



# Virtuelle Gemeinschaften in Online-Rollenspielen

## von Rebecca Trippe

Karl H. Stingeder

*Verlag: LIT Verlag*

*Erscheinungsdatum: 29. Juli 2009 (1. Auflage)*

*ISBN: 3643103018*

*Deutsch 176 Seiten*

Gleich zu Beginn weist die Autorin auf mögliche Beweggründe für die intensive Beteiligung an Spielergemeinschaften hin. In Online-Rollenspielen könne sich häufig eine Eigendynamik entfalten. Eine Dynamik, die in Singleplayer-Computerspielen entweder fehlt oder rasch versiegt. Trippe spricht in diesem Zusammenhang auch explizit ihre persönliche Motivation für die Studie an: Im Rahmen ihrer eigenen Spielerfahrung wurden der Autorin die erstaunliche soziale Komplexität innerhalb dieser Spiele vor Augen geführt: neben einer eigenen synthetischen Welt bietet beispielsweise das im Kosmos von Robert E. Howard angesiedelte "Age of Conan" soziale Strukturen und Regeln, die von ihren Mitgliedern wie selbstverständlich eingehalten und – bei

Missachtung – eingefordert werden. Folglich liegt nahe, dass *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, kurz MMORPG, eigene soziopolitische Räume und hierarchische Dynamiken bieten – ähnlich wie im "Real Life" der Spieler und Online-Gemeinschaftsmitglieder. So kann auf Basis Trippes Interpretation davon ausgegangen werden, dass Gilden als Online-Spielergemeinschaften mit gesellschaftlichen Vereinigungen der Offline-Welt durchaus vergleichbar sind. Strukturen des wirklichen Lebens, man denke nur an Verpflichtungen in Zusammenhang mit Beruf, Familie oder Verein spielen sich somit in Rechte und Pflichten bei Gilden wieder.

Trippe geht in Ihrer Studie davon aus, dass "virtuelle Gemeinschaften" ein fester Bestandteil von MMORPG sind und bespricht dabei in der Kommunikationswissenschaft übliche Gruppen- und Gemeinschaftsstrukturen. Eine wesentliche Schlussfolgerung der Autorin bezieht sich auf die soziale Bedeutung von Gilden:

"Eine Gilde bietet ihren Mitgliedern [...] die Möglichkeit zu gemeinsamen Aktivitäten und dauerhafter Gesellschaft. Die Spieler können sich näher kennenlernen und vor allem Raidinstanzen [Spielbereiche, die nur in der Gruppe erfolgreich bewältigt werden können, Anm. K.St.] in der Regel effektiver bestreiten. [...]. Doch neben den spieltechnischen Möglichkeiten, die eine Gilde bietet [... vereinfacht sie] das Knüpfen neuer sozialer Kontakte".

Trippes Studie über Spielmotivation bei Spielergemeinschaften in Onlinewelten ist gut strukturiert und wissenschaftlich ausgewertet. Die aus den Experteninterviews mit Teilnehmern an Gilden gewonnenen Ergebnisse werden nachvollziehbar analysiert und interpretiert. Zwecks vollständiger Transparenz können geneigte Leser die vollständigen Interviews am Schluss der Studie nachlesen.

**Fazit:** Trippe untersucht in Ihrer Studie die Beweggründe von Gilden-Mitglieder beim Online-Rollenspiel "Age of Conan". Der Autorin gibt mit ihrer Analyse einen gut strukturieren und leicht lesbaren Einblick in die Materie. Geneigte Leser erhalten einen guten Einblick in die Thematik aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive.