

Inhalt

1. Einleitung – Was sind „MMORPGs“ und was haben sie mit Kommunikationswissenschaft zu tun?	3
2. Die Geschichte der MMORPGs – Ein kurzer Abriss.....	7
3. Computervermittelte Kommunikation	10
3.1 Der mediale Handlungsrahmen	10
3.2 Mediale Möglichkeiten in MMORPGs.....	12
3.3 Sprachliche Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation in Online-Rollenspielen: der „MMORPG-Jargon“	18
4. Virtuelle Gemeinschaften in Online-Rollenspielen.....	20
4.1 Definitionen virtueller Gemeinschaft.....	20
4.2 Gruppen- und Gemeinschaftsstrukturen in Online-Rollenspielen	24
4.3 Regeln virtueller Gemeinschaft.....	29
5. (Computer) Game Studies: Gratifikationen von Computerspielen.....	33
5.1 Der Forschungsstand – Game Studies?.....	33
5.2 Exkurs: Der Uses and Gratifications Approach	36
5.3 Gratifikationen von Computerspielen und MMORPGs.....	38
5.4 Gratifikationen virtueller Gemeinschaften in MMORPGs	46
6. Virtuelle Gemeinschaften in MMORPGs – Eine empirische Untersuchung.....	49
6.1 Forschungsfragen	49
6.2 Methodische Vorgehensweise	50
6.2.1 Leitfadeninterviews – Vorbereitung und Durchführung.....	51
6.2.2 Standardisierte Online-Befragung	55
7. Ergebnisse	64
7.1 Leitfadeninterviews	64
7.1.1 Demographische Daten und Spielerfahrung	64
7.1.2 Gratifikationen von MMORPGs.....	66
7.1.3 Gratifikationen virtueller Gemeinschaften in MMORPGs.....	69

7.1.4 Regeln und Strukturen virtueller Gemeinschaften in MMORPGs.....	73
7.1.5 Soziale Beziehungen in MMORPGs.....	81
7.2 Standardisierte Online-Befragung.....	83
7.2.1 Demographische Daten und Spielerfahrung.....	84
7.2.2 Gesuchte und erhaltene Gratifikationen von MMORPGs.....	88
7.2.3 Strukturen und Gratifikationen virtueller Gemeinschaften in MMORPGs.....	96
7.2.4 Soziale Beziehungen in MMORPGs.....	106
8. Resümee.....	110
9. Literatur.....	116
10. Anhang.....	119
10.1 Regelwerke.....	119
10.2 Leitfadeninterviews.....	126
10.3 Der Fragebogen.....	160
11. Glossar.....	167