

---

**Autor:** Wenz, Karin.

**Titel:** Baumhaus oder Kaserne - Soziale Strukturen in „World of Warcraft“.

**Quelle:** Pöttinger, Ida/ Ganguin, Sonja (Hg.): Lost? Orientierung in Medienwelten – Konzepte für Pädagogik und Medienbildung. Bielefeld 2008, S. 35-46.

**Verlag:** Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur.  
Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Autorin.

---

*Karin Wenz*

## **Baumhaus oder Kaserne Soziale Strukturen in „World of Warcraft“<sup>1</sup>**

Medien haben unser soziales Leben in den letzten 60 Jahren ständig verändert. Putnams Untersuchung 2000 zu unserer modernen Gesellschaft bestätigt diesen Befund. Einst bedeutsame Räume für Interaktionen, so genannten „third places“ dritte Räume - neutrale Räume haben dagegen an Bedeutung abgenommen (vgl. OLDENBURG 1991). Durch die Zeit, die vor dem Fernsehen verbracht wird, fehlen die Stunden, die man braucht, um sich in der Familie, der Nachbarschaft oder anderen Gemeinschaften zu engagieren. Ähnlich wie das Fernsehen nehmen Computerspiele unter Umständen sehr viel Zeit in Anspruch.

Computerspiele zeichnen sich durch ihre immersive Natur aus. Das bedeutet, dass Spieler derart in die Welt des Spiels eintauchen, dass sie das Gefühl für Zeit und Raum verlieren. Csikszentmihaly 1991 bezeichnet dies als Flow-Erfahrung.<sup>2</sup> Ursache dafür ist, dass die Regeln des Spiels in einer Weise mit der Welt des Spiels verwoben sind, dass ihre Kodiertheit und Regelbasiertheit in den Hintergrund treten. Ein Teil der Faszination liegt in einer andersartigen Zeiterfahrung begründet, wenn im Spiel die Umgebung

---

1 Dieser gewählte Titel ist eine Uebersetzung von und eine Hommage an die Veroeffentlichung von WILLIAMS, D./DUCHENEAUT, N./XIONG, L./ZHANG, Y./NICKELL, E. 2006. From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds. In: World of Warcraft. Games and Culture, Vol. I, No. 4, Oktober 2006, S. 338-361.

2 Zur aktuellen Diskussion, inwieweit durch das Eintauchen in Computerspielwelten eine Gefahr der Spielsucht gegeben ist, vgl. die Untersuchung von Hoefft u. a. 2008. Siehe auch den Beitrag von Mike Große-Loheide in diesem Band.

versinkt. Salen und Zimmermann 2004 konnten zeigen, dass solche Immersionen nicht nur für Computerspiele typisch sind, sondern ebenso für andere Medien, in denen die Materialität des Mediums hinter die Erfahrung von Unmittelbarkeit zurücktritt.

Ducheneaut u. a. beschreiben die Erfahrung von Spielern in dem MMORPG World of Warcraft als „being alone together“ 2006a, S. 407 - „gemeinsam einsam“. Wenn mehrere tausend Spieler auf einem Server gleichzeitig spielen, bedeutet dies nicht zwingend, dass sie in Gruppen spielen. In den meisten Fällen ist dem allerdings so. Im Spielerjargon heißen diese Gruppen „Gilden“. Diese zeichnen sich oft durch einen exklusiven Chat-Kanal aus, der nur den Mitgliedern einer „Gilde“ zur Verfügung steht. Im Folgenden soll eine Typologie von Gilden vorgestellt werden, so wie sie Williams u. a. 2006 beschrieben haben, und es soll die jeweils unterschiedliche Motivation der Spieler, einer solchen Gilde beizutreten, diskutiert werden.

Die Frage ist, ob Computerspiele auch als soziale Medien verstanden werden können, die in der Lage sind, neue Interaktionsräume „third places“ zu eröffnen. Untersuchungen speziell zu groß angelegten Online-Spielen mit vielen Teilnehmern („Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“ oder MMORPGs) legen diese Möglichkeit nahe. MMORPGs sind sicherlich nur eine unter vielen Möglichkeiten, die digitale Medien anbieten. Einzigartig sind sie indessen in der Art, wie sie Menschen zusammenbringen und ihnen dreidimensional gestaltete Räume für Interaktionen bieten. Wie werden diese Onlinewelten als dritte Räume genutzt und welche sozialen Strukturen bilden sich dort heraus?

Ich möchte versuchen zu zeigen, dass MMORPGs in der Tat „dritte Räume“ zu konstituieren vermögen, und dies nicht nur für ephemere unpersönliche Interaktionen, sondern auch für tiefergehende Beziehungen, die außerhalb der Spielwelt fortgesetzt werden können.

- *Halbreale Welt der Spiele*

Ein wesentlicher Unterschied zwischen virtuellen Spielräumen und der realen Umwelt besteht darin, dass jene nicht organisch entstanden sind. Entscheidungen der Designer oder ein entsprechender Computercode, sind es, die Interaktionen ermöglichen,

einschränken oder gar verhindern, und zwar in einer Art und Weise, die unter Umständen gar nicht vorhergesehen wurde.

Hinzu kommen Regeln und Konventionen für die Online-Interaktion und speziell für Interaktionen in Rollenspielen - und zwar Regeln und Konventionen, die erst einmal erlernt werden müssen. Auch wenn die Regelbasiertheit von Computerspielen beim Spielen selbst in den Hintergrund rückt, so übernimmt bei Online-Spielen ein zusätzlicher Faktor eine wesentliche Rolle: Da mehrere tausend Spieler gleichzeitig auf einem Server spielen, treten spezifische Verhaltensregeln hinzu, die zum Teil von den Spieleherstellern oder den Betreibern der Spielservers, zum Teil durch Vereinbarungen der Spieler selbst geschaffen werden. Es handelt sich eher um Benimm-, denn um Spielregeln und dennoch wird das Überschreiten solcher Regeln als Regelverstoß empfunden und geahndet.

Bereits Huizinga 1950 hat die in Spielen angelegten Möglichkeiten eines im sozialen Raum sich entfaltenden Miteinanders erörtert. So wie die meisten Spiele mehrere Teilnehmer erfordern, so verlangen auch MMORPGs mehrere Spieler und darüber hinaus deren Kooperation. Juul 2005 beschreibt Computerspiele aus diesem Grund als halb-wirklich „half-real“. Nicht real ist die Spielwelt, insofern sie auf verschiedenen Designentscheidungen und Spielregeln basiert, sehr real dagegen sind die inhärenten kulturellen Codes, nach denen die Spieler sich richten, aber auch ihre Erfahrungen in diesen Spielwelten.

Der Einfluss von Designentscheidungen auf die Gruppenbildung soll an einem einfachen Beispiel illustriert werden. So hat eine einfache Spielanweisung wie „capture the flag“ („Erobere die Fahne“) in einem Onlinespiel soziale Konsequenzen für das Verhalten von Gruppen:

- Es wird in zwei Teams gegeneinander gespielt.
- Innerhalb der Teams werden Strategien abgesprochen und Rollen zugewiesen.

Erweist sich die Rollenverteilung als erfolgreich, wird Spielern in der Zukunft häufig dieselbe Rolle erneut zugewiesen und damit eine bestimmte Aufgabenverteilung festgeschrieben. Bedeutsam ist, dass hier eine Entscheidung, die Teil des Spielkonzeptes ist, einen Einfluss auf die Gruppenbildung und auf Interaktionen innerhalb des Spielraumes hat. Dies soll nicht bedeuten, dass das Medium die Interaktionen vorschreibt.

Spieler sind sehr phantasievoll darin, wie sie den gegebenen Rahmen nutzen, diesen überschreiten und Formen des Gegen-die-Regeln-Spielens entwickeln.

- *Gilden und Gildemeister*

Williams u. a. 2006 typologisieren Gilden nach ihrer Größe und dem Spielziel. Hinsichtlich der Größe unterschieden die Autoren kleine Gilden mit ca. 10 Spielern, mittlere Gilden mit ca. 35 Spielern, große Gilden mit bis zu 120 Spielern und riesige Gilden mit bis zu 150 Spielern.

Die kleinen Gilden werden zumeist von Spielern gegründet, die sich bereits vorher kannten. Sei es, dass es sich um Freunde, Familienmitglieder oder Arbeitskollegen handelt oder aber, dass sie sich nur online kennen und aus einem anderen Spiel oder Chat in ein anderes Spiel „wandern“. Eine Migration von ganzen Gilden von einem Spiel zum anderen oder vom Server eines Spiels zu einem anderen stellt keine Seltenheit dar (vgl. YEE 2006a, 2006b). Die mittleren Gilden bestehen häufig aus Spielern, die diese nutzen, um das notwendige Level<sup>3</sup> ihres Spielcharakters zu erreichen, um dann in eine große Gilde einzutreten, die ihnen Zugang zu Spielbereichen eröffnen kann, die für kleinere Gruppen nicht zugänglich sind.

Große und riesige Gilden zeichnen sich dadurch aus, dass sie besser organisiert und klarer strukturiert sind und über ein „Management“ verfügen, das gewöhnlich aus einer Gruppe von Spielern besteht. Solche Gilden werden von einigen Spielern als unpersönlich und elitär empfunden, da sie zumeist nur Teilnehmer mit einem sehr hohen Spiellevel und mit großer Spielerfahrung akzeptieren.

Der wohl am meisten geschätzte und größte Gildentyp ist die „Raidgilde“. Raid ist die Bezeichnung für Aufgaben, die eine Gruppe von 10, 25 bis zu 40 Spielern voraussetzen (die so genannte Raidgruppe) und ebenso ein sehr hohes Level an Spielcharakteren erfordern. Ungefähr 35 Prozent aller Gilden haben das Ziel, solche Raids zu organisieren. Kleine und mittlere Gilden können eine solche Raidgruppe nicht zusammenstellen.

---

<sup>3</sup> In MMORPGs besteht ein Spielziel darin, durch das Lösen von Aufgaben (den so genannten Quests), wie etwa das Besiegen von Monstern, „Erfahrungspunkte“ zu sammeln, die den eigenen Spielcharakter zum nächsthöheren Level aufsteigen lassen und den Zugang zu weiterführenden Utensilien (Rüstung, Waffen, Tauschwaren) ermöglichen.

Dadurch bleibt deren Mitgliedern ein Teil der Spielwelt verschlossen und somit auch die besonders seltenen und begehrten Utensilien unerreichbar, die nur in Raids erworben werden können.

Die Spielziele variieren ebenso. Das soziale Interesse an der Gruppe und daran, mit anderen online zu spielen, ist besonders bei den kleinen Gilden ausgeprägt. Dies ist bei Spielern, die sich aus ihrem realen Alltag kennen (Familie, Freunde, Arbeitskollegen) nicht verwunderlich. Die Aufrechterhaltung einer bereits bestehenden sozialen Beziehung und ihre Bekräftigung in zusätzlich zum Spiel gern genutzten Chatrooms und MSN-Chats bildet hier die Hauptmotivation zum Spielen.

Es gibt aber auch Spieler, die gern neue Menschen aus aller Welt kennenlernen wollen und deshalb ein Onlinespiel beginnen. Unabhängig von der Größe der Gilde bezeichnen alle Spieler die soziale Funktion als wichtig, wenn auch nicht immer als Hauptziel. Williams u. a. 2006 fanden heraus, dass 60 Prozent der Spieler einer Gilde den sozialen Aspekt als ihre primäre Spielmotivation anführten.

In fast allen Gilden, die länger als einen Monat bestehen, entwickelt sich ein Gefühl der Zugehörigkeit unter den Spielern, das sich durch Hilfe im Spiel oder durch Zeit für Gespräche über konkrete Probleme im Alltag außerhalb des Spiels zeigt. Vorgegebene Spielziele werden dann als zweitrangig beschrieben und die Gemeinschaft unter den Gildenmitgliedern als zentral. Manche nennen die Spielwelt auch „World of Chatcraft“, in ironischer Abgrenzung zur „World of Warcraft“. Es ist erstaunlich, dass in einem Spiel, das vor allem durch klar vorgegebene funktionale Ziele strukturiert ist, soziale Gilden 60 Prozent aller Gilden auf den Servern ausmachen.

- *Vorbild Militär?*

Gilden können eine entspannte, familiäre Atmosphäre haben oder eine sehr strikte hierarchische Struktur. Gilden, die gruppenweise gegeneinander antreten und vor allem am Wettkampf interessiert sind, heißen PvP (Player versus Player/Spieler gegen Spieler). In solchen Gilden spielen Status und Rang eines Spielcharakters eine zentrale Rolle. Der Status wird durch Ranglisten auf Forumsseiten betont; der Rang eines Spielers wird beispielsweise in World of Warcraft durch Bezeichnungen wie Scout, Sergeant bis zum

Dekurio deutlich, die stark an die Hierarchie beim Militär erinnern. Kampf und die Entwicklung von Strategien sind hier dementsprechend besonders wichtig. Interessanterweise wurde in World of Warcraft ein PvP-System eingeführt, das an „Ego-Shooter“ wie z. B. Counterstrike erinnert. Innerhalb des Rollenspiels gibt es die sogenannten „Battlefields“, in denen Spieler in Teams gegeneinander antreten. Dies ist vergleichbar mit Counterstrike: In beiden Fällen kämpfen zwei Teams gegeneinander mit dem Ziel, das jeweils andere zu besiegen und selbst zu „überleben“. World of Warcraft hat hier durch diese „Battlefields“ eine Spielergruppe erreicht, die sonst eher selten als Teilnehmer von Rollenspielen zu finden ist.

In Raidgilden mit ihren 25 bis 40 Mitgliedern sind Management und Kommunikation wesentlich für das Gelingen. Um 40 Gildenmitglieder zusammen zu bekommen und zu koordinieren, ist ein hohes Potenzial an organisatorischem und strategischem Talent erforderlich. Die Vertrautheit mit den jeweiligen Spielstilen, den Schwächen und Stärken der anderen Spieler ist dabei der Schlüssel zum Erfolg. Die Kooperation und die Komplexität der zu bewältigenden Aufgaben in den Raids verlangt von den Spielern einige Erfahrung im Umgang miteinander. Um das Organisationsproblem zu lösen, werden von großen Gilden Internetforen unterhalten, wo außerhalb des Spiels kommuniziert werden kann. Treffpunkte und Zeiten im Spiel können so leichter abgesprochen werden, denn es ist einfacher, ab und zu im Laufe des Tages die Website des Forums zu öffnen und nachzulesen, was es an neuen Informationen gibt, als darauf zu hoffen, dass abends, wenn man selber Zeit hat, genügend Spieler online sind. Raids mit 40 Spielern erfordern zudem eine schnelle Kommunikation, die im geschriebenen Chat nicht möglich ist. Daher verlangen alle Raidgilden von ihren Mitgliedern den Gebrauch eines Voice over Internet Protocols, wie z. B. Teamspeak oder Ventrillo, und ein Headset mit Mikrofon, um die Kommunikation zu erleichtern.

Die Stimme als direktes Kommunikationsmittel vermittelt viel deutlicher einen Eindruck von der Persönlichkeit oder auch der Stimmung eines Spielers als der geschriebene Chat. Ebenso ist das Alter eines Spielers besser einschätzbar. Raidgilden sind oft sehr wählerisch, sie nehmen z. B. keine Spieler unter 18 Jahren auf und verlangen die entsprechende Hardware und Software für die Online-Kommunikation. Während nun in einem Chat jeder Spieler vorgeben kann, bereits 18 zu sein, verrät die Stimme rasch das

Alter und auch Geschlecht des Spielers oder der Spielerin. Die angestrebte Exklusivität und die spezielle Technik, mit der neue Spieler angeworben werden, verdeutlicht das Rekrutierungs-Video von Rogues Take Zero Skill<sup>4</sup>, einer großen US-amerikanischen Gilde. Das Video nimmt sich wie eine Parodie auf die Rekrutierungsstrategien der US-Armee aus: Es wird deutlich gesagt, dass Kinder, aber auch Spieler mit mangelnder sozialer Kompetenz nicht aufgenommen werden. Zugleich werden die „Manager“ der Gilde, deren Spielcharaktere namentlich vorgestellt werden, als Stars auf dem Server dargestellt, deren Reputation innerhalb der Spielergemeinschaft als bekannt voraus-



gesetzt wird. Es wird ein Link genannt, durch den ein interessierter Spieler zur Website der Gilde gelenkt wird. Diese erst bietet die Möglichkeit, sich bei der Gilde zu bewerben. Dabei wird eine ganze Liste an Informationen angefordert, vom Namen des eigenen Spielcharakters, des Levels, der erworbenen Ausrüstung bis hin zum Alter des Spielers und weiteren persönlichen Informationen. Auf dieser Basis wird dann entschieden, welcher Spieler aufgenommen und welcher abgelehnt wird. Dabei muss ein neuer Spieler in seiner Gilde zunächst eine Probezeit bestehen, bevor er oder sie als vollwertiges Mitglied anerkannt wird. Von Spielern, die einer Raidgilde beitreten möchten, wird nicht

<sup>4</sup> Vgl. hierzu: <http://de.youtube.com/watch?v=TW2u2cRPAwo> [Zugriffsdatum: 01.10.2008].

überdies nur verlangt, dass sie regelmäßig online sind und an Raids teilnehmen, die oft mehrere Stunden dauern, sondern auch, dass sie der Gilde gegenüber loyal sind.

- *Vorbild Sportverein?*

Diese Form des Spielens hat mit dem, was wir herkömmlich unter Spielen aus Spaß in der Freizeit kennen, wenig gemein, sie erinnert eher an Sportclubs, die ebenso erwarten, dass Spieler, die an Ausscheidungen teilnehmen möchten, regelmäßig zum Training kommen und sich die Zeit freihalten, um bei den Wettkämpfen dabei zu sein. Der Übergang vom laienhaften Spiel zum professionellen Training ist fließend. Entsprechend werden Spieler, die bereit sind, derart viel Zeit und Energie in das Spiel zu investieren, als Pro Gamer bezeichnet „pro“ wie professionell.

Die Analogie zu Sport wird deutlich: So wie ein Mannschaftsport seine eigenen Regeln, Strategien, Grenzen und sozialen Normen hat, lassen sich diese auch in World of Warcraft aufdecken. Williams u. a. 2006 beschreiben die Gilden als ein Kontinuum zwischen zwei Polen: Am einen Ende der Skala finden sich die „Baumhäuser“, eine eher entspannte Ansammlung von Spielern, die durch Freundschaft miteinander verbunden sind. Am anderen Ende der Skala finden wir die „Kasernen“, die formeller strukturiert sind und deutliche Hierarchien aufzeigen. Interessanterweise erfordert die Mitgliedschaft in der formellen Gilde einen höheren Grad an sozialer Kompetenz, aber auch eine größere Spielbeherrschung und Kooperationsbereitschaft als die eher lockere Verbindung der „Baumhäuser“. Das soziale Netzwerk in den „Kasernen“ ist enger gewoben und die Verpflichtung gegenüber der Gruppe als Ganzes und den anderen Gildenmitgliedern im Einzelnen wird stärker empfunden, allerdings auch stärker kontrolliert. Hinzu kommt der Einsatz bestimmter User-Interface-Modifikationen (vgl.. Taylor 2008) und weiterer Soft- und Hardware. Es scheint, dass die Verhaltensregeln, die Gilden für sich formulieren (wie z. B. Fairplay) als auch die sozialen Hierarchien und das gemeinsame Ziel (wie z. B. einen Raid erfolgreich zu beenden) die Entstehung von Gemeinschaften fördern.

Die sozialen Netzwerke dienen als Basis für die Aneignung von Wissen - im Falle von World of Warcraft: Wissen über die Spielmechanik, Regeln und Spielmöglichkeiten - und

fördern dadurch den Erfolg und Spaß beim Spielen und das Zusammengehörigkeitsgefühl der Spieler.

Williams u. a. 2006 konnten zeigen, dass Gilden, die eine Gruppengröße von 35 überschreiten, ein Bedürfnis nach einer klaren Führung entwickeln. Während für kleinere und mittlere Gilden die Rolle eines Gildenmeisters weniger bedeutend ist, spielt sie in den großen Gilden eine wichtige Rolle. Die Gilde wird zu einem Team, vergleichbar eben mit einem Sportverein, für den der Vorstand und die Organisation ebenso bedeutsam sind wie für eine große Gilde. Die Raidgilden erfahren sich denn auch als eine Gruppe, die eher mit einem Club vergleichbar ist, denn einem Freundeskreis. In solchen Raidgilden bilden sich häufig auch Teilgruppen von Spielern heraus, die eine engere emotionale Beziehung zueinander aufbauen und zu den anderen in eher lockerer Verbindung stehen.

- *„Machinima“ im Rollenspiel*

Für Spieler, die vor allem am Rollenspiel interessiert sind, gibt es spezielle Server, auf denen solche Gilden ihren Ort finden. Hier kommt es darauf an, nicht „aus der Rolle zu fallen“, indem man über sich als reale Person mit seinen Alltagsproblemen spricht. Rollenspiel kann mit Improvisationstheater verglichen werden, wo für andere Spieler Musikvideos, Musicals und Shows produziert werden. Solche Videos werden auch Machinima genannt; der Begriff wurde von Hugh Hancock und Paul Marino 2004 eingeführt. Sie bestehen aus der Aufnahme einer Spielsequenz, auf deren Basis dann durch Nachbearbeitung neue Videos produziert werden.

Machinima-Produzenten betonen die Bedeutung dieser neuen Form zum einen mit der Medienkonvergenz, also der Verbindung von Film und Computerspiel, zum anderen aber auch damit, dass diese Gamevideos eine Möglichkeit bieten, mit sehr begrenzten Ressourcen Filme zu produzieren. Das Spektrum dieser Machinima reicht in der Tat vom Nachspielen von Szenen aus berühmten Dramen oder Filmen bis hin zum Schreiben eines eigenen Drehbuchs, das dann im Spiel mit mehreren Teilnehmern umgesetzt wird.

Von einzelnen Spielern, aber auch von ganzen Gilden, werden solche Videos für die „Community“ der Spieler und Fans produziert. Für World of Warcraft etwa gibt es eine

spezielle Website, auf der solche Videos gesammelt werden.<sup>5</sup> Zusätzlich werden sie oft auch auf YouTube einem breiteren Publikum zur Verfügung gestellt. Häufig ist nicht zu erkennen, wer die Produzenten dieser Videos sind. In einigen Fällen werden sie von Gilden produziert und erhöhen so den Bekanntheitsgrad einer Gilde und das Interesse von anderen Spielern, ebenso zu dieser Gilde zu gehören.

World of Warcraft ist ein interessantes Beispiel, wenn wir den Aspekt des dritten Raumes untersuchen. Das Spiel selber bietet die Möglichkeit der Interaktion zwischen Spielern aus den unterschiedlichsten Alters- und Berufsgruppen. Interessanterweise wird dann bei der Bildung von Gilden der öffentliche Raum mehr und mehr wieder zu einem privaten Raum, indem der Zugang zu einer Gilde nicht in jedem Fall für alle Spieler möglich ist (siehe zum Beispiel die Raidgilden mit ihren Rekrutierungsstrategien) oder auch der Zugang zu den Foren der Gilden. Diese Foren besitzen zwar einen öffentlichen Bereich für alle Interessenten, aber bieten nur ihren Mitgliedern Zugang zum wirklich interessanten Bereich des Forums an. Zugleich wird um neue Mitglieder in den Gilden geworben und auch der Name der Gilde ins Gespräch gebracht, indem ein weiterer öffentlicher Raum, wie zum Beispiel YouTube, genutzt wird, um Werbung für die Gilde und damit auch für das Spiel selbst zu machen. World of Warcraft ist ein neuer dritter Raum, der aber dann viele Nebenräume anbietet, die privaten Gruppen zur Verfügung stehen. Reinschauen darf man in die Nebenräume, die den Status eines „first place“ nach Oldenburg 1991 - also dem privaten Zuhause im Falle der kleinen und mittleren Gilden - und einem „second place“ - dem Arbeitsplatz im Falle der grossen Raidgilden - innehaben. Ob man bleiben und mitmachen darf entscheiden die „Türsteher“.

## LITERATUR

CSIKSZENTMIHALY, M. 1991: Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York.

DOVEY, J./KENNEDY, H. W (2006): Game Cultures: Computer Games as New Media. New York.

DUCHENEAUT, N./YEE, N./NICKELL, E./MOORE, R. J. 2006a: „Alone Together?“ Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games. In: CHI 2006:

---

<sup>5</sup> Vgl. hierzu [www.worldofwarcraft.com/community/machinima/](http://www.worldofwarcraft.com/community/machinima/) [Zugriffsdatum: 01.10.2008].

Conference an Human Factors in Computing Systems, Montreal/Quebec/Kanada, 22.-27. April 2006, S. 407-416.

HOEFT, F./WATSON, C. L./KESLER, S. R./BETTINGER, K. E./REISS, A. L. 2008: Gender Differences in the Mesocorticolimbic System During Computer Game-Play. In: Journal of Psychiatrie Research, 42/4, S. 253-258.

HUIZINGA, J. 1950: Homo Ludens. New York.

JUUL, J. 2005: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge (Massachusetts) und London. OLDENBURG, R. 1991: The Great Good Place. New York.

PUTNAM, R. D. 2000: Bowling Alone. The collapse and revival of American community. New York.

SALEN, K./ZIMMERMAN, E. 2004: Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge (Massachusetts).

TAYLOR, T. L. 2006: Play between worlds. Exploring Online game culture. Cambridge (Massachusetts).

WILLIAMS, D./DUCHENEAUT, N./XIONG, L./ ZHANG, Y./NICKELL, E. 2006. From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds. In: World of Warcraft. Games and Culture, Vol. I, No. 4, Oktober 2006, S. 338-361.

YEE, N. 2006a: The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. In: Schroeder, R./Axelsson, A. Hrsg.: Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments. London: S. 187-207.

YEE, N. 2006b: The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. In: Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 15, S. 209-329.

## WEITERFÜHRENDE LITERATUR

DUCHENEAUT, N. /YEE, N./NICKELL, E./MOORE, R. J. 2006b: Building an MMO with Mass Appeal. A Look at Gameplay in World of Warcraft. In: Games and Culture, 1/4, S. 281-317.

DUCHENEAUT, N./YEE, N./NICKELL, E./MOORE, R. J. 2007: The Life and Death of Online Gaming Communities: A Look at Guilds in World of Warcraft. CHI 2007: Conference on Human Factors in Computing Systems, San Jose/California/USA, 28. April - 3. Mai 2007, S.839-848.

MORTENSEN, T. E. (2008): Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies. In: Corneliussen, H. G./Walker Rettberg, J. Hrsg.: Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader. Cambridge (Massachusetts): S. 203-223. TAYLOR, T. L. 2008: Does World of Warcraft Change everything? How a PvP Server, Multinational Playerbase, and Surveillance Mod Scene Caused me Pause. In: Corneliussen, H. G./Walker Rettberg, J. Hrsg.: Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader. Cambridge (Massachusetts): S. 187-201.

TRONSTAD, R. 2008: Character Identification in World of Warcraft. In: Corneliussen, H. G./Walker Rettberg, J. Hrsg.. Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader. Cambridge (Massachusetts): S. 249-263.

WELLMAN, B./MILENA G. 1997: Netsurfers don't ride alone: virtual communities as communities. Verfügbar unter:

<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/netsurfers/netsurfers.pdf>

[Zugriffsdatum: 21.08.2008].

YEE, N. 2003-2007: The Daedalus Project. Verfügbar

unter: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/3-4.pdf> [Zugriffsdatum: 21.08.2008].

YEE, N./BAILENSEN, J. N./URBANEK, M./CHANG, F./MERGET, D. 2007: The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments. In: The Journal of CyberPsychology and Behavior, 10, S. 115-121.

*Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme weiterverarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.*