in die Rolle einer solchen Spielfigur und muss, ohne „Anweisungen von oben“, das Zusammenspiel mit hunderten anderer Personen meistern. Viele bekannte Figuren aus den ersten drei Teilen trifft man dabei hautnah wieder, wie zum Beispiel Jaina Proudmoore bei der legendären „Schlacht um den Hyjalgipfel“, welche aus *Warcraft 3* übernommen wurde.

World of Warcraft - oder auch kurz *WoW* - gehört zu einer Klasse von Spielen, die dem Spieler monatlich rund 13 Euro abverlangen und dafür sehr viele verschiedene Möglichkeiten bieten: Jeder kann zusammen mit Freunden eine eigenständige Welt entdecken, gemeinsam Gefahren meistern und sich nebenher über Chat oder per Headset austauschen. Die Spiele bestechen nur selten durch eine besonders gute Grafik oder viel Blut, dafür wird der soziale Aspekt umso mehr hervorgehoben.

Die Abonmentenzahlen scheinen zu belegen, dass die Rechnung für die Entwickler aufgeht: Nach einem Start mit 1,8 Millionen Abonnenten im April 2005 nahm die Popularität ständig zu, wie man der Abbildung 2 auf Seite 3 entnehmen kann. (vgl. Woodcock 2008, Blizzard 2008). Unter „aktiven Spielern“ versteht Blizzard Entertainment alle derzeit zahlenden Kunden, inklusive denen die den ersten (kostenlosen) Probemonat nutzen. Einige Millionen inaktive Konten dürften dabei außen vor bleiben. Nach den letzten Zahlen soll *WoW* damit rund 62% vom Marktanteil im Bereich der MMO-Games ausmachen.



Kapitel 1 Willkommen in Azeroth

Ein Grund für den rasanten Anstieg dürfte die zunehmende Verfügbarkeit von Computern und Internet im Kinder- und Jugendalter sein. Wenn von „mediengesättigten Haushalten“ (Süss 2004: S.68) die Rede ist und man in Anlehnung an die JIM-Studie 2009 bereits von einer „Medienübersättigung“ reden muss, so verwundert es nicht, dass reine Onlinespiele dadurch an Marktanteilen zunehmen. Gerade im Kinder- und Jugendalter war bis vor wenigen Jahren der begrenzende Faktor noch die anfallenden Kosten. „Medien, welche hohe Kosten verursachen, können von den Kindern weniger frei genutzt werden...“ (Süss 2004, S.68). Internet via Modem wurde nach Minuten abgerechnet. Mit DSL/Kabel-Flatrates gibt es diesen begrenzenden Faktor nicht mehr.

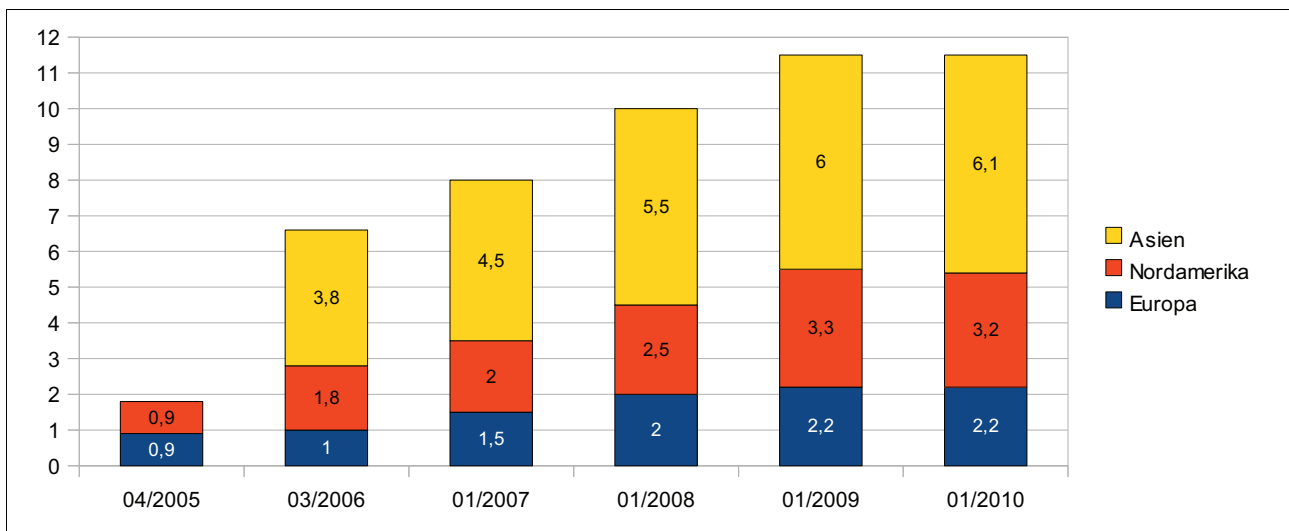


Abbildung 2: Aktive Spieler von World of Warcraft (in Mio)
Quelle: vgl. Woodcock 2008, Blizzard 2008

Darüber hinaus musste ich selbst bei meinen Schulpraktika immer wieder feststellen, dass diese sogenannten „MMOs“ in vielen Klassen bereits recht beliebt sind und damit durchaus Auswirkungen auf die Schule und den Unterricht haben können, die Lehrer dort aber in der Regel wenig bis gar keine Kenntnisse von dieser Art von Spielen hatten. Eine von mir durchgeführte Umfrage, unter anderem mit Lehramtsstudenten meiner Hochschule, lieferte ähnliche Ergebnisse, auf die ich in Kapitel 5 näher eingehen werde.

Aus dieser Motivation heraus entschloss ich mich, meine wissenschaftliche Hausarbeit diesem Thema zu widmen, in der Hoffnung, dadurch einen Beitrag für mehr Schülerverständnis zu schaffen. In dieser Arbeit möchte ich die Virtuellen Welten in Form von MMOs näher beleuchten, auf ihre Besonderheiten eingehen, mögliche Auswirkungen ansprechen und konkrete Lösungen für



Kapitel 1 Willkommen in Azeroth

die Behandlung im Unterricht anbieten.

Kurz gesagt: Diese Arbeit soll nach einer Analyse zur Welt der MMOs einen Leitfaden bieten, der Lehrerinnen und Lehrern alles Nötige in die Hand gibt, um MMOs - und damit auch die Lebenswirklichkeit der Schüler - besser zu verstehen.

Ferner möchte diese Arbeit der Frage nachgehen, inwieweit sich die durch den Bildungsplan geforderten Kompetenzen durch MMOs abdecken lassen und wie sich ein entsprechendes Projekt dazu an der Schule umsetzen lässt.

Im nachfolgenden Text wird immer wieder die Rede von „klassischen Computerspielen“ sein, damit sind schlichtweg Nicht-MMOs gemeint. Den Begriff „klassisch“ habe ich gewählt, um grundlegend deutlich zu machen, dass sich MMOs in wesentlichen Zügen von anderen Genres unterscheiden. Welche das genau sind, erfahren Sie in Kapitel 3 und 4. Zudem erlaubt der Begriff einen verständlicheren Vergleich von MMOs und Nicht-MMOs.

Einige Begriffe entstammen der gängigen Umgangssprache in MMOs. Ich habe mir die Freiheit genommen diese trotzdem zu verwenden, da meiner Meinung nach eine umständliche Umschreibung jedes Fachbegriffs nichts zu dessen Verständlichkeit beiträgt. Im Lexikon am Ende dieser Arbeit finden Sie eine Erklärung dieser Begriffe. Wörtliche Zitate wurden in ihrer ursprünglichen Form beibehalten, inklusive eventuell vorhandener Schreibfehler.

In einem ersten Schritt möchte ich nun das Genre der MMOs erläutern, sowie die verschiedenen Kategorien von MMOs erklären. Anschließend werde ich näher auf die Besonderheiten von MMOs eingehen und diese an Beispielen aus World of Warcraft verständlich machen. Kapitel 5 beschreibt die von mir durchgeführte Umfrage, sowie deren wichtigste Ergebnisse. In Kapitel 6 und 7 werde ich die Möglichkeiten zur Förderung durch MMOs sowie deren Nachteile beschreiben, analysieren und Stellung dazu beziehen.

In Kapitel 8 schließlich wird beschrieben, wie sich MMOs konkret in die Schule einbauen lassen. Dazu habe ich 4 kleine Module in den Bereichen Wirtschaftskunde, Sprache, Mathematik und Gesellschaftskunde entwickelt, sowie die nötigen Rahmenbedingungen für solch ein Projekt beschrieben.



2. Das Genre der MMOs

Bevor ich beschreibe, was MMOs ausmacht, möchte ich zunächst klären, wofür die Abkürzung überhaupt steht und welche Arten von MMOs sich unterscheiden lassen. Mit diesen Erklärungen möchte ich einen differenzierteren Blick auf dieses Genre ermöglichen.

2.1 Was bedeutet MMO?

MMO ist ein Akronym, genauer gesagt sogar die Abkürzung eines Akronyms. Es wird meist synonym zu **MMORPG** verwendet, was für „**Massively Multiplayer Online Role-Playing Game**“ steht. Im Folgenden werde ich die Begriffe daher gleichbedeutend verwenden.

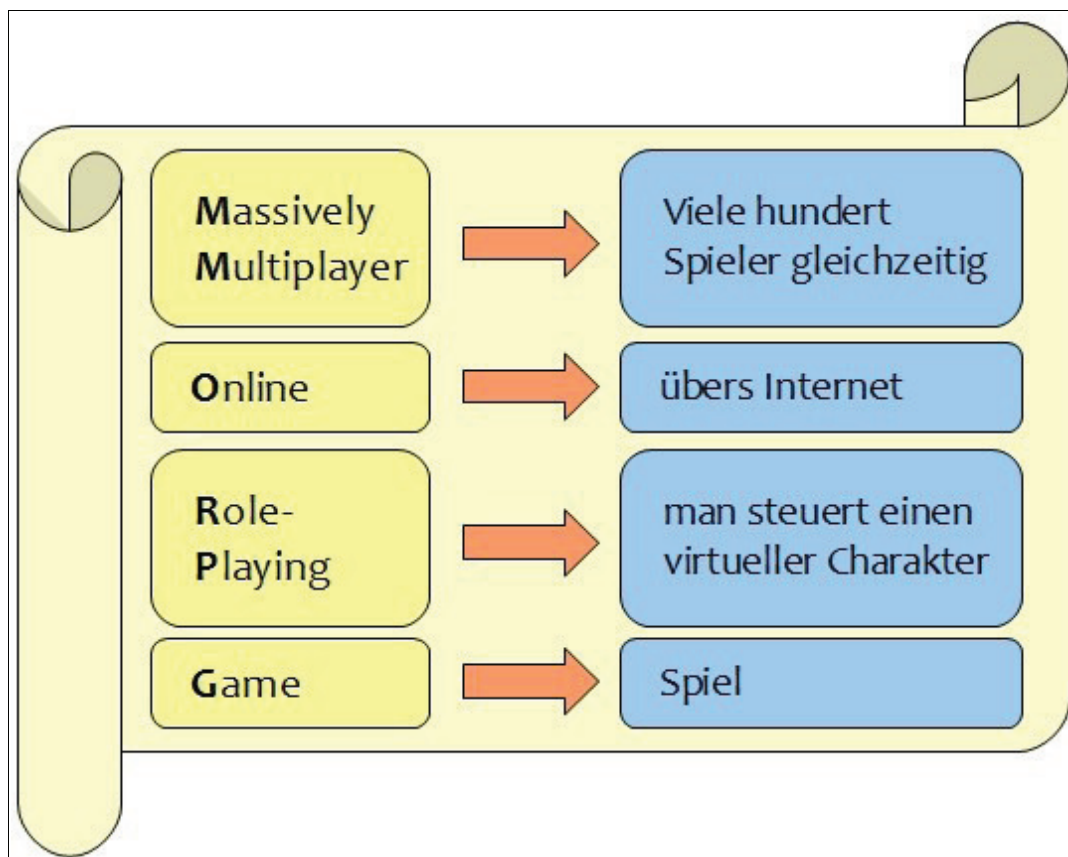


Abbildung 3: Begriffsklärung

In einem MMORPG erstellt sich der Spieler sich eine virtuelle Identität, die in der Regel *Charakter* oder auch *Avatar* genannt wird. Mit dieser Figur kann er oder sie dann eine virtuelle Welt bereisen. Oft finden sich in dieser Spielwelt Anlehnungen und Ähnlichkeiten zur Realität. So haben viele



Kapitel 2 Das Genre der MMOs

MMOs Städte, in denen man sich treffen kann. Dort sind Gemischtwarenhändler oder auch Auktionshäuser à la ebay vorhanden, die Gegenstände an- und verkaufen. Die meisten MMOs bemühen sich jedoch auch um eine klare Abgrenzung zur Realität. So sind dort die Charaktere nicht immer Menschen, sondern können genauso Tauren oder Elfen sein.

Nicht jedes MMO muss zwingend den Rollenspiel-Aspekt beinhalten. Die große Mehrheit der populären MMOs legt aber darauf seinen Schwerpunkt. Dies hängt mit deren Entstehungsgeschichte zusammen, die sich zunächst auf die pen&paper Rollenspiele gründet, in welchen man eine solche virtuelle Welt lediglich mit Freunden zusammen erdacht hat. Die Charaktere und der mögliche Verlauf der Hintergrundgeschichte wurden auf Papier festgehalten. Später wurden solche Rollenspiele in Form von Multi User Dungeons (MUDs) erstmalig online verfügbar, allerdings rein auf Textebene und ohne aufwendige Grafiken. Mitte der 90er gab es schließlich erste Bemühungen solche „erdachten“ Welten auch virtuell umzusetzen, woraus dann die MMORPGs entstanden. Je nach Titel ist der Rollenspiel-Aspekt in heutigen MMOs unterschiedlich ausgeprägt. So gibt es oft schon noch eine Art Hintergrundstory, in die man sich als „tapferer Held“ einfinden muss. Aber diese spielt meist nicht mehr die tragende Rolle.

MMO ist jedoch nicht gleich MMO. Auch hierbei muss wieder zwischen den verschiedenen Arten mit ihren individuellen Schwerpunkten unterschieden werden. Drei Kriterien für diese Unterscheidung möchte ich nachfolgend vorstellen.

2.2 Heldenmut und Handelsgeschick

Die **Personen** in dieser virtuellen Welt setzen sich in der Regel aus **NPCs** (Non-Player-Characters), anderen **Spielern** sowie **Monstern** oder deren größerer Versionen, den sogenannten **Bossen**, zusammen. Unter NPCs werden computergesteuerte Charaktere verstanden, die man nicht bekämpfen kann, mit denen aber Interaktion im Sinne von Handeln oder Aufgaben annehmen und abgeben möglich ist. Monster sowie Bosse sind dagegen ausschließlich zum Bekämpfen da. In den meisten MMOs machen **Kampfhandlungen** einen großen Teil des Spiels aus, in einigen wenigen wie zum Beispiel „Second Life“ steht jedoch mehr der **creative und der kaufmännische Aspekt** im Vordergrund. Ein MMO kann also prinzipiell entweder Kampfspiel oder Handelssimulation sein - oder auch beides in einem. Des Weiteren finden sich in MMOs auch viele Elemente einer Managersimulation, wenn es beispielsweise um die Organisation der eigenen Gilde geht.



2.3 *Einer für alle, jeder für sich*

Bei MMOs, die auf Kämpfen basieren, wird zudem noch zwischen **PvP** (Player vs Player) und **PvE** (Player vs Environment) unterschieden.

In Spielen mit Fokus auf PvP geht es in der Regel um zwei oder mehr Fraktionen, die miteinander im Krieg stehen. Die Spieler schließen sich in Gruppen zusammen und bekämpfen sich gegenseitig.

In PvE-Spielen geht es dagegen kooperativ gegen Horden von Monstern oder Bossen, viele Bosse erfordern dabei spezielle Taktiken, die sich die Gruppe in der Regel erst einmal erarbeiten muss. Als Lohn lassen Bosse besondere Ausrüstungsgegenstände fallen, mit denen sich der Charakter verbessern lässt.

Neben reinem PvP und reinem PvE wurde zudem von einigen neuen Spielen wie z.B. *Aion* (2009) das sogenannte **PvPvE** eingeführt, in dem neben den beiden Spielerfraktionen auch eine dritte, computergesteuerte Fraktion mitmischt.

2.4 *Geschäftsmodelle*

MMOs lassen sich darüber hinaus nach ihrem Geschäftsmodell unterscheiden. Im Gegensatz zum üblichen **Festpreis-Modell**, bei dem durch den Erwerb der Spielepackung bereits alle Kosten gedeckt sind, haben sich bei MMOs primär zwei Modelle durchgesetzt:

- **Pay2Play:**

Monatliche Gebühren im Bereich zwischen 10 und 15 Euro sind hierbei üblich, dafür kostet die Spielpackung selbst meist nicht mehr als 30 Euro. Die Gebühren umfassen in der Regel kostenlosen Support von Seiten des Herstellers, sowie kontinuierlich neue Inhalte. Bekannte Vertreter hierfür wären u.a. *World of Warcraft* und *Aion*.

- **Free2Play:**

Diese Spiele sind in der Regel als Download kostenlos erhältlich. Man hat unbegrenzt viel Spielzeit und sonst auch keine weiteren Kosten. Der Support ist dafür in der Regel reduziert. Finanziert werden solche Spiele über Gegenstände, die sich für reales Geld erwerben lassen und die viel Spielzeit sparen, sowie meist besondere Vorteile bieten. Typische Free2Play-MMOs sind u.a. *Runes of Magic* oder *metin*.



2.5 Beispiele verschiedener MMO-Arten

Nachdem ich nun einige Unterscheidungsmerkmale unter MMOs erläutert habe, hier nun ein paar ausgewählte Titel, die das Ganze konkretisieren. Es gibt natürlich Hunderte dieser Spiele. Ich habe mich deshalb bewusst auf einige exemplarische Beispiele beschränkt.

World of Warcraft ist mit Abstand das bekannteste MMO, oft sogar bekannter als der Begriff MMO selbst. Es ist kostenpflichtig, bietet für rund 13 Euro monatlich allerdings recht viel. Es vereint Kampfhandlungen und Handel, wobei dem Kampf ein deutlicher Mehranteil zugestanden wird. Dominant auf der Maximalstufe sind dabei insbesondere die 10/25-Gruppen, auf die ich später noch genauer eingehen möchte.

Aion ist einer der derzeit stärksten Konkurrenten von World of Warcraft. Es gehört ebenfalls zur Klasse der Pay2Play-MMOs, hat seinen Fokus aber primär auf den PvP-Aspekten. Diese werden durch PvE-Aspekte ergänzt, wodurch die Mischform PvPvE entsteht. Dabei gibt es drei Fraktionen, wobei eine Fraktion durch den Computer, die andern beiden durch menschliche Spieler repräsentiert wird. Handeln und Herstellen von Gegenständen, sowie der Handel über ein Auktionshaus ist ähnlich wie in WoW möglich.

Runes of Magic versucht dagegen eine kostenlose Alternative zu WoW zu sein. Vieles im Spiel ist dem Vorbild nachempfunden und es gibt, wie in WoW, auch schon eine recht große Fangemeinde. Wer Zeit sparen will, kann besondere Gegenstände auch für echtes Geld kaufen.

Second Life hat einen ähnlichen Bekanntheitsgrad, wird darüber hinaus aber auch gerne an Universitäten oder in Projektklassen verwendet. Zum einen weil es ein kostenlos verfügbar ist, zum anderen weil die Kampfhandlungen nicht existent sind und dafür der kreative und wirtschaftliche Aspekt deutlich überwiegt. Es erlaubt über eine Skriptsprache eigene Objekte und sogar ganze Häuser und Städte zu bauen. So lassen sich damit auch virtuelle Seminare abhalten, z.B. als gemeinsame Veranstaltung von mehreren Universitäten. Für den Einsatz an Schulen ist der Umgang damit aber in der Regel (noch) zu komplex. Es wird gerne auf eine Stufe mit MMORPGs wie World of Warcraft gestellt, allerdings finden sich in Second Life keine typischen Aspekte eines MMORPGs wie das Leveln auf Maximalstufe oder die Vorgabe von Teilzielen wieder, insofern kann es man es allenfalls als Simulation, nicht jedoch als Spiel bezeichnen.



2.6 Zusammenfassung

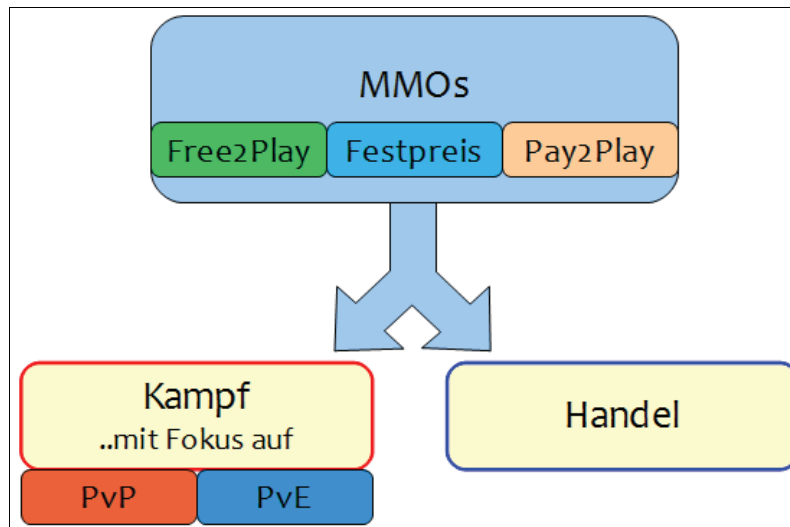


Abbildung 4: Kategorien von MMOs

Dieses Kapitel sollte einen Kurzüberblick über das Genre der MMOs und die diversen Unterkategorien bieten. In Abbildung 4 sehen wir nochmals die Übersicht. Dazu muss gesagt werden, dass es sich nur um ein zeitlich eingeschränkt gültiges Modell handelt, das nur den momentanen Stand widerspiegeln kann. Durch die rasante Entwicklung im Videospiegelmarkt können auch diese Modelle schon bald wieder durch andere abgelöst oder miteinander vermischt werden. So bietet Blizzard bereits heute besondere Ingame-Reittiere für echtes Geld über den hauseigenen Blizzard Store an, ebenso wie es gut denkbar wäre, dass sich Free2Play MMOs in Zukunft vollständig über Ingame-Werbung finanzieren - vergleichbar mit den Privatsendern im Fernsehen.

Ein ähnlicher Trend findet sich auch bei klassischen Computerspielen: Vor einigen Jahren war der Verkauf von Computerspielen als Online-Download via Internet noch undenkbar. Erst die von der Firma Valve im Jahr 2005 eingeführte Steam-Plattform (steampowered.com) bot entsprechende Möglichkeiten, u.a. mit dem damaligen Vertrieb von *Counterstrike: Source*. Heute ist darüber auch das Anbieten von weniger gewinnbringenden Titeln möglich, ohne dass die Hersteller dabei große finanzielle Risiken auf sich nehmen müssen. Als Beispiel lässt sich dabei das Remake vom ersten Teil der *Monkey Island*-Reihe der Firma Lucas Arts nennen, welches dort 2009 mit überarbeiteter Grafik und Sound, aber exakt demselben Handlungsablauf des Originals von 1990 für knapp 10 Euro erhältlich war. Solche Geschäftsmodelle sind letztendlich eine Entwicklung, die sich ebenso mit dem der Book-On-Demand-Anbieter im Büchermarkt vergleichen lässt.

Die Unterteilung von Kampf und Handel, als auch von PvP und PvE, muss man allerdings immer



Kapitel 2 Das Genre der MMOs

aus zwei Perspektiven sehen: Aus der des Herstellers und aus der des Nutzers. Es gibt immer mehrere Arten, ein MMO zu spielen. Auch wenn die Intention des Herstellers ist, das „beste PvP-Spiel aller Zeiten“ zu schaffen, so werden dafür dennoch Spieler benötigt, die dieses Konzept ausfüllen und unterstützen. Ein gutes Beispiel dafür dürfte Aion sein, welches mit „epischen Festungskämpfen“ wirbt. Im Spiel selbst legen die Spieler aber oft keinen so großen Wert darauf und ziehen lieber mit einigen Freunden in Kleingruppen los, um PvE zu betreiben.

Die Herstellerintention und das Nutzerverhalten müssen also nicht zwangsläufig übereinstimmen. Genauere Untersuchung zu den Nutzungsmotiven und Gewohnheiten von MMO-Spielern finden sich in Seifert's Studie „Flow in Azeroth“ (Seifert 2007).

Nachdem ich nun die MMOs untereinander abgegrenzt habe, möchte ich im nächsten Kapitel auf die Gemeinsamkeiten von MMOs genauer eingehen.



3. *Besonderheiten von MMOs*

Wie schon in der Einleitung erwähnt, unterscheiden sich MMOs in wichtigen Punkten von klassischen Computerspielen. MMOs bilden nicht nur ein neues Genre neben den Actionspielen, Simulationen oder klassischen Offline-Rollenspielen, sie binden auch Elemente vieler anderer Genres in einer neuen Art von Spielerlebnis ein.

3.1 *Massively Multiplayer*

Multiplayer-Modi bietet heutzutage fast jedes Spiel. Anfang der 90er Jahre begannen gemeinsame Spielerlebnisse über das Internet mit Spielen wie *Doom* mit maximal 4 Spielern. Nach und nach wurde die Anzahl der Spieler erhöht, so dass heutzutage klassische Computerspiele auf 16 oder 32 Spieler kommen.

MMOs dagegen haben keine feste Begrenzung der Spielerzahl. Erlaubt sind so viele Spieler wie technisch möglich sind. Bei einem typischen Server dürfte diese Grenze bei etwa 5000 Spielern liegen. Begrenzt wird diese Zahl durch Faktoren wie Serverleistung, Netzwerk / Internetanbindung sowie die Computerleistung der Spieler-PCs selbst.

Viele MMOs haben daher in den ersten Wochen und Monaten oft große Probleme, da die erwartete Spielerzahl überschritten wird und zusätzliche Kapazitäten nötig sind. Im Laufe der Zeit pendelt sich dies jedoch erfahrungsgemäß wieder ein.

Wie Davidovici-Nora beschreibt, werden Spieler deshalb oft aktiv in die Entwicklung des Spiels und der Behebung von Problemen eingebunden. (vgl. Davidovici-Nora 2009: S.48,52,59) Um die Netzlast schon im Voraus grob abschätzen zu können, gibt es in der Regel lange Betatest-Phasen, in denen das Spiel bereits einem ausgewählten Kreis von Spielern verfügbar gemacht und unter Realbedingungen dem Härtetest unterzogen wird.

3.2 *Eigenständige Spielewelt*

Gee versteht jedes Computerspiel als eigene Spielewelt, die es zu erkunden gilt. (vgl. Gee 2008: S.17ff) Er fasst diesen Begriff ziemlich weit. Für ihn ist jedes Buch, jeder Film, jede reale Situation eine sogenannte *semiotic domain*. Worte, Symbole, Bilder und Werkzeuge sind bei ihm immer an



Kapitel 3 Besonderheiten von MMOs

eine bestimmte *semiotic domain* gebunden und darüber hinaus kontextspezifisch. Je nachdem in welcher Domäne wir uns befinden und was der aktuelle Zusammenhang ist, verstehen wir ein und dasselbe Wort auf völlig andere Art und Weise. Und auch wenn man MMOs als eigene Spielewelt, als *semiotic domain* verstehen kann, so ist dieser Begriff nicht MMO-spezifisch, nicht einmal spezifisch für Computerspiele oder andere Medien. Darum möchte ich diesen Begriff der **eigenen** Spielewelt um einige Punkte ergänzen, die ich die **eigenständige** Spielewelt nenne.

Die in sich abgeschlossene, eigenständige Spielewelt ist ein typisches Merkmal von MMOs. Darunter verstehe ich eine Spielewelt, in der man sich frei bewegen kann (**Freiheit**), die eine enorme Größe hat (**Dimension**), die eine eigene Währung und Handelsmöglichkeiten zwischen Spielern, zwischen Spielern und NPCs, sowie meist auch über ein Auktionshaus bietet (**Ökonomie**). Eine Welt, in der man nicht alleine umher wandert, sondern in Kontakt mit anderen Spielern treten kann (**Kommunikation**), die aber auch dadurch geprägt ist, dass man sich gegenüber Nicht-Spielern abschottet (**Isolation**).

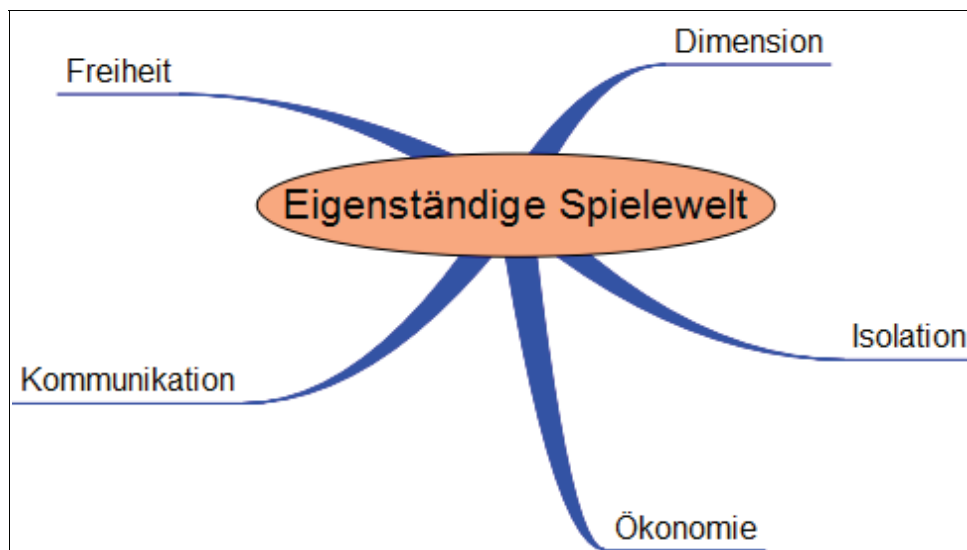


Abbildung 5: Elemente eigenständiger Spielewelten

Aufbauend auf Gee könnte man also sagen, dass jedes MMO eine *semiotic domain* ist, das über eine eigenständige Spielewelt mit den genannten fünf Elementen verfügt, welche die Gemeinsamkeiten verschiedener MMOs untereinander sowie die Abgrenzung gegenüber klassischen Computerspielen und Medien darstellen.

Wichtig scheint es mir auch hervorzuheben, dass alle populären MMOs über eine eigene Sprache verfügen, die es erst zu erlernen gilt. Lauscht man einer Unterhaltung zwischen MMO-Spielern, so



Kapitel 3 Besonderheiten von MMOs

versteht man in der Regel nur Kauderwelsch. Vergleichen lässt sich diese „Fachsprache“ z.B. mit der der Bundeswehr oder auch mit regionalen Dialekten. Dieser Sprache kommt eine doppelte Bedeutung zu. Einerseits erzeugt sie ein Wir-Gefühl, andererseits erlaubt sie durch eine Art Kodierung eine gewisse Abgrenzung gegenüber denen, die nicht darin eingeweiht sind. So können selbst vor den Augen anderer bewegte Gespräche geführt werden, ohne dass diese verstehen würden, worüber man spricht. Einordnen würde ich die Sprache deshalb in das Element der Isolation. Darüber hinaus ist der Sinn der vielen sprachlichen Abkürzungen natürlich auch die Vereinfachung der nötigen Kommunikation.

Die Kombination aus diesen 5 Elementen kann zu diversen Problemen führen, die in Lober's Buch „Virtuelle Welten werden real“ genauer untersucht werden. Eines davon ist die Kombination aus der Ökonomie im Spiel und der Isolation nach außen. Viele Firmen - umgangssprachlich „China-Farmer“ genannt - beschäftigen hunderte von Jugendlichen, die im Spiel auf Goldjagd gehen. Dieses Gold wird schließlich gegen Zahlung von realer Währung weiterverkauft. (vgl. Lober 2007: S.133ff)

Auch hier wird wieder deutlich, warum *Second Life* **nicht** als MMO verstanden werden kann. Dort gibt es die Spielwährung *Lindendollar*, welche zu einem vom Hersteller angebotenen Wechselkurs ganz legal in echte Dollar und umgekehrt eingetauscht werden kann (vgl. S.137ff). Die Werbung im Spiel ist ebenfalls erlaubt. Somit kann jede Privatperson durch Aktivitäten im Spiel auch echte Dollars machen - eine Tatsache, die sich auch viele namhafte Firmen wie Nike oder McDonalds zu Nutze machen, indem sie ein virtuelles Abbild ihrer Firma dort anbieten.

Die Rahmenbedingungen für alle diese virtuellen Welten - ob Spiel oder Simulation - bilden dabei die Nutzungsbestimmungen des Anbieters, die als eine Art „Gesetz“ fungieren. Wird gegen diese grob verstoßen, so folgt daraus in der Regel als Konsequenz die temporäre oder dauerhafte Stilllegung des Spielaccounts nach sich. (vgl. S.154ff)

3.3 Vollständige Vernetzung

Innerhalb eines MMOs sind die Spieler zumeist vollständig vernetzt, das bedeutet, dass prinzipiell jeder jedem Sofortnachrichten schicken kann, fast immer gibt es auch ein Postsystem. Darüber hinaus kommuniziert man in Gruppen meist über Teamspeak, ein Programm, das die Kommunikation via Headset mit mehreren Teilnehmern ermöglicht, vergleichbar mit Programmen



Kapitel 3 Besonderheiten von MMOs

wie Skype oder – stark vereinfacht – dem Telefon.

MMOs vereinen damit die Funktionalitäten von Instantmessengern (z.B. ICQ oder MSN), Mailprogramm sowie Telefon in einem Programm. Dies ermöglicht schnelle Hilfestellungen zwischen den Spielern, die Koordination der Vorgehensweise, sowie den Handel von Gegenständen. Über die Aktivitäten im Spiel bildet sich nach und nach eine soziale Struktur, vergleichbar mit Sozialen Netzwerken. Ergänzt wird das Ganze meist außerhalb des Spiels durch Diskussionsforen oder Communities wie *XChar*.

3.4 Klassen und Funktionen

Hört man diese beiden Begriffe, so denkt man üblicherweise an die Felder Mathematik oder Informatik. Hier sind jedoch andere Bedeutungen gemeint.

Klasse	Tank	Heiler	Damage Dealer
Druide	X	X	X
Hexenmeister			X
Jäger			X
Krieger	X		X
Magier			X
Paladin	X	X	X
Priester		X	X
Schamane		X	X
Schurke			X
Todesritter	X		X

Abbildung 6: Klassen in WoW und potentielle Funktionen

Unter **Klassen** versteht ein Rollenspieler den Typ, die Art des Charakters. Klassen in WoW umfassen Krieger, Priester, Magier, Hexenmeister, Paladine, Druiden, Schamanen, Schurken, Todesritter und Jäger. Diese Klasse legt man in WoW zu Beginn bei der Charaktererstellung fest und kann nachträglich auch nicht mehr geändert werden, andere MMOs bieten diese Möglichkeit unter Umständen. Jede dieser Klassen kann dabei eine oder mehrere **Funktionen** übernehmen, von denen es in fast allen MMOs mit Rollenspielbezug meist Tank, Heiler und Damage Dealer (DDs) gibt. Eine flexiblere Klasse zu spielen bringt Vorteile bei der Gruppensuche, da man die Funktion



Kapitel 3 Besonderheiten von MMOs

einnehmen kann, welche gerade Mangelware ist. Wer jedoch bewusst eine Funktion nicht spielen möchte, ist in der Regel mit einer Klasse, die diese Funktion gar nicht annehmen kann, besser beraten.

Abbildung 6 zeigt eine Übersicht aller Klassen in World of Warcraft und deren mögliche Funktion im Gruppenspiel. Auffallend dürfte sicher sein, dass prinzipiell jeder Klasse Damage Dealer sein kann. In der Folge bedeutet dies, dass Heiler und Tanks stärker gesucht sind.

3.5 *Gruppensuche und Gruppenspiel*

Viele Probleme lassen sich nur in Gruppen angehen. Das ist an sich nichts Neues, so kommt es auch bei Spielen wie *Counterstrike* auf die Abstimmung in der Gruppe an. Den Unterschied macht die Gruppensuche, die vollständig innerhalb des Spiels stattfindet. So kann es passieren, dass man einsam und verlassen auf dem virtuellen Marktplatz steht und von einem Spieler gefragt wird, ob man nicht Zeit für eine Gruppe habe.

Des Weiteren sind Gruppenspiele nie für sich isoliert, sondern immer als Teil des weiteren Spiels zu betrachten. Wer sich in mehreren Gruppen nacheinander schlecht benimmt, der bekommt langfristig gesehen einen schlechten Ruf und wird zukünftig für die ein oder andere Gruppe möglicherweise nicht mehr eingeladen. Hat man gute Erfahrungen mit Spielern gemacht, so kann man diese auf die Freundesliste setzen und jederzeit wieder für weitere Gruppen anfragen.

Wer sich nicht täglich eine neue Gruppe suchen möchte, der schließt sich einer Gilde oder Legion an. Die Namen variieren je nach Spiel, darum bleibe ich beim Begriff **Gilde**, wie er z.B. in World of Warcraft vorkommt. Gilden sind Zusammenschlüsse von Spielern, die über ein extra Menü mit der Auflistung aller Gildenmitglieder, sowie einen gildeninternen Chatkanal verfügen. Oft gibt es darüber hinaus noch eine Homepage mit Forum. Vergleichen lassen sich diese mit Vereinen oder auch Firmen in der Realität. Nicht jeder kommt in jede Gilde, die Auswahl findet durch die bestehenden Mitglieder, insbesondere durch den Gildenleiter statt. Viele Gilden setzen dazu sogar ein Auswahlverfahren mit Bewerbung und kleinem - primär virtuellem - Lebenslauf voraus.

In einer Gilde schließlich bemüht man sich darum, in den bisherigen Einzelkämpfern ein „Wir-Gefühl“ zu wecken, unter anderem durch gemeinsame Events wie z.B. Raids. Nicht immer läuft in einer Gilde alles rund, darum gehört zu den Aufgaben der Gildenleitung die Aufstellung eines guten Konzepts ebenso dazu wie die Streitschlichtung innerhalb der Gilde.



Kapitel 3 Besonderheiten von MMOs

Eine genauere Ausführung findet sich bei Nardi / Harris, die die Zusammenarbeit zwischen Spielern unterteilen in Begegnungen mit Fremden (z.B. Hilfe bei einer Quest), strukturierte Kollaboration mit Freunden und Fremden (z.B. Gruppen oder Raids) sowie „Random Acts of Fun“, bei denen z.B. gemeinsam auf dem Marktplatz getanzt wird. (vgl. Nardi 2006: 151ff).

Die Firma IBM ging 2007 in einer Studie der Frage auf den Grund, wie sich MMOs auf Führungspositionen im Management auswirken. Dabei wurde insbesondere der Zusammenhang von Leitungspositionen in MMOs mit denen der Realität verglichen. Dabei kamen die Forscher zu folgendem Ergebnis:

„Leadership in the games happens fast, it encourages risk taking, it promotes temporary rather than permanent leadership roles, and there are numerous opportunities for leadership practice. The most important conclusion, however, was that game environments make leadership easier.“ (IBM 2007: S.2)

Das Spiel ermutigt also dazu, verschiedene Rollen mit ihren entsprechenden Risiken zu erproben. Leiterrollen werden situativ anstatt permanent vergeben, wodurch sich Leitungskompetenzen in vielen Situationen erproben lassen. Der Hauptunterschied zur Realität ist dabei jedoch, dass das Spiel die Leitung deutlich vereinfacht, was vor allem durch die Punkte **Währung/Belohnung, Transparenz und Kommunikation** möglich ist (vgl. S.24ff). Im Gegensatz zur Realität wird mit dem **Geld** und den **Belohnungen** im Spiel sorgloser umgegangen, so dass viele Diskussionen im Vorfeld und öffentlich stattfinden können. Außerdem sind viele erschwerende Randbedingungen, wie Steuern oder die Berücksichtigung der Gesamtwirtschaft, nicht gegeben. (vgl. S.24) **Transparenz** ist insbesondere im Bezug auf die Unterebenen - meist die Gildenmitglieder - von Belang. Deren besondere „Begabungen“ sowie deren Leistungsstand ist im Vorfeld meist detailliert bekannt und in Echtzeit abrufbar, so dass für jeden Arbeitsschritt der/die Richtige leicht auffindbar ist. (vgl. S.26) Durch diverse Möglichkeiten der **Kommunikation** fällt dem Leiter die Organisation leichter. (vgl. S.28)

Neben den positiven Effekten für die im Management nötigen Fähigkeiten wurde dabei auch ein Konzept für zukünftige Leitungspositionen beschrieben. So wäre es vorstellbar, dass diese ähnlich wie im Spiel ebenfalls nicht mehr dauerhaft vergeben werden, sondern je nach den derzeitigen Anforderungen die Mitglieder einer Gruppe die Leitung übernehmen und sie später wieder abgeben (vgl. S.31).



3.6 *Echte Menschen*

Hinter den virtuellen Charakteren stecken echte Menschen, zu denen man oft eine Art Beziehung hat. Das eigene Ansehen hängt nicht zuletzt auch von der Präsenz ab. Darum fällt es auch ungleich schwerer als bei klassischen Computerspielen, das Spiel ohne wichtigen Grund zu verlassen. Passiert dies darüber hinaus während eines Raids, in dem es meist auf jeden Mann (und jede Frau) ankommt, kann dies auch Konsequenzen im späteren Spielverlauf haben. Diese Mechanismen lassen sich als eine Art sozialer Zwang beschreiben.

Gee spricht hierbei von **drei verschiedenen Identitäten**, welche ein MMO ausmachen: die reale, die virtuelle, sowie die projizierte Identität (vgl. Gee 2007: S.48). In den Interviews von Hemminger finden sich ähnliche Ergebnisse wieder: „*In jeder Figur steckt irgendwas von mir drin. Entweder irgendwas, was man gern sein möchte, oder was, das man eigentlich schon ist.*“ (Hemminger 2009, S.168). Sie kommt dabei zu dem Schluss, dass viele Spieler bei ihren ersten Charakteren eine Art **Idealversion ihres realen Selbst** schaffen, deren Kern ihre eigene Persönlichkeit widerspiegelt.

Davidovici-Nora beschreibt die Partizipation der Spieler an der Gestaltung des Spiels selbst als **Co-Creation**: Durch die Entwickler werden Rahmenbedingungen geschaffen, die durch die Spieler aber erst ausgefüllt und lebendig werden. MMOs leben von Spielern, sei es im Sinne von kleinen Events wie der virtuellen Heirat (die von Blizzard nicht vorgesehen war, aber möglich ist) oder in der radikalen Umgestaltung des Interfaces - der Bedienoberfläche von WoW - durch die Community. Darüber hinaus werden oft auch schon bei der Spielentwicklung die Spieler als Betatester miteinbezogen (vgl. Davidovici-Nora 2009: S.48). Diese Teilhabe an der Entwicklung des Spiels wird von Davidovici-Nora auch mit als Grund für den bahnbrechenden und noch immer anhaltenden Erfolg des Titels beschrieben. Ein vergleichbares Modell der Co-Creation wird jetzt auch in der Filmbranche erprobt. So gab Luc Besson erst kürzlich bekannt, dass er in seinem neuesten Filmprojekt die Internetcommunity auf allen Ebenen der Filmproduktion stark miteinbeziehen will, sowohl bei der Finanzierung als auch bei der Umsetzung (vgl. Heise 2010).

Beides, sowohl die Charaktergestaltung als idealisiertes Abbild der Realität, wie auch die Partizipation am Spielgeschehen und damit auch (Aus-)Gestaltung desselben, sind mit die wichtigsten Faktoren für die besondere Faszination von MMOs gegenüber klassischen Computerspielen.



3.7 Die unendliche Geschichte

MMOs sind auch dadurch geprägt, dass sie im wörtlichen Sinne unendlich sind, also kein fest definiertes Ende haben. Das äußert sich auch in kontinuierlichen Updates, mit denen die Hersteller unter anderem neue Inhalte bereitstellen um die Spieler „bei der Stange zu halten“. Manche dieser sogenannten Content-Updates sind dabei kostenlos, andere erfordern den Erwerb eines Erweiterungspacks. Das Spiel lebt im Großen und Ganzen meist davon, dass es immer etwas Neues zu entdecken gibt.

Manche Aufgaben erfordern auch extrem viel Zeit. So dauern durchschnittliche Raidabende in WoW meist um die 4-5 Stunden, in anderen Spielen ist es ähnlich.

Belohnt wird der Zeitaufwand meist in Form von Gegenständen, die die Bosse bei einem Raid fallen lassen - auch Loot genannt. Diese werten den eigenen Charakter in der Regel erheblich auf. Da bei 25 Leuten pro besiegttem Boss nur 1-2 Gegenstände zu verteilen sind, kann dies unter Umständen auch zu Konflikten führen. Wer den heiß ersehnten Gegenstand nicht bekommen hat, muss wieder und wieder mit. Diese Zielorientierung dient dem Spieler, neben der Gemeinschaft, als sinngebendes Element für seine Mühen, birgt aber zugleich auch die Gefahr der Frustration.

3.8 Zusammenfassung

Aus den oben genannten Überlegungen könnte mal also zusammenfassend sagen:

- In einem MMO sind hunderte oder sogar tausende Spieler zeitgleich auf demselben Server unterwegs.
- MMOs haben eine eigenständige Spielwelt, deren Elemente Freiheit, Dimension, Kommunikation, Isolation und Ökonomie umfassen.
- Durch die vollständige Vernetzung innerhalb des Spiels, welche durch Foren und Communities außerhalb des Spiels ergänzt wird, übernimmt das Spiel Funktionen von Instant Messenger, E-Mail, Telefon und Sozialen Netzwerken.
- Vielen MMOs haben eine große Auswahl an Klassen, die eine oder mehrere Funktionen im Gruppenspiel übernehmen können.
- Durch das Gruppenspiel und die Auseinandersetzung mit echten Menschen ergeben sich



Kapitel 3 Besonderheiten von MMOs

soziale Zwänge, aber auch Beziehungen innerhalb des Spiels. Die verschiedenen Ebenen des Gruppenspiels gliedern sich in 5er-Gruppen, Raids und Gilden.

- MMOs verfügen über kein fest definiertes Ende und die Hersteller sind bemüht, immer wieder neue Inhalte anzubieten. Manche davon sind kostenfrei, andere bedingen den Kauf einer Erweiterung.

Natürlich kann man MMOs noch stärker von den klassischen Computerspielen abgrenzen. Ich habe mich jedoch auf die Punkte beschränkt, die mir am wichtigsten und nachvollziehbarsten erschienen. Eine genauere Unterscheidung aus technischer Sicht findet sich bei Seifert's „Flow in Azeroth“, welcher sich auf den Bereich der Onlinespiele jedweder Art beschränkt und nach Verbindungsart, Plattform, Spielmodus, Modus der Verbindung, Architektur des Netzwerks, Anzahl und Zugang der Nutzer, Spielwelt und Erlösmodell (bei mir Geschäftsmodell genannt) differenziert (vgl. Seifert 2007, S.35ff).

Hemminger betrachtet Rollenspiele und darunter auch MMOs mehr aus soziologischer Perspektive, indem sie, ausgehend vom Genre der Fantasyspiele im Allgemeinen, auf Rollenspiele und MMOs im Speziellen zu sprechen kommt. Sie räumt den Spielen in einer Welt der Forschung und Vernunft - aber ohne Sinnhaftigkeit - einen Platz ein, der anregt, über das eigene Ich und den Sinn des Lebens nachzudenken und beides weiter zu entwickeln. Zudem regt das Rollenspiel dazu an, Moral und Werte des echten Lebens zu reflektieren und ermöglicht nicht zuletzt auch diverse Rollen auszutesten, ohne ernsthafte Konsequenzen fürchten zu müssen (vgl. Hemminger 2009: S.140ff).



4. *Sprache in virtuellen Welten*

„Kill den Mob, kill den Mob!!“. Eltern mögen etwas befremdlich schauen, wenn sie solche Worte aus dem Mund ihres 15-jährigen Sprösslings hören, der gespannt vor dem Computer sitzt und ein Headset auf dem Kopf trägt. Dabei ist er doch nur mit seinen Freunden in World of Warcraft unterwegs und drückt dafür ein wenig auf Maus und Tastatur herum.

Zu den größten Unterschieden gegenüber anderen Computerspielen zählt wie bereits gesagt die Anzahl der Spieler in dieser virtuellen Welt, die je nach Server bei bis zu 5000 liegen kann. Ohne diese vielen Spieler wäre die Spielewelt quasi tot. Vergleichen lässt sich dies mit populären Internet-Communities wie Twitter, Facebook oder YouTube. Eine Firma stellt eine Plattform zur Verfügung, ausgefüllt wird diese durch die Benutzer. Dadurch können natürlich auch Dinge geschehen, die so von dem Betreiber nicht intendiert waren – im Positiven wie im Negativen. Einer dieser „Selbstläufer“ dürfte in WoW die Sprache sein. Wurden vom Hersteller noch viele bekannte Begriffe aus dem Fantasybereich entnommen, so entwickelte die Spieler-Community über die Jahre zusätzlich ganz eigene Wörter oder Akronyme. Woher diese stammen und wie sie genutzt werden, darüber möchte ich in diesem Kapitel schreiben.

Dazu muss zunächst gesagt werden, dass die Kommunikation in WoW prinzipiell über zwei Arten stattfindet. Zum einen über den textbasierten Chat, zum anderen über die audiobasierte Kommunikation via Teamspeak, ein Programm, in welchem mehrere Spieler über Headset hören und sprechen können.

Ist im Teamspeak noch recht klar, wer mit wem sprechen kann, so trifft dies auf den Chat nicht zu. Die Kommunikation läuft dort nicht über einen gemeinsamen Kanal, sondern über viele verschiedene. Der Austausch kann über das Flüstern an einen Spieler stattfinden, dann sind nur zwei Personen involviert. In kleineren Gruppen sind es schon bis zu fünf Spieler, in großen Schlachtzügen zwischen 10 und 40. Parallel dazu gibt es noch den Gildechat, in dem alle Mitglieder einer Gilde sich miteinander austauschen können, unabhängig davon wo sie sind und ob sie einer Gruppe angehören. Ergänzt wird das Ganze noch durch den Allgemeinchat, der auf die jeweilige Region beschränkt ist, sowie den Handelskanal, der den gesamten Server umfasst.

Nicht dabei in dieser Aufzählung sind „Chatkanäle“ wie /s (say), /y (yell) oder sogenannte Emotes.



Kapitel 4 Sprache in virtuellen Welten

Mit say lesen nur Spieler in unmittelbarer geographischer Umgebung des Spielers mit, mit /y wird dieser Radius noch einmal kräftig erweitert. Emotes dagegen bieten die Möglichkeit einer Sprachhandlung, die von einer bestimmten Pose der Spielfigur begleitet wird. So bietet das Emote /kuss die Möglichkeit einem Spieler einen Kuss zuzuhauchen, während /schlafen den eigenen Charakter auf den Boden liegen und schlafen lässt.

4.1 *Herkunft der Wörter*

Die Wörter lassen sich generell in mehrere Kategorien einteilen. Zum einen kommen sie natürlich schon wie oben erwähnt vom Hersteller selbst, welcher sie aus dem Bereich der Fantasy Spiele entlehnt hat. Andere Wörter wie „lol“ oder „omg“ sind gängige Begriffe aus der Internetsprache. Manche Begriffe sind auch schlichtweg aus dem englischsprachigen Raum unverändert übernommen. Wirklich interessant dürfte schließlich der letzte Bereich sein, der Bereich der MMO-spezifischen Begriffe, hier am Beispiel von World of Warcraft.

4.1.1 **Fantasybereich**

Viele Begriffe in WoW entstammen dem Fantasybereich und bilden dabei eine gewisse Schnittmenge mit bekannten Büchern wie *Der Herr der Ringe* und *Harry Potter*. Viele Begriffe wurden auch in früheren Titeln der Warcraft-Reihe eingeführt, sind meist Teil der Story und wurden für WoW einfach übernommen. Da sie einen großen Pool mit andern Geschichten und Spielen teilen, habe ich sie hier als eigenständige Kategorie aufgenommen.

Einige Beispiele dafür:

Literatur	Warcraft-Sondergut
<ul style="list-style-type: none">• Greifen• Zauberer• Hexen• Ritter / Paladine• Drachen• Zauberstab• Rassen wie Gnome, Elfen, Zwerge	<ul style="list-style-type: none">• Städtebezeichnungen wie Sturmwind und Eisenschmiede• Charaktere wie der Lichkönig, Illidan• Landschaftsbezeichnungen



Das Spiel baut also auf größtenteils bekannten Begriffen auf und fügt dem Ganzen mit seinem Sondergut eine besondere Note hinzu.

4.1.2 Internet- und Gamersprache

Begriffe wie lol (lots of laugh), omg (oh my god) und wtf (what the fuck) sind schon etwas älter und werden auch in Chats, Foren, Blogs oder Computerspielen verwendet. Dabei gibt es mehrere Sorten von Akronymen, die unterschiedlich entstanden sind:

- **Unisegmentale Kurzwörter: Pala, Add**

Ist als Abkürzung eines Wortes zu verstehen, bei dem man den Anfang oder Schluss bewusst weglässt. (Pala = Paladin)

- **Multisegmentale Kurzwörter: Lol, omg, wtf, Icc**

Diese entstehen aus mehreren Wörtern, bei denen für das Akronym jeweils der erste Buchstabe verwendet wird (ICC = Icecrown Citadelle)

- **Homophone Akronyme: N811, gn8**

Hierbei ersetzen Zahlen den Laut mehrerer Schriftzeichen (gn8: g'neight = good night)

- **Mischformen**

Eine Kombination aus mehreren Formen ist natürlich auch möglich, so drückt afklo aus, dass ein Spieler kurz auf der Toilette ist (afk = away from keyboard)

4.1.3 Anglizismen

Viele Begriffe werden 1:1 aus dem Englischen übernommen, was zumeist an der Länge des Wortes oder an dessen Aussprache liegt. Manchmal werden auch nur noch die Akronyme englischer Wörter verwendet, so dass deren Bedeutung für einen Neuling umso unklarer ist. Ein gutes Beispiel dafür wäre das Akronym *DD*. Es entstammt dem englischen Begriff *Damageddealer*, was auf Deutsch Schadensverursacher bedeutet.

Oft werden auch die englischen Bezeichnungen von Städten, Charakteren oder Landschaften als Ganzes oder in Form einer Abkürzung übernommen. Ein Beispiel dafür wäre die Stadt Eisenschmiede aus WoW, die im Original Ironforge heißt und auch im Deutschen gerne, als IF abgekürzt, verwendet wird.

Des Weiteren kommt es auch zu Verb-Neuschöpfungen, in denen ein englisches Wort Deutsch



flektiert wird, wie bei *Tank* und dem dazugehörigen Verb *tanken*. Ein ähnliches Vorgehen findet man bei dem Wort *Skillung*, welches eine Verb-Neuschöpfung mit anschließender Substantivierung darstellt (skill => skillen => Skillung)

4.1.4 MMO-Spezifisches

Geht man nach Johnson, so ist jedes Buch, jeder Film, jedes Spiel eine sogenannte *semiotic domain*. Diese Begriff lässt sich im Deutschen noch am ehesten mit dem Wort Kontext erklären, übersteigt diesen jedoch. In jeder semiotic domain existieren eigene Regeln, Werte, Normen – und meist auch eine spezifische Sprache. MMOs und darunter auch WoW machen da keine Ausnahme. Viele Wörter und Mechanismen kommen nur in diesem Spiel vor und müssen dementsprechend bekannt sein. In einer Gruppe beispielsweise haben die Mitglieder in der Regel eine von 3 Funktionen. Es gibt

- *Tanks*, die den Gegner auf sich ziehen
- *Damage Dealer*, die dem Gegner Schaden zufügen („..., die Schaden auf den Boss machen“)
- *Heiler*, die den Verlust der Lebenspunkte durch Heilerzauber ausgleichen.

Betrifft ein Neuling das Spiel zum ersten Mal, wird er unter so kryptischen Sätzen wie „LFM 2 Dds 1 Tank, 2 Heiler für ICC25“ vermutlich nichts anfangen können. Weiß er jedoch um die oben genannten Funktionen, dass LFM „looking for members“ bedeutet und dass mit ICC25 die Eiskronenzitadelle (Icecrown Citadelle) im 25-Spieler-Modus gemeint ist, so kann er mit der Textzeile etwas anfangen. Sucht ein einzelner Spieler dagegen einer Gruppe, so würde er eher LFG („looking for group“) schreiben.

Für jede Stadt und jedes Dungeon gibt es dabei natürlich eine eigene Abkürzung. Meist werden diese aus der englischen Version übernommen, manchmal aber auch aus der deutschen. Diese Inkonsequenz kann mitunter zu Problemen führen. So gibt es in WoW ein Dungeon, dass aus einem oberen und einem unteren Teil besteht.

Deutsch	Englisch
Obere Blackrockspitze (OBRS)	Upper Blackrock Spire (UBRS)
Untere Blackrockspitze (UBRS)	Lower Blackrock Spire (LBRS)

In den ersten WoW-Versionen wurde der Blackrock noch nicht als Schwarzfels übersetzt, daher



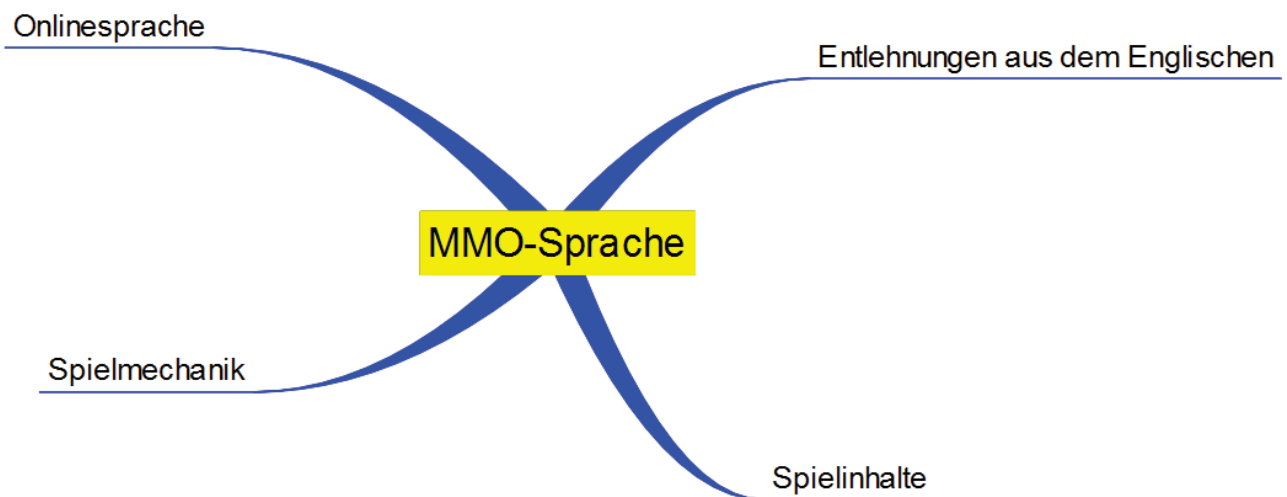
Kapitel 4 Sprache in virtuellen Welten

haben sich die deutschen Akronyme so eingebürgert und wurden auch nach dessen Neuübersetzung beibehalten. Was mit „LFM UBRs“ gemeint ist, erschließt sich dem Spieler somit also nicht unmittelbar.

4.1.5 Überblick

Man kann die vier Bereiche somit auf den Punkt bringen.

- 2.1 bezeichnet Begriffe, die sich aus dem Spielinhalt ergeben
- 2.2 sind bereits existente Begriffe anderer Onlinebereiche
- 2.3 umfasst Begriffe, bei denen die englische Originale anstelle deutscher Synonyme verwendet werden
- 2.4 steht für Begriffe, die sich aus der Spielmechanik und Spielpraxis ergeben.





4.2 Illustration an einem Beispiel

World of Warcraft basiert größtenteils auf Gruppenspiel. Dabei nehmen im späteren Spielverlauf insbesondere die 10er- und 25er-Gruppen, die sogenannten Raids, eine Schlüsselrolle ein. Die Raids wiederum leben primär von ihren verschiedenen Bossen, die es zu besiegen gilt. Jeder von ihnen hat dabei eine bestimmte Taktik, die es zu beachten gilt. Diese kann man sich entweder durch Text- oder Videoguides im Internet aneignen oder man bekommt sie jedesmal live direkt vor dem Bosskampf erklärt. Um das Ganze etwas zu veranschaulichen, nachfolgend eine Erklärung wie sie mündlich vor dem Bosskampf stattfinden könnte. Es handelt sich dabei um „Todesbringer Saurfang“, dem man in der „Eiskronenzitadelle“ begegnet. Das schriftliche Original dazu finden Sie im Anhang.

Saurfang hat einen Balken, der Blutkraft heißt. Immer wenn der 100 erreicht bekommt ein **random Target** nen **Debuff**, so ein Mal. Das Mal verursacht Schaden und heilt ihn wieder hoch. Wir sollten verteilt stehen, weil er immer wieder auf einzelne **Range DDs** eine **Nova** castet, die eine Range von 12 Metern hat.

Ab und zu **spawnt** er mehrere Blutbestien. Die **Melees** bleiben auf dem Boss, die **Range DDs** kümmern sich um die **Adds**. Am Besten ihr verlangsamt sie mit **Frostnova** oder ner **Jägerfalle**, denn wenn sie Euch treffen bekommt der Boss Blutkraft dazu. Da die Dinger immun gegen **AE** sind, solltet ihr lieber **Focus Dmg** fahren. Notfalls müsst ihr sie eben ein wenig durch die Gegend **kiten**.

Falls jemand ein Mal abbekommen sollte, müssen sich die **Heiler** auch um die Person kümmern, der **Dmg** sollte gut heilbar sein. Wenn ein **Tank** ne **Rune** abbekommt, sollte der zweite **Tank** sofort **abspotten**, weil der Boss sonst immer Blutmacht bekommt, wenn er Schaden auf den Tank macht.

Text 1: Taktikbeschreibung Todesbringer Saurfang



Abbildung 7: Todesbringer Saurfang (Quelle: Gamona 2010)

Wenn man diese Erklärung mit dem Original vergleicht, so wird man feststellen, dass sie wesentlich kürzer ist. Möglich wird die durch:

- **Das Weglassen ausschmückender Details**
Aufgreifen der Story, genaue Namen der Gegner und schadensverursachenden Effekte usw.
- **Das Weglassen unwichtiger Effekte**
„Kochendes Blut“ spielt meist nur eine untergeordnete Rolle, darum wird es nicht erwähnt.
- **Die Verwendung MMO-spezifischer Sprache**
alle entsprechenden Wörter habe ich im Text fett hervorgehoben.
- **Verzicht auf korrekte grammatikalische Formulierung**
dieses Beispiel habe ich zum besseren Verständnis grammatikalisch eher korrekt gehalten.
Nur in Formulierungen wie „focus Dmg fahren“ oder auch „Schaden auf den Tank machen“ findet sich dies wieder.

Erschließt sich einem Menschen mit etwas Englischkenntnissen die Bedeutung eines *random targets* (Zufälliges Ziel) und der Abkürzung *Dmg* (Damage: Schaden) noch und versteht man nach Erklärung der Funktionen der Spieler auch die Begriffe *Tank*, *Heiler* und *DD* noch, so muss man bei



Kapitel 4 Sprache in virtuellen Welten

vielen der übrigen Wörter doch schlichtweg resignieren.

Unter einem *Debuff* versteht man beispielsweise einen schädlichen Zauber, der auf dem Spieler verbleibt, wogegen ein *Buff* das Gegenteil, also ein Stärkungszauber wäre. Unter *kiten* versteht ein WoW-Spieler, dass ein Spieler die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich lockt und diesen durch die Gegend zieht, möglichst ohne dabei von ihm Schaden zu bekommen. Zusätzliche Monster, die während des Kampfes erscheinen, werden schlichtweg *Adds* genannt. AE und Focus Dmg bezeichnen schließlich zwei unterschiedliche Arten des Schadenverursachens, wobei AE (Area of Effekt: Umgebungswirkung; Umgebungsschaden) auf einen größeren Bereich wirkt und dabei mehreren Monstern zugleich Schaden zufügt, wie z.B. eine Gewitterwolke. Unter *Focus Dmg* versteht man die Konzentration aller Schadensverursacher auf dasselbe Ziel. In vielen Kämpfen gibt es zudem zwei oder drei Tanks, die – so wie hier – sich das Ziel gegenseitig abspotten müssen. Darunter versteht man eine spezielle Fähigkeit eines Tanks, die die Aufmerksamkeit des Gegners auf ihn lenkt.

4.3 Auswertung

Im vorangegangenen Kapitel hat man sehr deutlich gemerkt, welche Funktionen die Sprache in MMOs einnehmen kann. Viele umständliche Erklärungen entfallen und werden auf Schlüsselworte reduziert, die die Spieler kennen und verstehen müssen. Doch nicht nur der Effizienzgedanke steht dabei immer im Vordergrund, oft dient diese Sprache auch dazu, die MMO-Welt zu definieren und nach außen abzugrenzen. Eine vergleichbare Entwicklung findet man z.B. bei der Bundeswehr. So können Menschen aus völlig verschiedenen Einheiten sich bei einer Familienfeier zufällig treffen und den ganzen Abend mit lustigen Geschichten voller Abkürzungen reden, bei denen Nicht-Eingeweihte nur den Kopf schütteln würden vor lauter Kauderwelsch. Solch spezifische Sprachen sorgen also für eine Art „Corporate Identity“.

Bei einer meiner Präsentation zu dem Thema wurde ich gefragt, wie lange es denn dauere, bis man sich in dieser Welt eingelebt hat. Diese Frage ist nicht einfach zu beantworten, hängt sie doch von verschiedenen Faktoren ab. Zunächst natürlich von der Komplexität des Spiels selbst. Es liegt auf der Hand, dass man sich in einfach gestrickte Spiele wie *Super Mario* schneller einfindet, als in ein hochkomplexes Rollenspiel. Ein anderer Faktor sind natürlich die persönlichen Voraussetzungen, wobei hier insbesondere Auffassungsgabe, die soziale Kompetenz sowie die Motivation und



Kapitel 4 Sprache in virtuellen Welten

Frustrationstoleranz eine große Rolle spielen. Dies hängt mit dem nächsten Faktor zusammen: den Mitspielern. In keinem anderen Spiel ist man so sehr auf seine Mitspieler angewiesen, wie in einem MMO. Reicht bei klassischen Computerspielen meist das ausführliche Lesen der Spielanleitung, so wird man dort in WoW allenfalls einige grundsätzliche Dinge lernen. Alles weitere ergibt sich durch das Spiel selbst, durch die spielerische Interaktion mit Anderen und natürlich auch durch Erklärungen anderer Spieler. Bei vielen Fragen können diese bisweilen schon auch genervt reagieren, was aber natürlich mit von der Fragestellung des Neulings abhängt. Der letzte Faktor ist schließlich die Zeit, in der man sich mit dem Spiel beschäftigt. Ich nenne hier gerne zwei bis drei Wochen, um die Grundlagen zu lernen. Meist sind die Leute aufgrund des hohen Zeitaufwands sehr erstaunt, gehen allerdings oft auch von einer Beschäftigung von 8-10 Stunden täglich aus. Der durchschnittliche Spieler verbringt allerdings nur etwa 3 Stunden täglich in der virtuellen Welt, Neulinge tendentiell weniger. (vgl. Seifert 2007: S.61)

Heinecke befasst sich in seiner Masterarbeit näher mit der Sprache in MMOs und versucht schließlich auch herauszufinden, wie man die Sprache am Besten einordnen kann, ob es sich also um eine Fachsprache, ein Register oder einen Jargon handelt. Er kommt zu dem Schluss, dass weder Fachsprache noch Register als Bezeichnung in Frage kommen. Sinn der Fachsprache ist es, Eingeweihten die Möglichkeit zur effizienteren Kommunikation zu bieten, während ein Register als die Abbildung von Strukturen in Form einer bestimmten Sprache darstellt. MMO-Spieler wollen sich mit ihrer Sprache jedoch auch bewusst nach außen abgrenzen und die Gemeinsamkeiten der Spieler bildet nicht allein die Sprache, sondern vor allem die Begeisterung für das Spiel. Jargon ist in seinen Augen also der zutreffendste Begriff (vgl. Heinecke 2007: S.59ff).

Natürlich verfügt nicht jedes MMO über denselben Jargon. Je nachdem wie die Hintergrundgeschichte – die sogenannte Story – ausgestaltet ist, ergeben sich mehr oder weniger zusätzliche Wörter, die dem Neuling bekannt sein müssen. Das geht soweit, dass grundlegende Begriffe wie die Bezeichnung für eine feste Spielergruppe in World of Warcraft *Gilde* und in Aion *Legion* genannt wird. Die Verwendung des falschen Wortes in einem MMO kann mitunter schon beleidigte Gesichter nach sich ziehen, weil die Spieler des einen MMOs meist auf die des anderen hinabsehen.



4.4 Zusammenfassung

Spiele wie WoW faszinieren nicht nur allein durch das Spiel ansich, sondern auch durch ihre Sprache. Hier finden täglich diverse Wortneuschöpfungen statt und im Grunde genommen ist das Spiel somit nur ein Spiegel der Realität einer vernetzten Gesellschaft, in der erworbenes Wissen im Laufe von Monaten bereits wieder veraltet sein kann. Das gilt ebenso für die Spielinhalte, wie auch für die dort verwendete Sprache. Sie bieten Jugendlichen und Erwachsenen die Möglichkeit sich im wörtlichen Sinn „spielerisch“ mit der Sprache auseinanderzusetzen.

Der Effizienzgedanke spielt bei dieser Sprache natürlich eine Schlüsselrolle, aber ähnliche Entwicklungen finden sich nicht ausschließlich in solchen Spielen, sondern genauso später am Arbeitsplatz. In Fabriken für häufig verwendete Werkzeuge Kurzbezeichnungen eingeführt, während im McDonalds für bestimmte Abläufe standardisierte Sätze verwendet werden, die Statusmeldungen von Compilern in Programmiersprachen gar nicht so unähnlich sind.

Auch wenn gerne über den Verlust des Sprachbewusstseins aufgrund der Web- und SMS-Sprache gesprochen wird, genau diese Tendenz sehe ich hier nicht. Im Gegenteil: Es wird nur der konstruktivistische Gedanke weiter gedacht und so eine eigene Welt erschaffen. Eine Welt, die durch den Hersteller im Groben vorgegeben ist und durch die Spieler und deren Sprache konkretisiert wird.



5. Umfrage zum Thema

Um mir eine Grundlage für die weitere Arbeit zu schaffen, habe ich eine Meinungsumfrage zu den Themen Soziale Netzwerke, Computerspiele allgemein und MMOs im Speziellen durchgeführt. Es ging nicht darum, Wissen konkret nachzuprüfen, sondern Meinungen zu den 3 Bereichen zu erfassen und festzustellen was die Allgemeinheit über Computerspiele und MMOs denkt.

Vergleichbare Studien sind die in der Literatur aufgeführte JIM-Studie, die Jahr für Jahr die Mediennutzung Jugendlicher untersucht, sowie Seifert's Studie „Flow in Azeroth“, deren Fokus sich auf jugendliche MMO-Spieler und deren Spielmotivation konzentriert. JIM ist für die Betrachtung von MMOs leider kaum hilfreich und Seifert's Studie umfasst nur wenig junge Erwachsene und Menschen mittleren Alters.

In diesem Kapitel möchte ich mein Vorgehen beschreiben, sowie eine kurze Übersicht über die Ergebnisse geben. Im Anschluss folgt eine Auswertung der wichtigsten Punkte, ergänzt durch Ergebnisse anderer Studien. In Kapitel 5 und 6 möchte ich einige Punkte noch weiter vertiefen. Die Original-Fragebögen, sowie die dazugehörigen Antworten, finden Sie im Anhang.

5.1 Konzeption

Untergliedert habe ich die Umfrage in vier Teile:

- **Angaben zur Person und Nutzungsgewohnheiten von Medien:**
Dies erschien mir sinnvoll, da gerade der Vergleich der Altersgruppen in Bezug auf Computerspiele und MMOs in meinen Augen wichtig ist.
- **Soziale Netzwerke**
Diesen Aspekt habe ich aufgrund der großen Schnittmenge der Nutzungsmotive im Vergleich mit MMOs aufgenommen. Hier fanden sich einige interessante Ergebnisse, insbesondere im direkten Vergleich mit Computerspielen.
- **Computerspiele allgemein:**
In diesem Bereich habe ich auch Problemfelder wie „Killerspiele“ und Spielsucht mit untergebracht und um eine kurze Beschreibung gebeten.



Kapitel 5 Umfrage zum Thema

- **MMOs im Speziellen:**

An dieser Stelle erwartete ich die wenigsten Antworten, da die Thematik sehr speziell ist. Vermutungen zu äußern habe ich explizit zugelassen, darum kamen auch einige Antworten die zwar „weniger qualifiziert“, aber umso wichtiger waren.

Jeder Bereich enthielt einen kurzen Textabschnitt, der grobe Vorabinformationen bot, da ich in meinem ersten Testlauf viele Rückmeldungen erhielt, dass Begriffe wie MMO und Soziale Netzwerke schlichtweg unbekannt waren - selbst unter jahrelangen MMO-Spielern, die diverse Profile in Sozialen Netzwerken haben.

Um die Auswertung zu vereinfachen, habe ich einige ursprünglich offene Fragen ins Multiple-Choice-Verfahren umgewandelt, darunter auch das Alter, welches ich in Abschnitte von 3-5 Jahren eingeteilt habe: 12-14, 15-17, 18-20, 21-25, 26-30, 31-35, 36-40, 41+. Ein Alter von 12 Jahren erschien mir aufgrund der Thematik eigentlich zu jung, aber da WoW ab 12 freigegeben ist, wollte ich diese Gruppe nicht ausschließen. In jüngeren Jahren habe ich die Zeitspanne etwas kürzer gehalten, da sich in diesem Zeitraum erfahrungsgemäß noch vieles am Charakter verändert, unter 41+ habe ich pauschal alles über 40 zusammengefasst, da mir hier eine Differenzierung nicht mehr angebracht erschien.

Fragen zu Killerspielen und Computerspielsucht, sowie den Vorzügen und Nachteilen von MMOs, waren ebenfalls Bestandteil der Umfrage. Sie waren jedoch mit einem freien Textfeld als Antwortmöglichkeit versehen, da ich möglichst wenig durch vorformulierte Multiple-Choice-Antworten lenken wollte.

Zur Optimierung des Fragebogens fanden über zwei Wochen hinweg insgesamt drei Testläufe mit fünf Bekannten von mir statt, welche sehr zur Verbesserung des Fragebogens beitrugen. Die einzig gravierende Schwachstelle, die diesen Prozess überdauerte, war in meinen Augen die nicht vorhandene Differenzierung der Computernutzung zwischen beruflich und privat.

5.2 Durchführung

Die Umfrage lief komplett online-basiert über eine Webseite im Zeitraum **April / Mai 2010** ab, die Auswertung erfolgte zum Teil automatisiert, zum Teil von Hand, aufgrund der vielen freien Antworten. Insgesamt nahmen 84 Personen daran teil, 25 davon wurden als Stichprobe von mir



Kapitel 5 Umfrage zum Thema

selbst ausgewählt. Folgende Kriterien erschienen mir dabei relevant:

- möglichst gleiche Anteile männliche / weibliche Personen
- alle Altersgruppen abdecken, im Idealfall zu gleichen Teilen
- Computerspieler / Nicht-Computerspieler zu gleichen Teilen vertreten

Darüber hinaus war es mir ein Anliegen, bei der Stichprobe ein möglichst breites Spektrum an Meinungen abzudecken, dies beeinflusste natürlich auch meine Auswahl.

Die restlichen Personen waren zufällig ausgewählte Studenten der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd, die damit die Gruppe der 21-25-jährigen deutlich gepusht haben.

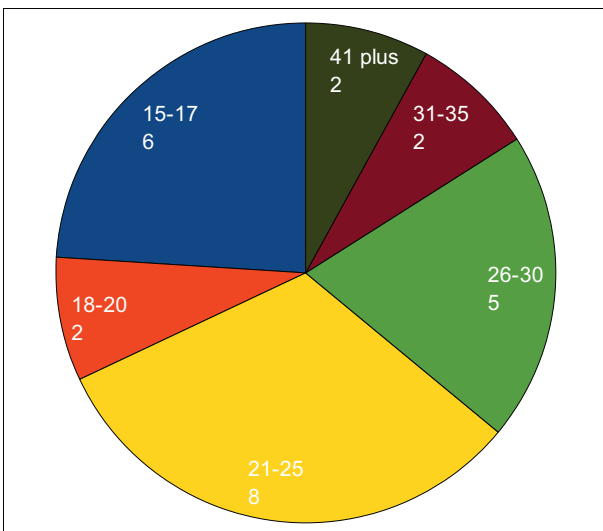


Abbildung 9: Zusammensetzung der Stichprobe (n=25, Angaben absolut)

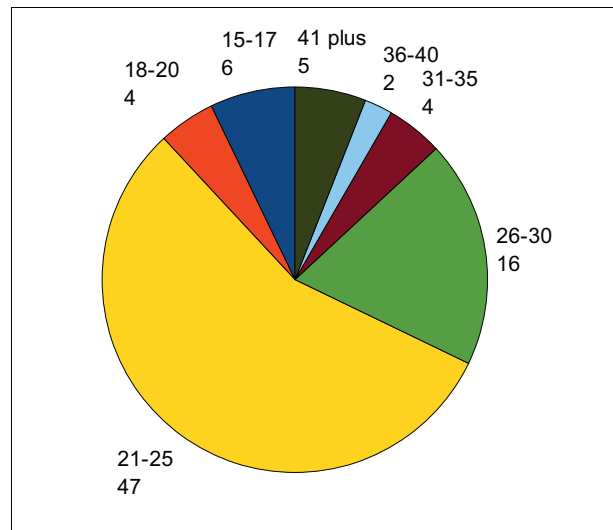


Abbildung 8: Zusammensetzung aller Probanden (n=84, Angaben absolut)

männlich	weiblich
12	13

männlich	weiblich
40	44

Die Stichprobe entsprach nicht ganz meinen Idealvorstellungen, dennoch gelang es mir zumindest fast alle Altersbereiche abzudecken (Ausnahme: 36-40), sowie den Anteil der Spieler und Nichtspieler, als auch die Zahl der männlichen und weiblichen Probanden in einem ausgewogenen Verhältnis zu halten.



5.3 Auswertung

5.3.1 Zusammensetzung der Probanden

Zunächst einmal möchte ich die Zusammensetzung der Probanden analysieren. Dabei interessiert mich unter anderem der Anteil der Spieler und Nicht-Spieler insgesamt, sowie in Zusammenhang mit der Altersgruppe.

Viele Zahlen sind allerdings mit Vorsicht zu genießen, da bei den meisten Altersgruppen nur wenige Probanden zur Verfügung standen. Am aussagekräftigsten sind die Gruppen der 21-25jährigen (n=47), sowie der der 26-30-jährigen (n=16).

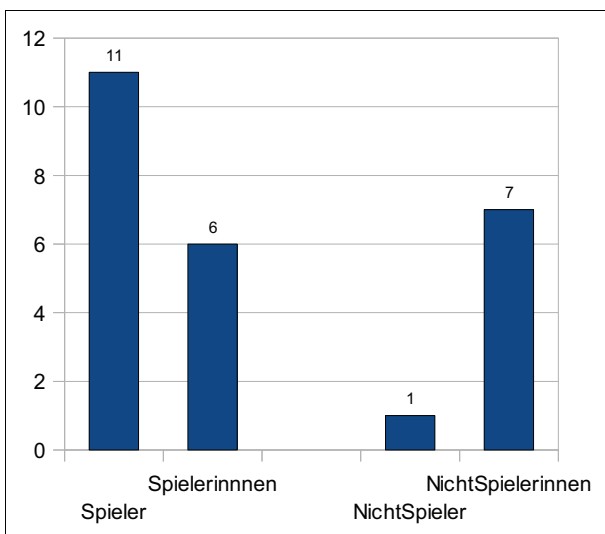


Abbildung 10: Vergleich der Spieler und Nicht-Spieler in der Stichprobe nach Geschlecht

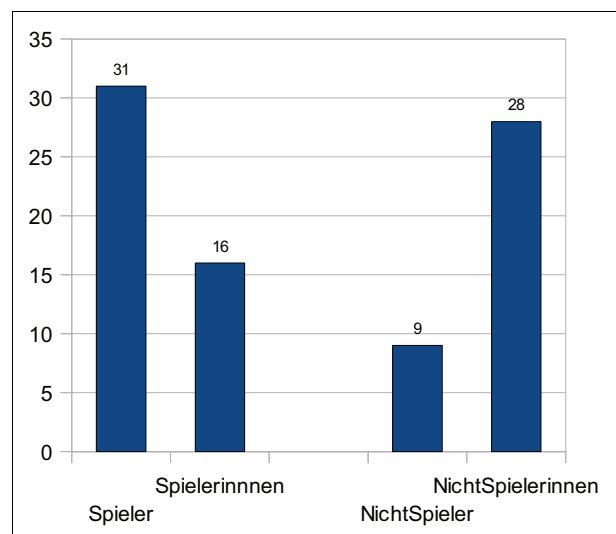


Abbildung 11: Vergleich der Spieler und Nicht-Spieler aller Probanden nach Geschlecht

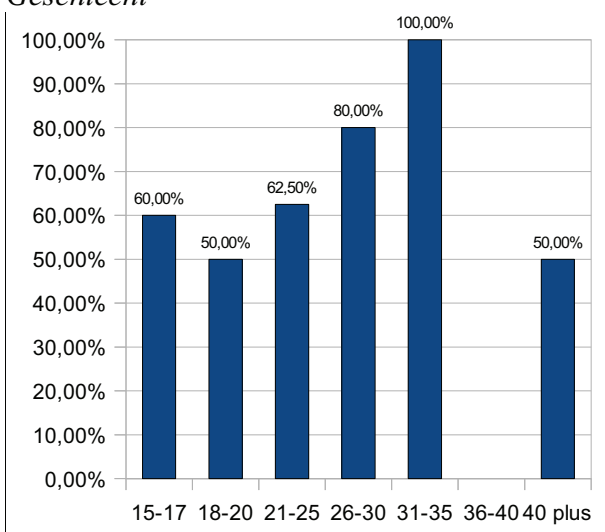


Abbildung 13: Anteil der Spieler der Stichprobe nach Altersgruppe

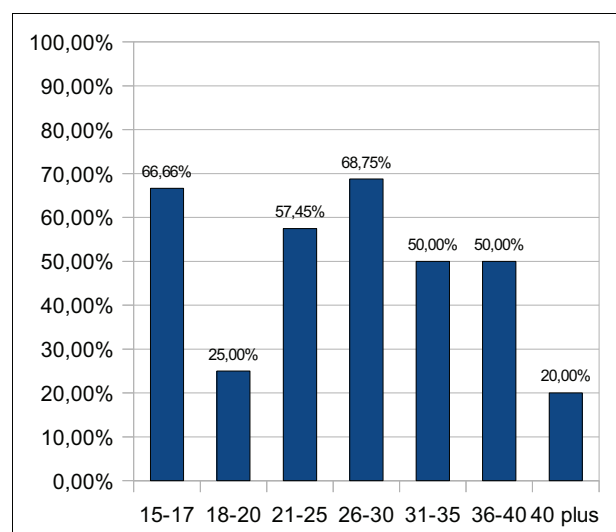


Abbildung 12: Anteil der Spieler aller Probanden nach Altersgruppe



Kapitel 5 Umfrage zum Thema

Es wird deutlich, dass der Anteil der Spieler allgemein sehr hoch ist, dabei muss jedoch bedacht werden, dass der Begriff „Computerspiel“ sowie die Nutzungsdauer nicht näher spezifiziert wurde und somit alle Spiele, von einfachen Browsergames bis MMOs, in Betracht kommen. Es zeigt aber, dass der Anteil der weiblichen Spieler schon recht hoch ist. Dies wäre vor einigen Jahren vermutlich noch ganz anders gewesen. Im Vergleich liegen die männlichen Spieler jedoch immer noch deutlich vorne.

Die Ergebnisse sind vergleichbar mit aktuellen Studien zum Nutzungsverhalten Jugendlicher, bei denen der Anteil der weiblichen Spieler vorhanden, aber deutlich schwächer ausgeprägt ist als bei den männlichen Spielern (vgl. JIM 2009: S.40).

5.3.2 Soziale Netzwerke und Computerspiele

Webseiten wie Kwick, StudiVZ und Facebook nennt man auch Soziale Netzwerke. Sie bieten die Möglichkeit des Meinungsaustausches über Foren und Chat, Profile von Personen mit Bildern oder Vorlieben sowie eine Vernetzung mit Freunden, um auf dem Laufenden zu bleiben.

Vergleicht man die Zeiten für soziale Netzwerke und Computerspiele findet man oft den folgenden Zusammenhang: wer viel Zeit für Spiele verwendet, ist meist weniger in Netzwerken wie Facebook unterwegs. Umgekehrt gilt oft dasselbe.

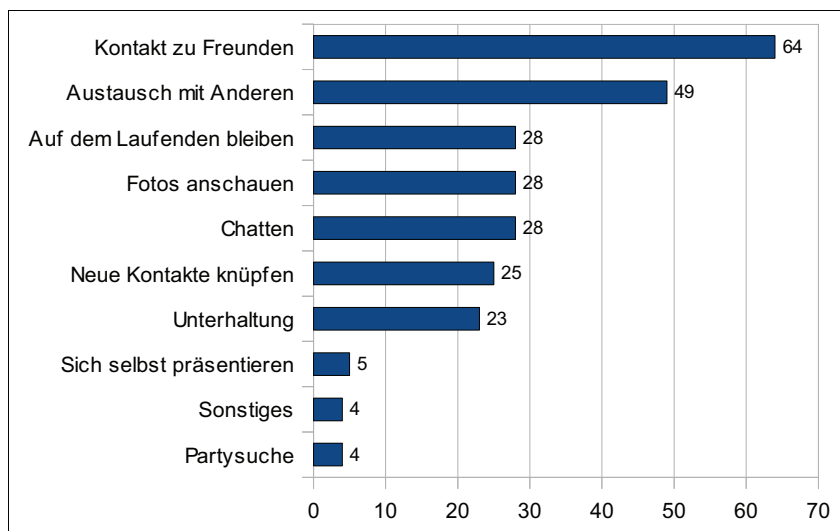


Abbildung 14: Motive für die Nutzung von Sozialen Netzwerken
(n=84, Zahlen absolut)

Nur wenige Probanden nutzen sowohl Soziale Netzwerke als auch Computerspiele jeweils mehr als 30%, was sich entweder dadurch erklären lässt, dass beide Medien eine ähnliche Funktion haben oder dass die Zeit einfach nicht für beides zusammen ausreicht.



Kapitel 5 Umfrage zum Thema

Aus Abbildung 14 geht deutlich hervor, dass bei Sozialen Netzwerken primär der Austausch mit anderen sowie die Aktualität im Vordergrund steht. Weniger wichtig scheint die Selbstdarstellung oder Partysuche zu sein. Bedeutsam sind die Motive der Nutzung insofern, da die Kommunikation und das Gemeinschaftliche auch in MMOs meist eine große Rolle spielen (vgl. Seifert 2007: S.72ff). Die Motive für die Nutzung von MMOs decken sich damit.

Auffallend ist aber, dass der Partysuche und Selbstdarstellung, eigentlich die spezifische Domäne von Sozialen Netzwerken, dagegen keine sonderlich große Bedeutung zugeschrieben wurde.

5.3.3 Computerspiele - wozu?

Wozu spielt man überhaupt Computerspiele und welche Risiken sind damit verbunden? Gibt es sogenannte „Killerspiele“ und was ist darunter zu verstehen? Mit diesen Fragen möchte ich mich in diesem Abschnitt auseinandersetzen.

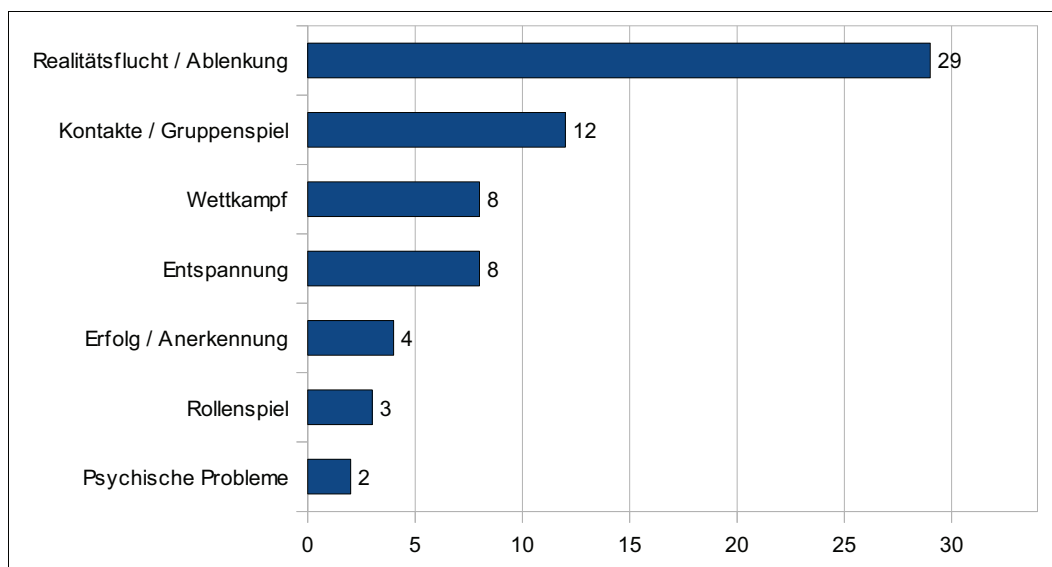


Abbildung 15: Mögliche Motive für die Nutzung von Computerspielen (n=84, alle Werte absolut)

In der Umfrage war dieser Abschnitt mit freier Antwortmöglichkeit versehen, zum Einen weil ich selbst nicht zuviel vorwegnehmen wollte, zum Anderen um die Freiheit der Probanden nicht unnötig einzuschränken. Die Auswertung habe ich aus Gründen der Übersichtlichkeit in verschiedene Kategorien unterteilt. Aus meiner Sicht besonders wichtige oder ungewöhnliche Antworten werde ich direkt im Anschluss hervorheben.

Die weitaus häufigste Antwort mit 72 Nennungen war „Langeweile, Spaß, Unterhaltung“. Es erschien mir offensichtlich, dass Computerspiele unterhalten sollen. Darum habe ich diese Aussage



Kapitel 5 Umfrage zum Thema

nicht in das Diagramm mit aufgenommen. Einen hohen Stellenwert nahm die Ablenkung oder Realitätsflucht, sowie das Gruppenspiel und der Kontakt zu anderen ein.

Auffallend war dabei, dass der Kontakt zu anderen und das Gruppenspiel lediglich in 3 Fällen von Nicht-Spielern, in Form des negativen Begriffs „Gruppenzwang“ betont wurde. Anscheinend handelt es sich dabei um eine positive Erfahrung, die man erst als Spieler wirklich wahrnimmt.

Einigkeit herrschte darüber, dass man von Computerspielen süchtig werden kann. Lediglich eine unbegründete Nennung widersprach dem. Beim Begriff „Killerspiele“ gab es dagegen schon größeren Widerstand. 14 Probanden lehnten die Bezeichnung ab.

Die Begründungen lassen sich in 3 Kategorien unterteilen:

- **Irreal:**

Der Begriff wurde primär durch die Medien geprägt und entspricht nicht der Realität.

- **Oberflächlich:**

Auch wenn Töten in vielen Spielen eine Rolle spielt, so steckt oft mehr dahinter. („billiger Versuch, ‚Ego-Shooter‘ zu übersetzen, ohne näheres Verständnis für den Begriff“)

- **Irrational:**

Normale Menschen können zwischen Realität und Fiktion unterscheiden, somit machen selbst gewaltvolle Spiele aus Menschen keine Killer.

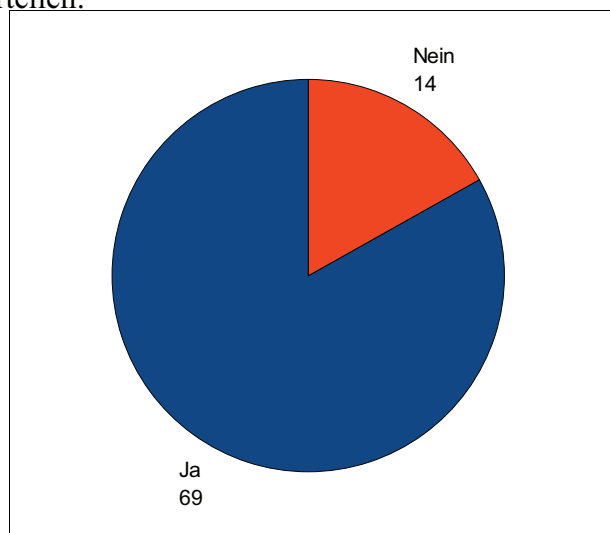


Abbildung 16: „Gibt es sogenannte ‚Killerspiele‘?“ (n=84, Zahlen absolut)

Vergleicht man dies mit den Kommentaren der Probanden, die sich für den Begriff ausgesprochen haben, wird man feststellen, dass die ersten beiden Aussagen in fast allen Fällen zutreffen. Die häufigsten Assoziationen zu „Killerspiele“ sind „Ego-Shooter“ oder „Counterstrike“. In mehreren Fällen wird sogar noch allgemeiner „das Töten von Menschen“ in jeglicher Form damit verbunden. Nur in wenigen Begründungen wird darauf hingewiesen, dass von Spiel zu Spiel differenziert werden muss oder solche „Killerspiele“ per se aus Menschen keine Killer machen.



Kapitel 5 Umfrage zum Thema

Wichtig erscheint mir der Begriff deshalb, weil auch MMOs nicht um das Töten herumkommen und das „Killen von Mobs“ sogar meist essentieller Bestandteil der Charakterentwicklung ist. Sind also alle MMOs auch „Killerspiele“? Eine Fragestellung die ich in Kapitel 6 nochmals aufgreifen werde.

5.3.4 MMOs im Speziellen

27 der Probanden, das entspricht rund 32%, gaben an bereits MMOs gespielt zu haben. In der Stichprobe mit $n=25$ waren es 10 Stück.

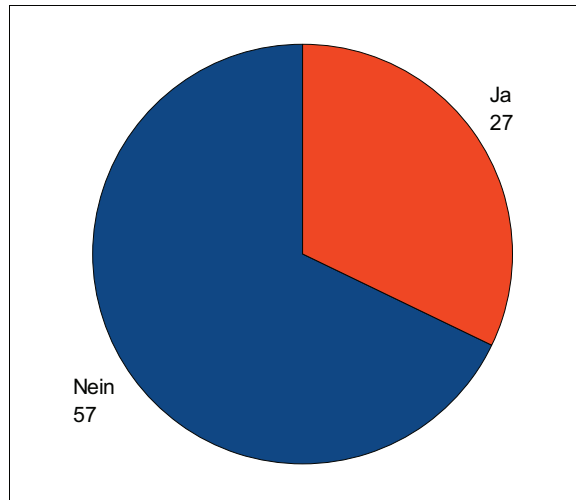


Abbildung 17: „Hast Du selbst schon MMOs gespielt?“ ($n=84$, Zahlen absolut)

Wie aus Abbildung 18 ersichtlich ist wurde als Hauptmerkmal von MMOs das Gruppenspiel gesehen, erst danach folgten Merkmale wie der Rollenspielcharakter - der wie in Kapitel 2 erwähnt nicht zwingend ist - sowie der Wettkampf (PvP) und die hohe Spieleranzahl.

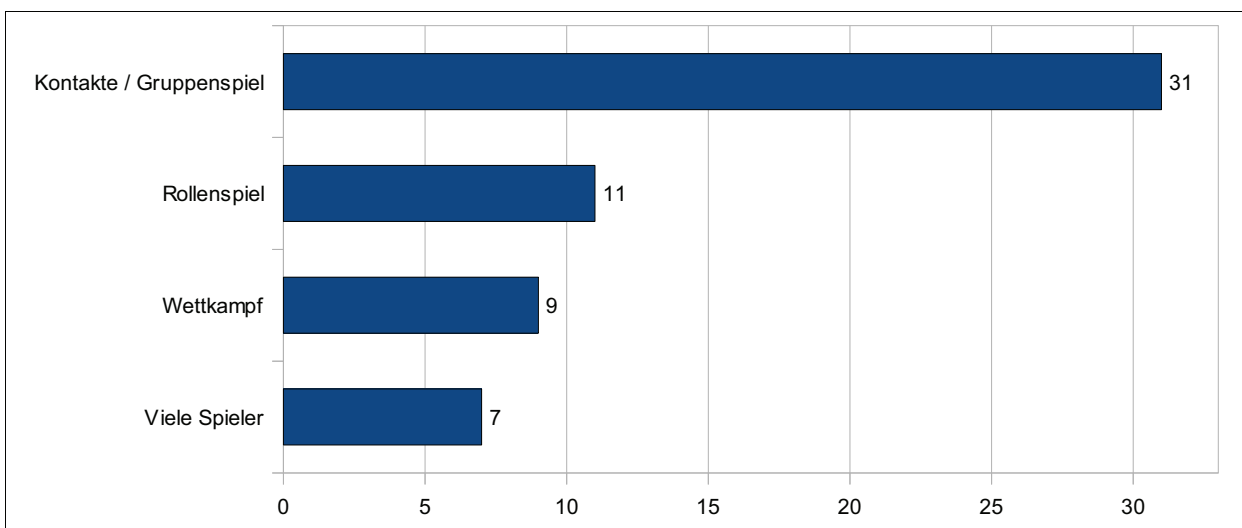


Abbildung 18: „Was sind MMOs? Was macht diese aus?“ ($n=84$, Zahlen absolut)

Viele der in Kapitel 3 aufgeführten Besonderheiten wurden von keinem der Probanden erwähnt, was sich vermutlich damit erklären lässt, dass es für MMO-Spieler selbstverständlich und für Nicht-Spieler unbekannt ist. Lediglich auf das nicht-vorhandene Spielziel wurde in 2 Antworten eingegangen.

Die Frage, was bei MMOs besser ist als bei klassischen Computerspielen, deckt sich sich mit diesen Aussagen weitestgehend. Lediglich eine Nennung unterschied sich hier deutlich:



Kapitel 5 Umfrage zum Thema

„Meiner Meinung nach ist der Kontakt zu den anderen Spielern intensiver. Viele Paare haben sich auch durch wow kennengelernt. Auch ich habe meinen Freund in wow kennengelernt [sic].“

Aufgrund meiner Erfahrung mit MMOs kann ich diese Aussage durchaus bestätigen. Nicht wenige Paare lernen sich über solche Spiele kennen und pflegen darüber auch die Beziehung. So können sich diese auch bei einer Fernbeziehung „nahe“ sein.

Ähnliche Ergebnisse finden sich auch bei Seifert: „Der hohe β -Wert beim Faktor ‚Realitätsintegration‘ kann als starke Verbindungen realer und virtueller Gemeinschaften gedeutet werden. Nutzer, die im Spiel den Kontakt zu anderen suchen und mit diesen auch über reale Angelegenheiten diskutieren, sehen das Spiel als ein Gemeinschaftserlebnis.“ (Seifert 2007: S.73)

Und auch die Studien von Nardi und Brassler brachten ähnliche Ergebnisse zu Tage: „Out of the 26 people we interviewed 20 currently played with offline friends and/or family and two others had in the past.“ (Nardi 2006: S.153) Sie sehen bei Spielen wie WoW den Vorteil, dass sie zu Gesprächen anregen oder sogar abendfüllende Gesprächsthemen sein können, darüber hinaus bieten sie eine

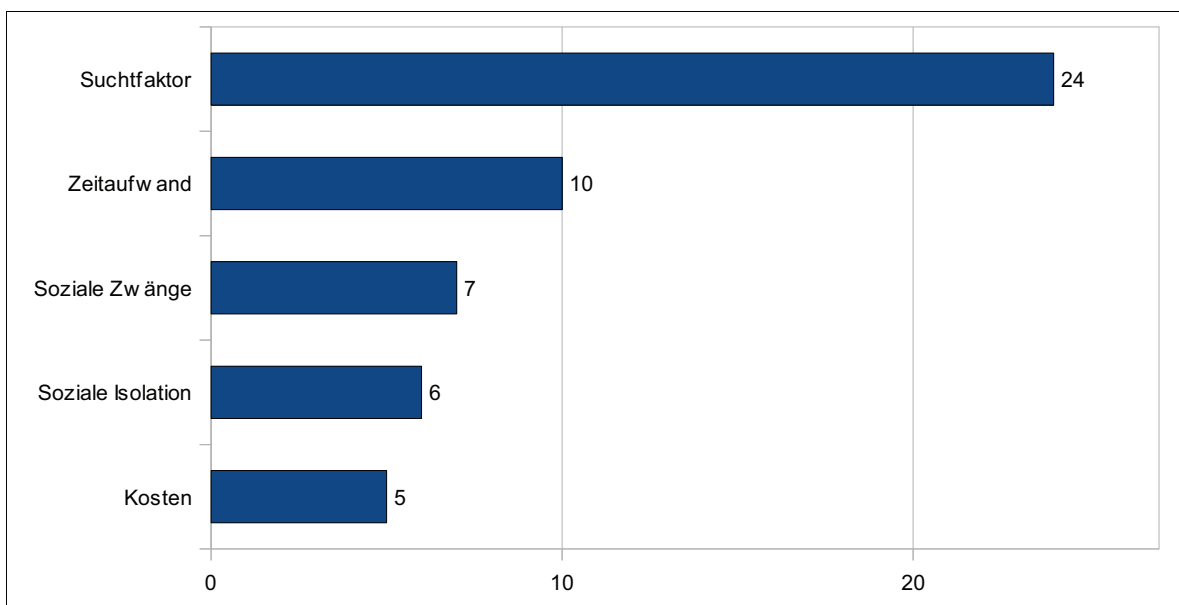


Abbildung 19: „Welche Nachteile haben MMOs aus Deiner Sicht?“ (n=84, Zahlen absolut)

Plattform Freundschaften und Beziehungen auch über große Entfernungen hinweg zu halten.

Schließlich erschien es mir noch wichtig, welche Nachteile die Probanden MMOs zuordnen. Die Frage war ebenfalls wieder frei gestellt, die Antworten wurden anschließend von mir in Kategorien eingeordnet. Am stärksten scheint der Suchtfaktor zu wiegen, rund 29% aller Probanden gaben dies



Kapitel 5 Umfrage zum Thema

als Nachteil an. Den Zeitaufwand habe ich unabhängig davon als Kategorie aufgenommen, in den meisten Fällen ist dieser aber zusammen mit dem Suchtfaktor genannt. Zeitaufwand muss aber nicht zwingend auch Sucht bedeuten.

Besonders erwähnenswert ist folgende - durchaus sehr treffende - Aussage zur Kategorie Soziale Zwänge:

*„Dass ‚Freunde‘ dich mitten in der Nacht anrufen und sagen:
‚Wir werden angegriffen und brauchen dich!‘ “*

5.4 Zusammenfassung

Die Umfrage verlief insgesamt recht zufriedenstellend. Viele der Probanden bekundeten Interesse an meiner Forschungsarbeit und zeigten sich erfreut, dabei selbst mitwirken zu können.

Die Antworten der Umfrage entsprachen weitestgehend meinen Vermutungen und Erwartungen. Dies trifft nicht nur auf die Stichprobe zu, denn auch die Auswertung der per Zufall ausgewählten Personen brachte für mich nichts wirklich Überraschendes zu Tage. Es scheint meine Vermutungen zu bestätigen, dass trotz aller Medienkompetenz noch viele Vorurteile - unter Spielern wie Nichtspielern - herrschen.

Ausgehend von den Antworten der Umfrage zu den entsprechenden Themen, möchte ich in den nächsten beiden Kapiteln nun die Stärken und Schwächen von MMOs näher beleuchten und dabei auch einige aktuellere Studien in meine Argumentation miteinbeziehen.



6. Kompetenzförderung durch MMOs

Können MMOs die Kompetenzen Jugendlicher fördern?

Die Kurzantwort darauf: Ja, **können** Sie. Sie **müssen** jedoch nicht.

Eine ausführliche Analyse und Erklärung dafür finden Sie in diesem Kapitel. Dabei gehe ich zunächst auf das Modell des Kompetenzbegriffs ein, wie es durch den derzeitigen Bildungsplan für Realschulen in der Fassung von 2004 definiert ist. Anschließend erläutere ich ausgehend davon, welchen Kompetenzen durch MMOs gefördert werden können und unter welchen Bedingungen. Dies geschieht anhand der Beschreibung eines typischen Raidabends in WoW, der in das Gesamtspiel eingeordnet wird. In einem dritten Schritt verknüpfe ich dies mit dem Bildungsplan.

6.1 Kompetenzmodell nach dem Bildungsplan BW Realschule 2004

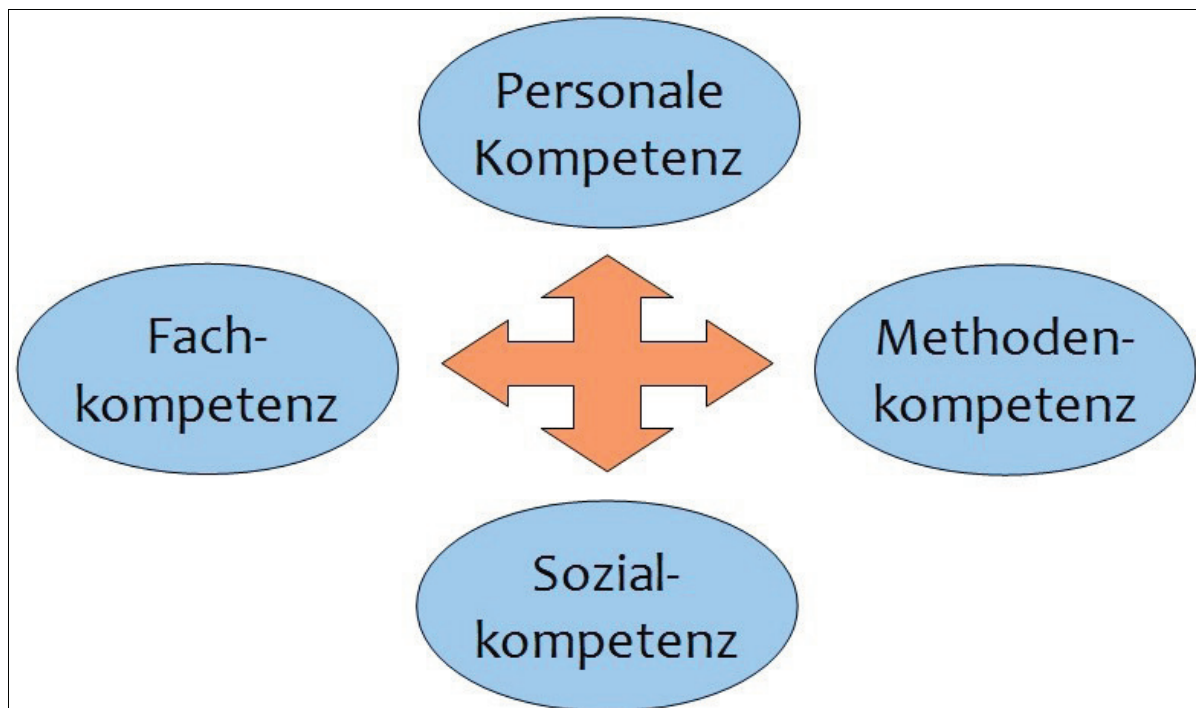


Abbildung 20: Kompetenzmodell nach BPRS 2004

Im Bildungsplan 2004 von Baden-Württemberg wurde erstmals ein Kompetenzmodell eingeführt, welches die bisherige Inputorientierung zu einer Outputorientierung umkehrte. Nicht die Inhalte, sondern die zu erlangenden Fähigkeiten und Fertigkeiten sind nun vorgegeben, der Weg zum Ziel



Kapitel 6 Kompetenzförderung durch MMOs

ist dagegen nur grob skizziert. Auf eine ausführliche Beschreibung des Bildungsplans verzichte ich an dieser Stelle, erläutere aber zum besseren Verständnis für das kommende Kapitel kurz die Abbildung 20.

Der Bildungsplan unterscheidet grundsätzlich 4 Basiskompetenzen, welche selbst wiederum viele weitere Kompetenzen umfassen. Die 4 Basiskompetenzen sind:

- **Personale Kompetenz (pers):**

Hier geht es um die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit, u.a. die Definition der eigenen Identität, Werte und Normen, sowie die Steigerung des Selbstwertgefühls.

- **Fachkompetenz (fach):**

Die Aneignung und der Umgang mit fachspezifischem Wissen, u.a. das Fachvokabular, das Fachwissen, sowie das Beschreiben von Vorgängen.

- **Methodenkompetenz (meth):**

Die Auseinandersetzung mit dem Lernstoff und die Vorgehensweise der Aneignung von Wissen, u.a. das Ausprobieren von Sozialformen, das Entwickeln von Lernstrategien und der Umgang mit Medien

- **Soziale Kompetenz (soz):**

Der Umgang und die Auseinandersetzung mit meinen Mitmenschen, u.a. das Aufstellen und Akzeptieren von Regeln sowie die Entwicklung von Empathie.

Überall wo aktives Lernen stattfindet, finden sich auch diese Kompetenzen wieder. Die grundsätzliche Frage, die sich der Lernende dabei stellt, könnte etwa so lauten:

Wie (meth) lerne ich **etwas** (fach) **mit anderen** (soz), und was bringt **mir** (pers) das?

Das Wichtige dabei ist, dass allen Fächern die vier Basiskompetenzen zugrunde liegen. Die Fachkompetenz variiert dabei aber von Fach zu Fach am stärksten. Unterschiede finden sich freilich auch bei den Methoden. So kommt zum Beispiel der Sitzkreis traditionellerweise verstärkt im Religionsunterricht vor, dafür deutlich seltener in Physik. Dennoch findet sich in allen 4 Bereichen noch eine große Schnittmenge, die allen Fächern zugute kommt. Dies betrifft vor allem die Förderung der Methodenkompetenz, genauso wie die der Personalen und Sozialen Kompetenz.



6.2 Lernen anhand von MMOs?

Ob MMOs in der Schule angebracht sind, darüber gehen die Meinungen auseinander. Um die Bandbreite zu verdeutlichen, hier einige Zitate im Vergleich:

- *„Eine weit gestreute Aufmerksamkeit ist zum Punktesammeln in Ballerspielen sinnvoll, im Schulalltag stört sie dagegen sehr. (...) Computer trainieren ebenso wenig das, was man in der Schule brauchen kann, weswegen sie auch in der Schule nicht angebracht sind.“*
(Spitzer 2006: S.240)
- *„Von außen betrachtet, wirkt die Hauptaktivität eines Computerspielers wie eine Klick-und-Tipp-Orgie. Ein Blick ins Spielergehirn fördert jedoch zutage, dass die primäre Aktivität sich auf einer völlig anderen Ebene abspielt, und zwar beim Treffen von Entscheidungen. Manche erfolgen blitzschnell und spontan, andere strategisch und langfristig geplant.“*
(Johnson 2005: S.54)
- *„The content of video games, when they are played actively and critically, is something like this: They situate meaning in a multimodal space through embodied experiences to solve problems and reflect on the intricacies of the design of imagined worlds and the design of both real and imagined social relationships and identities in the modern world.“* (Gee 2008: S.40)

Es gibt mehrere Ansätze, die begründen wie MMOs zum Lernen - auch außerhalb der Spielwelt - beitragen können.

Johnson sieht in Spielhandlungen primär das Treffen von Entscheidungen und ausgehend davon das Entwickeln einer langfristigen Strategie. Durch die zwei Schlüsselkompetenzen *probing* und *telescoping* kommt der Spieler letztendlich erst zum *collateral learning*. Johnson setzt dabei voraus, dass bei heutigen Computerspielen die Regeln zunächst erst einmal unbekannt sind und der Spieler durch eigenes Probieren und Erkunden diese herausfinden muss. In einem zweiten Schritt ordnet er diese Fundstücke in ein hierarchisches System ein und sortiert sie nach ihrer Priorität. In Bezug auf Gee kommt er zum Schluss, dass diese Vorgehensweise im Grunde genommen, die Methodik des wissenschaftlichen Arbeitens sei. (vgl. Johnson 2006: S.54ff)

Gee selbst geht noch einen Schritt weiter. In seinem Buch „What computer games have to teach us about learning and literacy“ formuliert er insgesamt 36 Lernprinzipien (vgl. Gee 2008, S.221ff),



Kapitel 6 Kompetenzförderung durch MMOs

durch die Computerspiele geprägt sind und die zum Lernen beitragen. Diese umfassen unter anderem:

- *Semiotic Domains Principle:*
Jedes Computerspiel ist wie eine neue Welt. Es gilt sich in dieser Welt einzufinden, ihre Regeln und Besonderheiten kennenzulernen und an ihr teilzunehmen.
- *Identity Principle:*
Rollenübernahme und Rollenspiel durch Wahlmöglichkeiten für die Entwicklung der virtuellen Identität. Hierbei unterscheidet Gee zwischen echten Identität, der virtuellen Identität und der projizierten Identität, dem Bindeglied bei dem die andern beiden Identitäten ineinander übergehen. Die virtuelle Identität wird durch die Vorstellungen, Werte und Wünsche der realen Identität - des Spielers – geprägt. Stirbt das virtuelle Ich oder ist es nicht erfolgreich in seinem Tun, so ist auch der Spieler davon in einem gewissen Maße betroffen, da er die virtuelle Identität als seine Kreation ansieht.
- *Text Principle:*
Text und Handlungen wechseln sich ständig ab und werden miteinander in Verbindung gebracht. Das Eine bedingt das Andere und somit wird ein konkreter Bezug hergestellt.

Mit dem Nutzen von MMOs beim *Onlinelernen* - der in Deutschland gebräuchlichere Begriff wäre *E-Learning* - beschäftigen sich Childress und Brasswell. Sie beziehen sich hierbei auf Second Life, welches sie als Lernumgebung für kooperatives Lernen heranziehen. Die aus Schulen und Seminaren bekannte Partner- und Gruppenarbeit wird dabei der virtuellen Aktivität gegenübergestellt (vgl. Childress 2006: S.193). Sie bieten allerdings keine konkreten Vorschläge oder Lösungen, sondern verfolgen primär die Intention, Anknüpfungspunkte für die weitere Forschung zu schaffen (vgl. S.195).

Aber fördern Computerspiele auch die sozialen Kompetenzen oder führen sie vielmehr zu sozialer Isolation? Hier findet sich noch keine eindeutige Antwort, wenngleich der allgemeine Tenor Computerspiele eher pro-sozial bewertet. Es scheint auf die Perspektive des Betrachters, sowie der individuellen Voraussetzungen des Spielers anzukommen.

- „*Sociality makes a huge difference in the impact of games. Now you are not only interacting with a system, you are interacting with others through that system. (...) The game systems allow human-to-human interactivity comparable to that of the real world.*“ (Castronova



Kapitel 6 Kompetenzförderung durch MMOs

2007: S.35)

- *„Over 70% of primary school teachers interviewed said they had witnessed a negative impact of modern day solitary pastimes such as internet chat rooms, MP3 players, computer games and mobile phones on the ability of children to make friends and interact with one another.“ (Save the Children 2007)*
- *„For younger children especially, games are a topic of conversation that allows them to build relationships with peers.“ (Kutner 2008: S.9)*

Zusammenfassend kann man also sagen, dass es durchaus Möglichkeiten gibt, den Erwerb von Kompetenzen durch MMOs zu unterstützen. Das Problem aller bisher vorhandenen Modelle ist in meinen Augen der mangelnde Bezug zum Schulalltag. Manche Theorien klingen mehr nach „nice to know“, werden also eher als nebensächlich angesehen. Andere wiederum sind so komplex, dass man sie unmöglich an den Schulen umsetzen könnte, insbesondere wenn man den derzeitigen Stellenwert des - nicht-vorhandenen - Faches Informatik an Schulen berücksichtigt. Darum werde ich im Folgenden ausgehend vom Bildungsplan eine andere Herangehensweise entwickeln.

6.3 Ein typischer Raidabend in WoW

Nachdem ich die letzten Kapitel viel zu den theoretischen Grundlagen von MMOs geschrieben habe, beleuchte ich an dieser Stelle nun einmal die Praxis. Wer noch nie ein MMO selbst erlebt hat, hat in der Regel keinerlei Vorstellung vom Spiel selbst. Im Laufe der letzten Jahre habe ich öfters Ausflüge in diese virtuellen Welten unternommen und mein Bild von solchen Spielen hat sich dadurch grundlegend verändert. In diesem Teilkapitel möchte ich, ausgehend von einem typischen Raidabend, die Problematik verdeutlichen. Raidabende machen in World of Warcraft den Großteil des Gruppenspiels aus, sobald ein Spieler die Maximalstufe - aktuell Level 80 - erreicht hat. Sie bestehen momentan aus Gruppen von 10 oder 25 Leuten, die sich im Großen und Ganzen in 3 **Funktionen** aufgliedern:

- **Tank:** Die Aufgabe des Tanks ist es, die Aggro des Bosses zu bekommen und zu halten. Unter Aggro versteht man ein Punktemaß, welches durch den Schaden auf den Boss, die gewirkte Heilung und einige Zusatzfähigkeiten bestimmt wird. Wer die meisten Aggropunkte hat, wird von dem Boss angegriffen. Tanks sind meist darauf ausgelegt, großen Schaden auszuhalten, darüber hinaus werden sie ständig durch die Heiler wieder



Kapitel 6 Kompetenzförderung durch MMOs

hochgeheilt.

- **Heiler:** Sie halten die Gruppe und primär die Tanks am Leben, verursachen dafür aber in der Regel keinen Schaden.
- **Damage Dealer (DD):** Sie *machen Schaden auf den Boss* und achten darauf, dem Tank nicht die *Aggro zu klauen*.

In WoW gibt es insgesamt neun **Klassen** (Krieger, Priester, Hexenmeister, Paladine, ...). Jede dieser Klassen kann dabei eine, zwei oder mehrere Funktionen (nicht simultan!) übernehmen, da jede Klasse über 3 mögliche Talentbäume verfügt. So kann ein „Heiligpriester“ sehr gut heilen, während ein „Schattenpriester“ eher darauf ausgelegt ist, Schaden zu verursachen. Tanken kommt bei ihm jedoch nicht in Frage, da er nur Stoffklamotten trägt.

Schauen wir uns dazu doch einmal einen „normalen“ Bildschirm eines Spielers während eines Raids in WoW an (Abbildung 21):

- Links oben sind die **Lebensbalken** sämtlicher Spieler zu sehen.
- Rechts daneben findet sich ein **Aggro-Meter**. Je nachdem wieviel Schaden der Spieler auf ein Monster macht, erhöht sich der Wert entsprechend.
- Rechts oben im Eck befindet sich die **Minikarte**, sowie diverse Symbole für einzelne Addons (Anwendungen).
- Links unten befindet sich das **Chatfenster**, über das sich Gruppenmitglieder schreiben können und in dem sich wichtige Infos finden.
- Unten mittig sind sämtliche **Aktionen und Zaubersprüche** zu sehen, welche mit der Maus oder über Hotkeys ausgelöst werden können.
- Das **eigentliche „Spiel“** findet primär in dem kleinen Rechteck in der Mitte statt.

Natürlich hat nicht jeder Spieler ein solch überladenes Interface. Gerade World of Warcraft bietet vielfältigste Möglichkeiten, die Oberfläche auf die eigenen Bedürfnisse anzupassen. Die Details des Screenshots spielen keine weitere Rolle. Aber es demonstriert ganz gut die Datenflut, der sich mancher MMO-Spieler während des Spielens aussetzt.



Kapitel 6 Kompetenzförderung durch MMOs

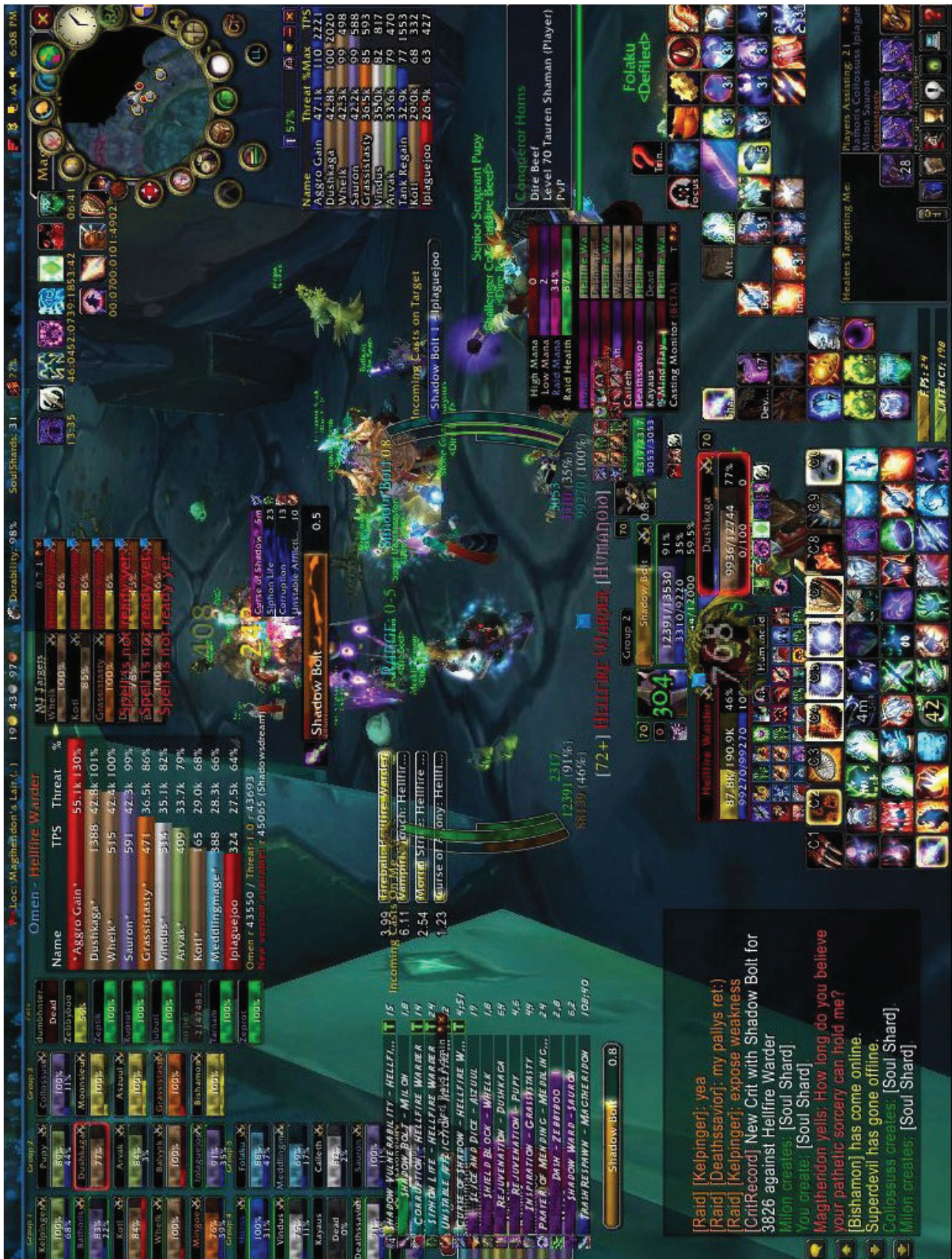


Abbildung 21: Screenshot eines WoW-Spielers, über Suchmaschine gefunden (Coldheat 2010)



Kapitel 6 Kompetenzförderung durch MMOs

Viele Bosse in WoW erfordern zudem eine ausgeklügelte Taktik. Um das zu illustrieren, hier ein Auszug eines Strategy-Guides zum Endboss der Instanz *Ulduar: Yogg-Saron*, der Gott des Todes.

Taktik - Phase 2

Je nachdem wie geschickt ihr Phase eins ausgeführt habt, müsst ihr euch während des Phasenwechsels noch ein bis zwei Wächtern entledigen. Erst danach sollten die normalen Aufgaben dieser Phase aufgenommen werden. Ausnahme sind natürlich die Würgetentakel.

Im Verlauf der Phase öffnen sich alle 90 Sekunden neun Portale um Yogg-Saron. Durch diese kann die „Portal-Gruppe“ für 60 Sekunden in Yogg-Sarons Gehirn vordringen. Wenn sie dieses auf 30% reduziert hat beginnt Phase drei. Während der ersten 90 Sekunden von Phase zwei gibt es also noch keine Portale, weshalb sich die „Portal-Gruppe“ ebenfalls um die Tentakel kümmert.

Positionierung

Alle Spieler müssen sich gemeinsam in einem Pulk entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn (je nach Tentakelspawn) um Yogg-Saron herum bewegen und dabei alle Tentakel in ihrem Weg vernichten. Ausnahmen sind hier die Tanks, die samt einem Heiler für eine Unterbrechung der Schmettertentakel aus der Gruppe laufen, oder die „Portal-Gruppe“, die zum Wechsel in Yogg-Sarons Kopf natürlich zu den Portalen müssen. Die Sammlung aller Spieler ist wichtig, damit Spieler nicht weit entfernt von Würgetentakeln erwischt werden, oder rote Verbindungen entstehen.

Text 2: Yogg-Saron, 25-Mann-Fassung (RPGGuides 2009)

Die komplette Taktik für Yogg-Saron umfasst etwa zehnmal soviel Text. Insgesamt muss die Gruppe drei grundverschiedene Phasen im Bosskampf überstehen, die Dauer des Kampfes selbst beträgt bei einem erfolgreichen Versuch 10-15 Minuten. Aufgrund der komplexen Taktik ist aber die gesamte Gruppe oft schon nach wenigen Minuten tot, weil eines der vielen Details nicht beachtet wurde. Neben dem Boss tauchen zusätzlich noch 6 weitere Sorten von Monstern über die 3 Phasen hinweg auf, die zu töten sind. Jede Art davon hat individuelle Eigenschaften, die die Spieler kennen müssen.

Ehrgeizige Gruppen unternehmen an einem Abend gut und gerne um die 30 Versuche und oft sind diese Boss-Trys, also die Versuche den Boss zu legen, über Wochen hinweg vergeblich. Das erfordert eine hohe Frustrationstoleranz und einen starken Zusammenhalt in der Gilde.



6.4 Kognitive Betrachtung

Bis vor einigen Jahren wurde gerne behauptet, Computerspiele „fördern bestenfalls die Entwicklung der Hand-Augen-Koordination von Kindern.“ (vgl. Johnson 2006: S.31) Aber betrachten wir doch einmal was in dem Kopf eines Spielers vor sich geht, wenn er sich in einem solchen Raid befindet.

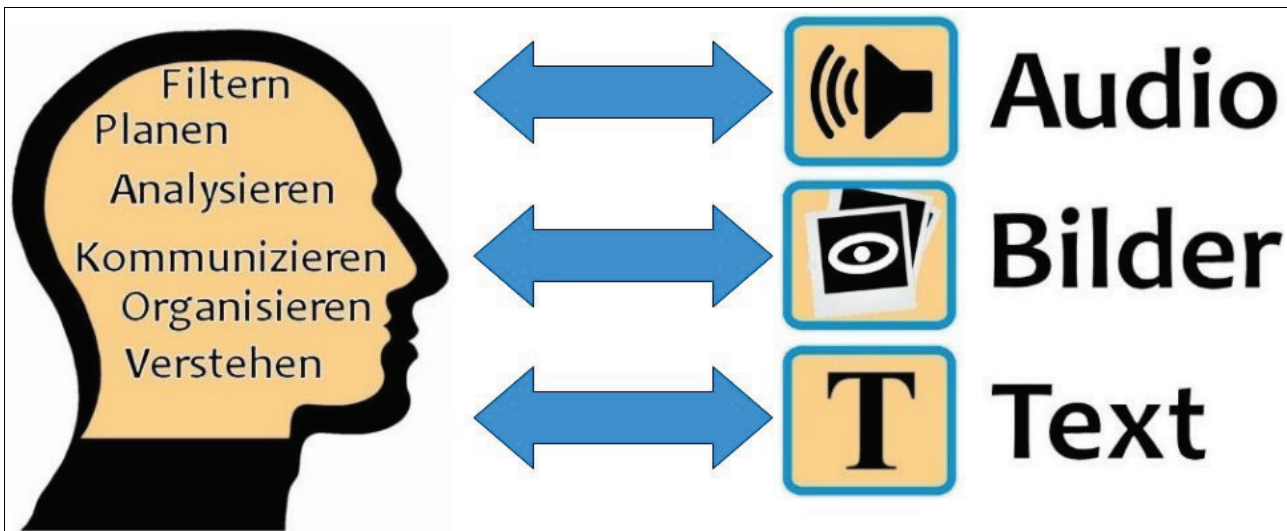


Abbildung 22: Multimodale Interaktion und kognitive Prozesse

Abbildung 22 zeigt modellhaft welche Reize auf einen Spieler während eines Bosskampfes beim Raid wirken können und welche kognitiven Vorgänge meist simultan dazu ablaufen. Wenden wir uns zunächst einmal den Reizen zu:

- **Audio:** Der Spieler nimmt mit seinen Ohren diverse Quellen wahr. Dazu gehören Hintergrundgeräusche, Kampfsounds sowie die Ansagen und Diskussionen via Teamspeak, welches in Raids gerne herangezogen wird, weil der auditive Kanal meist am wenigsten genutzt ist.
- **Bilder:** Im Falle eines Computerspiels handelt es sich natürlich fast ausschließlich um bewegte Bilder. Die Gruppenmitglieder bewegen sich, die Bosse führen eine Aktion aus usw.
- **Text:** Bei besonders wichtigen Ereignissen wird oft noch Text eingeblendet, der auf die drohende Gefahr hinweist. Ferner gibt es einen Gruppenchat, einen Gildechat, den Allgemeinchat, die in der Regel alle nebenher noch zu sehen sind. Die Anzeige der eigenen Lebenspunkte, sowie die der Gruppenmitglieder zählen ebenfalls zur Kategorie Text.



Kapitel 6 Kompetenzförderung durch MMOs

Alle diese Reize werden nicht nur passiv aufgenommen, sondern durch die eigenen Aktionen auch für alle anderen Spieler verändert. Zünde ich zum Beispiel als Spieler eine große Explosion und mir rennen plötzlich 10 Monster nach, so müssen die anderen Spieler darauf reagieren. Stelle ich eine Frage im Teamspeak, dann erwarte und bekomme ich in der Regel eine Antwort. Generell lässt sich also sagen, dass die Reize multimodal sind und gleichzeitig eine Interaktion darstellen. In schlechten Gruppen fehlt diese Interaktion oft ganz oder in Teilen, was zu einem schlechten Zusammenspiel und damit in der Regel zu Misserfolg führt.

6.4.1 Filtern

Manche Forscher sprechen hier gerne von einer Reizüberflutung und der Förderung eines Aufmerksamkeitsdefizitsyndroms durch Computerspiele, da gezielt die Fähigkeit gefördert werde auf viele simultane Reize gleichzeitig zu reagieren (vgl. Spitzer 2006: S.239). Die Realität ist aber oft eine ganz andere. Es geht nicht darum auf alle Reize zu reagieren, sondern die jeweils für die Situation bedeutsamen Reize gezielt zu selektieren. Nichts anderes also, als wenn ich eine Suchmaschine verwende um Informationen zu finden und dabei auf 10.000 Suchergebnisse stoße, die ausgewählt werden müssen oder auch um die tägliche (Spam-)Mailflut zu bewältigen, auch wenn die Informationsflut in einem Raid eine deutlich höhere Komplexität darstellt, da dort neben der Selektion aus mehreren Textebenen oft auch noch der auditive Kanal benötigt wird. Parallelen finden sich freilich nicht nur im Bereich des Computers. Beim aktiven Fußballspiel lenke ich meine Aufmerksamkeit auch nicht ständig auf alle 21 anderen Spieler um mich herum, sondern selektiere gezielt, welche für die momentane Situation relevant sein können. Diese Fähigkeit nenne ich: **Filtern von Information.**

6.4.2 Planen

Geht man einen neuen, der Gruppe noch unbekanntem Boss an, so lesen sich meist alle im Vorfeld die jeweilige Bosstaktik durch. Oft gibt es noch Videos dazu, die den Bosskampf aus verschiedenen Perspektiven zeigen. So wissen alle schon im Vorfeld grob, was auf sie zukommt. Vor Ort muss dann je nach Gruppenzusammenstellung und Taktik (manchmal gibt es mehrere) noch einiges geändert, verdeutlicht oder geübt werden. Diesen Vorgang der konkreten Vorgehensweise vor Ort nenne ich **Planen**. Die Planung obliegt natürlich vorrangig dem jeweiligen Raidleiter, der auch die Ansagen gibt. Gerade bei neuen Bossen wird aber auch gerne die Gruppe in die Planung miteinbezogen.



6.4.3 Analysieren

Schlagen Versuche trotz ausgeklügelter Planung und Durchführung fehl, so sucht man nach dem Grund des Versagens. Manchmal liegt es am Spiel, gerade bei neu eingeführten Bossen gibt es noch den ein oder anderen Programmierfehler (Bug). Oft aber haben ein oder mehrere Spieler die Taktik nicht richtig umgesetzt oder der Boss hat einfach unerwartet etwas gemacht, was so keiner erwartet hat. Nicht selten liegt es auch an der Gruppenzusammenstellung, so dass für zukünftige Raidabende andere Spielerklassen mit eingeplant werden. Diesen Vorgang nenne ich **Analyse**. Es geht darum aus gemachten Fehlern zu lernen und diese zukünftig zu vermeiden. Natürlich findet dieser nicht nur am Ende jedes Versuchs am Boss statt, sondern ebenso während der Versuche.

6.4.4 Kommunizieren

Manche Versuche scheitern schlichtweg aufgrund mangelnder Kommunikation. Ein Beispiel ist der Boss *Razuvious*, den WoW-Spieler in der *Nekropole Naxxramas* finden. Dort gibt es 2 Tanks, die die Aggro des Bosses halten müssen. Einer allein würde ihn nicht dauerhaft aushalten und deshalb muss alle 30 Sekunden ein Tankwechsel vorgenommen werden. Das erfordert insbesondere unter den beiden Tanks ein gewisses Maß an Konzentration und Kommunikation, damit der Bosskampf erfolgreich verläuft. Außerdem werden in jedem Bosskampf vom Raidleiter Ansagen über das Teamspeak gemacht. Mit anderen Spielern zu **kommunizieren** ist also von entscheidender Bedeutung.

6.4.5 Organisieren

Ein Raid findet sich nur selten spontan zusammen. Insbesondere bei den 25-Mann-Raids in WoW ist es daher üblich, diese in Gilden langfristig zu **organisieren**. Bei richtigen Raidgilden zählt zu dieser Organisation bereits die Aufnahme neuer Mitglieder in die Gilde - ähnlich wie bei einem Fußballteam müssen diese in die langfristige Planung passen.

Bei den meisten Gilden reduziert sich die Organisation aber auf einen Raidplaner, in dem jeder für die einzelnen Raidabende zu- oder absagen kann. So kann der Raidleiter die Aufstellung machen und sicherstellen, dass alle nötigen Klassen vertreten sind. Die Benutzung des Raidplaners wird in der Regel als sehr wichtig angesehen, so dass dessen Nichtbeachtung Konsequenzen bis hin zum Rauswurf aus der Gilde nach sich ziehen kann. Oft ist auch eine gewisse Teilnahmequote vorgeschrieben, in der Regel zwei bis drei Raidabende pro Woche. Die Häufigkeit der Raidabende



Kapitel 6 Kompetenzförderung durch MMOs

variiert von Gilde zu Gilde, bei manchen sind nur zwei pro Woche vorgesehen, bei anderen sind es sechs. Die mittel- und langfristige Organisation ist für den Gildenzusammenhalt extrem wichtig. Je nach Raidverlauf an einem Abend, kann sich zum Beispiel die Zusammensetzung des Raids erheblich ändern, so dass bei zukünftigen Raidabenden bestimmte Klassen bevorzugt mitgenommen werden.

Es müssen zudem auch Ersatzspieler organisiert werden, falls unerwartet Spieler während eines Raids ausfallen, aufgrund von Internetproblemen, den Eltern, eines Notfalls oder Ähnlichem.

6.4.6 Verstehen

Jeder der oben genannten Vorgänge setzt natürlich voraus, dass der einzelne Spieler **versteht** - und zwar in mehrfacher Hinsicht. Er muss sich aktiv mit der Taktik auseinandergesetzt haben und diese soweit verstehen, wie es für seine Funktion von Belang ist. Er muss seine eigene Klasse verstehen, um die Taktik auch umzusetzen. Er muss den Raidleiter verstehen, wenn dieser eine Ansage macht. Dies geht nur, wenn er auch die MMO-spezifische Sprache versteht. Ist eine oder sind mehrere Ebenen dieses Verständnisses nicht gegeben, so muss der Spieler dies ändern. Ist eine Aussage des Raidleiters schlichtweg falsch - was man aufgrund der Taktik-Guides eventuell wissen kann - so muss man dies kommunizieren, um anderen zu ermöglichen die Taktik richtig zu verstehen.

6.5 *Einordnung in das gesamte Spiel*

Ich habe Raidabende als besonders intensive und fordernde Art des Zusammenspiels in WoW herausgegriffen. Natürlich umfasst das Spiel auf Stufe 80 deutlich mehr als nur Raids. So erhält der Spieler Aufgaben (Quests), für deren Erledigung es Belohnungen winkt, lernt Berufe, um mit Hilfe dieser seltene Items herzustellen (Craften). Ist er Mitglied einer Gilde oder Legion, so ist natürlich auch dort eine gewisse Beteiligung erwünscht. Benötigt man besondere Gegenstände, Ausrüstung oder Waffen, so lassen sich diese im Auktionshaus erwerben, genauso wie man dort seine eigenen Dinge unter Umständen gewinnbringend verkaufen kann. Neben den Raids gibt es zusätzlich die normalen Gruppen mit 5 Personen, die geistig meist deutlich weniger fordernd sind und so ein entspanntes Gruppenspiel abseits der Raids ermöglichen. Trotz allem kommt natürlich auch die Kommunikation nicht zu kurz: In Leerlaufphasen abseits der Gruppen nutzt man daher die Zeit oft fürs Chatten mit Freunden aus dem Spiel.

Das Ziel, auf das jeder mit all den andern Aktivitäten hinarbeitet, sind aber letztendlich die



Raidabende, die in der Regel am meisten Spaß machen. Sie sind auch mit Abstand am gewinnbringendsten sind, was die Beute angeht.

Nachfolgend nochmals eine Übersicht über alle möglichen Aktivitäten:



Abbildung 23: Handlungsfelder in World of Warcraft

6.6 Verknüpfung mit dem Bildungsplan

Vergleicht man nun das Lernen in Computerspielen und die dadurch erworbenen Kompetenzen mit dem Kompetenzmodell des Bildungsplans aus Kapitel 5.1, so wird man feststellen, dass es hier eine sehr große Schnittmenge gibt. Besonders groß ist diese - wie auch bei den Schulfächern untereinander - in der sozialen und personalen Kompetenz, etwas weniger ausgeprägt im Bereich der Methodenkompetenz.



Kapitel 6 Kompetenzförderung durch MMOs

Die **soziale Kompetenz** wird dabei u.a. gefördert durch:

- Kontakte über die Freundesliste, Austausch mit anderen.
- Gruppenspiel und Raidabende
- Das Miteinander und die Entwicklung eines Wir-Gefühls in Gilden und gildenähnlichen Gemeinschaften
- Die Erwartungshaltung anderer Mitspieler bezüglich eines fairen Umgangs miteinander, z.B. bei der Lootverteilung
- Die Formulierung und die Annahme sachlicher Kritik bei Problemen.

Die **personale Kompetenz** erlebt ebenfalls einen Zuwachs:

- durch die Annahme und das Spiel einer neuen Rolle und der damit einhergehenden Definition der virtuellen und der projizierten Identität (vgl. Gee 2007: S. 48ff)
- durch Erfolgserlebnisse in Form von Levelaufstieg, Aneignung seltener Gegenstände, sowie Lob und Anerkennung durch die Mitspieler und die damit verbundene Stärkung des Selbstwertgefühls. Solche Belohnungen kommen in Spielen deutlich häufiger vor, was gleichzeitig die Motivation zum Weiterspielen erhöht. (vgl. Johnson 2006: S.49ff)
- MMOs laden dazu ein, Dinge selbst auszuprobieren, die so in der Realität nicht oder nur schwer möglich oder mit entsprechenden Folgen verbunden wären. Indem wir wissen, dass es sich um ein Spiel handelt, gehen wir mit weniger Druck an die Aufgaben heran und empfinden dabei sogar Spaß (vgl. Castronova 2007: S.102ff)

Die **methodische Kompetenz**, die durch MMOs trainiert wird, hat für die Schule meist eine geringere Relevanz, zumindest derzeit noch. Bekannte Sozialformen wie Partner- oder Gruppenarbeit werden lediglich virtuell eingeübt, der Umgang mit Medien, insbesondere mit dem Computer, rücken mehr in den Fokus. Bedienung von Tastatur und Maus wäre ein typisches Beispiel dafür, auch wenn es trivial klingen mag. Gerade in den unteren Klassen sind 10-Finger-System und geschulter Umgang mit der Maus oft noch nicht so trainiert, das Spiel bietet Anreize dafür. Das Spielen von MMOs erlaubt jedoch darüber hinaus völlig neue Formen der Freiarbeit und



Kapitel 6 Kompetenzförderung durch MMOs

des E-Learnings, auf die ich in Kapitel 7 noch eingehen möchte.

Deutlich weniger ausgeprägt ist die Schnittmenge mit einzelnen Fächern im Bereich der Fachkompetenz, primär deshalb, weil sich die **Fachkompetenz** in MMOs meist über mehrere Schulfächer erstreckt:

- **Gesellschaftskunde:** sich mit den Regeln einer Gesellschaft auseinandersetzen, in einer Gesellschaft leben, eigene Regeln definieren (z.B. im Bereich der Gilde)
- **Sprache:** Eine kontextspezifische Sprache lernen und diese anwenden. Darüber hinaus kann das Spiel auch auf beinahe jede beliebige Fremdsprache umgestellt werden.
- **Informationstechnische Grundbildung:** Kommunizieren in Chats und per E-Mail, die einem Spiel zugrunde liegende Systematik kennenlernen und für die eigenen Ziele nutzen.
- **Physik:** Naturgesetze verstehen und spielerisch damit umgehen (vor allem in Second Life)
- **Mathematik:** Theorycrafting, Anpassen der Charakterwerte für maximale(n) Schaden/Heilung, vergleichbar mit Extremwertaufgaben.
- **Wirtschaftslehre:** Umgang mit Finanzen, An- und Verkauf und damit verbunden Angebot und Nachfrage von Märkten.

MMOs stellen somit ein ähnliches Problemfeld dar wie die Verankerung des Faches Informatik im Bildungsplan. Glaubt man den Worten des Bildungsplanes *„fördert ein früher, qualifizierter Umgang des Einzelnen mit Informationen, Information verarbeitenden Systemen und den neuen Medien als „vierte Kulturtechnik“ sein Zurechtfinden in der Informationsgesellschaft und die Teilhabe an gesellschaftlichen Entwicklungen.“* (BPRS 2004, S.192)

Ein entsprechendes Projekt zum Themenbereich MMO würde den gesetzten Anforderungen in weitem Maße entsprechen. Da die Stunden für ITG in Baden-Württemberg aber zu großen Teilen von anderen Fächern abgezogen werden (*„Dabei werden einige Teile der Informationstechnischen Grundbildung von den Fächern übernommen, weitere werden durch Absprache anderen Zuständigkeits- und Organisationsformen zugeordnet“*), müsste man ein solches Projekt idealerweise in Absprache mit anderen Fächern, also fächerübergreifend, realisieren.



Kapitel 6 Kompetenzförderung durch MMOs

6.7 Zusammenfassung

Das Ziel dieses Kapitels war es, die außerordentliche Komplexität eines aktuellen MMOs zu demonstrieren, sowie anhand des Bildungsplanes 2004 zu überprüfen, inwieweit solche Spiele die dort definierten Kompetenzen fördern.

Dabei habe ich, nach einer kurzen Erläuterung des Bildungsplanes, ausgehend von einem typischen Raidabend in WoW die dabei ablaufenden kognitiven Prozesse Filtern, Planen, Analysieren, Kommunizieren, Organisieren und Verstehen näher beschrieben und diese in Zusammenhang mit der multimodalen Interaktion gebracht. Die Einbettung in das gesamte Spiel sollte die vorherrschende Komplexität weiter verdeutlichen und der abschließende Bezug auf den Bildungsplan das Kapitel abrunden.

Es ergaben sich durchaus Übereinstimmungen, durch die sich MMOs auch in gewisser Weise für schulische Zwecke nutzen lassen. Aufgrund der Spezifität dieser Spiele und der Problematik des Faches Informatik in Baden-Württemberg rate ich an dieser Stelle zu fächerübergreifenden Projekten.



7. *Risiken beim Spiel*

Wie alles andere im Leben das Spaß macht, bergen natürlich auch MMOs gewisse Risiken in sich. Darauf gehe ich in diesem Kapitel ein, bemühe mich aber auch, mehrere Seiten dieser Risiken zu beleuchten, sowie Vorschläge zu deren Vermeidung anzubieten.

Wenn man die letzten Jahrzehnte betrachtet, wird man feststellen, dass es eigentlich nichts Neues ist, dass bei neuartigen Medien gerne die Nachteile deutlich hervorgehoben werden. So bangte man bei der Einführung des Farbfernsehens um den Verlust der Phantasie bei Kindern, die Einführung des Computers war vor 15 Jahren noch heftig umstritten und selbst Bücher blieben nicht von der überzogenen Kritik verschont, wie man bei Harry Potter besonders in den Vereinigten Staaten beobachten konnte. Da MMOs zumeist im Fantasy-Bereich angesiedelt sind, ist die Angst vor ihnen somit eine Mischung aus neuem Medium und scheinbar verwerflichem Inhalt. Ein Problemfeld, das es zu untersuchen gilt.

7.1 *Suchtfaktor*

Geht man nach den Antworten aus meiner Umfrage in Kapitel 4, so besteht der größte Nachteil von MMOs in seinem Suchtfaktor (24 von 84), Platz 2 nimmt der Zeitaufwand (10 von 84) ein. In vielen Studien wird der Zeitaufwand mit dem Suchtfaktor gleichgesetzt, was in meiner Umfrage ganz ähnlich war. So gaben 7 der 10 Personen die den Zeitaufwand nannten, ebenfalls die Suchtgefahr an. In 3 Fällen wurde sogar beides direkt miteinander verknüpft.

In vielen Studien ist es leider ebenso gang und gäbe, von einer hohen Spieldauer gleich auf eine Sucht zu schließen. (vgl. Spitzer 2006: S.231). Doch natürlich muss hier unterschieden werden zwischen Interesse und Sucht. Sucht umfasst sehr viel mehr als die pure Zeitdauer. Es werden soziale Kontakte vernachlässigt, man lebt nur noch für die Sucht, ohne davon eine Bereicherung für das wirkliche Leben zu haben. Es kommt daher zu Realitätsverlust.

Mit 15 Jahren hatte ich selbst ein gesundes Interesse an Computern entdeckt. Über diverse Computerläden organisierte ich mir alte Rechner, schraubte diese auf, zerlegte sie und setzte sie neu zusammen. Aus drei alten „Kisten“ wurde eine akzeptable neue, mit der man sogar einigermaßen arbeiten konnte. Doch die praktische Erfahrung damit reichte mir nicht. In meiner übrigen Zeit lieb



Kapitel 7 Risiken beim Spiel

ich mir Sachbücher aus der Bibliothek und las diese durch, verschlang sie regelrecht. Mein Vater sorgte sich um mich, interpretierte das Ganze als Sucht. Monate später empfahl er mir schließlich mein Wissen über die Maschinen zu nutzen, um anderen Leuten mit ihren Problemen zu helfen. So ging ich fortan zu Bekannten und half ihnen bei ihren Problemen mit der lieben neuen Technik. Heute nutze ich mein Wissen über Computer für produktive Zwecke und bin froh, damals ein „Freak“ gewesen zu sein.

Es muss nicht immer so laufen, aber es kann. Nicht alles, was wir als Sucht und Krankheit interpretieren, muss tatsächlich auch so sein. Ich würde im Übrigen sogar soweit gehen und sagen, dass sich MMO-Sucht nicht wesentlich von anderen Süchten unterscheidet. Die Vernachlässigung der Arbeit zugunsten des Hobbys beispielsweise erlebt man auch in anderen Kontexten. Ganz ähnlich ist es auch bei frisch Verliebten. Darüber hinaus ist die Sucht nach MMOs - sofern es sich tatsächlich um Sucht handelt - deutlich ungefährlicher als die Sucht nach harten Drogen.

Über die Tatsache, dass die exzessive Nutzung von Bildschirmmedien zu Lasten der körperlichen Betätigung gesundheitsschädlich sein kann und ist, muss dagegen nicht diskutiert werden. Wer aufgrund anderer Hobbys seinen Körper vernachlässigt, muss früher oder später mit gesundheitlichen Problemen und zudem auch mit geistigen Problemen rechnen: *„Das Verweilen vor einem Bildschirm kann aus verschiedenen Gründen zu gesundheitlichen Problemen und langfristig zu körperlichen Schäden bis hin zum Tode führen.“* (Spitzer 2006: S.13)

Der durchschnittliche MMO-Spieler verbringt im Schnitt etwa 25-30 Stunden pro Woche in Onlinerollenspielen (vgl. Seifert 2007: S.61), kann jedoch sehr stark variieren, bis zu 100 Stunden sind keine Seltenheit, sofern es sich um Schüler oder Studenten handelt oder um Arbeitnehmer die ihre 2 Wochen Urlaub lieber in WoW anstatt auf Balkonien verbringen.

Das mag für Nicht-MMO-Spieler ziemlich viel sein. Man sollte dabei allerdings bedenken, dass die Zeit oft von anderen Aktivitäten am Computer und vom Fernsehen abgezogen wird - oder beides simultan genutzt wird. Weiterhin erfordert ein durchschnittlicher Raid eben seine 4-5 Stunden und ist nicht ohne Weiteres unterbrechbar, zumindest nicht ohne Folgen für das weitere Spiel.

Doch wie kann man nun Sucht von Interesse unterscheiden? Geht man nach Young stellen folgende Punkte Warnsignale dar:



Kapitel 7 Risiken beim Spiel

- Die primäre Beschäftigung mit Spielen
- Bezüglich des Spielens lügen oder es vor anderen verbergen
- Kein Interesse mehr an anderen Aktivitäten
- Soziale Isolation von Familie und Freunden
- Das Spiel als Flucht vor der Realität nutzen
- Trotz der offensichtlichen Konsequenzen weiterspielen.

(vgl. Young 2006, sinngemäß übersetzt)

Jeder, der einen solchen MMO-Spieler kennt, sollte also in dessen bestem Interesse handeln und sich nicht durch anfängliche Fehlschläge entmutigen lassen. Die Faszination der virtuellen Welten ist ziemlich groß und es fällt oft schwer davon loszukommen, doch letztendlich sind auch die größten „Freaks“ froh über Freunde, die ihnen die Verbindung zur realen Welt möglich machen. Denn der schwerste Schritt ist es, nach einer langen Entwöhnungsphase von der Realität dort wieder Fuß zu fassen.

7.2 *Gewaltpotential*

Gewalt ist ein wichtiges Thema in Computerspielen, insbesondere nach den Amokläufen der letzten Monate und Jahre, wodurch die Medien und die Gesellschaft am Gewaltgehalt der Spiele ein großes Interesse entwickelt haben. Durch die Medien vorangetrieben und durch die Politik unterstützt, entstand schließlich der Begriff „Killerspiel“, welcher zunächst einmal pauschalisierend alle Arten von Computerspielen meint, die Gewalt beinhalten.

Um aber zu zeigen, wie unterschiedlich die Meinungen sein können, nachfolgend einige Zitate zum Thema Gewalt in Computerspielen:

- *„Das Spiel Counter-Strike wurde von der US-Army entwickelt, um die Gewaltschwelle bei den Soldaten herabzusetzen. Derartige Spiele gehören nicht nur zensiert, sondern verboten!“ (Beckstein 2009)*

Anmerkung: Natürlich ist diese Aussage schlichtweg falsch, Counterstrike wurde einem Fan des Spiels Half-



Kapitel 7 Risiken beim Spiel

Life in Eigenregie entwickelt, im Interview wird dagegen auf das Spiel „America’s Army“ angespielt.

- *„Computer- und Videospiele trainieren aktiv durch viele Wiederholungen via Identifikation mit einem Aggressor ganze Handlungssequenzen ohne Pause und mit Belohnung Aggression und Gewalt.“ (Spitzer 2006: S.217)*
- *„The strong link between video game violence and real world violence, and the conclusion that video games lead to social isolation and poor interpersonal skills, are drawn from bad or irrelevant research, muddleheaded thinking and unfounded, simplistic news reports...“ (Kutner 2008: S.8)*
- *„For evolutionary reasons, violence, conflict, risk, danger, and warfare provide high levels of situational intensity, energizing the emotions.“ (Castronova 2007: S.120)*
- *„None of the current research even remotely suggests video games lead to real-life violence in any predictable way.“ (Gee 2008: S.11)*

Dennoch: Als eines der typischen Probleme von Computerspielen scheint das darin vorherrschende Gewaltpotential zu gelten. So sprachen sich in meiner Umfrage 69 Probanden positiv zum Begriff „Killerspiele“ aus, womit die meisten davon 3D-Shooter oder - auf einen Titel reduziert - Counterstrike darunter verstanden. Mehrere Antworten pauschalisierten es auf Computerspiele, in denen Gewalt vorkommt oder Menschen getötet werden. Wie ich schon am Ende von Kapitel 5 aufgezählt habe gibt es durchaus verschiedene Auffassungen, wie sich Gewalt in Computerspielen auswirken kann, doch ein anderes Problem, das ich sehe ist, dass ebenso wie beim Begriff „Killerspiel“ unklar ist, was man damit eigentlich meint.

Auch Spitzer beschränkt sich, was die Gewalt angeht, leider zum Großteil auf 3D-Shooter. Ein Bezug zu anderen Genres wird in „Vorsicht Bildschirm!“ leider nie explizit erwähnt. Bei seinem Verständnis von gewalthaltigen Spielen stützt er sich dabei unter anderem auf Gentile und Anderson, welche Spiele als potentiell schädlich einstufen, sofern diese zwei der folgenden Kriterien erfüllen:

- *Kommen in dem Spiel Charaktere vor, die andere verletzen wollen?*
- *Geschieht dies oft, d.h. mehr als ein- bis zweimal während einer halben Stunde?*
- *Wird Verletzung in irgendeiner Weise belohnt?*



Kapitel 7 Risiken beim Spiel

- *Wird Verletzung scherzhaft dargestellt?*
- *Fehlen gewaltfreie Lösungen oder werden sie als weniger lustig bzw. zufriedenstellend dargestellt als aggressive Konfliktlösungen?*
- *Kommen realistische Konsequenzen der Gewalt im Spiel nicht vor?*

(Spitzer 2006: S.243)

Durch solche Spiele werde „Gewalt durch viele Wiederholungen via Identifikation mit einem Aggressor ganze Handlungssequenzen ohne Pause aktiv trainiert, mit Belohnung auch Aggression und Gewalt“. (S.217). Dabei bezieht er sich auch auf eine von Anderson und Dill durchgeführte Untersuchung aus dem Jahr 2000, bei dem die Probanden entweder „Wolfenstein 3D“, ein hierzulande immer noch verbotener 3D-Shooter, und „Myst“, ein relativ handlungsarmes Adventure, spielten. Anschließend wurde die Aggressivität der Spieler experimentell ermittelt. (vgl. S.221) und es wurde ein deutlich höheres Aggressionspotential festgestellt.

Insgesamt wirkt die Argumentation sehr oberflächlich, zumal neuere Studien die Verknüpfung von gewalthaltigen Spielen mit realer Gewalt bereits widerlegen. Eine davon stammt von Kutner aus dem Jahr 2008. Sie trägt den Namen „Grand Theft Childhood“ und lehnt sich damit an den Spieletitel „Grand Theft Auto“ an, dessen Spielprinzip es ist, in die Rolle eines Kleinganoven zu schlüpfen und sich die Gunst der Straßengangs zu erkämpfen, indem er Autos klaut oder Mitglieder anderer Gangs tötet.

Die Untersuchungen förderten zu Tage, dass der Umgang vielen Spielern half, ihre Aggressionen aus dem echten Leben durch das Spiel loszuwerden, sich abzureagieren. (vgl. Kutner 2008:S.11) Ebenso wird illustriert, wie die Anzahl der Gewaltverbrechen im Laufe des letzten Jahrzehnts konstant abgenommen hat. So fiel, trotz der Entstehung immer gewalthaltigerer Computerspiele, die Anzahl der Morde, Vergewaltigungen, Raub und der schweren Körperverletzungen im Zeitraum 1994 - 2001 um 44%, was dem Stand von 1983 entspricht (vgl. S.60). Ein Ergebnis, das viele bisherige Studien widerlegte.

Legt man die von Spitzer zitierten Kriterien von Gentile und Anderson zugrunde, so ist heute jedes zweite Spiel ein gewalthaltiges Spiel und potentieller Kandidat für die Bezeichnung „Killerspiel“. Je nachdem, was man als „Verletzen wollen“ ansieht, kann dies schon bei harmlosen *Super Mario* Spielen beginnen, in denen die Gegner zertreten oder Mario von fleischfressenden Pflanzen



Kapitel 7 Risiken beim Spiel

verschluckt wird. Verglichen mit der „Mordrate“ in MMOs sind 3D-Shooter sogar noch ziemlich gewaltfrei. Nimmt man zum Beispiel einen Festungsraid im MMO Aion, bei dem sich die beiden Spielerfraktionen mit jeweils 200 Mann bekriegen können, so hat man im Schnitt vielleicht 1000 Kampfhandlungen und ebenso viele „Tote“ in einer halben Stunde.

Viele assoziieren mit „Killerspielen“ das Spiel Counterstrike und argumentieren damit, dass man in solchen und ähnlichen Spielen sinnlos tötet. Derselben Meinung war im Jahre 2002 eine Person, die das Spiel zur Prüfung an die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM, damals noch BPJS genannt) übergab. Der Fall erregte zur damaligen Zeit großes Aufsehen, nicht zuletzt da Counterstrike bereits eine sehr große Fan-Gemeinde hatte, eine Indizierung des Spiels schien aber so gut wie sicher. Überraschenderweise kam es jedoch nicht dazu. Im Urteil der BPjM heißt es unter anderem, dass es *„keine Identifikationsmöglichkeit für den Spieler gebe, da das Spiel nur im Mehrspieler-Modus spielbar sei. Die Struktur der Counterstrike Community war demnach ausschlaggebend für die Entscheidung gegen eine Indizierung. In der Begründung der BPJS wurde festgestellt, dass sowohl Elemente vorliegen, die für eine Indizierung sprechen, als auch etliche dagegen. Die strategische Vorgehensweise, die Spielergemeinschaft und die Kommunikation sind in den Augen der BPJS wichtige Merkmale, die gegen eine Indizierung sprechen.“* (Wiesner 2002: S.1)

Die BPjM wies jedoch darauf hin, dass das Spiel für Kinder und jüngere Jugendliche ungeeignet sei, *„weil Kinder und jüngere Jugendliche, die auf der Suche nach einem differenzierten Norm- und Wertesystem sind, durch die kampforientierte Spielhandlung negativ beeinflusst werden könnten.“* (S.2). Bei älteren Jugendlichen würde man jedoch davon ausgehen, dass diese Realität und Fiktion unterscheiden können. Die Folge war die Kennzeichnung des Spiels mit USK 16, also ab 16 Jahren freigegeben. Wenn es sich also bei Counterstrike ganz klar um ein „Killerspiel“ handelt, warum wurde es dann nicht indiziert? Und welche Folgen hat dies für MMOs?

MMOs setzen ihren Schwerpunkt auf das Gruppenspiel, auf soziale Interaktion, aber auch auf Massenmord. Dies geschieht in der Regel blutfrei und nur um Erfahrungspunkte oder Loot zu bekommen. Gewalt wird dabei weniger betont, eher die Auseinandersetzung, das Messen mit Anderen, der Wettkampf. Das soziale Element und die Ausgestaltung des eigenen Charakters stellen die zentralen Aspekte dar. MMOs zeigen somit eine Form von Gewalt, die für die Entwicklung Heranwachsender insgesamt eher unbedenklich ist.



Kapitel 7 Risiken beim Spiel

7.3 Kostenfaktor

Als Nachteil von MMOs wird oft der Kostenfaktor genannt. In meiner Umfrage hatte ich sogar zwei Nennungen die aussagten, dass Spieler sich durch MMOs unter Umständen verschulden könnten, wobei damit die monatlichen Gebühren gemeint waren. In **Kapitel 2** habe ich bereits darauf verwiesen, dass es drei verschiedene Geschäftsmodelle gibt, wovon lediglich eines auf monatliche Gebühren setzt. Wer ein MMO spielen möchte, kann also jederzeit auch auf eines z.B. aus dem Bereich Free2Play nutzen. Darüber hinaus ist es z.B. bei World of Warcraft ebenfalls möglich einen sogenannten Privatserver zu nutzen. Dabei handelt es sich um Server, die nicht von Blizzard selbst betrieben werden, dafür aber kostenlos sind. Oft bieten sie noch weitere Vorteile, so dass man von Anfang an gleich Maximallevel bekommt oder in Gold schwimmt. Rechtlich sind diese Server eine Grauzone, der Betreiber kann dafür zur Rechenschaft gezogen werden, nicht aber die Nutzer dieser Angebote. Die Benutzung ist also eher unbedenklich.

Wer dennoch lieber auf der ganz sicheren Seite sein möchte, gibt monatlich die knapp 13 Euro aus. Der Begriff „Verschuldung“ erscheint mir hier stark übertrieben. Insbesondere wenn man vergleicht, wie viele Jugendliche heute bereits über ein Vertragshandy - meist ohne Flatrate - verfügen, bei dem die Gefahr der Verschuldung deutlich immanenter ist. So verfügten 2009 durchschnittlich bereits 32% aller Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren über ein Vertragshandy. Die Kosten die für Handys, egal ob Vertrag oder Prepaid, monatlich ausgegeben werden, liegen im Schnitt bei 18,45 Euro. (JIM 2009: S.54).

7.4 Zusammenfassung

MMOs bieten gewisse Risiken, diese lassen sich nicht verleugnen. Oft jedoch werden diese durch gezielte Falschinformation von Seiten der Medien oder durch die Ignoranz von Eltern zu Vorurteilen verstärkt, die nur noch in Teilen mit der realen Bedrohung übereinstimmen. MMOs machen nicht zwangsläufig süchtig oder gewalttätig, sie führen auch nicht zur Verschuldung. Richtig ist vielmehr: sie machen unglaublich viel Spaß durch ein neues Spielkonzept und sie bieten auch gewaltvolle Inhalte, da diese die Emotionen des Spielers besonders stark ansprechen (vgl. Castronova 2007: S.120). Sie kosten auch Geld, da die Hersteller die Infrastruktur, neue Inhalte sowie den Support dafür anbieten. Im Bewusstsein dieser Wirkungen und den damit verbundenen potentiellen Risiken, kann man mit dem Medium sehr viel entspannter umgehen. Natürlich ist dafür auch ein enormes Maß an Medienkompetenz sowie ein entsprechendes soziales Umfeld nötig.



8. *MMOs im Schulunterricht*

Viele Probleme, denen Jugendliche ausgesetzt sind, werden auch im Unterricht thematisiert. Es wird zu einem gemäßigten Umgang mit Alkohol geraten, auf die gesundheitlichen Schäden von Zigaretten hingewiesen, über die raschen und lebenszerstörenden Folgen von Drogenkonsum erzählt sowie auf gesundheitliche Risiken und die korrekte Verwendung von Verhütungsmitteln während des Geschlechtsverkehrs gesprochen. Dabei hat sich die Umsetzung über die letzten Jahrzehnte hinweg durchaus positiv entwickelt. Von einer Bewahrpädagogik hin zu echten, konstruktiven Diskussionen über die Themen, die Jugendliche wirklich betreffen. Ein Buch, das dafür in der 8.Klasse gerne verwendet wird, ist Klaus Kordon's „Einbahnstraße“, welches aus dem Jahre 1979 stammt und sich die Drogensucht als Thema nimmt.

Es gibt gute Gründe, die für das Buch sprechen, keine Frage. Andererseits stellt sich die Frage, warum man in deutschen Klassenzimmern nicht auch über MMOs und deren Auswirkungen spricht, wenn denn die Suchtgefahr tatsächlich so hoch ist. Einige moderne Lesebücher bieten dafür schon interessante Geschichten, die zum Nachdenken anregen. Oder man fragt die Schüler, ob sie MMO-Spieler kennen oder vielleicht selbst sind.

Im normalen Unterricht lassen sich solche Fragestellungen gut behandeln, allerdings wissen nicht alle Schüler, was MMOs überhaupt sind. Hier setzt meine Idee an: Die Einführung eines Projektes, bei welchem die Schüler selbst erfahren, was es heißt, Rollenspieler zu sein. Diese Idee ist eigentlich nichts wirklich Neues. So wurde mit MMOs schon viel in Hochschulen experimentiert, insbesondere in Second Life (vgl. Delwiche 2003). Umsetzungen an Regelschulen sind dagegen bisher noch Mangelware. Gründe dafür dürften der hohe Zeitaufwand, die fehlenden Kenntnisse der Lehrer auf diesem Gebiet, die möglichen Auseinandersetzungen mit den Eltern als auch die engen Vorgaben durch den Bildungsplan sein. Schaut man sich diese Punkte jedoch näher an, so wird man feststellen, dass mit ein wenig Vorbereitung keiner davon eine wirkliche Hürde darstellt.

Im Folgenden gehe ich zunächst in 7.1-7.3 auf die allgemeinen Voraussetzungen eines solchen Projektes ein, danach werde ich in 7.4 einige Lernmodule skizzieren, wobei ich ausgehend von der Zielsetzung den Mehrwert durch die Nutzung von MMOs hervorheben werde. In 7.5 wird schließlich beschrieben, wie man ein solches Projekt sinnvoll abschließen und weiterführen kann.



8.1 Voraussetzungen

Zeitumfang und Spielwahl

Für den zeitlichen Rahmen habe ich mir zwei bis drei Tage am Stück vorgestellt, ähnlich wie man es an den in Schulen üblichen Projekttagen hat. Alternativ wäre auch ein Wochenende dafür denkbar. Bei den Spielen kommen World of Warcraft oder **Runes of Magic** in Frage, beide sind vom Spielkonzept her ganz ähnlich, haben aber ihre Vor- und Nachteile.

Bei WoW handelt es sich eigentlich um ein Pay2Play-Spiel, für Projektzwecke wäre aber auch die kostenlose Testversion mit 10 Tagen Laufzeit ausreichend. RoM dagegen ist ein Free2Play-MMO, bei dem optionale Features später gegen echtes Geld dazugekauft werden können. Wichtig ist, dass sich der Lehrer unbedingt mit dem Spiel auskennen muss, um auch alle Fragen klären zu können. Ist einer der Schüler besonders bewandert, kann auch dieser die Rolle des Projektleiters annehmen und der Lehrer tritt eher in den Hintergrund.

Da ich mich vor allem mit WoW auskenne und RoM nur kurze Zeit angespielt habe, baue ich meinen Projektvorschlag auf WoW auf. Alle Ideen sollten aber auch in derselben oder einer ähnlichen Form problemlos auf RoM übertragbar sein.

Technische Voraussetzungen

Für jeden Schüler sollte ein PC zur Verfügung stehen. Die Nutzung eines Computers zu zweit sorgt für weniger Verbindlichkeit. Da es sich um ein vernetztes Projekt handelt, können auch zwei kleinere Computerräume dafür genutzt werden, ebenso wäre die Erweiterung über Einzel-PCs in Klassenzimmern oder Notebooks denkbar. Die Computer müssen nicht allzu modern sein. Ein einfacher Indikator kann der verbaute Prozessor sein. Steckt ein Pentium 4 Prozessor im Rechner, so reicht die Leistung in aller Regel schon aus.

Zielsetzung

Die Kernfrage ist: Was möchte ich mit dem Projekt erreichen? Je nach Zielsetzung sind andere Wege zu wählen. Um möglichst flexibel zu sein, habe ich also mehrere Bausteine ausgearbeitet, die sich jeweils an den verschiedenen Bedürfnisse orientieren. Diese lassen sich im Prinzip beliebig ausbauen, aber auch kombinieren und ermöglichen so echten fächerübergreifenden Unterricht.



Kapitel 8 MMOs im Schulunterricht

Zielgruppe

Als Zielgruppe sehe ich eher die oberen Klassenstufen der Realschule, also die Klassen 8-10. In den unteren Klassenstufen macht ein solches Projekt in meinen Augen wenig Sinn, da oft noch die Ernsthaftigkeit als auch die entsprechenden Voraussetzungen für die zu behandelnden Themen fehlen.

Eltern und Schüler vorab informieren

Ein solches Schulprojekt bedarf natürlich gewisser Vorarbeit. Es wird begleitet von den Ängsten der Eltern, das eigene Kind könnte dadurch in eine Sucht geraten oder sich verschulden. Die Suchtgefahr wird jedoch umso größer, je weniger solche Medien bekannt sind, denn mit dem heutigen Medienzugriff Jugendlicher kommen diese früher oder später alleine zu MMOs. Um auf Fragen der Schüler und Eltern einzugehen, wäre jedoch ein Infoabend sicher sinnvoll. Der Sinn des Projekts ist sicher nicht „Schüler auf die schiefe Bahn zu führen“, sondern durch Aufklärung eine Plattform für Dialoge und letztendlich Suchtprävention zu schaffen. Der Lehrer kann sich dabei auch gezielt als Ansprechpartner für zukünftige Fragen zum Umgang mit Medien zur Verfügung stellen. Dies ist wertvoll, da es sich um eine Domäne handelt, die viele Eltern heutzutage deutlich überfordert.

Vorsicht ist geboten bei Familien mit starker religiöser Ausprägung, hier kann man mit Spielen im Fantasy-Bereich unter Umständen anecken. Meist stellen diese Familien nur eine kleine Minderheit dar, die es allerdings nicht zu ignorieren oder gar zu übergehen gilt. Einzelgespräche mit den Eltern können in diesem Fall unter Umständen einen Effekt haben, aber man sollte auch in Betracht ziehen, für solche Schüler ein entsprechendes Ersatzprogramm in der Hinterhand zu haben.

8.2 Lernumgebung

Sind die entsprechenden Voraussetzungen gegeben und die Ziele klar, so gilt es die Lernumgebung vorzubereiten und in diese einzuführen. Im Falle von WoW bedeutet das eine relativ lange Installation des Spielclients. Nachdem die Installation auf einem System abgeschlossen ist, kann man das Installationsverzeichnis von der Festplatte auf einen USB-Stick oder eine externe Festplatte sichern und auf alle übrigen Rechner verteilen. Die Dateien umfassen etwa 14 Gigabyte, weshalb ich von einer Installation über das Netzwerk abraten würde.



Kapitel 8

MMOs im Schulunterricht

Um WoW zu spielen wird noch je Account pro Schüler benötigt. In der Regel benötigt man dafür eine Vollversion und müsste jeden Account registrieren und rund 13 Euro monatlich bezahlen. Doch dieses Problem lässt sich umgehen, indem man sich auf der Blizzard-Homepage für einen sogenannten Probeaccount registriert. Bei 15 Schülern muss diese Registrierung allerdings 15 Mal gemacht werden. Probeaccounts bringen einige Einschränkungen mit sich. So ist das Maximallevel begrenzt und die Spieler können z.B. keiner Gilde beitreten. Für unser Projekt also nicht weiter von Belang, auch wenn eine gemeinsame Gilde ein interessanter Bonus wäre. Alternativ kann man einen Privatserver nutzen, allerdings begibt man sich damit in eine rechtliche Grauzone. Auch wenn die Risiken dabei minimal bzw. kaum vorhanden sind, so sollte man sich derer bewusst sein. Sind die Hürden der Installation und Accounterstellung genommen steht dem Spielvergnügen in der Regel auch nichts mehr im Weg.

Die Schülerinnen und Schüler bekommen eine kurze Einführung in WoW, in der ihnen erklärt wird, um was sich das Spiel dreht, wie gespielt wird, was ein Avatar / Charakter ist und auf was man bei der Charaktergestaltung Wert legen sollte. Darunter fällt unter anderem die Wahl eines vernünftigen Namens. Man kann auch darauf bestehen, dass das virtuelle Geschlecht mit dem des realen Person übereinstimmen muss. Eine solche Einweisung kann verbal und mit Demonstrationen über Beamer gemacht werden oder als Merkblatt für die SuS ausgearbeitet sein, je nachdem wie selbstständig die Lerngruppe ist. Ist die Gruppe entsprechend groß - eine Mindestgröße von ca. 20 scheint mir angemessen - wäre es an dieser Stelle auch eine Überlegung wert, sie in 2 Gruppen aufzuteilen und jeder Gruppe eine der beiden Fraktionen zuzuweisen. Des Weiteren wäre es sinnvoll, dass alle Spieler sich nach der Charaktererstellung gegenseitig in die Freundesliste aufnehmen, was die Kommunikation untereinander ungemein vereinfacht.

Der Projektleiter sollte darüber hinaus darauf achten, dass die Klassen einigermaßen gleichmäßig verteilt sind, so dass alle Funktionen (Tank, Heiler, DD) verfügbar sind.



8.3 Erste Schritte auf neuem Terrain

Je nach Lerngruppe kann man die weitere Vorgehensweise nun variieren. Dabei bieten sich folgende Möglichkeiten an:

- **Partnerarbeit:** die Schüler erkunden die Welt zu zweit, helfen sich gegenseitig bei Problemen.
- Der **Projektleiter** führt die Schüler selbst durch die Welt, mithilfe seines eigenen Avatars der auch einige Levels über denen der Schüler sein kann.
- Die Schüler agieren in **Gruppen**. Dabei sollte jede Gruppe über einen Tank und einen Heiler verfügen. Vorteil hierbei ist, dass man schon sehr früh in höherlevelige Gebiete vorrücken kann, in denen man den Monstern alleine hilflos ausgeliefert wäre.

Für Fragen sollte der Projektleiter jederzeit erreichbar sein, sofern es die Fähigkeiten der Schüler erlauben kann man den Kontakt auch auf das Chatten im Spiel einschränken.

Da in WoW jede Fraktion über mehrere Rassen, wie zum Beispiel Menschen, Nachtelfen, Orcs und Zwerge, verfügt, kann man die Gruppe auch über mehrere Rassen verteilen, welche unterschiedliche Startpunkte haben. Sich auf der Karte zurechtfinden und zueinander zu finden, ist dann eine besondere Herausforderung.

Das Hauptaugenmerk in den ersten Leveln liegt meist im Questen, also dem Abarbeiten von Aufträgen im Spiel, um dadurch in ein höheres Level zu kommen. Neben den Quests im Spiel ist es aber durchaus auch nicht schlecht, den Spielern Quests außerhalb des Spiels zu bieten, die ich Offline-Quests nennen möchte. Darunter verstehe ich Aufgaben, die der Projektleiter den Spielern stellt. Aufgaben, welche mit dem Spiel erstmal nichts zu tun haben, aber die Spielerfahrung ergänzen. Ein Ausflug in die Geschichte der Stadt Sturmwind oder der Nachtelfen wäre ein denkbare Szenario, ebenso wie der Erwerb eines Berufes und Herstellen eines schönen Gegenstandes. Die Möglichkeiten hier sind quasi unbegrenzt und für das Erledigen kann man als Belohnung virtuelle Items herausgeben oder sich auch reale Belohnungen überlegen.

Um in der Welt sinnvoll agieren zu können, sollten alle Schüler zunächst einmal das Level 10 erreicht haben. Dafür sollte man bei Einsteigern etwa 3-4 Stunden einplanen.



8.4 Lernmodule

Je nach Fach und Zielsetzung ergeben sich völlig andere Aufgabestellungen. In diesem Teil möchte ich einige konkrete Aufgabenvorschläge machen, die sich so auch konkret umsetzen lassen.

8.4.1 Marktwirtschaft

Zielsetzung:

- Die Gesetze von Angebot und Nachfrage werden praktisch vermittelt.
- Die SuS werden befähigt das Marktgeschehen zu analysieren.
- Die SuS werden befähigt, selbst Einfluss auf einen Markt zu nehmen.

Theoretische Grundlage / Problemstellung:

Planspiele sind heutzutage eine im Unterricht übliche Methode um gesellschaftstypische Sachverhalte lebendig werden zu lassen. Es gibt mehrere Definitionen dafür, unter anderem: „*Ein Planspiel bedeutet, eine gedachte Lage, eine Situation oder einen Fall auf eine Lösung oder ein Ziel hin durchzuspielen.*“ (Frech 2006: S.164). Darüber hinaus gehen Planspiele fließend in Rollenspiele über, so geht es z.B. im Entscheidungsspiel darum, eine vorgegebene Position einzunehmen und einen bestimmten Standpunkt zu vertreten. Der Einfachheit halber werden Planspiele als Simulationen aufgezo-gen, in denen eine bestimmte Marktlage oder Entscheidungsproblematik vorgegeben und mit einigen Daten unterfüttert ist. So ist eine reale Spekulation am Aktienmarkt oder der Handel über eBay im Kontext des Unterrichts in der Regel nicht möglich. MMORPGs wie Second Life oder WoW bieten dagegen einen virtuellen Markt, der von echten Personen gestaltet wird und damit eine reine Simulation übersteigt und dennoch risikofrei ist.

Durchführung:

Um Marktwirtschaft praktisch zu betreiben, benötigt es nur wenige Voraussetzungen in WoW. Im Grunde genommen reicht das Startlevel 1 aus, um in Städte zu gelangen, in denen sich die Auktionshäuser (AH) finden. Das AH ist die zentrale Anlaufstelle für An- und Verkäufe zwischen Spielern in WoW. Es bietet ähnlich wie eBay die Möglichkeiten, Gegenstände gegen Gebot oder Sofortkauf einzustellen sowie eine ausgeklügelte Suchfunktion, mit der sich Gegenstände gezielt finden lassen.



Kapitel 8 MMOs im Schulunterricht

Nach einer kurzen Einführung kann man den Schülern die Aufgabe geben, hier eine kleine Analyse durchzuführen. Dabei werden z.B. mehrere Items vorgegeben, die über mehrere Stunden hinweg auf ihre Preisschwankung untersucht werden können. Um aktiv in den Markt eingreifen zu können, benötigt man entweder Gold oder Gegenstände, die man verkaufen kann. Dafür bieten sich unter anderem die Berufe Kräuterkunde und Kürschnerei an. Beides Sammelberufe, mit denen man schon in niedrigen Leveln relativ viel Gold machen kann.

Es bietet sich an, dass 1-2 Schüler im AH bleiben und die Preise beobachten, während die restlichen Spieler ihre Berufe nutzen, um Gegenstände zum Verkauf zu sammeln. Ist genug gesammelt, so kann man den Markt aktiv durch den Verkauf großer Mengen beeinflussen oder durch das so gewonnene Gold die Angebote der Mitbewerber aufkaufen und sich damit eine Art Monopol sichern.

8.4.2 Sprache spielend lernen

Zielsetzung:

- Die Schüler setzen Sprache in einer Situation mit realen Menschen ein.
- Die Sprache ermöglicht das Lösen von praktischen Problemen.

Theoretische Grundlage / Problemstellung:

Sprache nicht nur auf dem Papier zu lernen, sondern in echten Dialogen anzuwenden, ist nach wie vor ein Problem des Fremdsprachenunterrichts an Schulen. So findet oft der Großteil der fremdsprachigen Mündlichkeit allein mit der Lehrperson statt. Durch Präsentationen werden fremdsprachige Monologe zwar gefördert, aber dialogische Aspekte fehlen dennoch weitestgehend. „Einfache, direkte Gespräche über vertraute Themen von persönlichem Interesse beginnen, in Gang halten und beenden“ (BPRS 2004: S.79) erscheint damit als besonders schwer zu erreichende Kompetenz, die aber für die spätere Berufswahl von entscheidender Bedeutung sein kann.

Studien dazu gibt es bisher nur wenige. Eine wurde im Frühjahr 2010 in Korea durchgeführt. Die Leitfrage war dabei, ob die Vermittlung von Fremdsprachen in MMOs effektiver als die reale Vermittlung in der Schule ist. Dabei erwies sich der Weg über MMOs insgesamt als besser, was die Forscher zur Schlussfolgerung führte: „MMORPGs can play an important role in improving English communicative skills“ (Suh 2010: S.1)



Kapitel 8

MMOs im Schulunterricht

Durchführung:

WoW ist in vielen Sprachen verfügbar, darunter auch Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch. Sprachen, die so an der Schule durchaus auch gelernt werden können. Um eine Sprachförderung zu unterstützen, kann man das Spiel in der entsprechenden Fremdsprache installieren und daran anknüpfend die entsprechende Fremdsprache für die Kommunikation untereinander verbindlich machen, sofern dies mit dem Lernstand der Schüler möglich ist.

Über Offline-Quests müssen diese nach und nach mehr über bestimmte geschichtliche Details von WoW herausfinden. Dabei können sie, vergleichbar mit einem Stadtspiel, natürlich auch alle andern Spieler um Hilfe bitten oder mit den NPCs sprechen. Neben der Anwendung auf der Textebene lassen sich natürlich auch ausländische Spieler ins Teamspeak bitten, so dass man einen Austausch mit Muttersprachlern der Fremdsprache möglich wird. Diese Kontakte können auch über die Dauer des Projekts hinweg bestehen bleiben oder gar zu Partnerklassen in anderen Ländern führen.

8.4.3 Charakterkunde

Zielsetzung:

- Die Schüler lernen mehr über die Technik hinter den Charakteren.
- Sie lernen, wie man mit Hilfe von bestimmten Hilfsmitteln die Auswirkungen bestimmter Attribute ermitteln kann.
- Attribute werden entmythologisiert und als mathematische Werte gewertet.
- Die Schüler lernen durch geschickte Wahl der variablen Attribute das maximale Potential aus ihrem Charakter zu holen.

Theoretische Grundlage / Problemstellung:

Das Durchführen von Versuchen, Formulieren von Hypothesen und Überprüfen derselben lernen Schüler in der Regel bereits im naturwissenschaftlichen Arbeiten. Insofern scheinen MMOs auf diesem Gebiet keinen wirklichen Mehrwert zu liefern, zumal sie wenig praktische Bedeutung zu haben scheinen. Mortensen macht in ihrem Artikel jedoch klar, dass diese Art der Forschung kein spezielles Phänomen der Naturwissenschaften ist, sondern auch und besonders in Computerspielen zu finden ist. Im Gegensatz zu Brettspielen wie z.B. Schach, in denen die Regeln klar vorgegeben sind und nur deren ideale Kombination herausgefunden werden muss, sind Computerspiele oft dadurch geprägt, dass die zugrunde liegenden Regeln bzw. das dahinter liegende System fast immer unbekannt sind (vgl. Mortensen 2010, S.79). Unter *Theorycrafting* versteht man das Erforschen



Kapitel 8 MMOs im Schulunterricht

dieses Systems; innerhalb durch Sammeln von Daten und außerhalb des Spiels durch Auswerten dieser Daten und einer Diskussion über deren Bedeutung.

Durchführung:

Wie ist die eigene Klasse zu spielen? Auf welche Fähigkeiten und Attribute kommt es an? Was kann die eigene Klasse besonders gut im Gegensatz zu anderen Klassen? Solche und ähnliche Fragestellungen findet man im Bereich des Theycrafting, wo es darum geht zu erklären, mit welchen Möglichkeiten man den eigenen Charakter besser machen kann und auch warum das so ist. Mit Addons wie *Recount* oder *Omen*, lassen sich durch empirische Forschungsmethoden (Versuche, Aufstellen von Hypothesen, Überprüfen der Hypothesen) selbst Experimente durchführen.

Hilfe erhalten die Schüler über andere Leute aus dem Spiel oder auch über Seiten wie zum Beispiel elitistjerks.com, auf denen man haufenweise Diskussionen und Rechnungen findet.

Ein kurzer Vortrag - real oder virtuell gehalten - rundet das Ganze ab.

8.4.4 Gesellschaftsphänomen

Zielsetzung:

- Analyse der Bevölkerung eines Servers.
- Die Schüler führen eigenständig Meinungsumfragen durch und werten diese aus.
- Vergleich von zwei simultan ablaufenden Umfragen aus verschiedenen Perspektiven.
- Die Ausarbeitung von Standortfaktoren.

Theoretische Grundlage / Problemstellung:

Grundlage dieses Moduls ist die Sozialstudie nach Frech: *Begrenzte Probleme und Fragestellungen des gesellschaftlichen und politischen Nahraums der Schülerinnen und Schüler zu untersuchen und dabei gezielt empirisch ermittelte Befunde (Statistiken, Befragungsergebnisse) und andere primäre Quellen (Zeitungsmeldungen, Parteiprogramme, Flugblätter etc.) zu verwenden.* (Frech 2006: S.216).

Eine solche Studie außerhalb der Schule durchzuführen, ist in Regel recht aufwendig. Oft werden solche Befragungen deshalb schulintern, im Umkreis der Schule oder auf Exkursionen durchgeführt. Denkbar sind sie auch als Hausaufgabe, z.B. Befragung der Großeltern bei



Kapitel 8 MMOs im Schulunterricht

geschichtlichen Ereignissen. Eine Sozialstudie in einem MMO durchzuführen hat mehrere Vorteile. So ist die „Gesellschaft“ dort den meisten noch recht unbekannt und alle Schüler starten mit ähnlichen Voraussetzungen. Des Weiteren ist die Bevölkerung eines WoW-Servers natürlich nicht räumlich begrenzt, sondern virtuell. Somit eignet sich diese Struktur z.B. auch für Befragungen, die über das Spiel hinausgehen und für ganz Deutschland oder sogar in anderen Ländern von Belang sind. Eine Kombination mit dem in 7.4.2 ausgeführten Sprachmodul macht also durchaus Sinn.

Durchführung:

Je nach Server haben andere Gilden die Nase vorn. Welche Gilden führen auf dem jeweiligen Server die Rangliste an und was haben diese jeweils geleistet? Eine Umfrage unter den Spielern, idealerweise mit Interview über Teamspeak wäre eine Möglichkeit eine Antwort auf diese Frage zu finden. Das Ziel wäre eine Auswertung der Umfrage mit entsprechender Vorstellung. Hat man seine Gruppe auf zwei Fraktionen verteilt, wäre es darüber hinaus auch interessant zu erfahren, was denn die Gegenseite denkt.

Weitere Möglichkeiten wären die Wahl des bekanntesten Spielers oder auch die Organisation eines eigenen Ingame-Events, zu dem alle Spieler des Servers herzlich eingeladen sind. Informationen über die Gilden des Servers finden sich z.B. unter wowprogress.com.

Erweitern kann man diese Thematik durch das Formulieren von Standortfaktoren. Diese sind im Spiel durchaus relevant, da viele Spieler mit ihrem Charakter den Server wechseln wollen und sich deshalb vorab informieren, welcher Server welche Vorzüge bietet.

8.5 Abschluss des Projekts

Wie man weiter vorgeht, bleibt der Kreativität und Medienkompetenz des Projektleiters und der Schüler vorbehalten. Eine einfache Form des Dialogs wäre ein **Vergleich** der vorher abgefragten Erwartungshaltung gegenüber den gemachten Erfahrungen gegen Ende des Projekts. Die Gestaltung eines **Plakates** auf dem die virtuellen Avatare mit deren Namen und Besitzer zu sehen sind, zeigt den anderen Raumnutzern, dass auch Informatik aktuelle Themen behandelt.

Da es sich um eine neuartige Form von Projekt handelt, sind die Zeitungen sicher auch interessiert, was alles im Projekt passiert ist. Man könnte einen **Bericht** für die Presse schreiben oder auch das Projekt in ein bereits bestehendes Forschungsprojekt einbetten.

Eine weitere Form wäre das Erstellen eines eigenen **Musikvideos**, bei dem Szenen aus dem Spiel



Kapitel 8 MMOs im Schulunterricht

und/oder der Realität zusammengeschnitten und mit passender Musik unterlegt werden. Vorlagen dazu findet man auf warcraftmovies.com, darunter auch einige in kinoreifer Qualität! Eine Veröffentlichung auf YouTube hat darüber hinaus einen dauerhaften und sehr öffentlichen Charakter und lässt sich auch gut in die bestehende **Schulhomepage** aufnehmen.

8.6 Zusammenfassung

In diesem Kapitel habe ich gezeigt, wie der Einsatz von World of Warcraft in einem Schulprojekt stattfinden kann. Dabei habe ich zuerst die Rahmenbedingungen beschrieben, welche den Löwenanteil der Vorarbeit und Vorbereitung ausmachen. In einem zweiten Schritt bin ich konkret auf die Gestaltung der Lernumgebung eingegangen, bevor ich dazu übergegangen bin, wie ein solches Projekt begonnen werden kann. Mein Anliegen mit den anschließenden Lernmodulen war es, vier grundlegend unterschiedliche Möglichkeiten der Nutzung von MMOs für Schulzwecke hervorzuheben, die aber in praktisch jeder Kombination komplementär nutzbar sind. Am Ende eines solchen Projekts gibt es mehrere Möglichkeiten, um Inhalte nochmals aufzuarbeiten und festzuhalten. Diese habe ich in 7.5 beschrieben.

Ich denke, das Kapitel zeigt ganz gut, dass es durchaus möglich ist, MMOs auch sinnvoll an der Schule zu verwenden. Freilich sind diese primär zum Spielen gedacht und es bleibt abzuwarten, ob die nächsten Jahre vielleicht ein Spiel entwickelt wird, das geeigneter für die Schule ist.

Neben den von mir genannten Ideen gibt es aber noch viele weitere Möglichkeiten, das Spiel im Rahmen eines Projektes oder auch einer AG einzubinden. Der Kreativität sind an dieser Stelle nur wenig Grenzen gesetzt.



9. *Ausblick*

Heutige MMOs sind primär zum Spielen und Spaß haben ausgelegt, doch es stecken schon viele Ansätze dahinter, durch die die Spieler nebenbei auch ihre Kompetenzen erweitern. Von simplen Fertigkeiten wie der Hand-Augen-Koordination, über das Trainieren von Fähigkeiten wie der Konzentration, bis hin zu hoch komplexen Fähigkeiten wie der Ausbildung von Führungsqualitäten und der Definition der eigenen Identität. MMOs lassen uns Ausflüge in eine Welt machen wie sie sein könnte oder vielleicht auch schon ist. Das Gleiche gilt für die virtuellen Abbilder, die oft einen Teil des eigenen Ichs widerspiegeln.

Dennoch sind diese Spiele in erster Linie darauf ausgelegt, den Massen zu gefallen und dem Hersteller eine entsprechende Summe einzubringen. Die Entwicklung eines neuartigen MMOs, bei dem die Lernaspekte stärker betont werden, wäre wünschenswert und ließe sich vermutlich besser in den Regelunterricht integrieren. Ansätze dazu sind in anderen Ländern, wie zum Beispiel in den U.S.A oder in Korea, bereits vorhanden und es ist wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis diese auch in Europa und Deutschland Einzug halten werden.

Eine offene Diskussion ohne Vorurteile gegenüber Online-Rollenspielen, das Entwickeln von Projekten die darauf aufbauen, sowie Forschung, die sich damit auseinandersetzt, ist dafür allerdings unumgänglich. MMO-Spieler sind nicht zwingend suchtkrank oder „Freaks“. Sie sind eine wachsende Menge von mehr oder weniger normalen Menschen, die ein Hobby miteinander teilen. Und ebenso wie es die Kettenraucher oder die Alkoholabhängigen gibt, so gibt es eben auch im Kreise der Rollenspieler welche, die es übertreiben.

Ein offener Dialog hilft, solche Problemfälle zu erkennen und frühzeitig zu vermeiden, die Auseinandersetzung mit dem neuen Medium der MMOs dagegen kann eine wahre Horizonterweiterung sein - nicht nur im wörtlichen Sinne.



10. *Lexikon*

Aggro	Unter Aggro versteht man ein Punktemaß, welches durch den Schaden auf die Mobs / den Boss, die gewirkte Heilung und einige Zusatzfähigkeiten bestimmt wird. Wer am meisten Aggropunkte hat, der wird von dem Mob / Boss angegriffen. (siehe Kap. 5.1)
Bosse	Besondere Gegner im Spiel, oft erfordern diese eine besondere Taktik, auf die sich die Gruppe erst einspielen muss.
DDs	Damage Dealer; die Spieler, deren Funktion es ist, Schaden auszuteilen.
Dungeon	Ein Spielabschnitt, meist für Gruppenbesuche gedacht. Der Begriff stammt aus der Zeit, in der diese Abschnitte meist in Höhlen spielten. In neuen MMOs können damit auch oberirdische Gebäude gemeint sein.
Erfahrungspunkte (EP)	Für den Aufstieg des Charakters in ein höheres Level sind meist eine bestimmte Menge von EP nötig. Diese lassen sich durch das Besiegen von Gegnern oder das Erledigen von Quests bekommen.
Events	Besondere Ereignisse, die entweder von den MMO-Betreibern (z.B. Valentinstage in WoW) oder von der Community (z.B. Hochzeiten) initiiert sein können.
Gilde / Legion	Mittel- und langfristige Gemeinschaften in MMOs, vergleichbar mit Vereinen oder Firmen in der Realität.
Ingame	(eingeloggt) im Spiel (<i>vs real</i>)
Instanz	In neueren MMOs wurden frei zugängliche Dungeons zunehmend durch Instanzen abgelöst. Bei einer Instanz wird eine Art Kopie des Dungeons für jede Gruppe erstellt, so dass außer der Gruppe keiner Zugang hat und man dort ungestört Mobs und Bosse besiegen kann.
killen	In MMOs hat der Begriff killen meist eine weitaus harmlosere Bedeutung wie in der normalen Sprache. Killen bezeichnet lediglich das meist unblutige Besiegen von Monstern, die nach dem Looten meist verschwinden.
Level	Im Gegensatz zu Jump'n Runs oder ähnlichen Spielen ist mit Level nicht das Spielgebiet, sondern die Grundfertigkeit des eigenen Charakters gemeint. Mit zunehmendem Level lassen sich bessere Waffen oder Rüstungen tragen und die Grundattribute des Chars werden erhöht.
Loot	Beute, die besiegte Gegner liegen lassen.
looten	plündern: in der Regel macht der Spieler das mit besiegten Gegnern.
Mob	Einfache Gegner im Spiel.
NPC / NSC	Non-Player Character / Nicht-Spieler Charakter. Meist freundlich gesinnte Computerfiguren, von denen man Quests bekommt oder mit denen man handeln kann.



Kapitel 10 Lexikon

PvE	Kooperatives Spiel, meist in Instanzen, gegen Mobs und Bosse.
PvP	Die Spieler schließen sich in Gruppen zusammen und bekämpfen sich gegenseitig.
Quest	Aufgabe, die einem bei erfolgreichem Erledigen Geld, Gegenstände oder Erfahrungspunkte bringt.
Raid	Damit kann die Tätigkeit des Raidens ansich („ <i>heute abend ist Raid</i> “) als auch das gemeinsames Gruppenspiel in der Größenordnung 10-40 Spieler („ <i>es fehlen noch 5 Leute im Raid</i> “) gemeint sein. Raids sind im Grunde genommen nichts anderes als große Gruppen, gehen aber in der Regel deutlich länger als Gruppenspiele.
real /real life	das „wahre Leben“; außerhalb des Spiels (<i>vs ingame</i>)
Taktikguide	Eine Art Spielführer der beschreibt, wie ein Boss mit Hilfe einer bewährten Taktik zu besiegen ist. Siehe dazu auch Kapitel 5.3.
Tank	Unter Tank versteht man die Funktion eines Spielers, den „Zorn des Bosses“ durch ein entsprechendes Aggromaß zu halten, so dass sich der Schaden auf ihn konzentriert.
TS	(= TeamSpeak) Ein Programm, das die Kommunikation via Headset ermöglicht, vergleichbar mit z.B. Skype oder (stark vereinfacht) dem Telefon.



11. *Literaturverzeichnis*

AndyLee 2008

AndyLee (2008): MMORPG.com Blogs - MMOs can improve your language skill. Online verfügbar unter http://www.mmorpg.com/blogs/AndyLee/102008/2821_MMOs-can-improve-your-language-skill, zuletzt aktualisiert am 24.10.2008, zuletzt geprüft am 25.05.2010.

Beckstein 2009

Beck, Sabine (23.9.2009): Beckstein für Videoüberwachung. Nachbargespräch: Kameras auf Bahnhöfen sorgen für mehr Sicherheit. Nürnberger Nachrichten. Online verfügbar unter <http://www.nn-online.de/artikel.asp?art=1091232&kat=10>, zuletzt geprüft am 24.05.2010.

Blizzard 2008

Blizzard Entertainment, Inc (2008): World of Warcraft® subscriber base reaches 11.5 million worldwide. Online verfügbar unter <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?081121>, zuletzt aktualisiert am 23.12.2008, zuletzt geprüft am 04.06.2010.

BPRS 2004

Bildungsplan für die Realschule (2004). Villingen-Schwenningen: Neckar-Verl. (Kultus und Unterricht : Ausgabe C).

Castronova 2007

Castronova, Edward (2007): Exodus to the virtual world. How online fun is changing reality. New York: Palgrave Macmillan.

Childress 2006

Childress, Marcus D.; Braswell, Ray (2006): Using Massively Multiplayer Online Role-Playing Games for Online Learning. Emporia State University, U.S.A.; Auburn University Montgomery, USA. (Distance Education, 27: 2, 187 - 196). Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1080/01587910600789522>.



Coldheat 2010

Coldheat: Screenshot eines WoW-Spielers. Online verfügbar unter <http://www.coldheat.de/archiv/bilder/wow/wow-wicked-ui-3.jpg>, zuletzt geprüft am 04.06.2010.

Davidovici-Nora 2009

Davidovici-Nora, Myriam (2009): The Dynamics of Co-Creation in the Video Game Industry. The Case of World of Warcraft. Telecom-ParisTech. (Communications & Strategies, No. 73, S.43). Online verfügbar unter http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1427235, zuletzt aktualisiert am 03.06.2009, zuletzt geprüft am 30.05.2010.

Delwiche 2003

Delwiche, Aaron (2003): MMORPG's in the College Classroom. In: YORK LAW SCHOOL. Online verfügbar unter <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.118.3985>, zuletzt geprüft am 04.06.2010.

DPA 2008

DPA (2008): '4/6 lfm tank and dd' - The jargon of online gaming | Earth Times News. Online verfügbar unter <http://www.earthtimes.org/articles/show/172846.html>, zuletzt aktualisiert am 13.01.2008, zuletzt geprüft am 25.05.2010.

Frech 2006

Frech, Siegfried (2006): Methodentraining für den Politikunterricht. 2. Aufl. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung.

Gamona 2010

Todesbringer Saurfang. Online verfügbar unter http://wow.gamona.de/wp-content/gallery/wotlk-ptr-3-3-0/icc_boss_deathbringer_saurfang_01.jpg.

Gee 2008

Gee, James Paul (2008): What video games have to teach us about learning and literacy. Rev. and updatet ed. New York, N.Y.: Palgrave Macmillan.



Kapitel 11 Literaturverzeichnis

Giers 2008

Giers, Katharina (2008): Hausarbeiten.de - „Klappstuhlkommando“ und andere sprachlich-wunderliche Phänomene in der MMORPG-Welt - Hauptseminararbeit. Online verfügbar unter <http://www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/114683.html>, zuletzt aktualisiert am 01.09.2008, zuletzt geprüft am 25.05.2010.

Heinecke 2007

Heinecke, Guido (2007): Words of Warcraft: Kommunikation im Massively Multiplayer Online Role-Playing Game World of Warcraft. Universität Konstanz. Online verfügbar unter http://kops.ub.uni-konstanz.de/volltexte/2007/3191/pdf/MA_Guido_Heinecke.pdf, zuletzt aktualisiert am 01.03.2007, zuletzt geprüft am 11.07.2010.

Heise 2010

Immich, Georg (2010): Luc Besson arbeitet bei neuem Film mit Internet-Community zusammen. Heise online. Online verfügbar unter <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Luc-Besson-arbeitet-bei-neuem-Film-mit-Internet-Community-zusammen-1013701.html>, zuletzt aktualisiert am 02.06.2010, zuletzt geprüft am 07.06.2010.

Hemminger 2009

Hemminger, Elke (2009): The Mergence of Spaces. Experiences of reality in digital role-playing games. 1. Aufl. Berlin: edition sigma.

Hordeguides 2010

Olle, Sebastian (2010): Todesbringer Saurfang | HordeGuides - Taktiken und Videoguides für die World of WarCraft Horde. Online verfügbar unter <http://www.hordeguides.de/index.php?rb=37813>, zuletzt aktualisiert am 11.07.2010, zuletzt geprüft am 11.07.2010.

IBM 2007

Reeves, Byron; Malone, Thomas (2007): Leadership in Games and at Work: Implications for the Enterprise of Massively Multiplayer Online Role-playing Games. Seriosity, Inc. Online verfügbar unter <http://www.seriosity.com/leadership.html>, zuletzt aktualisiert am 11.06.2007, zuletzt geprüft am 06.06.2010.



JIM 2009

JIM-Studie. Jugend, Information, (Multi-)Media; Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger (2009). Baden-Baden: MPFS.

Johnson 2006

Johnson, Steven (2006): Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. Dt. Erstausg., 1. Aufl. Köln: Kiepenheuer und Witsch (KiWi).

Kutner 2008

Kutner, Lawrence (2008): Grand theft childhood. The surprising truth about violent video games and what parents can do. New York: Simon & Schuster.

Lober 2007

Lober, Andreas (2007): Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. 1. Aufl. Hannover: Heise.

Martuk 2008

Martuk (2008): The Language of Online Gaming | Ten Ton Hammer. Online verfügbar unter <http://www.tentonhammer.com/node/21987>, zuletzt aktualisiert am 12.02.2008, zuletzt geprüft am 25.05.2010.

Mortensen 2010 – Training, Sharing or Cheating

Mortensen, Torell Elvira (2010): Training, Sharing or Cheating? Gamer Strategies to Get a Digital Upper Hand. (E-Learning and Digital Media, Volume 7 Number 1 2010, S.79). Online verfügbar unter http://www.wvwords.co.uk/pdf/freetoview.asp?j=elea&vol=7&issue=1&year=2010&article=7_Mortensen_ELEA_7_1_web, zuletzt geprüft am 30.05.2010.

Nardi 2006

Nardi, Bonnie; Harris, Justin (2006): Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft. In: IN PROC. CSCW 2006, S. 149–158. Online verfügbar unter <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.104.3839>, zuletzt geprüft am 04.06.2010.



Kapitel 11 Literaturverzeichnis

RPGuides 2009

Olle, Sebastian: RPGuides | World of WarCraft | Boss-Guides | Yogg-Saron. Online verfügbar unter http://rpgui.de/wow/solve.php?boss_id=33288&players=25, zuletzt geprüft am 25.05.2010.

Save the Children 2007

Save the Children (04.05.2007): Primary school children's ability to make friends deteriorating. Online verfügbar unter http://www.savethechildren.org.uk/en/41_primary-school-childrens-ability-to-make-friends-deteriorating.htm, zuletzt geprüft am 24.05.2010.

Seifert 2007

Seifert, Robert (2007): Flow in Azeroth. Eine Analyse von Spielerfahrungen in MMO(RP)Gs am Beispiel von World of Warcraft. 1. Aufl. Saarbrücken: Vdm Verlag Dr. Müller.

Spitzer 2006

Spitzer, Manfred (2006): Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. 6. Aufl. München: Dt. Taschenbuch Verl. (dtv).

Suh 2010

Suh, S. (2010): Effectiveness of MMORPG-based instruction in elementary English education in Korea. Unter Mitarbeit von S.W. Kim und N.J. Kim. Herausgegeben von Blackwell Publishing Ltd. (Journal of Computer Assisted Learning). Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1111/j.1365-2729.2010.00353.x>, zuletzt aktualisiert am 08.02.2010, zuletzt geprüft am 04.06.2010.

Süss 2004

Süss, Daniel (2004): Mediensozialisation von Heranwachsenden. Dimensionen - Konstanten - Wandel. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.

Terranova 2010a

Terra Nova: VW Taxonomy Q1 '08. Online verfügbar unter http://terranova.blogs.com/terra_nova/2008/03/vw-taxonomy-q1.html, zuletzt geprüft am 25.05.2010.



Kapitel 11 Literaturverzeichnis

Terranova 2010b

Terra Nova: MMO Language as a Power-up. Online verfügbar unter http://terranova.blogs.com/terra_nova/2004/11/mmo_language_as.html, zuletzt geprüft am 25.05.2010.

Wiesner 2002

Wiesner, Thorsten (2002): Counterstrike wird nicht indiziert. Online verfügbar unter <http://www.golem.de/0205/19835.html>, zuletzt aktualisiert am 16.05.2002, zuletzt geprüft am 29.05.2010.

Wikipedia 2010

Wikipedia (2010): MMORPG-Jargon. Online verfügbar unter <http://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG-Jargon>, zuletzt aktualisiert am 17.05.2010, zuletzt geprüft am 25.05.2010.

Woodcock 2008

Bruce Woodcock (2008): World of Warcraft: Active Subscriptions. Online verfügbar unter <http://www.mmogchart.com/Chart11.html>, zuletzt geprüft am 04.06.2010.

Young 2006

Young, Kimberly Dr. (2006): Addiction to MMORPGs: Symptoms and Treatment. Online verfügbar unter http://www.netaddiction.com/index.php?option=com_content&view=article&id=66&Itemid=90, zuletzt geprüft am 28.05.2010.



12. *Abbildungsverzeichnis*

Abbildung 1: Weltkarte aus „World of Warcraft“ von Blizzard Entertainment.....	3
Abbildung 2: Aktive Spieler von World of Warcraft (in Mio)	
Quelle: vgl. Woodcock 2008, Blizzard 2008.....	5
Abbildung 3: Begriffsklärung.....	7
Abbildung 4: Kategorien von MMOs.....	11
Abbildung 5: Elemente eigenständiger Spielwelten.....	14
Abbildung 6: Klassen in WoW und potentielle Funktionen.....	16
Abbildung 7: Todesbringer Saurfang (Quelle: Gamona 2010).....	29
Abbildung 8: Zusammensetzung aller Probanden (n=84, Angaben absolut).....	35
Abbildung 9: Zusammensetzung der Stichprobe (n=25, Angaben absolut).....	35
Abbildung 10: Vergleich der Spieler und Nicht-Spieler in der Stichprobe nach Geschlecht.....	36
Abbildung 11: Vergleich der Spieler und Nicht-Spieler aller Probanden nach Geschlecht.....	36
Abbildung 12: Anteil der Spieler aller Probanden nach Altersgruppe.....	36
Abbildung 13: Anteil der Spieler der Stichprobe nach Altersgruppe.....	36
Abbildung 14: Motive für die Nutzung von Sozialen Netzwerken (n=84, Zahlen absolut).....	37
Abbildung 15: Mögliche Motive für die Nutzung von Computerspielen (n=84, alle Werte absolut)	38
Abbildung 16: „Gibt es sogenannte ‚Killerspiele‘?“ (n=84, Zahlen absolut).....	39
Abbildung 17: „Hast Du selbst schon MMOs gespielt?“ (n=84, Zahlen absolut).....	40
Abbildung 18: „Was sind MMOs? Was macht diese aus?“ (n=84, Zahlen absolut).....	40
Abbildung 19: „Welche Nachteile haben MMOs aus Deiner Sicht?“ (n=84, Zahlen absolut).....	41
Abbildung 20: Kompetenzmodell nach BPRS 2004.....	43
Abbildung 21: Screenshot eines WoW-Spielers, über Suchmaschine gefunden (Coldheat 2010).....	49
Abbildung 22: Multimodale Interaktion und kognitive Prozesse.....	51
Abbildung 23: Handlungsfelder in World of Warcraft.....	55



13. *Anhang*

13.1 *Taktikguide Todesbringer Saurfang*

(vgl. Hordeguides 2010)

Todesbringer Saurfang erhält durch die zahlreichen Fähigkeiten im Kampf Blutkraft. Wann immer Saurfangs "Blutkraft" 100 erreicht, markiert er einen zufälligen Spieler mit dem "Mal des gefallenen Champions". Die Anzahl der Mal-Opfer steigt somit im Kampfverlauf und erhöht damit den erlittenen Schaden sowie die Blutkraftgewinnung. Das oberste Ziel des Kampfes ist es daher, die Rate des Blutkraftgewinns so niedrig wie möglich zu halten und Saurfang dennoch so schnell wie möglich zu töten.

Todesbringer Saurfang erhält durch folgende Dinge Blutpunkte:

- **Blutnova - 2 Blutpunkte**

Ein zufälliger Spieler wird von der Nova getroffen und alle Spieler im Umkreis von zwölf Metern bekommen sie ebenfalls ab. Wie bei den "Schattengeschossen" von General Vezax werden zunächst Spieler auf Distanz als Ziel ausgewählt. Erst wenn nicht mehr ausreichend Spieler dort stehen, werden auch Nahkämpfer von der "Blutnova" anvisiert. Saurfangs Blutgewinn durch die "Blutnova" sollte durch eine gute Aufstellung gering gehalten werden können.

- **Kochendes Blut - 1 Blutpunkt**

Es wird permanent ein Spieler mit einem "Kochendem Blut" Dot belegt sein. Bei jedem Tick überträgt das "Kochende Blut" einen Blutpunkt auf Saurfang. Der Dot kann jedoch durch Immunisierungseffekte entfernt werden. Spieler mit solchen Fähigkeiten können sich den Dot selbstständig entfernen. Paladine können den Dot außerdem mit "Segen des Schutzes" von anderen Spielern entfernen. Zur Sicherheit sollte dieser jedoch aufgespart werden, um damit Opfer zu schützen, welche das "Mal des gefallenen Champions" und "Kochendes Blut" bekommen. Mit Patch 3.3.0 konnte der Blutgewinn außerdem mit dem "Machtwort:



Schild" eines Priesters gestoppt werden, dieses ist zwischenzeitlich jedoch nicht mehr möglich.

- **Nahkampftreffer einer Blutbestie - 3 Blutpunkte**

Mit jedem Treffer einer Blutbestie erhält Saurfang 3 Blutpunkte. Dieser Schaden sollte jedoch vollständig vermieden werden können, in dem die Blutbestien verlangsamt und getötet werden, bevor sie einen Spieler erreichen.

- **Rune des Blutes - 1 Blutpunkt**

Todesbringer Saurfang erhält einen Blutpunkt pro Schlag auf den Tank, wenn dieser die "Rune des Blutes" hat. Um dem Blutpunktgewinn zu umgehen, muss der zweite Tank Todesbringer Saurfang verspotten, sobald der erste die "Rune des Blutes" erhält. Der Kampf ist aber auch problemlos machbar, wenn nur ein Tank zur Verfügung steht und Saurfang durch die Rune Blutpunkte gewinnt.

- **Mal des gefallenen Champions - 1 Blutpunkt**

Der Blutkraftgewinn durch das "Mal des gefallenen Champions" ist von euch zwar beeinflussbar aber mit normalen Spielmechaniken unausweichlich. Wann immer die Blutkraft des Todesbringers 100 erreicht, erhält ein zusätzlicher Spieler das Mal. Diese Mal-Opfer erleiden mit jedem Treffer, den Todesbringer Saurfang auf dem Tank landet, Schaden und generieren bei Saurfang gleichzeitig einen Blutpunkt. Saurfangs Treffer sowie der Blutkraftgewinn können also reduziert werden, in dem der Tank ausweicht, blockt etc. Eine hohe Ausweichchance ist also von Vorteil.

Das "Mal des gefallenen Champions" kann durch nichts entfernt werden. Wie die geistige Gesundheit im Yogg-Saron Kampf ist auch das Mal über den Tod hinaus existent. Spieler, die das Mal besitzen und sterben, heilen Saurfang außerdem um 5% seiner Gesundheit. Der Kampf wird deutlich vereinfacht, indem Spieler mit dem Mal ausloggen (Alt+F4), sobald sie es erhalten. Diese Handlung wird von Blizzard jedoch als Exploit betrachtet und kann zum Bann des Accounts führen!

Positionierung



Kapitel 13 Anhang

Die Form des Plateaus und Todesbringer Saurfang Standort geben die Formation des Kampfes bereits vor. Der Tank positioniert sich oberhalb der Treppe und hält Saurfang dort oben. Während sich die Heiler und Fernkämpfer in einem Drittelkreis auf Abstand zu Saurfang verteilen. Sie müssen dabei einen Abstand von mehr als zwölf Metern zu den ihren Nachbarn einhalten. Sie sollten die Mitte jedoch frei lassen, sodass sich dort im Zweifelsfall Mal-Opfer sammeln können und so besser heilbar sind. Die Nahkämpfer sind von den Gefahren der "Blutnova" etc. ausgeschlossen, so lange die Anzahl der Spieler auf Distanz hoch genug ist.

Kampfverlauf

Saurfangs Fähigkeiten agieren in einer Art Schneeballeffekt. Je besser ihr es schafft, Fähigkeiten wie "Blutnova" und den Angriffen der Blutbestien zu entgehen, desto weniger "Male des gefallenen Champions" verteilt der Todesbringer und umso weniger garantierten Blutgewinn hat er letztlich.

Für die Schadensverursacher besteht der Kampf in einem dauerhaften Wechsel des Ziels zwischen Todesbringer Saurfang und den Blutbestien. Wann immer diese erscheinen, müssen sie umgehend getötet werden. Erst danach wird Saurfang wieder zum Ziel.

Blutbestien

Die Blutbestien sind mit den Schattendämonen von Illidan Sturmgrimm (Schwarzer Tempel) zu vergleichen. Zwei dieser Schattengeist-ähnlichen-Kreaturen erscheinen alle 40 Sekunden links und rechts von Todesbringer Saurfang. Von dort aus folgen sie dem normalen Aggro Verhalten und laufen (vermutlich auf die Heiler zu) in die Gruppe. Wie die Fraktions-Champions im Kolosseum der Kreuzfahrer besitzen die Blutbestien einen Buff, der Schaden von Flächenangriffen um 90% reduziert (und normale Angriffe um 75%). Nahkämpfer müssen hier aber besonders stark aufpassen, da sie dadurch selbstverständlich die Aufmerksamkeit der Blutbestien erlangen und die Blutpunkte somit schnell in die Höhe treiben können.

Die beste Strategie für die Blutbestien besteht daher darin, dass alle Spieler beim Blutbestien-Spawn auf Maximalreichweite stehen und sie sofort über Kreuz angreifen (linke Spieler auf rechte Blutbestie und umgekehrt). Schamanen müssen in dem Zwischenraum außerdem Totems der Erdbindung aufstellen und Jäger Frostfallen auslegen. Schurken können ihnen darüber hinaus beim Erscheinen bereits "Verkrüppelndes Gift" verabreichen. Alles was die Bestien auf Distanz und somit von einem Nahkampftreffer abhält, muss genutzt werden. Kommen die Blutbestien zu nah, müssen sie mit "Schattenfurie", "Eisketten" usw. festgehalten werden.



13.2 Umfragebogen und Ergebnisse

Anbei die Originalfragebögen wie sie unter studentenforschung.de zu finden waren. Es gab noch die Möglichkeit eines kurzen Feedbacks, die Antworten dazu habe ich bewusst weggelassen, da sie vorrangig privater Natur waren.

Seite: 1

Computerspiele, Soziale Netzwerke und MMOs

Diese Umfrage dient meiner wissenschaftlichen Hausarbeit "Virtuelle Welten - eine medienpädagogische Analyse zur Welt der MMOs" als Basis, die Ergebnisse werden dort in anonymisierter Form veröffentlicht.

Damit das Ganze aussagekräftig ist bitte unbedingt beachten:

Hier gehts nicht um Leistung, sondern ausschließlich um die eigene Meinung. Es soll herausgefunden werden wieviel von den Themenbereichen bereits bekannt ist und wo noch Erklärungsbedarf besteht. Also bitte NICHTS im Internet recherchieren sondern nur antworten was Dir gerade dazu einfällt und was DU davon denkst!

Der Fragebogen umfasst vier Seiten:

1. Angaben zur Person
2. Soziale Netzwerke
3. Computerspiele allgemein
4. MMO-Games im Speziellen

Für Deine Mithilfe möchte ich mich schon mal im Voraus bedanken.

Maximilian Vogt



Kapitel 13 Anhang

Computerspiele, Soziale Netzwerke und MMOs



Angaben zur Person

Zunächst brauch ich ein paar Angaben von Dir. Rund 100 Leute werden diese Umfrage ausfüllen, darum ist es wichtig zumindest einen groben Überblick zu haben, in welcher Altersklasse sich das Ganze abspielt und inwieweit relevante Medien verwendet werden.



1.

Alter *

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| <input type="radio"/> 12-14 | <input type="radio"/> 26-30 |
| <input type="radio"/> 15-17 | <input type="radio"/> 31-35 |
| <input type="radio"/> 18-20 | <input type="radio"/> 36-40 |
| <input type="radio"/> 21-25 | <input type="radio"/> 41+ |



2.

Geschlecht *

- Männlich
 Weiblich



3.

Spielst Du selbst Computer- oder Konsolenspiele? *

- Ja
 Nein



4.

Wenn ja, was sind Deine aktuellen Lieblingsspiele?



5.

Wieviel Stunden schaust Du täglich TV? *

- | | |
|---|--|
| <input type="radio"/> weniger als 1 Stunden | <input type="radio"/> 4 Stunden |
| <input type="radio"/> 1 Stunde | <input type="radio"/> 5 Stunden |
| <input type="radio"/> 2 Stunden | <input type="radio"/> 6 Stunden |
| <input type="radio"/> 3 Stunden | <input type="radio"/> mehr als 6 Stunden |



6.

Wieviel Zeit verbringst Du pro Tag am Computer und an der Konsole (Playstation, Xbox, Nintendo DS usw.)? *

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> 30 min oder weniger | <input type="radio"/> 4 Stunden |
| <input type="radio"/> 1 Stunde | <input type="radio"/> 5 Stunden |
| <input type="radio"/> 2 Stunden | <input type="radio"/> 6 Stunden |
| <input type="radio"/> 3 Stunden | <input type="radio"/> 7 Stunden oder mehr |



7.

Wenn man es in Prozent angeben müsste, wieviel Deiner Zeit am Computer verbringst Du dann ungefähr..

in Sozialen Netzwerken (StudiVZ, Facebook, Kwick, usw.) ? %

mit Computer- und Konsolenspielen ? %



Kapitel 13 Anhang

Soziale Netzwerke (SN)

Webseiten wie Kwick, StudiVZ und Facebook nennt man auch Soziale Netzwerke. Sie bieten die Möglichkeit des Meinungsaustausches über Foren und Chat, Profile von Personen mit Bildern oder Vorlieben, sowie eine Vernetzung mit Freunden um auf dem Laufenden zu bleiben.



8.

Welche Sozialen Netzwerke kennst Du außer StudiVZ, Facebook und Kwick noch?



9.

Nutzt Du selbst Soziale Netzwerke? *

- Ja
 Nein



10.

Wenn ja, in welchen Sozialen Netzwerken bist Du selbst Mitglied?



11.

Ebenfalls wenn ja, wozu nutzt Du Soziale Netzwerke?

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Neue Kontakte knüpfen | <input type="checkbox"/> Sich selbst präsentieren | <input type="checkbox"/> Auf dem Laufenden bleiben |
| <input type="checkbox"/> Austausch mit Anderen | <input type="checkbox"/> Fotos anschauen | <input type="checkbox"/> Kontakt zu Freunden |
| <input type="checkbox"/> Chatten | <input type="checkbox"/> Partysuche | <input type="checkbox"/> Sonstiges <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Unterhaltung | | |



Kapitel 13 Anhang

Computerspiele allgemein

Auf dieser Seite geht es um Computersucht und das vieldiskutierte Thema "Killerspiele". Es geht hier wie immer um die eigene Meinung dazu, eine richtige/falsche Antwort gibt es somit nicht.



12.

Warum spielt man Computerspiele? Was sind mögliche Gründe / Motive? *



13.

Gibt es so etwas wie "Computerspiele-Sucht"? *

- Ja
- Nein



14.

Wenn ja, was würdest Du darunter verstehen?



15.

Wenn nein, versuche zu begründen warum?



16.

Gibt es so genannte "Killerspiele"? *

- Ja
- Nein



17.

Wenn ja, was verstehst Du unter dem Begriff?



18.

Wenn nein, versuche zu begründen warum.



Kapitel 13 Anhang

MMO-Games (Massively Multiplayer Online Games)

Unter MMOs versteht man eine bestimmte Sorte von Computerspielen, die man mit vielen anderen Leuten gemeinsam online spielen kann. Der bekannteste Vertreter davon ist derzeit "World of Warcraft". Die Fragen hier sind sehr speziell, das ist mir klar. Es geht jedoch darum zu festzustellen inwieweit MMOs bereits bekannt sind.

Fällt Dir also zu einer Frage keine Antwort ein so stelle Vermutungen an oder lass sie einfach aus.



19.

Hast Du selbst schon ein MMO gespielt? *

- Ja
 Nein



20.

Was sind MMOs? Was macht diese aus?



21.

Welche MMOs kennst Du?



22.

Was ist bei MMOs besser als bei anderen Spielen?



23.

Welche Nachteile haben MMOs aus Deiner Sicht?



Kapitel 13 Anhang

Frage:	Alter	Geschlecht	Spielst Du selbst Computer- oder Konsolenspiele?	Wenn ja, was sind Deine aktuellen Lieblingsspiele?	Wieviel Stunden schaust Du täglich TV?	Wieviel Zeit verbringst Du pro Tag am Computer und an der Konsole ?	Wenn man es in Prozent angeben müsste, wieviel Deiner Zeit am Computer... in Sozialen Netzwerken (StudiVZ, Facebook, Kwick, usw.) ?	...mit Computer- und Konsolenspielen ?
# 1	18-20	weiblich	Ja	World of Warcraft, Final Fantasy, Aion	< 1h	4h	2	98
# 2	15-17	weiblich	Ja	World of Warcraft , CSS , BF2 , CoD4	4h	5h	35	65
# 3	31-35	weiblich	Ja	Travianer	3h	5h	10	40
# 4	21-25	weiblich	Ja	Aion, World of Warcraft,	3h	6h	5	95
# 5	15-17	männlich	Ja	Aion	< 1h	4h	2	40
# 6	21-25	weiblich	Ja	WoW	1h	1h	90	10
# 7	21-25	männlich	Ja	Starcraft, Warcraft III	< 1h	2h	10	10
# 8	21-25	männlich	Ja	Aion, Agarest, Final Fantasy	2h	>7h	5	75
# 9	26-30	männlich	Ja	Dragon Age, Bioshock 2	< 1h	1h	0	3
# 10	26-30	weiblich	Nein		3h	6h	25	0
# 11	18-20	weiblich	Nein		2h	2h	15	0
# 12	26-30	männlich	Ja	Spider Solitär, Unreal Tournament, Counter Strike, Siedler	3h	4h	4	6
# 13	15-17	männlich	Ja	World of Warcraft , Empire Earth	< 1h	5h	48	89
# 14	15-17	männlich	Nein		1h	1h	95	0
# 15	41 plus	männlich	Ja	Spider Solitär	< 1h	2h	0	3
# 16	21-25	weiblich	Nein		< 1h	2h	100	0
# 17	26-30	männlich	Ja	Medieval	< 1h	6h	10	70
# 18	21-25	männlich	Ja	Flight Simulator 2004, Command & Conquer (alle Teile), Anno-Reihe (1602, 1404,...)	4h	>7h	5	25



Kapitel 13 Anhang

# 19	21-25	weiblich	Nein		< 1h	1h	50	5
# 20	31-35	männlich	Ja	Gothic3	2h	2h	0	30
# 21	26-30	weiblich	Ja	Fill-a-Pix also ein Logikpuzzle	1h	3h	0	80
# 22	21-25	weiblich	Nein		2h	3h	30	0
# 23	15-17	männlich	Ja	Call of Duty	3h	3h	50	50
# 24	41 plus	weiblich	Nein		2h	4h	0	0
# 25	15-17	weiblich	Nein		2h	2h	25	5
# 26	21-25	männlich	Nein		3h	2h	65	35
# 27	21-25	männlich	Ja	Age of Empires II	< 1h	2h	7	2
# 28	21-25	männlich	Ja	Drakensang	1h	6h	25	35
# 29	41 plus	männlich	Nein		< 1h	<30min	0	0
# 30	26-30	weiblich	Ja	Sims	4h	1h	5	1
# 31	21-25	männlich	Ja	Siedler, Warcraft	< 1h	3h	5	2
# 32	26-30	männlich	Ja	RPG: Final Fantasy; MMORPG: WoW; Strategie;	3h	3h	1	10
# 33	26-30	männlich	Ja	GTA, Urban Terror	< 1h	3h	1	5
# 34	31-35	männlich	Nein		2h	2h	5	5
# 35	21-25	weiblich	Ja	Cafe World	< 1h	1h	60	10
# 36	21-25	weiblich	Ja	momentan keines	2h	2h	50	5
# 37	26-30	männlich	Ja	WoW	3h	2h	2	10
# 38	21-25	weiblich	Nein		3h	4h	10	0
# 39	21-25	weiblich	Ja	Farmville	1h	1h	100	0
# 40	21-25	männlich	Ja	Call of Duty - Modern Warfare 2	< 1h	3h	1	10
# 41	26-30	männlich	Nein		< 1h	1h	40	0
# 42	21-25	weiblich	Nein		1h	3h	10	0
# 43	21-25	weiblich	Nein		3h	<30min	3	0
# 44	26-30	weiblich	Nein		3h	2h	80	0
# 45	36-40	männlich	Ja	need for speed	< 1h	1h	50	30
# 46	41 plus	weiblich	Nein		< 1h	3h	30	0
# 47	21-25	männlich	Ja	Killing Floor	< 1h	6h	5	5
# 48	21-25	männlich	Ja	Call of Duty MW 2	2h	4h	40	25
# 49	21-25	männlich	Ja	fifa10	2h	2h	3	24
# 50	31-35	männlich	Nein		1h	3h	5	2
# 51	21-25	männlich	Ja	StreetFighter4	< 1h	3h	40	10
# 52	21-25	männlich	Ja	Fif 10	2h	2h	15	4
# 53	21-25	männlich	Nein		3h	3h	95	5
# 54	21-25	männlich	Ja	GOD OF WAR III / Guildwars	1h	6h	85	15
# 55	18-20	weiblich	Nein		1h	3h	66	10
# 56	26-30	männlich	Ja	Rollenspiele auf dem SNES, Rollenspiele, Renn-,Hack&Slay-games	1h	3h	25	5
# 57	21-25	weiblich	Ja	Denkspiele wie Mahjong	2h	3h	97	3
# 58	21-25	männlich	Ja	Unreal Tournament 99/3	< 1h	5h	60	20
# 59	36-40	weiblich	Nein		< 1h	4h	0	0
# 60	21-25	weiblich	Nein		< 1h	2h	1	5



Kapitel 13 Anhang

# 61	41 plus	männlich	Nein		6h	2h	20	0
# 62	21-25	weiblich	Nein		2h	2h	100	0
# 63	21-25	weiblich	Nein		2h	1h	10	0
# 64	21-25	männlich	Ja	Halo, CS	< 1h	6h	6	10
# 65	18-20	weiblich	Nein		2h	2h	60	0
# 66	21-25	weiblich	Ja		2h	1h	70	20
# 67	21-25	weiblich	Ja	Das schwarze Auge	1h	3h	10	5
# 68	21-25	weiblich	Nein		2h	2h	50	0
# 69	21-25	weiblich	Ja	Spiele bei Facebook	2h	<30min	5	5
# 70	26-30	männlich	Ja	Adventure Spiele	< 1h	3h	15	2
# 71	26-30	weiblich	Nein		1h	2h	8	0
# 72	21-25	männlich	Nein		< 1h	4h	3	0
# 73	21-25	weiblich	Nein		2h	1h	98	0
# 74	21-25	weiblich	Nein		2h	2h	90	0
# 75	21-25	männlich	Ja	Fifa 2010	1h	<30min	10	5
# 76	21-25	weiblich	Nein		2h	2h	90	0
# 77	21-25	weiblich	Ja	Tomb Raider Underworld, Crash Bandidoot -Mind over Mutants	3h	2h	16	3
# 78	21-25	männlich	Ja		2h	<30min	50	5
# 79	21-25	weiblich	Nein		< 1h	1h	50	0
# 80	21-25	weiblich	Nein		2h	3h	9	0
# 81	21-25	weiblich	Nein		5h	3h	1	0
# 82	26-30	weiblich	Nein		3h	<30min	2	0
# 83	21-25	weiblich	Nein		< 1h	1h	20	0
# 84	26-30	weiblich	Ja	Wii - MarioKart	2h	<30min	1	3



Kapitel 13 Anhang

Frage:	Welche Sozialen Netzwerke kennst Du außer StudiVZ, Facebook und Kwick...	Nutzt Du selbst Soziale Netzwerke?	Wenn ja, in welchen Sozialen Netzwerken bist Du selbst Mitglied?	Neue Kontakte knüpfen	Austausch mit Anderen	Chatten	Unterhaltung	Sich selbst präsentieren	Fotos anschauen	Partysuche	Auf dem Laufenden bleiben	Kontakt zu Freunden	Sonstiges	Sonstiges
# 1	Wer kennt wen, xchar, meinVZ	Ja	Schülervz, wer kennt wen, meinVZ, xchar	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	
# 2	ICQ , Schueler VZ, MySpace	Ja	ICQ	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	
# 3	Stayfriends, twitter, meinVZ	Ja	stayfriends, meinVZ	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	kleine spiele
# 4	Wer-kennst-wen, Click-to-catch, MyVZ, SchülerVZ, Stayfriends,	Ja	Wer-kennst-wen, SchülerVZ, MyVZ	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	
# 5	werkenntwen	Ja	Kwick, Facebook, SchülerVZ	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	
# 6	keine	Ja	Studivz	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	
# 7	keine	Ja	StudiVz	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	
# 8	MySpace	Nein		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
# 9		Nein		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
# 10		Ja	Facebook, MeinVZ	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	
# 11	Schülervz, Twitter, Xing, Icq, Msn	Ja	Kwick, Facebook, Studivz	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	
# 12	lokalisten, myspace, xing	Ja	lokalisten, myspace, facebook, studivz	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	über distanzen in kontakt bleiben
# 13	Schüler VZ	Ja	Schüler VZ Facebook	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	
# 14	kwick facebook msn wiealt schuelerVZ scype icq	Ja	kwick facebook msn wiealt schuelerVZ scype icq	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	
# 15	Keine	Nein		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
# 16	deviantArt.com, forum.mods.de/bb, twitter	Ja	s.o.	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	sich zu verbessern



Kapitel 13 Anhang

# 17	jesus.de	Ja	StudiVZ, Facebook, jesus.de	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 18	wer-kennt-wen	Ja	meinVZ	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 19	stayfriends, meinVZ, icq, yahoo	Ja	facebook, meinVZ, (studivz)	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1 online spiele
# 20	SchülerVZ, icq, StayFriends	Nein		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
# 21		Ja	StudiVZ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
# 22	keine	Ja	studivz, facebook	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 23	icq	Ja	Kwick	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	
# 24	Keine	Nein		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
# 25	msn	Ja	kwick&facebook	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	
# 26		Nein		1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	
# 27	my space	Ja	Studi vz und face book	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 28	keine	Ja	StudiVZ und Facebook	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	
# 29		Nein		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
# 30	keine	Ja	kwick. studivz, facebook	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	
# 31	-	Ja	StudiVZ	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	
# 32	Facebook; Lokallisten;	Ja	Facebook, Studivz	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	wichtige Infos posten
# 33	Lokale wie Lakeparty	Nein		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
# 34		Ja	StudiVZ	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	
# 35	SchülerVZ, Twitter	Ja	studivz	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 36	Twitter, Lokallisten, SchülerVZ,	Ja	Kwick, StudiVZ, Facebook	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	
# 37		Ja		0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 38	ICQ, Myspace	Ja	StudiVZ	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	mit Studenten in Verbindung treten zu können
# 39		Ja	studivz, Facebook, kwick	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 40	ICQ	Ja	ICQ, StudiVZ	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
# 41	keine	Ja	studivz, facebook	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	
# 42	Team-Ulm	Ja	StudiVZ, Team- Ulm	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	
# 43		Ja	studivz	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	Kontakt zu Studierenden, Informationsau- stausch
# 44	keine	Ja	studivz (Kwick, Facebook)	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	
# 45	keine	Ja	studivz, facebook	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	
# 46		Ja		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



Kapitel 13 Anhang

# 47	twitter	Ja	Studivz	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 48		Ja	Facebook, (StudiVZ)	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	
# 49	icq, msn	Ja	icq	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	
# 50		Ja	studivz	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	
# 51	-	Ja	Facebook	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	
# 52	keine	Ja	Facebook	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	
# 53	MySpace	Ja	Kwick, StudiVZ	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	aus Langeweile
# 54	Myspace	Ja	Facebook, Myspace, Studivz, Kwick	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Ständig Up-to-date
# 55	schueler.cc, twitter.de	Ja	schueler.cc, facebook.de, studivz.de	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 56	Team-Ulm.de , Wer- kennt-wen	Ja	studivz.TEamUlm. Werkenntwen.fac ebook	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	
# 57	myspace, lokalisten, schueler.cc,	Ja	kwick, facebook, studivz	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	
# 58	Metalfirt.de, WkW	Ja	Kwick, Facebook, StudiVZ, SchülerVz, WkW,	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 59	keine	Nein		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
# 60	keine	Ja	studivz	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 61	YouTube	Ja	YouTube	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	Musik hören
# 62	Lokalisten	Ja	Studivz, Facebool	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	
# 63	ICQ	Ja	StudiVZ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 64	MeinVZ, lokalisten.de	Ja	StudiVZ, Facebook	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 65	SchülerVZ,Myspace,	Ja	StudiVZ,Faceboo k	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	
# 66	icq	Ja	StudiVZ, Facebook	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	
# 67	MeinVZ	Ja	Facebook, StudiVZ	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	
# 68	ICQ, MSN	Ja	Kwick, StudiVZ, ICQ	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	
# 69	my space	Ja	studivz und facebook	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	
# 70	MySpace, Xing	Ja	StudiVz, Facebook	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 71		Ja	facebook,studivz	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	
# 72		Ja	studi,facebook	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	
# 73	SchülerVZ,	Ja	StudiVZ	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
# 74	Twitter, SchülerVZ,	Ja	Facebook, Kwick, StudiVZ	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	



Kapitel 13 Anhang

# 75	Twitter	Ja	StudiVZ, Kwick	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
# 76		Ja	StudiVZ, Facebook	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0
# 77	Wer kennt Wen, Yappie, Friends cout 24, ICQ, MSN, I- Love, Neu.de	Ja	StudiVZ, Faceboo k, ICQ	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0
# 78	partyfans	Ja	facebook, studivz, partyfans	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0
# 79	Team Ulm	Ja	Team Ulm, StudiVZ, Facebook	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0
# 80	ICQ	Ja	StudiVZ, ICQ	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0
# 81	icq	Ja	StudiVZ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
# 82		Ja	studivz	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
# 83		Ja	Studivz	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
# 84	WKW, SchülerVZ, Studienjahre (DHV)	Ja	StudiVZ, Studienjahre (DHV)	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0



Kapitel 13 Anhang

# 5	Ablenkung vom echten Leben, oder die einzigste Möglichkeit sich auszuruhen	Ja	Das man wenigstens pro Tag eine Stunde spielen möchte	Nein	Das alles Virutell abläuft und das zu Unterhaltung da ist. Slebst die Polizei bzw auch die spezialkommandos werden dazu gerufn die spielen zu spielen da es nah der realität entspricht
# 6	Ablenkung vom Alltag	Ja	Vernachlässigung von Freunden/Familie/Haushalt/ Arbeit durch das Computerspiel	Ja	Gewalttätige Spiele in denen Menschen getötet werden müssen
# 7	Spaß	Ja	Spieldrang	Ja	Spiele, wo man ein Killer ist
# 8	Erfolg, Perfektion, Identifizierung mit Charakteren	Ja	Computerspiele allem anderen vorzuziehen	Nein	Killerspiele sind eine Erfindung der Medien. Spiele, in denen es um Töten geht, sind noch lange nicht das, was die Medien der Gesellschaft gerne als Killerspiele verkaufen möchten.
# 9	Spass	Ja	Spielen ist Hauptaktivität, wichtige (gesellschaftliche) Aktivitäten werden verdrängt	Nein	billiger Versuch, "Ego-Shooter" zu übersetzen, ohne näheres Verständnis für den Begriff



Kapitel 13 Anhang

# 10	Langeweile, Spaß	Ja	Computer gibt "Kick"	Ja	US Soldaten werden mit Computerspielen zu "Killern"/bzw. richtigen Soldaten ausgebildet
# 11	Langeweile, Zeitvertreib, Vorliebe	Ja	Wenn man ohne ein gewisses Spiel nicht mehr leben kann.	Ja	Spiele die realitätsfern.
# 12	geschicklichkeits- und reaktionstraining, auffassung trainieren, kombinatorik etc ...	Ja	zeitverlust, vernachlässigen von freund- & bekannschaften sowie engerer beziehung (familie/partner), wechsel der Relevanz von eben eigentlich relevanten Dingen (wie Lebensunterhalt, soziale Kontakte, Hobbies, Bio-Rhythmus, Ernährung, Ziele im Leben) zu irrelevanten Dingen (alles, was sich um den pc dreht, wie bessere Auflösung, mehr Frames inGame, hochleveln, items, frags, score, cpuleistung, irc-networks, clanwars ...)	Ja	Soweit mir bekannt ist, wurde Counter Strike tatsächlich ursprünglich für die US-Soldaten Anfang der 90er Jahre entwickelt, um - falls (und es sind Soldaten) es zum Einsatz mit der Waffe kommt - dafür die Tötungs-Hemmschwelle herabzusetzen. (Heute auf heise.de/telepolis gefunden: http://www.collateralmurder.com/)
# 13	Spaß unterhaltung	Ja	wenn man so viel pc spielt das man fast nichts mehr anderes macht	Ja	spiele bei denen ohne motiv sinnlos getötet wird
# 14	langeweile, aus spaß	Ja	Dass eine Person immer in einem Spiel immer weiter kommen will und so kommt es in meinen augen zu einer Sucht	Ja	dass man andere Spieler umbringen muss
# 15	Spass,Langeweile,Highscore messen, Wettkampf	Ja	Dass am einen inneren Druck verspürt, standig spielen zu wollen.	Ja	Alle Spiele wo Figuren getötet werden, betrachte ich als Killerspiele
# 16	Langeweile, Ablenkung, Beschäftigung	Ja	Wenn man den Zwang verspürt, nicht mehr davon lassen zu können und sich schon mit seiner Familie (falls vorhanden) nur noch über den Chat unterhält, anstatt sich von Angesicht zu Angesicht zu unterhalten. Man kommt nicht mehr vom Rechner weg, das eigene Leben wird verwahrlost und über kurz oder lang hat man keine sozialen Kontakte mehr im "Real life" - dem echten Leben.	Ja	Die Spiele, die hierzulande unter dem Index stehen, weil man sinnlos Zivilisten ermorden kann



Kapitel 13 Anhang

# 17	Unterhaltung, Abtauchen in andere Welten, was mit Freunden machen, die weit weg wohnen (Online-Multiplayer), Wettbewerbscharakter (Highscore)	Ja	Wenn man so viel Zeit mit Computerspielen verbringt, dass die "Pflichten" und Aufgaben des täglichen Lebens und/oder der Job darunter leiden, sowie Reallife-Sozialkontakte vernachlässigt werden	Ja	Spiele in denen vor allem das Töten von Menschen und menschenähnlichen Wesen im Vordergrund steht (Quake, UT) und die möglichst realistisch dargestellt sind (3D- Egosooter); nicht dazu zählen würde ich Echtzeitstrategiespiele, wo der Schwerpunkt nicht auf dem "Tötungsakt" an sich liegt
# 18	Ablenkung, Wettkampf mit anderen (über Netzwerk/Internet), Aktionen mit anderen (Flugsimulator)	Ja	Wenn man exzessiv spielt, seine sozialen Kontakte und Pflichten vernachlässigt und sich mehr und mehr von der Außenwelt isoliert	Ja	Vorneweg wird immer CounterStrike genannt, weitgefasst auch andere "Ballerspiele". Allerdings finde ich den Begriff nicht ganz so passend, da es ja auch immer von der einzelnen Person abhängt, wie er mit dem Spiel bzw. dem Inhalt umgeht. Viele nutzen solche Spiele ja, um sich im taktischen Wettkampf mit anderen Teams zu messen und betreiben diese "Killerspiele" fast schon hauptberuflich. Ich finde man sollte die ganze Sache nicht überbewerten, da man ja nicht automatisch zum Killer wird, wenn man solche Spiele exzessiv spielt. Dies hängt dann mit dem psychischen Zustand und dem Umfeld der jeweiligen Person zusammen.
# 19	Spaß,	Ja	wenn der PC, das Spiel, wichtiger ist, als der direkte/reale Kontakt zu realen Personen, wie Freunde und Familie	Ja	Spiele, die Töten realistisch darstellen und belohnen. Sie sind werden dann gefährlich, wenn ausschließlich nur noch diese Spiele gespielt werden, es zur Sucht wird und die betroffene Person den Kontakt zum sozialen Umfeld verliert bzw. die Fähigkeit verliert, sich einzugliedern und somit vereinsamt. Gerät diese Person in eine Krise besteht die reale Gefahr, dass sie so reagiert, wie sie auch in den Spielen agiert.
# 20	Zeitvertreib, Ablenkung	Ja	Computerspiele haben die höchste Priorität	Ja	Man zielt und schießt auf gut animierte Menschen
# 21	Zeitvertreib,	Ja	Wenn mehr Zeit für Computerspiele verwendet wird, als für das richtige Leben oder wenn der Wunsch Computer zu spielen immer präsent ist	Ja	Spiele in denen das Ziel darin besteht, möglichst viele Gegner unzuschießen



Kapitel 13 Anhang

# 22	Langeweile, Ablenkung	Ja	Wenn Coputerspielen der einzige Zeitvertreib ist und die sozialen Kontakte verschwinden	Ja	Gewaltverherrlichende Computerspiele in denen Waffen genutzt werden um den Gegner auszuschalten
# 23	Weils Spaß macht	Ja	Da man ständig zockt und nicht mehr davon weg kommt	Ja	Spiele in denen man virtuelle Menschen oder Tiere, Alien tötet
# 24	Zeitvertreib Ablenkung Entspannung	Ja	Alles andere wird unwichtig (gegessen wird nebenher, Schule oder Arbeit interessiert nicht, ständig in Gedanken wie kann ich letztes Level erreichen	Ja	Es geht nur darum, möglichst viele Gener in möglichst kurzer Zeit zu töten
# 25	langeweile abwechslungsung zumalltag	Ja	wenn jemand ohne computerspiel nicht auskommt	Ja	wenn in diesen spielen menschen oder andere lebewesen brutal umgebracht werden
# 26	Selbstbestätigung durch Erfolg beim spielen	Ja	eine Abhängigkeit zum Computer	Ja	Ballerspiele bei denen es um töten von imaginären Feinden geht
# 27	Spaß, Eintauchen und aggieren in eine anderen Welt	Ja	Das spielen müssen	Ja	Egoshuter in denen man so Menschen viele erschießen muss
# 28	Beschäftigung, Spass,	Ja	Abwendung von Realität, Vernachlässigung der eigenen person und sozialer Kontakte	Nein	Sogenannte "Killerspiele" fördern meiner Meinung nach am ehesten die Personengruppe, die von anderen Faktoren wie niedriger Hemmschwelle oder fehlendem Sozialverhalten betroffen sind. Die Spiele an sich sind meiner meinung nach nicht Realitätsnahe!
# 29	Spaß, Flucht, Freundschaft, Hobby	Ja	Extensives Zeitverbringen vor dem Computer, dass andere Lebensbereiche einschränkt.	Ja	Spiele, bei denen das Ziel das "Töten" von Personen ist
# 30	langeweile	Ja	Abwendung vom realen Leben. Kontakte usw. gibt es nur noch übers Netz	Nein	Jeder sollte von der Gesellschaft so sozialisiert sein, dass er zwischen Realität und Spiel unterscheiden kann.
# 31	Spaß, Ablenkung, Zeitvertreib, Freunde	Ja	Nicht mehr wegkommen und immer weiter machen wollen und besser werden wollen - dabei soziale Kontakte im Hintergrund halten	Ja	Ballerspiele, Ego-Shooter
# 32	Zeitvertreib, Spass, Kontakte Pflegen	Ja	wenn man nicht mehr ohne das Spiel in der realen Welt zurecht kommt	Nein	Durch die Medien aufgeputschte Spiele, die Gewalt enthalten. Daher sind sie auch nicht für Jugendliche freigegeben.
# 33	Unterhaltung, gemeinsames Spielen	Ja	Die Unfähigkeit seine Zeit objektiv einzuteilen.	Ja	Shooter
# 34	Zeitvertreib	Ja		Nein	
# 35	Spaß. Langeweile, Gruppenzwang	Ja	Sucht nach Computerspielen	Ja	Spiele, in denen es darum geht zu töten



Kapitel 13 Anhang

# 36	Langeweile	Ja	Man nutzt jeder freie Minute um am PC zu sitzen und zu spielen.	Ja	Spiele, bei denen es nur darum geht, andere umzubringen
# 37	in meinem Fall Zeitvertreib und abschalten vom Alltag	Ja	ständiges Spielen und der komplette bzw. teilweise Verlust der Realität und der bezug zu dieser	Nein	betitelten Killerspiele sehe ich unter dem Aspekt "Taktik und Teamplay", zudem könnte dann jedewede Art der Rollenspiele im realen Leben auch unter die Rubrik "Killerspiele" abgehandelt werden
# 38	Langeweile, Faulheit sich selbst zu bewegen	Ja	Wenn es einem schwer fällt ohne Computerspiele auszukommen, wenn diese den Alltag dominieren und man sich nicht selbstbeschäftigen kann ohne Computerspiele	Ja	Spiele, indem man virtuell jemand anderen umbringt
# 39	Langeweile	Ja	wenn man sich nicht vom PC lösen kann	Ja	Menschen abschießen
# 40	Unterhaltung	Ja	Abhängigkeit und einen festen eingprägten Handlungsablauf	Ja	Andere zu Töten ist das höchste Ziel des Spiels
# 41	Zeitvertreib / Hobby	Ja	nein, weil ich so gut wie nie spiele	Ja	Killerspiel- CS eher ein Strategiespiel
# 42	Langeweile	Ja	Nichts anderes mehr zu tun.	Ja	Spiele in denen getötet wird.
# 43	Langeweile, keine Freunde	Ja		Ja	
# 44	Konzentration schulen, in eine andere Welt eintauchen	Ja	Die Person kann keinen Tag ohne gespielt zu haben, überstehen.	Ja	Ein Spiel, dessen Sinn darin besteht nur andere Personen zu töten.
# 45	Spass, Ablenkung, Entspannung	Ja	Wenn man mehrere Stunden am Tag damit verbringt, kaum noch Kontakte zur Außenwelt hat	Ja	Spiele in denen es darum geht, soviele Gegner wie möglich zu töten. Wenn diese Spiele realitätsbezogen sind, es sich bei den Opfern um menschliche Darstellungen handelt
# 46	Langeweile	Nein		Nein	
# 47	Zeitvertreib	Ja	NERD	Ja	Spiel Waffe ballern
# 48	Langeweile, mit freunden online spielen	Ja	Wenn spielen einen zu großen anteil im alltag einnimmt	Ja	CoD, BTF,...
# 49	spañ	Ja	nein	Ja	ego-shooter, allerdings regen diese nicht zur gewalt an.
# 50	Langeweile	Ja		Nein	
# 51	Spass, Unterhaltung, Langeweile	Ja	Wenn man mehr Zeit am Computer verbringt als im normalen Leben	Ja	Spiele in denen es wirklich explizit um das töten von Menschen geht. Was für mich jedoch nicht bedeutet, dass jedes Spiel in dem getötet wird ein Killerspiel ist.
# 52	langeweile	Ja	das man nicht mehr aufhören kann	Ja	in spielen in denen nur gemordet wird
# 53	Langeweile, Spaß, Zeitvertreib, Abreagieren, Ablenken	Ja	längere Zeiten ohne Spiel nicht auskommen; gewisse, längere Zeiträume jeden Tag spielen	Ja	Ego-Shooter



Kapitel 13 Anhang

# 54	Zeitvertreib, Spaß, Ablenkung	Ja	Ein gutes Spiel	Ja	Postal 2, Left 4 Dead
# 55	langeweile,	Ja	tägliches Spielen am PC	Ja	Spiele mit Gewalthintergrund
# 56	langeweile, interesse	Ja	Wenn man nur noch am PC sitzt (24h) und seine Reallifekontakte völlig vernachlässigt, aufgrund des PC&-347;	Ja	Egoshootergames, allerdings sind diese keine gründe für amokläufe
# 57	Langeweile, Spaß,	Ja	Dauerhaft am PC hocken und "zocken" und jede freie min opfern	Ja	Counter Strike,
# 58	Um sich vor dem lernen zu drücken:D	Ja	Tag und Nacht vor dem PC zu sitzen.	Ja	Computerspiele, bei denen es darum geht andere zu töten. Sowohl in einer relativ realen als auch in einer Fantasywelt.
# 59	Zeitvertreib	Ja	Ich denke es ist ganz normal, dass wenn man etwas gerne macht, es häufiger als andere Dinge tut, und deshalb sehr viel zeit damit verbringt. Das kann auch das Kochen sein. Zur Sucht wird etwas, wenn man darauf angewiesen ist, wenn es zwanghaft wird und man sich teilweise selbst nicht mehr wohl dabei fühlt.	Ja	Spiele bei denen man tötet
# 60	Freizeit, Spaß	Ja	Wenn jemand zig Stunden am Tag Computerspiele spielt und davon nicht mehr loskommt.	Ja	Computerspiele, bei denen man Menschen tötet
# 61	Zeitvertreib	Ja	wenn Jugendliche tagelang vor dem Computer verbringen	Ja	Spiele in denen man sich gegenseitig totschießt
# 62	Langeweile, Ablenkung	Ja	ständiges Computerspielen und dabei sogar vergessen zu essen, zu schlafen, man hat kein geordnetes Leben mehr, es dreht sich alles um das Computerspielen	Ja	Spiele, bei denen Menschen abgeknallt werden oder andere Sachen.
# 63	Isolation in der realen Welt, Suche nach Bestätigung	Ja	Man gibt das gesamte reale Leben auf und bewegt sich nur noch in der virtuellen Welt. Man trifft sich nicht mehr mit Freunden, spielt Tag und Nacht, isst vor dem PC, Man geht nicht zur Schule/Arbeit, verliert evt. seinen Arbeitsplatz	Ja	Die Spiele, bei denen es nur darum geht, möglichst viele Gegner durch Waffen oder ähnliches auszuschalten.
# 64	Zeitvertreib, faszinierende Welten	Ja	Realitätsverlust, exzessives Spielen	Ja	systematisches, kühles, taktisches Töten
# 65	Ablenkung, Unterhaltung, Zeitvertreib, Flüchten vor Problemen, Sucht,...	Ja	täglich das Spiel spielen zu müssen(stundenlang), nicht aufhören können, nichts anderes im Kopf zu haben,	Ja	Gewaltspiele, deren Ziel es ist, alles zu vernichten, was einem über den Weg läuft



Kapitel 13 Anhang

# 66	Freizeit verbringen, Strategien anwenden	Ja	Wenn der PC zum Lebensinhalt wird	Ja	Wenn das Ziel eines Spiels ist, anderen umzubringen
# 67	Langeweile, Messen mit anderen	Ja	man kann nicht mehr aufhören mit Spielen	Ja	
# 68	langeweile, Gruppenzwang	Ja	Jemand, der nicht mehr die Kontrolle über sein Spielverhalten hat ist für mich Computerspielsüchtig	Ja	Spiele in denen gezielt auf menschenähnliche Figuren geschossen werden
# 69	zur Unterhaltung, Abschalten vom Alltagsstress	Ja	Wenn man körperlich und seelisch von Spielen abhängig ist und den Kontakt zur realen Welt verliert	Ja	Spiele bei denen es überwiegend um das Töten und "Aschlachten" von Menschen geht
# 70	Handeln ohne Konsequenzen auf reales Leben, Unterhaltung, Spaß	Ja	Abhängigkeit, Vernachlässigung realer Kontakte	Nein	Es gibt natürlich Spiele, bei denen es darum geht selbst zu überleben und andere zu töten. Allerdings glaube ich nicht dass man selbst dadurch zum potenziellen Killer wird oder aufgrund der Spiele Fantasien in diese Richtung entwickelt.
# 71	langeweile, soziale Isolation, flüchten in Traumwelten	Ja	tägliches spielen, abhängigkeit	Ja	spiele, in denen es nur um abknallen geht
# 72					
# 73	Spaß, Ablenkung, Langeweile	Ja	Wenn man nur noch vom dem PC sitzt und alles andere unwichtig wird, Essen, Freunde Schule usw.	Ja	Wenn man in dem Spiel andere Leute/Figuren umbringt
# 74	Spaß, Unterhaltung, Abwechslung zur Schule/ zum Studium, Man muss nichts dabei denken, ist bequem, man kann sich mit Freunden darüber austauschen	Ja	Wenn man sofort den PC anmacht, wenn man von der Schule o.ä. heimkommt, Wenn man Verabredungen mit Freunden absagt, weil man lieber sein Spiel spielt	Ja	Counter Strike - Spiele bei denen es darauf ankommt, so viele Menschen wie möglich zu töten
# 75	Spaß, Langeweile, Abschalten	Ja	Jemand der nicht mehr weiß wie man sich anderst beschäftigen kann.	Ja	Spiele, die darauf angelegt sind andere "virtuelle" Personen im Spiel zu töten (oder auch Aliens oder ähnliche Kreaturen)
# 76	langeweile, unterhaltung	Ja	wenn jemand seinen lebensmittelpunkt in einem spiel sieht und sein leben um das spiel herum plant	Ja	spiele in denen der fokus auf dem töten liegt
# 77	Runterkommen vom Alltag, Selbstbeschäftigung	Ja	Tagtäglich spielen, seinen Alltag vollkommen vernachlässigen, keine sozialen Kontakte mehr, keine andere Beschäftigung	Nein	es gibt zwar jede Menge Spiele in denen man töten muss, wer jedoch in der Realität zur Waffe greift hatte vorher schon einen Knack oder besser gesagt: sah keine andere Möglichkeit seine Wut und gefühle nach außen zu tragen.
# 78	Spaß/Freizeitgestaltung	Ja	Realitätsverlust, also nur noch Computerspiele spielen ohne große reale Aktivitäten	Nein	Killerspiele sind gewöhnliche Computerspiele, sie machen einen Mensch nicht zu einem realen Killer



Kapitel 13 Anhang

# 79	Spaß, sich in eine andere Identität hineinzuversetzen, Unterhaltung	Ja	ständiges Spielen, kein Kontakt zur Außenwelt, Einmotten im Zimmer, Leben in einer Parallelwelt	Ja	eher ja. Spiele, in denen es darum geht, andere Menschen zu töten. Weniger Counterstrike, mehr härtere brutale Spiele
# 80	Spaß am Kämpfen, virtuellen Töten,... / Einsamkeit, Langeweile	Ja	Nicht Loseisenkönnen vom PC; innerer Druck zu spielen; Abschottung von der realen Welt	Ja	Spiele, in denen Menschen getötet werden sollen; ohne Hintergrundinformationen - es geht einfach nur ums Töten und um Blutgemetzel. Je realistischer, desto schlimmer
# 81	Spaß, zur Freizeitaltaltung, aus Langeweile	Ja	Man ist nicht mehr imstande an etwas anderes zu denken als daran, Computerspiele zu spielen, man grenzt sich von der Außenwelt ab, soziale Vereinsamung	Nein	Bei den den Meisten Spielen geht es nicht darum sinnlos jemanden umzubringen, es steht oft ein Sinn hinter solchen spielen z.B. verschiedene Strategien anwenden
# 82	Spaß, Unterhaltung, Abschalten	Ja	Realistisches Leben nach dem Spiel ausrichten, soziale Kontakte verlieren	Ja	Spiele bei denen realistisch nachempfunden, Menschen im Minutentakt getötet werden
# 83	Langeweile	Ja	Vernachlässigung des eigenen Körpers und völlige Hingabe zu den Games	Ja	Games, in denen Gewalt zur Unterhaltung herangezogen wird
# 84	Ablenkung, Spaß	Ja	Jmd. der nicht mal ein Spiel unterbrechen kann und wenn er muss aggressiv reagiert.	Ja	Spiele, die die Realität nahezu perfekt abbilden und in denen auf Menschen geschossen wird



Kapitel 13 Anhang

Frage:	Hast Du selbst schon ein MMO gespielt?	Was sind MMOs? Was macht diese aus?	Welche MMOs kennst Du?	Was ist bei MMOs besser als bei anderen Spielen?	Welche Nachteile haben MMOs aus Deiner Sicht?
# 1	Ja	Rollenspiele, die man gemeinsam mit anderen Spielern online spielt. Man absolviert verschiedene "Prüfungen"	Aion, Herr der Ringe online, wow	Meiner Meinung nach ist der Kontakt zu den anderen Spielern intensiver. Viele Paare haben sich auch durch wow kennengelernt. Auch ich habe meinen Freund in wow kennengelernt.	Keine
# 2	Ja	MMO's macht aus mir freunden online zu spielen oder mit anderen leuten aus verschiedenen Ländern	WoW	Die Comunity	Sie haben einen größeren Suchtfaktor
# 3	Ja	kontakt und interaktion mit menschen	ikariam, the west, 4Storys, travianer, travian, die stämme, aion, wow, escaria,	siehe frage 20	längere zeitaufwand, da viele aktionen nicht von dir sondern von Mitspielern ausgelöst werden und viele nicht verlieren können. zudem ist sitting bei vielen spielen verboten, so dass viele sich immer die Nächte um die ohren hauen.
# 4	Ja	MMO's sind Spiele in denen man zum einen in einen virtuellen Charakter schlüpft und man mit diesem auf andere Charaktere trifft, die ebenfalls von einem Menschen/Spieler dahinter gesteuert werden. Zudem haben MMO's kein Spielende, nachdem das Spiel durchgespielt ist, Ziele sind durchaus : Bessere Ausrüstung und gewisse Features, wie Punkte durch PVP (Player vs Player) durch die man sich auch wieder bessere Gegenstände kaufen kann	Aion, World of Warcraft, Herr der Ringe Online,	Solche Spiele haben zwar auch das kämpfen im Vordergrund, dennoch ist ein ebenso großer Bestandteil die Kommunikation zwischen den einzelnden Spielern, im Sinne von Marktplätzen, Salons, Lehren, Tavernen und anderen Dingen, oft angelegt auf ein Fantasy Setting. Es fördert das Teampay und die Vertiefung eines Charakters	Ein hohes Suchtpotenzial , durch sogenannte instanziierte Dungeons und PVP (Player vs. Player) ist ein Spieler zeitlich ziemlich eingebunden um etwas zu erreichen (wie z.B. seine Ausrüstung zu verbessern, gewisse Punkte zu bekommen, das sammeln von Gegenständen oder anderen vorteilsbringenden Dingen)



Kapitel 13 Anhang

# 5	Ja	Sind spiele die man nicht allein spielt wie in einem offline game ohne Internet da wird man sozusagen gezwungen mit anderen leuten aus der welt zu spielen ^^	Silkroad, Aion, Cabal	Das man mehr als nur schießen muss bzw das man mehr oder aktiver mit dem gehirn arbeiten muss	Sie rauben mir die Zeit
# 6	Ja	Multiplayer Online-Spiele. 2) Teamply, Kommunikation untereinander	WoW, Aion	Spielspaß	Suchtgefahr, sehr zeitintensiv
# 7	Nein	viele Spieler, große Welten	WoW, Guild Wars	größere Möglichkeiten	Gruppenzwang
# 8	Ja	Sie werden online mit meist vielen Mit- oder Gegenspielern gespielt. MMOs leben durch den Wettbewerb unter den Spielern und dem Ziel des persönlichen Voranschreitens im Spielinhalt.	Aion, World of Warcraft, Ragnarok, Runes of Magic, Runescape, Age of Conan, Metin, Rappelz, Fly for Fun, Guildwars, City of Heroes/Villains, usw usw usw	Der Aspekt der Selbstverwirklichung ist fällt schwerer ins Gewicht, da man unter anderen Spielern einen gewissen Status erlangen kann.	Höheres Suchtpotenzial und weitaus höherer Schwierigkeitsgrad
# 9	Nein	siehe Definition oben ;)	WoW	direktes Feedback von Mitmenschen anstatt von künstlicher Intelligenz	versuchter Ersatz für echte gesellschaftliche Aktivitäten, hohes Suchtpotenzial, Story des Spiels tritt in den Hintergrund
# 10	Nein	Online-Rollenspiele	WoW	Grafik	Verlust von sozialen Kontakten im Real-Life
# 11	Ja		Farmville auf Facebook		



Kapitel 13 Anhang

		<p>MMORPG's sind Massive-Multiplayer-Online-Role-Play-Games wie oben genanntes und derzeit bekanntestes WoW. Ein ehemaliger WG-Kollege hat dies über mehrere Monate (ca. 1,5 Jahre) exzessiv betrieben um auf Level 60 mit seinem Rifle-Zwerg da zu kommen. Hab einiges drüber gelesen mit "geschicktem Belohnungssystem" etc ... süchtig-machend halt. Also, mit mehreren (bis zu, ja, teilweise hunderten Spielern gleichzeitig als Gilden-Allianzen oder so Battles gegeneinander auszufechten ... allerdings stellt sich mir nach wie vor die Frage nach den Ping-Zeiten und sogenannten "Lags" ... wenn da in solchen Battles 30 aus Japan, 40 aus Frankreich, 20 aus Russland, etc sind ...</p>			
# 12	Nein	horrend muß des sein!	WoW eben und Lineage ... hat mein Bruder mal ne zeit lang gezockt.	k.A. ... hab nie damit angefangen oder es versucht.	zeitraubend, bei WoW auch 11,90 pro Monat raubend ... und die ganzen Nachteile, die noch bei Computer-Sucht oben schon beschrieben
# 13	Ja		wow		
# 14	Nein				
# 15	Nein	Kenn ich mich nicht aus	Keine		



Kapitel 13 Anhang

# 16	Nein	Man taucht in eine andere Welt ein, benutzt dafür ein Abbild seiner Selbst - ein Avatar, der seinem echten Ich nicht im geringsten ähnlich zu sein braucht - und trifft auf verschiedene Quests - Aufgaben -, die man mit Hilfe anderer Personen oder auch alleine lösen muss. Die Belohnung dafür ist, dass der eigene Avatar verschiedene Level erreicht, dadurch bekommt man verschiedene Gegenstände mit Effekten auf den Charakter oder Fähigkeiten freigeschaltet.	World of Warcraft, Aion	weiß ich nicht	Wenn man sich mit anderen Leuten aus anderen Ländern zu bestimmten Zeiten treffen will, kann der eigene Schlafrythmus völlig verschoben werden. Es besteht auch die Gefahr, dass man nach Levelaufstiege lechzt und sich dadurch gar nicht mehr vom Rechner lösen kann.
# 17	Ja		WoW, Galaxy Network, Dark Orbit, Die Stämme, Kampf um Mittelmeer?!, eines mit Gladiatoren	Man spielt überwiegend mit und gegen andere Menschen, man kann Freundschaften in seinem Clan schließen, höherer Aufforderungscharakter	Grafik (zumindest bei den Browsergames) schlecht bis nicht vorhanden; monatliche Gebühren (z.B. bei WoW) und dass bei den kostenlosen mit realem Geld sich größere Vorteile verschafft werden können
# 18	Nein		WoW, Second Life		Man kann sich schnell durch zu exzessives Spiel in eine Abhängigkeit begeben, nur noch Zeit mit dem MMO verbringen (um seinen Charakter weiterzubringen und besser zu werden) und seine sozialen Kontakte, Arbeit etc. vernachlässigen.
# 19	Nein	Spaß, Teamgeist, einen Charakter erstellen, pflegen, wachsen lassen, eine neue Identität einnehmen, Anonymität, Möglichkeit der Kontaktaufnahme, Abenteuer und virtueller Nervenkitzel	Wow, Aion, diverse kleine Apps dieser Art	Mischung aus Interaktivität, Spannung, Belohnung, Taktik, Ressourcenmanagement	sie sind virtuell, man ist zeitlich gebunden (im Team), möglicher Gruppenzwang auch wenn man keine Zeit hat o.ä., in Extremfällen Gefahr des Realitätsverlustes



Kapitel 13 Anhang

# 20	Nein		WoW, Diablo	nichts	kosten zu viel Geld; benötigen zu viel Zeit, wenn man wirklich dabei sein will
# 21	Nein	Begriff kenne ich erst seit der Erklärung. mit andren zusammen spielen, seinen Character entwickeln	WoW, sind Diablo und Starcraft auch eins?	nichts	Abhängigkeit von den Spielzeiten anderer, "Gruppenzwang" zu sielen z.B. durch Treffen für Quests
# 22	Nein		keine außer oben genanntes Beispiel	keine Ahnung	Verlust sozialer Kontakte
# 23	Nein	Man kann mit anderen auf der ganzen Welt spielen	World of Warcraft, Aion, Runes of magic, Metin, etc.	keine Ahnung	Wenn man eine schlechte Internetverbindung hat bringts nix
# 24	Nein	Offene Welten, immer wieder andere Mitspieler,	World of Warcraft	abwechslungsreicher	Gibt es da irgendwann ein Ende?
# 25	Nein	keine ahnung	keine	weiß nicht	ich kenn diese mmos nicht
# 26	Nein				
# 27	Nein		Age od Empires II	Der Gegner denkt logisch wie ein Mensch	Keine
# 28	Ja	Online mit anderen Spielern überall auf der Welt gemeinsam Abenteuer bestehen und neue Kontakte knüpfen	Ultima, Final Fantasy IX, WoW, Warhammer online	nichts	Durch ihre doch eher langsam verlaufenden Spielerfolg und die aufwendige Zeit, um zu erfolgen zu kommen, kann das Spieloen von MMOs in meine rSicht schnell zu Suchtsymptomen führen.
# 29	Nein				
# 30	Nein		World of warcraft		Realitätsverlust
# 31	Ja	Charakter hochziehen und mit anderen messen - mit anderen zusammen spielen	Wow, Aion, HdR, ...	Kontakt zu anderen	Zu große Suchtgefahr und zuviel Zeit die dabei drauf geht
# 32	Ja	Sehr viele Leute gleichzeitig online in einer fiktiven Welt.	WoW, Fable	Durch die vielzahl der Personen können Kontakte geknüpft werden. Der Mensch verhält sich anders als zB eine Computergesteuerte KI	Zeitintensiv
# 33	Ja	Gemeinschaftliches rumgeballere. Online.	Urban Terror, CS,	Reaktion, Geschicklichkeit, Schnelligkeit ist gefragt.	(gegenüber anderen Spielen!) Es ist nunmal ein Shooter, je nachdem was ich gerade will spiele ich einen Shooter oder ein Strategiespiel, wenn ich strategisch denken will.



Kapitel 13 Anhang

# 34	Nein				
# 35	Nein	Spiele im Internet	WW	Vernetzung	Erschaffen eine Parallelwelt
# 36	Nein	? Man spielt nicht "allein" sonder mit Freunden?			Sind auch meistens Killerspiele?
# 37	Ja	Wie schon in der Definition der MMOs gesagt, daher keine weitere Ausführung	WoW, CS, Battel Field	Man ist nicht alleine ;) zudem können soziale Kontakte geknüpft und vertieft werden	Bei jemandem der Spielsüchtig ist den totalen oder teilweisen Verlust der Realität und der Bezug zur Realität zudem sind die meisten kostenpflichtig, dies kann zu einer Verschuldung führen muss aber nicht
# 38	Nein		keine		
# 39	Ja	mit Anderen gemeinsam spielen, Freunden zu helfen, um in ein höheres Level zu kommen	Farmville, WoW, Cafe World	nicht allein spielen	
# 40	Ja	Viele Menschen auf einem Haufen	World of Warcraft, Silkroad		schnell großer zeitlicher Aufwand, große Gefahr zur Sucht
# 41	Ja	kenn mich da nicht genau aus.....ich denk, dass spielen mit anderen und nicht gegen virtuelle pesonen	CS	das spielen mit anderen und nicht gegen virtuelle personen	
# 42	Nein	Gegen andere zu spielen.	keine	Wenigstens theoretisch nicht allein.	Dass der Mitspieler mir nicht direkt gegenüber sitzt -> Sichtkontakt
# 43	Nein	Unter MMOs versteht man eine bestimmte Sorte von Computerspielen, die man mit vielen anderen Leuten gemeinsam online spielen kann	World of Warcraft		
# 44	Nein	keine Ahnung	keine	keine Ahnung	keine Ahnung
# 45	Nein	mit anderen zusammen im Internet ein gemeinsames Ziel zu erreichen	World of Warcraft	man kann sich mit anderen zusammenschließen	
# 46	Nein				
# 47	Nein	kp	WOW	kp	kp
# 48	Nein		WoW		
# 49	Ja	immer neue welten, eigenschaften der figuren etc., es wird einfach nie langweilig, ist allerdings sehr zeitaufwendig, meist kostenpflichtig und meiner meinung nach zeitverschwendung	world of warcraft, second life, die stämme, spacepioneer s, o game...	man spielt mit anderen realen menschen gemeinsam zusammen und nicht nur gegen computer oder ist nicht von freunden abhängig, sondern kann gegen reale gegner jederzeit antreten...	suchtgefahr



Kapitel 13 Anhang

# 50	Nein				
# 51	Ja	Spiele in denen sehr viele Personen in einer Computergenerierten Welt einen Computergenerierten Charackter steuern.	World of Warcraft	Kontakt zu mehreren Menschen	Suchtgefährdung
# 52	Ja	viele spieler	second life, die stämme	viele spieler	daten werden von vielen spielern gesehen, sucht, sich dort mit freunden treffen
# 53	Nein		WoW		Suchtgefahr
# 54	Ja	Gruppengefühl, Neues Spielerlebnis, Ständig aktueller Content und Erweiterungen	Guildwars, WOW, Ultima Online, LOTRO	Gruppengefühl, Neues Spielerlebnis, Ständig aktueller Content und Erweiterungen	WOW --> Zwang zu spielen, Raids etc
# 55	Nein		keine		
# 56	Ja	Rollenspiele, welche im internet evtl. neue kontakqkte in aller welt knüpfen lässt	WoW, Guildwars,	nichts, höchsten das teamplay	sehr hohes suchtpotential
# 57	Nein	in einem Team spielen	Counter Strike, WOW	die Gemeinschaft	Sie machen süchtig und man will immer auf das höhere Level kommen , deswegen verbringt man mehr zeit am Computer
# 58	Nein	Die Freaks reden über nix anderes.	World of Warcraft	Nix.	Siehe "Was sind MMOs"
# 59	Nein	Kontakt mit Anderen		Man spielt in einer Gemeinschaft	
# 60	Nein	Kommunikation; Gemeinsames Onlinespiel	die oben genannten	keine ahnung	keine echten, nur einen viruellen Mitspieler
# 61	Nein				
# 62	Ja				
# 63	Nein	Erfolg in der Gruppe	World of Warcraft	man kann mit anderen zusammen spielen, hat virtuelle Freunde	Gruppenzwang
# 64	Nein	man spielt einen Character, entwickelt diesen, wird besser, stärker, kämpft gegen Andere	WoW	Echtzeit, gegen andere Menschen,	WoW kostet
# 65	Nein			Kontakt zu anderen	Gegner / Mitspieler ist einem fremd!
# 66	Nein	?	World of Warcraft	?	?
# 67	Nein	Gegen andere Spieler anzutreten und sich mit ihnen zu messen	Freewar, Das schwarze Auge, World of Warcraft,	man spielt sie nicht alleine	man sitzt nur am PC
# 68	Nein		WoW	man spielt gege richtige Gegner	hohe Suchtgefahr



Kapitel 13 Anhang

# 69	Ja		World of Warcraft		
# 70	Nein		World of Warcraft		
# 71	Nein				
# 72					
# 73	Nein		World of Warcraft		
# 74	Nein	k.A.	CounterStrike , WOW	mehr Action, wird nicht langweilig	erhöhen das Agressionspotenzial
# 75	Nein	Vermutlicherweise das Zocken in der Gemeinschaft.	World of Warcraft	Ich vermute mal, dass diese Spiele länger Spaß bereiten und einen deutlich höheren Suchtfaktor haben, da man sich mit anderen Spielern vergleichen kann und einen Anreiz hat immer besser zu werden.	Hohes Suchtpotential.
# 76	Nein	es wird in communities gespielt, einzige gemeinsamerkeit ist das spiel	world of warcraft	direkte interaktion mit mitspielern	abhängigkeit, mögliche übertragbarkeit in die realität
# 77	Nein	Gemeinschaftsapieler; zusammen mit anderen, die die Freude an diesem Spiel teilen, ausleben; sich gegen andere messen: bin ich annähernd so gut wie die "progamer"?	Starkraft(?), World of Warcraft	das man zusammen spielen kann-mit und gegen andere	Das "Freunde" dich mitten in der Nacht anrufen und sagen: Wir werden angegriffen und brauchen dich"; Mitläuferzwang
# 78	Nein	Mit vielen Menschen im Internet gemeinsam spielen	Word of Warcraft	Die Unternehmen nutzen ihre Gewinnmarge besser aus, da diese einen zusätzliche zum Anschaffungspreis einen monatlichen Preis verlangen- für Dienstleistungen die eher als gering einzuschätzen sind (Server sind Fixkosten, egal wie viele MMO spielen)	Sie können Jugendliche in eine Schuldenfalle locken
# 79	Ja	ich denke, sich mit anderen zu messen, besser als andere zu sein, auszustiegen. in einer Gemeinschaft zu spielen	WoW	Kommunikation mit anderen? Austausch mit anderen Spielern	vlt der Drang immer besser zu werden, führt zu häufigerem Konsum..



Kapitel 13 Anhang

# 80	Nein		Drakes Schicksal???? eventuell: Pokerstars???	"reale" Gegner, die irgendwo in der Welt sitzen. Zusammengehörigkeitsgefühl. Verständnis. Anerkennung durch andere reale Personen. Kontakte knüpfen quer über den Kontinent	Sie haben einen noch höheren Suchtcharakter als andere Computerspiele
# 81	Ja	man spielt mit Leuten, die man nicht kennt oder nur aus dem Internet kennt	World of Warcraft		
# 82	Nein	Austausch mit realen Personen, statt mit dem überlegenen/vorausseh baren? Computer; gemeinschaft mit anderen	keine	nicht einseitig, Austausch mit anderen	keine
# 83	Nein	Kontakte zu anderen halten, neue Freunde kennen lernen	Bad Company, WoW, Socom?, viele (die meisten) PS3 Games	Kontakt zu anderen Spielern	Vereinsamung trotz sozialer Netzwerke
# 84	Nein	gemeinschaftliche strategien verfolgen und entwickeln	World of Warcraft	keine Ahnung - das Spiel kenne ich nur vom Hörensagen	