

Universität Konstanz
Geisteswissenschaftliche Sektion
Fachbereich Sprachwissenschaften

Words of Warcraft:

Kommunikation im Massively Multiplayer Online Role- Playing Game *World of Warcraft*

Magisterarbeit zur Erlangung des akademischen Grades Magister Artium
im Fach Theoretische Sprachwissenschaften an der Universität Konstanz

Konstanz, März 2007

1. Gutachterin: Prof. Dr. Miriam Butt
2. Gutachter: Prof. Dr. Albert Kümmel-Schnur

Guido Heinecke
Kanzleistraße 16
78462 Konstanz
guido.heinecke@uni-konstanz.de
01/484356

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	6
2. Ausgangslage	7
2.1. Forschungslage	8
2.2. Problemstellung	10
2.3. Methodik	11
2.4. Aufbau der Arbeit	13
3. Grundlagen des Spiels	15
4. MUD & MMORPG	19
4.1. Die Technik	19
4.2. Konzept der Chat-Kommunikation	23
4.3. Die Chat-Kanäle	24
4.4. Emotes	26
4.5. Asynchrone Kommunikation	27
4.6. Intendierte Einschränkungen	29
4.6.1. Schimpfwortfilter	29
4.6.2. Fremde Sprachen	30
5. Linguistische Merkmale	32
5.1. Kommunikationsinhalte	32
5.2. Der Spieler	38
5.3. Lexikon	40
5.3.1. Entlehnungen	41
5.3.2. Kurzwörter	42
5.3.2.1. Unisegmentale Kurzwörter	43
5.3.2.2. Multisegmentale Kurzwörter	44
5.3.2.3. Partielle Kurzwörter	47
5.3.3. Bedeutungsverschiebungen	48
5.3.4. Neologismen	48
5.4. Nicknames	49
5.5. Morphologie	49

5.6. Syntax	51
5.7. Phonologie	52
5.8. Nonverbale Kommunikation	53
5.9. Grapheme	58
5.10. Jargon, Fachsprache oder Register?	59
5.10.1. Fachsprache	59
5.10.2. Register	60
5.10.3. Jargon	60
6. Vergleiche	62
6.1. Andere MMORPGs	62
6.2. Tischrollenspiele	64
6.3. Ego-Shooter und Strategiespiele	65
6.4. Browserspiele	66
7. Schluss	68
7.1. Chat und Spiel	68
7.2. Mediennutzung	71
7.3. Identität und Community	72
7.4. Ausblick	73
8. Literatur und Quellen	77
8.1. Literaturverzeichnis	77
8.2. URL-Verzeichnis	80
9. Anhang I	84
10. Anhang II	96
11. Danksagungen	102

Abbildungs- & Tabellenverzeichnis

Abbildung 1: Das Tor in die Welt von "World of Warcraft".	15
Abbildung 2: Quest: Aufgabenstellung und Belohnung werden genau beschrieben.	17
Abbildung 3: Rufen wird mit einer passenden Bewegung unterstrichen.	21
Abbildung 4: Briefkasten der Orcs (links) und der Zwerge.	28
Abbildung 5: Schimpfwortfilter.	29
Abbildung 6: Babylonisches Sprachgewirr.	30
Abbildung 7: Nicht jedes Gespräch dreht sich um den Spielinhalt.	33
Abbildung 8: MDW: Mal der Wildnis.	46
Abbildung 9: Homophone Akronyme.	47
Abbildung 10: Tippfehler und Wortzusammenziehungen.	52
Abbildung 11: Überschneidungen und Einzigartigkeit von Begriffen.	63
Abbildung 12: Der "Napp" stammt aus dem Sprachgebrauch innerhalb der Ego-Shooter.	66
Tabelle 1: Auszug aus der Übersetzung Horde/Allianz	31
Tabelle 2: Reguläre und japanische Emoticons	54
Tabelle 3: Emotes und Sprach-Emotes	56
Tabelle 4: Liste der Akronyme, Kurzwörter und Idiosynkrasien	95

Abkürzungsverzeichnis

bzw.	beziehungsweise
d.h.	das heißt
LAN	Local Area Network, lokales Netzwerk
IRC	Internet-Relay Chat
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MMOG	Massively Multiplayer Online Game
MUD	Multi-User-Domain, Multi-User-Dungeon (älter)
NSC	Nicht-Spieler-Charakter
o. g.	oben genannte
PvE	Player vs. Environment
PvP	Player vs. Player
s.g.	so genannt
vgl.	vergleiche
WWW	World Wide Web
zit.	zitiert

Ein ausführliches Glossar aller im Spiel *World of Warcraft* gesammelten Kurzwörter ist im Anhang I aufgeführt.

In dieser Arbeit werden vorwiegend maskuline Bezeichnungen verwendet, da schätzungsweise 80 Prozent der Spieler männlich sind (vgl. Cypra 2005). Ich möchte allerdings darauf hinweisen, dass die Verwendung der maskulinen Formen nicht diskriminierend gemeint ist und die Zuschreibungen geschlechterübergreifend gebraucht werden.

Wörter, die spieltechnische Begriffe aus *World of Warcraft* und dem Computer-Slang darstellen, werden *kursiv* gedruckt hervorgehoben.

1. Einleitung

Schreibe, wie du redest, so schreibst du schön.

Gotthold Ephraim Lessing (1729-81)

Als mir Freunde zum ersten mal von *World of Warcraft* erzählten und ich anschließend begeistert die Beta-Version testete, war noch lange nicht abzusehen, dass dieses Spiel die Welt der Online-Spiele für die breite Masse zugänglich machen würde und es war erst recht nicht klar, dass hier eine Sprache existiert, die sich nur Eingeweihten erschließt und die das Thema dieser Magisterarbeit werden würde. Ich begann mit dem Spiel im Frühjahr 2004, um mir am Computer die Zeit zu vertreiben. Das Konzept eines MMORPG war mir schon von früheren Spielen wie *Dark Age of Camelot* (vgl. Mythic Entertainment 2001) und *Ultima Online* (vgl. Origin Systems 1997) bekannt, konnte mich aber und wohl ebenso die Mehrheit der Computerspieler damals nicht begeistern.

Ich hatte mich für einen Charakter entschieden und begann das Spiel noch am Verkaufstag — als alle Spieler, die auf den Start gewartet hatten, gleichsam auf die Server strömten und diese dadurch hoffnungslos überlastet waren. Resultat: Die Server brachen unter dem Druck an Daten mehrfach zusammen — schon hier war der Erfolg des Spiels abzusehen. Im Laufe der Tage besserte sich die Situation. Das Spiel kam ins Rollen, alle Spieler entdeckten neue Spielzonen, schlossen untereinander Bekanntschaften und feierten gemeinsame erste Triumphe über starke Monster und bestaunten die neuen Schätze. Und: Sie sprachen miteinander in einer besonderen Form. War es am Anfang das inzwischen zum chat-interkulturellen Allgemeingut gewordene "Lol", so schaute ich kurz darauf fragend auf meinen Bildschirm, als ich da ein "LFM Tank HDW" las. Es gab offenbar eine Szene, die ihren eigenen Soziolekt pflegte. Meine linguistische Neugier war geweckt.

Eine sprachwissenschaftliche Betrachtung erschien mir reizvoll, da meiner Ansicht nach dieses Thema noch nicht in ausreichendem Maße wissenschaftlich behandelt wurde. So mündete mein grundsätzliches Interesse an den linguistischen Eigenheiten des Chats in MMORPGs in diese Arbeit. Wie viele Mitglieder der Community bin schließlich auch ich an der metalinguistischen Diskussion dieser Kommunikationsweise interessiert.

2. Ausgangslage

"Verstümmelt das Handy unsere Sätze?" fragte Michael Nardelli (2006: 12) im Südkurier Ende letzten Jahres und bezog sich damit auf ein neues Werk der Duden-Redaktion: "Den Stand der Sprachforschung fasst ein neues Buch aus der Reihe "Thema Deutsch" [...] zusammen. Abschreckender Titel: "Von *hdl* bis *cul8r* - Sprache und Kommunikation in den neuen Medien". Es geht dabei um die Frage, ob E-Mails, Chat und SMS die deutsche Sprache verändern, Wörter wie *grins* [...] gar Ausdruck von Sprachverfall sind." Das Blatt zeigte sich also erschrocken über eine potenzielle Veränderung der Sprache und im Duden wird die neue Sprachmoral der Jugend für den älteren Mitmenschen erklärt und auf potenzielle Gefahren für unsere Muttersprache geprüft. Ob nach der Furcht vor den Anglizismen nun die Furcht vor den unbekanntem Akronymen der Jugendszene folgt? Eine junge Subkultur an Computer und Handy greift offenbar aus Zeitnot zu kryptischen Abkürzungen oder tut dies gar bewusst, um sich sprachlich von der Welt der Erwachsenen abzugrenzen.

Doch das ist noch ein harmloses Thema im Vergleich zur aktuellen politischen Diskussionen um die potenziell jugendgefährdenden, s.g. "Killerspiele", und Berichte von Online-Spielern, die in eine regelrechte Sucht getrieben wurden: *"Wer nicht vor dem Computer sitzt, verpasst seinen virtuellen Alltag"*, kritisierte das ZDF in seiner Sendung "Frontal 21" (ZDF 2005) und zitiert weiter eine Sozialarbeiterin: *"Es gibt Fälle von Kindern, die ihre Hygiene vollständig vernachlässigt haben, bis hin zu jungen Erwachsenen, die in einem vollständig verwahrlosten Haushalt lebten, weil sie sich um die Aufrechterhaltung ihrer häuslichen Situation nicht mehr kümmern konnten. Das Einzige, worum dieser junge Mann sich noch kümmern konnte, war die Bezahlung seiner Stromrechnung, damit er wenigstens seinem Computerspiel nachkommen konnte."* (ZDF 2005)

Natürlich sind diese Probleme sehr ernst zu nehmen, aber ich möchte das Beispiel an dieser Stelle nur ansprechen, um aufzuzeigen, wie und in welchem Licht die Szene der MMORPG-Spieler in der öffentlichen Wahrnehmung lokalisiert ist. Freilich liegt mir an dieser Stelle nicht, dies zu bewerten. Vor allen Dingen sind Online-Spiele ein boomender Wirtschaftsfaktor, mit dem die Betreiberfirmen stattliche Gewinne einstreichen. Neben dem

europäischen und US-amerikanischen Markt ist vor allem Asien vom Online-Fieber gepackt: "Im Zeitraum zwischen 2005 und 2009 sagen die Marktforscher der Branche ein durchschnittliches jährliches Umsatzwachstum von 19,7 Prozent voraus." (Presstext.de 2005).

An dieser Stelle soll das Thema dieser Magisterarbeit deshalb auf den Sprachgebrauch in MMORPGs eingegrenzt und darauf verwiesen werden, dass es zahlreiche Arbeiten aus anderen wissenschaftlichen Bereichen wie der Psychologie, Soziologie, Medienpädagogik und den Medienwissenschaften rund um diese neue Form des Computerspiels gibt (vgl. Cypra 2005, Yee 2006). Mit einem Fokus auf deren allgemein linguistischen und kommunikativen Aspekte ist es nicht getan, denn es ergibt sich daraus dennoch ein breites Spektrum an Möglichkeiten für eine wissenschaftliche Arbeit. Aus diesem Grund habe ich mich dazu entschlossen, den Blick nur auf das derzeit populärste MMORPG-Spiel *World of Warcraft* zu beschränken (vgl. Kapitel (1.1)).

2.1. Forschungslage

Die aktuelle Forschungslage zum Sprachgebrauch in Online-Spielen ist dürftig. Wissenschaftliche Arbeiten zu diesem Thema gibt es aus linguistischer Sicht keine, wenngleich sich andere Disziplinen dem Phänomen schon früh angenommen haben, um MMORPG-Spiele und deren Spieler genauer zu analysieren. Löschenkohl/Beyer (1995) bewerten und diskutieren Computerspiele aus psychologischer Sicht und deren Faszination auf Kinder. Fritz (1985) geht ähnlich vor, allerdings mit pädagogischem Ansatz und größerem Fokus auf Jugendliche. Kommunikation behandeln beide nur am Rand. Taylor (2006) untersucht die Spielkultur von *EverQuest* (vgl. Sony Online Entertainment 2005) und bietet einen detaillierten soziologischen Einblick in das Spiel sowie die Geschichte der MMORPGs. Insbesondere geht sie darauf ein, was Frauen an dieser Art des Computerspiels reizt. Sie beschreibt, ab welchem Zeitpunkt Spieler zu übermäßigen spielerischen Leistungen bereit sind und zu s.g. *Powergamern*¹ werden (Taylor 2006: 72f). Duchenaud, Yee et al.

1. Powergamer sind Spieler, die nach der Definition der anderen Spieler den Sinn des Spiels pervertieren, indem sie nur noch auf mehr Macht ihres Charakters aus sind und neben dem "Gewinnen" keinen anderen Inhalt

(2006) haben sich dem Thema ebenfalls auf sozialer Ebene genähert: Yee forscht derzeit aktiv im "Daedalus Project"² über MMORPGs, jedoch mit Fokus auf die sozialen und psychologischen Aspekte. Cherny (1999) beleuchtet die virtuelle *Community* und deren Kommunikation in MUDs. Sie überblickt darüber hinaus die unterschiedlichen Ansätze zu Sprache im Internet und erteilt Auskunft darüber, wie Ausdrucksformen im Zuge eines interaktiven linguistischen Prozesses der Usergemeinschaft konventionalisiert werden. Aus einer kulturkritischen Perspektive urteilt Johnson (1997), wenn er auf Chats und Multiplayer-Spiele eingeht. Leider verbindet er beide Welten nicht. Über die Psychologie der Computernutzung, der Spiele und sozialer Kontexte geben Famulla et al. (1992) einen tiefen Einblick, allerdings existierten zum entsprechenden Zeitpunkt noch keine Spiele mit derart starken Chat-Elementen, wie sie *World of Warcraft* aufweist. Dürscheid (2004) gibt einen wichtigen Impuls für die Untersuchung, wenn sie eine generelle Frage nach dem Sprachgebrauch im Internet ablehnt, und für eine Untersuchung auf der Mikro- statt der Makroebene plädiert (Dürscheid 2004: 141f). Eine wichtige Untersuchung der Population der Internet-User und deren soziodemographische Größe liefert Döring (1999), allerdings sind solche Daten nur temporär von Nutzen und inzwischen veraltet. Sie gewähren dennoch einen Eindruck vom stereotypen Internet-Benutzer und -Spieler, was sich zumindest teilweise auf diese Arbeit übertragen läßt. Cypra (2005) sammelte explorativ empirische Daten über Onlinespieler, um deren Motivation zu ergründen.

Der Themenbereich ist relativ neu. *World of Warcraft* begann im Februar 2005 (vgl. Blizzard Entertainment 2005) seinen Aufstieg zum heute beliebtesten Online-Rollenspiel. Zwar existierten Vorläufer (vgl. Kapitel (1.1)), doch verhalfen sie dem Genre niemals zum Durchbruch. Aus diesem Grund sind heute noch bisher äußerst wenige Studien angefertigt worden, die sich mit dem Sprachgebrauch der Konsumenten solcher Computerspiele in den Game-Chats beschäftigen.

Eine der Hauptquellen war daher für diese Arbeit das Internet. In zahlreichen Foren und auf Fan-Seiten beschreiben die Spieler selbst ihre Sprachgewohnheiten in der Onlinewelt von

mehr im Spiel sehen. Sie sind zu zielorientiert und übertreiben den kontestativen Charakter.

2. The Daedalus Project, zuletzt aufgerufen am 13.02.2007. URL: <http://www.nickyee.com/daedalus/>

World of Warcraft. Wikipedia als user-generierte Enzyklopädie weist einen Eintrag von beachtlichem Umfang über den Netzsargon auf und kann als verlässliche Quelle betrachtet werden, da dort die Spieler selbst ihre Sprachphänomene reflektiert und eingetragen haben. Aus Gründen der Neuartigkeit des Spiels, seines internet-basierten Wesens und der mangelnden Aufmerksamkeit, die MMORPGs aus sozio-linguistischer Sicht erfahren, musste ich verstärkt auf Online-Ressourcen³ statt gedruckte Literatur zurückgreifen.

Wichtigster Orientierungspunkt war das Buch von Cherny (1999). Wie sie stand auch ich vor dem Problem, dass wenige linguistische Quellen⁴ zum gewählten Thema existieren. Auf Grund dessen stützt sich die Arbeit deutlich auf sprachwissenschaftliche Literatur zu Chats und medienpädagogische Texte zu Computerspielen sowie der eigenen Feldforschung. Vieles habe ich mir zudem aus dem Gebiet der Soziologie erarbeitet, was einen starken Einfluss auf diese Arbeit hatte und das Phänomen der MMORPG-Kommunikation facettenreich beleuchten soll. Dieser interdisziplinäre Blick erscheint immens wichtig für die Beschreibung der Kommunikationsformen im Internet, denn wie schon Schrodts (2003: 22f) schreibt, umfasst das Entstehen neuer Sprachpraktiken, Textsorten und Ausdrucksweisen ein weites Feld, auf dem die kulturwissenschaftlichen Disziplinen durchaus mit der Linguistik Hand in Hand gehen können. Reißwenger (2001: XIIIf) verwies wegweisend für die Erforschung der Chat-Kommunikation auf diese Interdisziplinarität, zu der auch die Sprache in grafischen Online-Spielewelten gezählt werden darf.

2.2. Problemstellung

Mit dem Aufkommen der ersten Multiplayer-Spiele für den Computer war der Spieler plötzlich aus seiner spielimmanenten Isolation befreit: Die Programmierer erkannten bei den zumeist strategischen oder taktischen Spielen die Notwendigkeit, einen Chat-Client in ihre Software zu integrieren, um den Teilnehmern die Option zu bieten, mit ihren Gegen-/Mitspielern zu kommunizieren. Insofern ist die erste Frage, der es nachzugehen gilt, die, ob

3. Eine umfangreiche Menge an Links zu Essays, Hintergründen und News findet man unter der URL: <http://www.massivemultiplayer.com/>, zuletzt aufgerufen am 25.1.2007.

4. Im Gegensatz zu Cherny in diesem Fall natürlich zum Thema Online-Rollenspiele.

die Chatkanäle in den derzeit populären Spielen den Chatrooms oder IRC-Channels gleichen, oder ob sich hier eine neue technische Form der Online-Kommunikation gebildet hat. Ich stelle in dieser Arbeit die Hypothese auf, dass die Chat-Kommunikation im Online-Spiel *World of Warcraft* von seiner technischen Seite her ein Chat ist, der sich aber funktional von rein textbasierten Chats unterscheidet und ebenso inhaltlich in eine andere Richtung weist.

Außenseiter oder Neueinsteiger solcher Spiele stehen oft vor dem Problem, die teilweise kryptischen Zeichen- und Zahlenkombinationen in den Textnachrichten ihrer Mitspieler zu interpretieren und einen Sinn daraus zu erschließen. Weiteres Augenmerk soll daher auf die Begrifflichkeiten der MMORPG-Sprache in *World of Warcraft* gerichtet werden. Deskriptiv dokumentiert wird der Chat sowie das Kommunikationsverhalten in diesem MMORPG mitsamt seinen Besonderheiten anhand von Chat-Logs aus dem Spiel.

2.3. Methodik

Die hier vorliegenden Daten wurden im Zeitraum von Oktober 2006 bis Februar 2007 gesammelt. Sie entstammen Chat-Mitschnitten (s.g. Chat-Logs), Forenbeiträgen und von Spielern selbst gestalteten Webseiten zum derzeit populärsten MMORPG, *World of Warcraft* des US-amerikanischen Herstellers Blizzard Entertainment. Inzwischen ist dazu eine Erweiterung (*Add-On*) der Spielwelt namens *The Burning Crusade* erschienen, die ich aber nicht in meinen Studien berücksichtige. *World of Warcraft* dominiert weltweit die MMORPG-Szene, da es "[...] weltweit von mehr als 8 Millionen Menschen gespielt wird. *World of Warcraft* hat mit mehr als 2 Millionen Spielern in Nordamerika, mehr als 1,5 Millionen Spielern in Europa und mehr als 3,5 Millionen Spielern in China auch in den unterschiedlichen Regionen einen neuen Meilenstein erreicht." (Blizzard 2007a).

Aus diesem Grund ist *World of Warcraft* das wichtigste Spiel dieser Art im aktuellen Untersuchungszeitraum und somit der beste Repräsentant eines MMORPGs, welcher auch durch seine Wirkung auf die breite Masse eine vorbildhafte Wirkung auf zukünftige MMORPGs entfalten wird.

Gespielt wurde das Spiel auf einem Apple PowerMac G4 unter Mac OS 10.4. Der Hersteller der Spielsoftware programmiert seine Spiele stets sowohl für die Betriebssysteme Windows

als auch für Mac OS. Nur verhältnismäßig wenige Computerspiele sind für den Mac erschienen, da der kleine Marktanteil der Apple-Rechner im Vergleich zu den Windows-PCs für Spielesoftware-Entwickler wenig lukrativ erscheint. Da ich nur über einen Apple Mac verfüge, waren für meine Untersuchungen relevante Zugriffe auf andere aktuelle, nur für Windows-PCs erhältliche MMORPGs nicht ohne Weiteres möglich, was einen detaillierten Vergleich zu anderen Spielen erschwerte. Dementsprechend musste ich hier auf andere Quellen als auf eigene Analysen zurückgreifen.

Auf eine Anonymisierung der Nicknames aus datenschutzrechtlichen Gründen habe ich verzichtet. Jedem Teilnehmer ist die Wahl des Charakters freigestellt und wie viel er dadurch in irgendeiner Form von sich preisgeben will. Sicherlich werden durch die Namensnennung der Charakternamen die Avatare manch eines Spielers erkennbar, doch diese Tatsache rechtfertigt eine Anonymisierung von Pseudonymen wohl eher nicht, wie auch Schapelmann in ihrer Untersuchung zu IRC-Chatlogs argumentiert (vgl. Schapelmann 2004). Alle Spieler gaben nach dem Aufzeichnen längerer Gespräche ihre Einwilligung, die Mitschnitte für diese Arbeit verwenden zu dürfen.

Den Korpus habe ich über den spielinternen Kommandobefehl `"/chatlog"` erstellt, über den das System automatisch jede Textanzeige des Chatfensters mitschreibt und abspeichert, sowohl Systemnachrichten des Spiels als auch Kommunikationsinhalte. Screenshots helfen dabei, Szenen zu illustrieren.

Immer wieder beschreibe ich in den Logs die Spieler mit ihren Charakter-Pseudonymen und verweise dabei auf "den Spieler" oder "die Spielerin". In der virtuellen Welt des Internet gibt es aber stets das Problem der Geschlechtererkennung. Jeder Spieler kann natürlich auch einen andersgeschlechtlichen Charakter erstellen und deswegen ist nicht stets klar zu erkennen, ob hinter einem weiblichen Charakter auch eine weibliche Spielerin steckt. S. g. Genderswapping scheint sogar recht häufig (vgl. Bruckman 1996, Turkle 1998). Das Geschlecht des Charakters leitet sich keineswegs zwangsläufig aus dem Phantasie-Namen ab, sondern höchstens an Hand der Optik des Avatars. Der Einfachheit halber ordne ich in dieser Arbeit jedem weiblichen Charakter eine Spielerin und jedem männlichen einen Spieler zu. Dies soll die Zuordnung und das Verständnis des jeweiligen Diskurses vereinfachen und

nicht diskriminieren oder oberflächlich kategorisieren.

Die Untersuchungsmethode des Interviews von *World of Warcraft*-Spielern erschien mir zu ungenau, um verlässliche Daten zu erheben, wenn auch die Selbstreflexion der Spieler recht hoch zu sein scheint, wie die zahlreichen Fan-Seiten und Foren-Beiträge im Internet zeigen, die die Spieler selbst über ihre Sprachgewohnheiten angefertigt haben. Wie schon Crystal (2002: 189f) bemerkte, ist das linguistische Interesse der Spieler an ihren Ausdrucksformen groß: "[...] *linguistic metadiscussion seems to be commonplace in computer-mediated chat situations.*" Dies geschieht dabei nicht aus chronistischen Gründen oder einer Notwendigkeit, um mit der aktuellen Entwicklung Schritt zu halten, sondern aus persönlichem Interesse.

In Anlehnung an die Untersuchungsmethoden, die Döring (1999: 173f) beschreibt, habe ich zunächst mit der freien Beobachtung anekdotische Erfahrungen sammeln können, um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen und um die in Kapitel (5) beschriebenen Merkmale illustrieren zu können. In der folgenden Feldbeobachtung ging ich teilnehmend und verdeckt vor, um die sozialen Prozesse und sprachlichen Äußerungen nicht zu beeinflussen, während ich sie aufzeichnete. Um direkt Erkenntnisse aus dem Spiel ableiten zu können, habe ich mit mehreren unterschiedlichen Charakteren das Spiel auf unterschiedlichen deutschsprachigen Servern (vgl. Kapitel (4.1)) selbst gespielt. Als orcischer Jäger namens *Wogg* auf dem Rollenspiel-PvP-Server *Der abyssische Rat*, als zwergische Schurkin namens *Corvinia* auf dem Server *Der Rat von Dalaran*, als untoter Krieger namens *Artalus* auf dem Rollenspiel-Server *Der Zirkel des Cenarius* und als nachtelfischer Druide namens *Skandar* auf dem PvP-Server *Blackmoore*. Somit konnte ich jede Server-Art prüfen. Die Unterschiede hinsichtlich des Charakters sowie der Server-Art förderten analog dazu unterschiedliche Erfahrungen zu Tage.

2.4. Aufbau der Arbeit

Einen Überblick über das untersuchte Spiel *World of Warcraft* gebe ich im Anschluss (Kapitel (3)), um ein Gefühl für dessen Dimensionen und eine Orientierung für den Leser zu bieten. Kapitel (4) stellt die technischen Seiten von Chats, MUDs und MMORPGs gegenüber. Den Hauptteil der Arbeit bildet Kapitel (5), in welchem detailliert die

linguistischen Phänomene des Spiels sowie seiner User beleuchtet werden. Um dies in einen Kontrast setzen zu können, beschreibe ich in Kapitel (6) andere, aber verwandte Spielformen und ihren Sprachgebrauch, um dann schließlich in Kapitel (7) die erwähnten Probleme zu diskutieren. Im Anhang ist ein umfangreiches Glossar mit den Begriffen der *World of Warcraft*-Spieler sowie eine exemplarische Dokumentation eines spielinternen Chats zu finden.

3. Grundlagen des Spiels

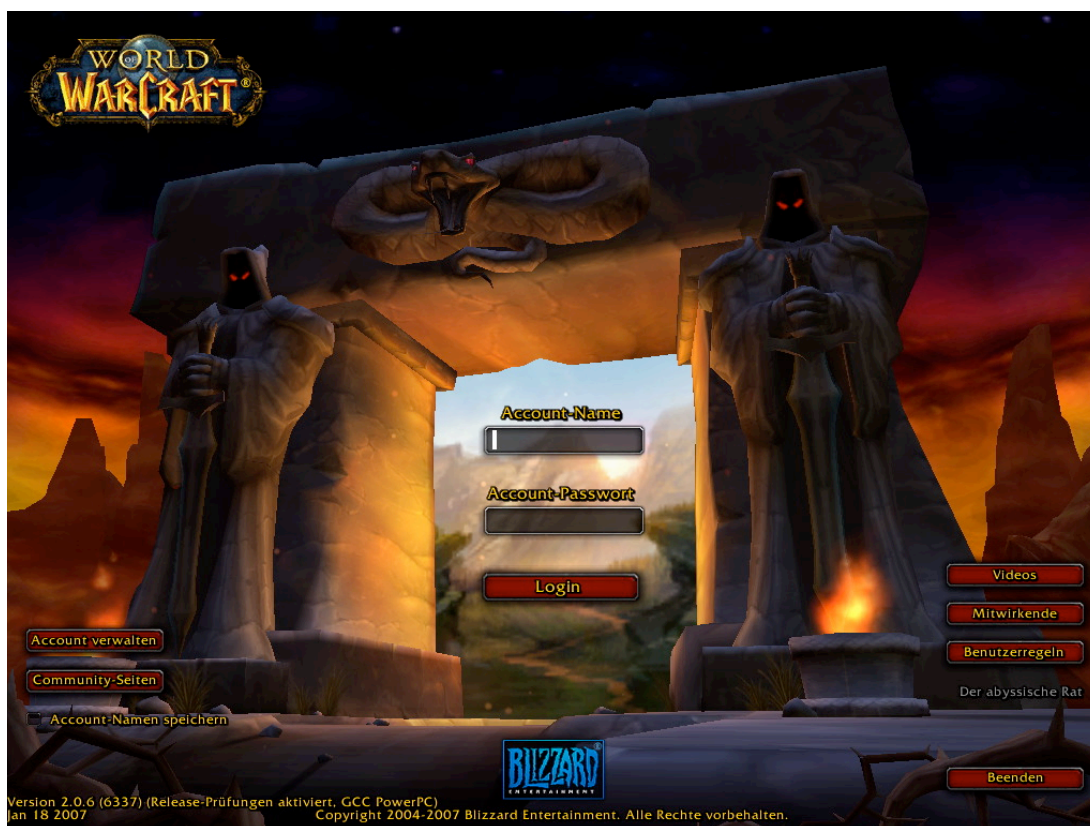


Abb. 1: Das Tor in die Welt von "World of Warcraft".

Sinn und Inhalt des Spiels ist es, sich, ähnlich wie in einem Tischrollenspiel (oder auch bekannt unter der Bezeichnung Pen-und-Paper-Rollenspiel), zunächst einen eigenen Avatar oder *Charakter* zu erschaffen, um mit diesem durch die virtuelle 3D-Welt von *World of Warcraft* zu reisen. Dieser Charakter gehört zu einer der beiden miteinander verfeindeten Fraktionen, der *Allianz* oder der *Horde*. Unter dem Banner der Allianz sind die Völker der Menschen, Zwerge, Gnome und Nachtelfen vereinigt, während zur Horde die Orcs, Trolle, Tauren⁵ und Untoten gezählt werden. Volksabhängig wählt der Spieler weiterhin eine Klasse aus, welche die Fähigkeiten seines Avatars definiert. Während ein Krieger durch seine Fähigkeit, schwere Rüstungen und alle Nahkampfwaffen zu tragen, besonders gut in die

5. Tauren sind aufrecht gehende, stierartige Wesen.

vorderste Kampfreihe passt, setzt ein Schurke —Nomen est omen — mehr auf Heimlichkeit, List und seinen Umgang mit dem Dolch. Magier wie Hexenmeister beherrschen Zaubersprüche; Priester, Druiden, Schamanen und Paladine sind Heiler und zauberkräftige Helfer, während schließlich der Jäger mit seinem Tiergefährten eine schlagkräftige Einheit formt. Nicht jede Spielrasse kann jede Kombination wählen. So ist beispielsweise ein untoter Schamane genauso unmöglich zu erschaffen wie ein zwergischer Druide.

Den narrativen Hintergrund liefert die Spielwelt, die aus den Kontinenten Azeroth und Kalimdor besteht. Hier können die zahlreichen, klimatisch differenzierten Spielzonen bereist und erforscht werden; wobei die Gebiete immer auf einen bestimmten Stufenbereich eines Charakters ausgelegt sind. Somit sind manche Gebiete völlig uninteressant, da dort den Abenteurer keinerlei Herausforderungen mehr erwarten, während er in anderen bald seine Grenzen aufgezeigt bekäme.

Ein genauer definiertes Spielziel gibt es nicht. Der Spieler hat zum einen die Möglichkeit, in einem der zahlreichen Berufe, wie zum Beispiel Schneider, Waffenschmied respektive Alchemist, den maximalen Rang zu erreichen, um als auf seinem Server angesehener Lieferant seltener Raritäten eine gewisse Bekanntheit zu erlangen. Die sicherlich für die Mehrzahl der *World of Warcraft*-Spieler größte Herausforderung ist es, den eigenen Charakter auf die maximal erreichbare Stufe 60 zu spielen. Ist ein Spieler an diesem Punkt angelangt, erwarten ihn zahlreiche Missionen: Er kann sich auf den *Schlachtfeldern* mit Spielern der anderen Fraktion Kämpfe um spielimmanenten Ruhm und Ränge liefern oder gemeinsam mit seinen Mitspielern sich in 20- oder gar 40-köpfigen *Schlachtzügen* den gefährlichsten Aufgaben stellen, wie etwa dem Kampf gegen einen Drachen oder der Erforschung alter Ruinen.

Um Macht zu gewinnen, muss der Charakter s.g. *Stufen* aufsteigen, die vom Erreichen einer bestimmten Summe an Erfahrungspunkten abhängt. Mit jeder *Stufe* erhält der Charakter neue Fertigkeiten, Zauber und Attributspunkte. Letztere legen fest, wie stark, intelligent oder ausdauernd der Charakter ist. Sie wirken sich direkt auf das Spiel aus, so dass beispielsweise ein hoher Stärkewert in Nahkämpfen mit erhöhtem Schaden korreliert. Seine Erfahrungspunkte bekommt ein Charakter auf dreierlei Arten:

Erstens indem er von computergesteuerten Figuren in Auftrag gegebene Missionen, die *Questen*, erfüllt.



Abb. 2: Quest: Aufgabenstellung und Belohnung werden genau beschrieben.

Diese Aufgaben folgen zumeist einem repetitiven Schema, wie beispielsweise dem Sammeln von Gegenständen (Abbildung 2), die beim Besiegen bestimmter Monster erbeutet werden können, dem Überbringen einer Nachricht oder eines Gegenstandes respektive simpel dem Töten einer bestimmten Anzahl von Monstern. Zweitens wird ein Charakter durch das Betreten neuer Spielzonen mit Erfahrungspunkten prämiert. Drittens bringt das Töten der vom Computer gesteuerten Monster einen Erfahrungspunktebetrag, der sich aus der Relation zwischen Spielerstufe und Monsterstufe ergibt. So wird das spielerisch leichte Erlegen eines niedrigstufigeren Monsters (Beispiel: *Scheckiger Terroreber*) mit weniger Punkten als der Sieg gegen ein um mehrere Stufen höheres, und damit gefährlicheres Monster (Beispiel: *Flammenrufer der Feuermähen*) belohnt.

Mehrere Spieler können sich zu Spieler-Gemeinschaften, den Gilden, zusammenschließen. Wenn sich mindestens zehn Spieler einigen, dann darf der Leiter einen Namen und einen

einzigartigen Wappenrock für diese Gruppe auswählen, damit deren Träger sich von den Charakteren anderer Spieler optisch absetzen kann. Ähnlich wie Trikots bei Sportmannschaften fördern die Wappenröcke die Identifikation und soziale Bindung der Spieler. Diese tauschen innerhalb der Gilden freizügig Ausrüstungsgegenstände, bilden schneller Gruppen für gemeinsame Aufgaben und auch die persönlichen Kontakte der Spieler untereinander verbessern sich zumeist. Gilden sind unerlässlich, um in die schwierigsten Spielbereiche vorzudringen, da nur eine koordinierte und miteinander abgestimmte Spielweise von Erfolg gekrönt wird.

Letzter wichtiger Punkt in *World of Warcraft* ist der Handel. Ein direkter Handel machtvoller bzw. für das Handwerk benötigter Gegenstände ist möglich über einen dazu eigens eingerichteten Chatkanal⁶ oder die *Auktionshäuser*. Diese miteinander verbundenen, zentralen Handelsplätze ähneln stark der bekannten Internet-Plattform eBay⁷. Ein Spieler kann nämlich in einem Auktionshaus seiner jeweiligen Fraktion oder in dem der neutralen Goblin-Fraktion Gegenstände suchen oder einstellen, welche entweder sofort erstanden werden (dann zumeist sehr teuer) oder erst nach Ablauf einer Gebotsphase, die dann der Höchstbietende gewinnt.

Gesteuert wird der Charakter durch die 3D-Welt mit Maus und Tastatur⁸. Die Spielfigur wird dabei zu einer Art Stellvertreter für den Spieler, der sich durch eine "[...] *angemessene sensomotorische Synchronisierung*" (Fritz 2005: 62f) in die Handlungsschemata des Avatars hineindenken kann. Standardmäßig folgt der Blick des Spielers seinem Charakter aus einem etwa 40°-Winkel von hinten oben. Mit dem Mausrad lässt sich die Entfernung zum Charakter bestimmen und durch Drücken der linken Maustaste, zusammen mit der Bewegung der Maus, kann man den Blick rund um den Charakter bewegen, so dass man ihn von vorne bzw. von der Seite betrachten kann.

6. Siehe dazu Kapitel (4.1): MUD & MMORPG: Die Technik.

7. Weiterführende Informationen zum Online-Handel mittels eBay auf www.ebay.de.

8. Nachdem frühere 3D-Spiele nur mit den Pfeiltasten gespielt wurden, ist man inzwischen dazu übergegangen, seinen Avatar mit der s.g. "WSAD-Steuerung" zu manövrieren. Diese Tasten haben die gleiche Funktion wie die Pfeiltasten, liegen allerdings weiter links und ermöglichen in Kombination mit der rechten Hand an der Maus eine bequemere Körperhaltung.

4. MUD & MMORPG

4.1. Die Technik

Nicht alle PC-Online-Spiele können unter dem Genrebegriff des MMORPG subsummiert werden. Neben den üblichen Computerspielen, die ein Spieler alleine an seinem Rechner zu lösen versucht, gibt es daneben die mit der wachsenden Verbreitung des Internet immer populärer werdenden Mehrspieler-Spiele. Neben den die Spielerzahl begrenzenden Spielen, die im lokalen geschlossenen Netzwerk, dem LAN (Local Area Network) stattfinden, können Computerspieler mittlerweile auch im Internet nach Mit- oder Gegenspielern suchen. Hierbei wiederum ist zu differenzieren zwischen den Mehrspielermodi diverser regulärer Einzelspieler-Spiele, ausschließlich im Mehrspielermodus spielbaren Spielen sowie browserbasierten Strategiespielen.

MMORPGs sind obligatorisch Mehrspieler-Spiele, da eine Interaktion mit den Mitspielern wichtig und gewollt ist. Der Aspekt des Rollenspiels wird dadurch repräsentiert, dass der Spieler einen Charakter nach seinen Wünschen generiert, diesen mit Substanz füllt und führt. Gestaltungsmöglichkeiten und Freiheiten bieten sich hierbei in der Wahl des Aussehens, der Kleidung und der Ausrüstung sowie dem gewünschten Verhalten, je nach Vorliebe des Spielers. Zentraler Punkt bei diesen Online-Rollenspielen ist, dass auf einem vom Hersteller zur Verfügung gestellten Server eine Version des Spiels geladen ist, die permanent zugänglich gehalten wird. Der Server ist, bis auf wöchentlich wenige kurze Pausen zwecks der notwendigen technischen Wartungsarbeiten, durchgängig online. Da das Spiel also ständig weiterläuft, unabhängig davon, ob ein Spieler nun eingeloggt ist oder nicht, spricht man im Fall von MMORPGs von *persistenten Welten* (vgl. James/Walton 2004: 29f). Tausende Spieler sind täglich auf einem Server und können miteinander interagieren (Chatdb.de 2006). Dies ist ein wichtiger Unterschied zu einem MUD, das irgendwann gelöst ist und dem Spieler dann die Möglichkeit bietet, selbst das MUD mitzugestalten (vgl. Vogelgesang 2000: 245f). *"MUDs sind eine neue Art von virtuellem Gesellschaftsspiel und eine neue Form von Gemeinschaft. Zudem sind textgestützte MUDs eine neue Form von kollektiv geschriebener Literatur. MUD-Spieler sind gleichzeitig MUD-Autoren, also*

Schöpfer und Konsument von Medieninhalten in einem." (Turkle 1998: 13f)

Da die Betreiber von MMORPGs kommerzielle Interessen hegen, darf kein Spieler das Spiel selbst editieren. Somit wird auch Missbrauch über Scripte und Hacks verhindert. Zum anderen endet das Spiel nie, denn mit dem Erreichen der Stufenobergrenze bieten sich dem Spieler neue Möglichkeiten an, die er vorher nicht hatte.

Sowohl MUDs als auch MMORPGs sind über das Internet zugänglich. Das Internet, welches ursprünglich für ausgewählte, abgeschlossene Bereiche wie Militär und Wissenschaft geschaffen war, steht inzwischen jedem zur Verfügung, der einen entsprechenden Vertrag mit einem Telekommunikations-Dienstleister abgeschlossen hat. In den Anfangstagen der MUDs war eine schnelle Internetstandleitung noch auf Universitäten beschränkt. Der Heimanwender mit dem langsamen Modem zu Minutenpreisen musste auch ökonomisch denken, wenn er an einem MUD teilnehmen wollte.

MUDs sind so genannte *Multi-User-Domains*, oder in älterer Ausdrucksweise auch *Multi-User-Dungeons* auf Grund ihrer Abstammung vom Rollenspielsystem *Dungeons & Dragons* (vgl. Tweet et al. 2006). MUDs sind nach Taylor (2006: 22f) "[...] *text-based virtual environments hosted on a computer that allows users to log in and participate in the world. [...] Once in the space, players are given a textual description of where they are.*" Diese textbasierten virtuellen Welten besitzen im Gegensatz zu Computerspielen und insbesondere MMORPGs keine grafischen Oberflächen. Generell definiert sind MUDs einfache virtuelle Orte. Erst in den Abenteuer-MUDs tritt nach Runkehl et al. (1998: 118f) deutlich der Spielcharakter hervor.

Zu diesem Ursprung finden die MMORPGs wieder zurück, da sie grundsätzlich vor einem fantastischen narrativen Hintergrund ablaufen. Denn MUDs haben — wie Cherny (1999: 5f) beschreibt — stets ein Thema, das in vielen Fällen aus dem Fantasy-Genre kommt. Die Spieltradition der zahlreichen MUDs (Ito 1997, zit. nach Cherny 1999) ist den heutigen MMORPGs im Prinzip recht ähnlich: "[...] *players combat automated monsters and sometimes other players to develop their characters' skills and experience, which are usually numerical scores that increase. Players also purpose quests, performing tasks like hunting for treasure or killing dragons.*" (Cherny 1999: 6f).

MMORPGs basieren auf Tischrollenspielen und MUDs. Taylor (2006: 22f) führt sie zurück auf "[...] *several older traditions both in gaming and trivial multiuser spaces. Tabletop gaming [...] provides some of the basic structures and underpinning of many multiuser fantasy-genre games.*" In den klassischen Tischrollenspielen wie beispielsweise *Dungeons & Dragons* erschaffen sich die Spieler ihre Spielfiguren durch das Zuteilen von erwürfelten Augenzahlen auf verschiedene Attribute und schreiben diese auf Charakterblättern nieder. Die Spieler bestreiten fantastische Szenarien, die ihnen ein Mitspieler, der Spielleiter, vorgibt. Diese Kombination aus Gruppenspiel, Abenteuern und Charakteren mit Orientierung auf Ausrüstung und statistischer Werteberechnung wurde auf den Computer übertragen.

MUDs werden durch anfänglich unverständliche und komplizierte Befehle angesteuert, wie Turkle (1998: 12f) beschreibt: "*MUDs versetzen den Anwender in virtuelle Räume, in denen man navigieren, kommunizieren und konstruieren kann. In einen MUD gelangt man durch einen Befehl, der den eigenen Computer mit dem Computer verknüpft, in dem das MUD-Programm residiert*". Objekte können über diese Befehle untersucht, bewegt und manipuliert werden. Der Einstieg ist von seiner technischen Seite her einfach. Der Spieler muss eine bestimmte Port-Adresse ansteuern und sich einen dem MUD entsprechenden Charakter mit Name und Rolle entwerfen.

In einem MMORPG ist das anders. Hier übernimmt die lokal auf jedem Rechner installierte Software den Schritt der Verbindung. Man startet das Programm, loggt sich mit seinem Benutzernamen mitsamt Passwort ein und gelangt anschließend direkt zur Auswahl der verschiedenen *Realms* (Reiche). Hier findet der Spieler eine Auswahl an unterschiedlichen Servern, auf denen jeweils eine eigene Kopie des Spiels installiert ist. Der Hersteller hat somit ein Universum multipler paralleler Welten zur Verfügung gestellt, von welchen sich der Spieler eine aussucht. Kriterien für die Wahl eines bestimmten Servers sind beispielsweise die Anwesenheit von Freunden auf demselben Server, mit denen der User zusammen spielen möchte oder die Art des Servers. Hierbei gibt es zwei Differenzierungen:

Erstens können auf den PvE (*Player vs. Environment*)-Servern die Spieler der jeweiligen Seite nur gegen Monster und NSCs (*Nicht-Spieler-Charaktere*) kämpfen, während sie sich auf PvP (*Player vs. Player*)-Servern Spielern der feindlich gesinnten Gegenseite stellen müssen, die sie dementsprechend jederzeit angreifen dürfen. Auf PvE-Servern ist dies nur in

dazu besonders gekennzeichneten, abgeschlossenen Gebieten, den *Battlegrounds* (Schlachtfeldern) möglich, oder wenn sich ein Spieler als kampfbereit exponiert. Auf den PvP-Servern muss sich ein Spieler also zusätzlich zum spielerischen Inhalt auch noch den Gegenspielern stellen, die darauf erpicht sind, seinen Charakter zu überfallen und virtuell zu töten. Andererseits kann dies eine besondere Herausforderung sowie Spannung erzeugen oder zu einem anderen Spielverhalten führen. In solch einem aggressiveren Umfeld würde der Spieler gefährliche Spielzonen — etwa solche, in denen Spieler beider Seiten Aufgaben zu erledigen haben — nur mit der Unterstützung, also in Begleitung befreundeter Spieler, betreten. Belohnt und damit vom Hersteller motiviert wird das Töten von Charakteren der feindlichen Seite durch entsprechende Punktvergabe. Je mehr ein Spieler sammelt, desto höher steigt sein militärischer Rang im Spiel.

Zweitens werden die Server getrennt nach Rollenspiel- und üblichem Verhalten. Auf den regulären Servern darf in der üblichen und hier untersuchten Sprache kommuniziert und auch ein Nickname (vgl. Kapitel (5.4) ohne große Einschränkungen gewählt werden. Es ist selbstverständlich und wird bei Verstoß streng geahndet, dass jeder User dennoch im Rahmen der guten Sitten bleibt und sich keiner Sprache bedient, die beleidigend oder obszön ist. Ebenso verhält es sich mit der Namenswahl für einen Spielercharakter. Er darf nicht religiös, ethnisch oder die sexuelle Orientierung diskriminieren⁹ (vgl. Stöcker 2006). Dagegen gibt es unterschiedliche Mechanismen, auf die ich in Kapitel (4.6.1) zu sprechen komme. Die Rollenspiel-Server sind in ihrer Anzahl stark begrenzt, wobei sie ein Entgegenkommen an die Spieler darstellen, welche insbesondere am rollenspielerischen Aspekt des Spiels interessiert sind und gerne fremde Rollen verkörpern möchten. In Anknüpfung an das Tisch-Rollenspiel bedient sich dort die Mehrheit einer pseudo-mittelalterlichen Sprache.

Computerspiele verfügen nicht nur bloß über eine Befehlsleiste und einen Ausgabebildschirm für die Chat-Nachrichten der anderen Anwesenden, sondern zeigen Text, Tabellen, Schaubilder und Menüleisten. Sie ergänzen das animierte Geschehen rund um den Charakter, so dass der Nutzer Ursachen und Zusammenhänge einordnen kann (vgl. Fritz 2005: 62f).

9. Obgleich selbst die Betreiberfirma *Blizzard Entertainment* in der Kritik steht, homosexuelle Spieler zu diskriminieren — was zu heftigen Diskussionen allgemein über Freundlichkeit und political correctness in MMORPGS führte.

Musik, simulierte Umgebungsgeräusche und Sprachausgabe begleiten die Bewegungen der Spielfiguren.

Die technische Seite eines MMORPG unterscheidet sich auch von den *Internet Relay Chats* (IRC), einem Unterbereich des Internet. Der User installiert einen entsprechenden Client auf seinem lokalen Rechner und kann damit in den Chat einsteigen. Zwei Schritte sind für die Teilnahme Voraussetzung: Erstens muss die Verbindung zum IRC-Server manuell aufgebaut werden. Diese sind miteinander verbunden und so wählt sich der Nutzer einfach den nächstgelegenen aus. Anschließend wählt er einen Chat-Kanal, von denen es landesspezifische wie *#germany*, stadtspezifische (*#Hamburg*), themenspezifische (*#musik*) und zielgruppenspezifische (*#teens*) gibt (vgl. Runkehl et al. 1998: 74f). Dann wählt er ein Pseudonym und kann mit dem Gespräch beginnen, indem er sich in laufende Unterhaltungen einschaltet oder Fragen stellt.

4.2. Konzept der Chat-Kommunikation

Richtungsweisend an der netzbasierten Kommunikation ist die neue Form der Interaktion (vgl. Wintermantel/Becker-Beck 2000: 180f). Hier gleichen sich die Modi von Chats, MUDs und auch MMORPGs an. Die Teilnehmer *schreiben* ihren Beitrag als *Redebeitrag* und formen damit eine neue Art von textuellem Dialog (vgl. Hess-Lüttich/Wilde 2003). Dürscheid (2002: 48f, nach Koch/Oesterreicher 1994) deutet diese Konstellation als "*medial schriftlich und konzeptionell mündlich*", wobei die zahlreichen, im Folgenden dokumentierten Besonderheiten keinesfalls als schriftlich fehlerhaft oder mündlich defizitär zu werten sind, sondern einer laut Kilian (2001: 76f) "*kreativen kommunikativen Kompetenz*" entstammen.

Im Gegensatz zur E-Mail-Kommunikation erfolgt das Chatten synchron, also in Echtzeit und wechselseitig wie beim Telefonieren, nur eben schriftsprachlich: "*Die Teilnehmer sind unter der Bedingung der computervermittelten im Gegensatz zur Bedingung der face-to-face Kommunikation nicht nur [...] räumlich getrennt, sondern sie verständigen sich zudem über das geschriebene Wort, was die Geschwindigkeit herabsetzt, in der die einzelne Botschaft produziert wird; der zu schreibende Beitrag ist in der Produktion aufwendiger als der zu*

sprechende. [...] Die Koordination gehört zu den wichtigsten Voraussetzungen für eine geglückte Kommunikation." (Nach Clark 1996).

Damit formuliert Clark (1996) aus, was zur Ökonomie der Schriftsprache in Chat-Kanälen führt und später eingehend untersucht wird: Im Chat, MUD und MMORPG ist der Teilnehmer durch seine Schreibgeschwindigkeit an ein Interaktionslimit gebunden, was sich nur verringern lässt, indem zu Kürzungen in Lexikon und Syntax gegriffen wird. Weiterhin muss die Kommunikation bisweilen durch sich überschneidende Chat-Kanäle koordiniert und mitverfolgt werden, um zu verstehen und verstanden zu werden.

Kommuniziert wird im MUD verbal und auch über Befehle für Handlungen, wie Turkle (1998: 13) beschreibt: *"Wenn ich etwa eine Figur namens ST in LambdaMOO spiele, dann erscheinen sämtliche Wörter, die ich mit dem Befehl "say" eingebe, auf dem Bildschirm aller Spieler als "ST says". Sämtliche Verhaltensweisen, die ich nach dem Befehl "emote" (bringe Emotionen zum Ausdruck) eingebe, erscheinen genau in der Reihenfolge hinter meinem Namen, in der ich sie schreibe."* Dies ist in MMORPGs nicht anders, wie in Kapitel (4.4) gezeigt wird.

Das von Cherny (1999) beschriebene MUD (ElseMOO) förderte die Formierung und Aufrechterhaltung einer *Community*, einer Gemeinschaft, wie sie auch in *World of Warcraft* entstanden ist, wobei in beiderlei Systemen virtuelle Objekte existieren, über die diskutiert werden kann (Cherny 1999: 3f): *"Unlike many chat systems on the Internet (for example, Internet Relay Chat and industrial chat systems built on top of it [...]) our system allowed conversations to occur in a virtual world with objects that players could look at, discuss and interact with."*

4.3. Die Chat-Kanäle

Bei *World of Warcraft* kann auf umfangreiche Arten kommuniziert werden. Zunächst braucht der Spieler einfach die Enter-Taste zu drücken, seinen Text einzugeben und wieder mit Enter zu bestätigen, schon wird der Text als gesprochen dargestellt. In Folge dessen erscheint wie in einem Comic eine Sprechblase über dem Charakter mit dem Text und alle Spieler, deren Avatar sich innerhalb eines bestimmten Radius' um den sprechenden Charakter befinden,

können diese Nachricht lesen. So wird eine gewisse Hör-Reichweite simuliert. Der Charakter bewegt sich analog (aber nicht lippensynchron) dazu mit Mund und Gesten.



Abb. 3: Rufen wird mit einer passenden Bewegung unterstrichen.

Die nächsthöhere Ebene ist das Rufen. Hierbei wird der "Empfangsradius" der Nachricht deutlich erweitert und die Spielfigur gestikuliert dies entsprechend, indem sie die Hände zum Mund führt.

Diskreter ist das Anflüstern. Über den Befehl */whisper (Name)* oder einfach */w (Name)* kann ein Spieler einem anderen Spieler eine direkte Nachricht schicken, die nur dieser sofort lesen kann. Dieser Chat ist nicht lokal begrenzt.

Gruppen-Chatkanäle sind der Gruppenchat für Spielergruppen, die sich zusammengeschlossen haben für bestimmte Spiel-Aufgaben, der *Raid-Chat* für größere Gruppen, der *Gilden-Chat* für alle Mitglieder einer Gilde, die sich zu einer Art Team zusammengeschlossen haben und die offenen Chatkanäle *Allgemein*, *Handel*, *LokaleVerteidigung* und *SucheNachGruppe*, durchnummeriert von 1 bis 4 und für jede Spielzone individuell. Hier kann also jedermann zonenweit proklamieren, was er zu sagen hat, Gildenwerbung propagieren, Gegenstände zum Verkauf anbieten oder suchen, auf feindlich gesinnte Spieler in der Zone aufmerksam machen (Siehe Beispiel (2)d)) oder

Mitspieler für schwierige Missionen anwerben. Alle Chatkanäle werden in einem Fenster präsentiert und sind farblich voneinander abgehoben, um dem Spieler eine Unterscheidung zu erleichtern. Dieser hat die Möglichkeit, nach eigenem Ermessen nicht nur die Farben individuell umzugestalten, sondern er kann sich auch auf Wunsch aus einem der öffentlichen Chatkanäle ausklinken. Grund dafür kann sein, dass die dort auftauchenden Nachrichten als störend empfunden werden oder es nicht dem rollenspielerisch-logischen Aspekt des Spiels Rechnung trägt, wenn in der gesamten Spielzone einer Hauptstadt jeder Spieler die Handelsangebote bzw. -nachfragen der anderen Spieler quasi telepathisch empfangen kann.

4.4. Emotes

Emotes (Emotionen) werden ähnlich wie im MUD über den Befehl */em* geäußert. Es gibt aber auch Verhaltensweisen des Avatars, die im Spiel integriert sind und somit durch eine Bewegung oder eine Audioausgabe kenntlich gemacht werden. Tippt ein Spieler zum Beispiel den Befehl */dance* ein, beginnt sein Charakter, sich entsprechend zu bewegen. Die Tänze unterscheiden sich je nach Rasse und Geschlecht des Charakters und reichen in ihrem Stil vom Kosakentanz über den Twist bis hin zu einer Imitation von Michael Jackson oder MC Hammer. Augenzwinkernd wird hier intermedial auf Videoclips Bezug genommen. Tippt ein Spieler hingegen */witz* ein, dann hört man einen im Programm hinterlegten Witz als Audioausgabe.

Die *emotes* werden vom Spiel in dreierlei Form übersetzt: Hat der Spieler bei der Ausführung des *emotes* einen anderen Charakter ausgewählt, dann wird dieser als Ziel des *emotes* interpretiert und bekommt somit bei transitiven *emotes* die Rolle des Akkusativobjekts. Wurde kein Ziel gewählt, wird hier vom Spiel als Objekt "Alle" gesetzt. Gleichzeitig unterscheidet sich die Textausgabe im Chat-Fenster beim Ziel, indem es als solches deutlich markiert wird. Klarer wird dies anhand des Beispiels (1):

Beispiel (1)

- (1) Befehlseingabe `"/danke"`
 - a) "Ihr dankt Seyshaban."
 - b) "Ihr dankt allen um euch herum."
 - c) "Skandar dankt euch."
 - d) "Skandar dankt allen um sich herum."

Nach der Befehlseingabe `/danke` vollführt der Charakter eine passende Bewegung und die Textmeldung erscheint. Bei Beispiel (1a) wurde vorher der Charakter Seyshaban angewählt, bei Beispiel (1b) gab es kein Ziel. Beispiele (1a) und (1b) sind die Textmeldungen des Agens, Beispiel (1c) die des Patiens, während Beispiel (1d) jeder Charakter empfängt, der sich in der relativen Nähe zum Agens befindet und wenn kein Ziel für das *emote* gewählt wurde.

In einigen MUDs werden die Spieler durch Piktogramme repräsentiert, doch die meisten MUDs sind textbeschränkt. MMORPGs basieren hingegen darauf, dass jeder Spieler einen steuerbaren, dreidimensionalen Charakter, einen Avatar, erschafft, mit dem er durch die Spielwelt reist und dort Abenteuer erfährt. Über die Identität, das hinter der Interaktion stehende "Selbst" und die zu spielenden Rollen in einem Charakter soll in dieser Arbeit nicht eingegangen werden. Dies ist das Forschungsfeld von Soziologen und Psychologen (vgl. Vogelgesang 2000).

4.5. Asynchrone Kommunikation

Weiteres technisches Hilfsmittel für die Kommunikation mit den Mitspielern ist das Postsystem. Vor den Gasthäusern oder Banken in Städten und Dörfern der Spielwelt stehen je nach Volk im Aussehen variierende Briefkästen (siehe Abbildung (4)).



Abb. 4: Briefkasten der Orcs (links) und der Zwerge.

Bewegt ein Spieler seinen Charakter davor und klickt auf den Briefkasten, öffnet sich ein Interface, über das er anderen Spielern der gleichen Fraktion eine Nachricht ähnlich einer E-Mail zukommen lassen kann, an die er außerdem eine Ware oder Münzen anhängen darf, die er mitschicken möchte. Der Versand von Mitteilungen und Geld geschieht unverzüglich, während die Waren nach rund einer Stunde ankommen. Der Empfänger erhält dann einen kleinen visuellen Hinweis und kann nun an jedem Briefkasten seine Post abholen. Somit besteht die Möglichkeit, Mitspielern etwas mitzuteilen, die gerade nicht online sind. Ungelesene Post verfällt nach 30, gelesene nach drei Tagen, indem sie vom System gelöscht wird. Dieses System der zeitunabhängigen Kommunikation stellt ein Novum dar, war es doch in MUDs und Chats den Usern bislang nicht möglich, sich unabhängig von der Synchronität zu unterhalten. Nun besteht auch die Möglichkeit, nicht anwesenden Spielern Nachrichten zu schicken.

4.6. Intendierte Einschränkungen

4.6.1. Schimpfwortfilter

Ein anderes technisches Merkmal des Chats in *World of Warcraft* ist der Schimpfwortfilter. Über eine entsprechende Einstellung im Menü kann dieser deaktiviert werden, da er standardisiert voreingestellt ist. Das System erkennt entsprechende Zielwörter und filtert diese heraus, indem es das vermeintliche Schimpfwort durch eine aus dem Comic bekannte, sinnlose Folge von Satz-, Währungs- und anderen Zeichen substituiert, wie Abbildung (5) zeigt.



Abb. 5: Schimpfwortfilter.

Der Filter erkennt nicht zuverlässig jedes Schimpfwort, das in der Eile falsch getippt wurde. Früher strich es außerdem rigoros Wörter, in die potenzielle Schimpfwörter eingebettet waren, wie etwa "Nachbarschaft" (enthält "arsch") (vgl. "Phobia" 2006). Inzwischen wurde der Filter aber verbessert, wie an den Sprachbeispielen in der Chat-Leiste von Abbildung (5) zu erkennen ist. Viele Spieler schalten den Filter trotzdem aus besagten Gründen auch heute noch weg. Möglicherweise wehren sie sich damit gegen eine empfundene sprachliche Zensur.

4.6.2. Fremde Sprachen

Interessanterweise ist eine direkte Kommunikation mit den Spielern der verfeindeten Koalition nicht möglich. Jede Rasse hat ihre eigene Sprache und dazu als Lingua Franca entweder *Orcisch* für die Horde oder die *Gemeinsprache* im Falle der Allianz. So kann sich ein Zwerg mit einem anderen Zwerg auf zwerghisch unterhalten und nur die umstehenden Zwerge können den Chat lesen. Alle anderen Spieler der Allianz-Fraktion lesen nur unverständliches Kauderwelsch. Erst wenn die beiden Zwerge im Interface auf *Gemeinsprache* schalten, verstehen es alle umstehenden Mitspieler der Allianz. Diese Möglichkeit der sprachlichen Abgrenzung funktioniert in allen Kanälen.

Somit können sich natürlich Spieler der beiden gegnerischen Fraktionen nicht miteinander verständigen, da sie keine gemeinsame Sprache besitzen — die Spieler bekommen vom System in unverständliche Wörter codierte Phrasen zu lesen, wenn ihre Charaktere die Sprache nicht verstehen, wie der Kommunikationsversuch des Gnoms zum Orc in Abbildung (6) deutlich macht:



Abb. 6: Babylonisches Sprachgewirr.

Findige Spieler haben allerdings herausgefunden, wie man zumindest grundlegend die Sprache der anderen Fraktion entziffern kann und eine entsprechende Übersetzung herausgegeben:

Eigenes Wort: hallo	Horde hört: nowas	Allianz hört: no'bu
Eigenes Wort: gefahr	Horde hört: rogesh	Allianz hört: no'gor
Eigenes Wort: ich	Horde hört: wos	Allianz hört: ruk
Eigenes Wort: geh weg	Horde hört: far vil	Allianz hört: tar ogg

Tabelle 1: Auszug aus der Übersetzung Horde/Allianz¹⁰

Tabelle (1) listet einen Teil einer kleinen Übersetzungshilfe auf, mittels derer die Spieler rudimentär die Sprache der feindlichen Fraktion verstehen können. Schreibt ein Spieler der Horde auf Orcisch also "Hallo", dann liest der Allianzspieler "No'bu".

10. Entnommen der Website der inGame GmbH: "Übersetzung Horde/Allianz". URL: <http://wow.ingame.de/gameplay/lexikon.php>, aufgerufen am 10.01.2007.

5. Linguistische Merkmale

In diesem Kapitel möchte ich die spielimmanenten Diskurse untersuchen und einige von diesen schrittweise analysieren, um die Kommunikationsweise zwischen den Spielern darzulegen.

5.1. Kommunikationsinhalte

Die Ebenen der Kommunikation in *World of Warcraft* sind vielschichtig, auch in Abhängigkeit der Herangehensweise des Spielers an den rollenspielerischen Aspekt¹¹.

Grundlegend wirkt sich der Grad der Vertrautheit zwischen den Spielern auf die Art der Kommunikation aus. Spieler, die sich aus dem realen Leben oder von gemeinsamen vorhergehenden Abenteuern in der Spielwelt kennen, unterhalten sich in einem freundlicheren Schreibstil, in einer Art verschriftlichem Umgangston, statt Formen des höflichen Gesprächs zwischen Fremden zu wahren. Sie erzählen von persönlichen Erlebnissen, die sie in der Spielwelt während der Abwesenheit des anderen erlebt haben. Wichtig ist tatsächlich, dass die Kommunikation sich dabei nicht vom Kontext des Spiels löst, sondern häufig spielimmanent bleibt. So berichtet ein Spieler von einer Queste oder einem neuen Gegenstand, den er errungen hat.

Ist der Grad der Vertrautheit noch größer oder kennen sich die Spieler aus der alltäglichen Welt, dann wird auch von persönlichen Dingen gesprochen, wie dem letzten Besuch bei den Eltern oder dem bevorstehenden Termin beim Zahnarzt. Kennen sich die Spieler gar nicht, wird grundsätzlich zunächst das Spieltechnische besprochen, denn fast immer findet die Kommunikation aus einem Grund statt: Entweder handeln die Spieler oder sie bilden eine Gruppe, um gemeinsam Abenteuer zu erleben:

11. Eine Erklärung des Konzepts "Rollenspiel" findet sich in Kapitel (4.1) und (6.3).

Beispiel (2)

- (a) 0/21 12:10:25.558 Wogg sagt: Sollen wir zusammen die Quest machen?
- (b) 0/21 12:10:48.832 [Gruppe] Wulmorog: ja gerne, ist allein doof
- (c) 0/21 12:10:52.242 [Gruppe] Wogg: Gut, dann los
- (d) 0/21 12:15:03.043 [3. LokaleVerteidigung] Risingangel: feige allianzler im feld der riesen high level lauern mir auf

Beispiel (2)a ist eine direkte Anfrage von meinem Avatar im normalen Sprech-Chat, ob der Spieler *Wulmorog* eine Gruppe bilden möchte, um eine Queste gemeinsam zu bestreiten. Der Charakter blickt dabei in die Richtung des Angesprochenen, damit dieser weiß, dass er gemeint ist. Nach der Einladung in die Gruppe wird im gruppeninternen Chat weitergesprochen. Da alle Chatkanäle parallel angezeigt werden, erscheint in Beispiel (2)d die Meldung eines Mitspielers im Verteidigungs-Chat der Spielzone, dass ihm offenbar feindliche, hochstufige Spieler im Unter-Areal *Feld der Riesen* aufgelauert haben. Da dies alle Spieler der Fraktion in der Zone lesen können, hofft er damit, dass hochstufige, stärkere Mitspieler die Gegner bekämpfen und vertreiben. Die Äußerungen der Spieler verstehen sich stets aus einer egozentrischen Sicht, die sie über ihren Charakter vermittelt bekommen, wie Ipsen (1997: 568) kommentiert: *"When users comment on the course of the game, they always make reference to themselves as being the agents on the screen. They are virtually immersed in the artificial environment."* Natürlich haben die Gegenspieler nicht *ihm* aufgelauert, sondern seinem Charakter. Dennoch spricht er in Beispiel (2)d von "mir".

In Spielpausen, wenn beispielsweise ein Mitspieler nur kurzfristig abwesend ist, wird gerne auch geplaudert, um sich einen persönlichen Eindruck von den Mitspielern zu machen.

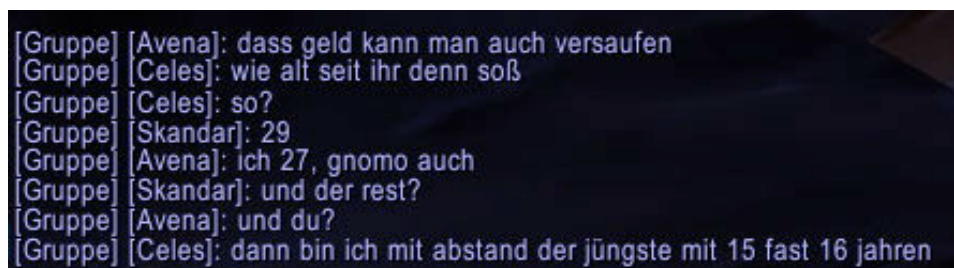


Abb. 7: Nicht jedes Gespräch dreht sich um den Spielinhalt.

Abbildung (7) zeigt dies sehr deutlich. Nachdem es um den Preis des im Januar 2007

erschienenen Zusatzpacks *The Burning Crusade* ging und Spielerin *Avena* dazu ihre Meinung äußerte, fragt Spieler *Celes* nach dem Alter seiner Mitspieler, um anschließend festzustellen, dass er der jüngste ist. Eine Diskussion kann also nicht nur Spielinhalte thematisieren, sondern auch im Sprechen *über* das Spiel und dessen User ihren Niederschlag finden.

Das Chatfenster zeigt neben den Chat-Nachrichten auch spielrelevante Daten an. Die Chats laufen parallel zueinander im gleichen Fenster ab und deswegen kann ein Spieler gleichzeitig verschiedene Gespräche führen und auf Spielnachrichten Acht geben:

Beispiel (3)

- (a) 0/15 22:31:33.115 Ihr habt Chyuk eingeladen, sich Eurer Gruppe anzuschließen.
- (b) 0/15 22:31:44.691 Chyuk sagt: Das freut mich ,ich heiße Chyuk *reicht die hand ebenfalls* (=
- (c) 0/15 22:31:46.605 Chyuk schließt sich der Gruppe an.
- (d) 0/15 22:31:46.606 Plündern in "Plündern als Gruppe" geändert.
- (e) 0/15 22:31:46.608 Seltenheitsschwelle auf Selten gesetzt.

Nach der Systemmeldung für eine verschickte Gruppeneinladung in Beispiel (3)a antwortet der Charakter zunächst, indem er seinen Namen nennt. Zwar kann diesen jeder Spieler erkennen, weil er in blauer Schrift über dem Charakter schwebt, doch es gehört auf einem Rollenspiel-Server zum guten Ton, sich anfangs vorzustellen, denn der Charakter weiß schließlich nicht, wie sein Gegenüber heißt. Der Spieler "Chyuk" unterstreicht dies, indem er als *emote* beschreibt, wie der Charakter die Hand zum Gruße ausstreckt, eingerahmt in Asteriske. Nachdem er sich in Beispiel (3)c der Gruppe angeschlossen hat, folgen automatisierte Systemnachrichten, die besagen, dass die Verteilung der Beute abwechselnd geschieht und Gegenstände der Kategorie "selten" oder "höher" nach einer bestimmten Methode verteilt werden, wie aus Beispiel (4)e und f hervorgeht.

Beispiel (4)

- (a) 0/15 22:32:05.955 Ihr erhaltet Beute: Ausgefranste Robe.
- (b) 0/15 22:32:05.075 Euer Anteil an der Beute ist 3 Kupfer.
- (c) 0/15 22:32:36.448 Ihr habt für Pläne: Kupferne Kettenweste 'Gier' ausgewählt
- (d) 0/15 22:32:37.205 Chyuk hat für Pläne: Kupferne Kettenweste 'Gier' ausgewählt
- (e) 0/15 22:32:37.208 Wurf für Gier: 60 für Pläne: Kupferne Kettenweste von Chyuk
- (f) 0/15 22:32:37.210 Wurf für Gier: 58 für Pläne: Kupferne Kettenweste von Wogg
- (g) 0/15 22:32:37.213 Chyuk gewinnt: Pläne: Kupferne Kettenweste

Ein Gegner wurde besiegt. In Beispiel (4)a und b wird die Beute verteilt; es korrespondieren

dazu die entsprechenden Systemnachrichten. Unter der Beute sind die als selten kategorisierten Baupläne für eine Rüstung. Beide Spieler wählen die Option *Gier*¹² und das Programm simuliert einen Würfelwurf mit einem 100-seitigen Würfel. Die randomisierte Augenzahl wird in Beispiel (4)e und f für jeden Spieler angezeigt und es folgt in Beispiel (4)g die Zuteilung zum Sieger. In diesem simulierten Würfelwurf findet sich ein Element des Tischrollenspiels wieder: Der Würfel. Spielsituationen, deren Ausgang ungewiss ist, werden dort mit einem Würfelwurf entschieden (meist modifiziert durch die Fähigkeiten des Spielcharakters). In *World of Warcraft* ist der Würfelwurf eine für die Spieler optisch kontrollierbare Repräsentation der zufälligen Zuteilung des entsprechenden Gegenstandes.

Auf den Rollenspiel-Servern legen die Spieler oftmals Wert auf eine mittelalterliche Ausdrucksweise. Hier wird versucht, mit Hilfe der *emotes* und der Sprache ein wenig Atmosphäre zu erzeugen. Wie in Beispiel (5) zu sehen ist, sind die Grenzen zwischen Charaktersprache und Spielersprache nicht immer scharf:

Beispiel (5)

- (a) 0/18 23:00:47.947 [Gruppe] Wogg: Wo kommt ihr an?
- (b) 0/18 23:00:53.372 Malafide begrüßt Euch mit einem herzlichen Hallo!
- (c) 0/18 23:00:54.712 Aedon begrüßt Euch mit einem herzlichen Hallo!
- (d) 0/18 23:00:58.388 Ihr begrüßt alle mit einem herzlichen Hallo!
- (e) 0/18 23:01:03.433 [Gruppe] Sillas: mit dem vögelchen
- (f) 0/18 23:01:54.528 Aedon jubelt!
- (g) 0/18 23:02:05.859 [Gruppe] Wogg: An der Zauberkuugel, das meinte ich
- (h) 0/18 23:02:13.851 Ihr mustert Aedon von oben bis unten.
- (i) 0/18 23:02:14.825 [Gruppe] Malafide: ja
- (j) 0/18 23:02:36.116 Wogg sagt: Ihr beide habt reiche Gönner, was? Ich sehe da an euch nur die feinsten Waren
- (k) 0/18 23:02:54.286 Aedon sagt: ehemalige mainchars^^
- (l) 0/18 23:03:00.895 [Gruppe] Malafide: nun ja man muss sagen das dort drüben in Silbermond einiges anders ist als bei euch hier
- (m) 0/18 23:03:11.150 Aedon sagt: die ham wir ausgenommen
- (n) 0/18 23:03:15.969 Wogg sagt: Was sind meinscharrs?
- (o) 0/18 23:03:24.995 Ihr seid jetzt in der Warteschlange für eine Gruppe, um Der Flammenschlund zu spielen.

12. Wenn ein Spieler einen Gegenstand benötigt, dann kann er auch stattdessen *Bedarf* anwählen. Diese Option hat stets Vorrang vor *Gier*.

- (p) 0/18 23:03:27.055 Aedon sagt: main
- (q) 0/18 23:03:39.685 Aedon sagt: große brüder^^ meinte ich
- (r) 0/18 23:03:43.599 Wogg sagt: Sprecht orcisch mit mir. Aber bei euch scheint das Gold auf der Strasse zu liegen
- (s) 0/18 23:04:03.818 Aedon sagt: ihr habt ja recht, verzeiht
- (t) 0/18 23:04:04.120 Malafide sagt: Ich kannte mal einen Priester^^
- (u) 0/18 23:04:12.444 [Gruppe] Sillas: bin sofort am flatterman und eile dann

Das Gespräch verläuft auf zwei Ebenen: Während in Beispiel (5)a, e, f, g und i noch die Anreise der Mitspieler Thema ist, beginnt *Wogg* in Beispiel (5)h und j damit, die qualitativ hochwertige Ausrüstung der Charaktere *Aedon* und *Malafide* anzusprechen. In Beispiel (5)k und m antwortet *Aedon* als Spieler und nicht als Charakter, während *Malafide* in Beispiel (5)l als Charakter antwortet. *Wogg* greift diesen Bruch der Konvention rollenspielinterner Verständigung in Beispiel (5)n auf und interpretiert dies, weiterhin in seiner Rolle, als Fremdwort, das der Charakter nicht versteht. *Aedon* antwortet in Beispiel (5)p nochmals außerhalb des Charakters und passt sich dann in Beispiel (5)q und s wieder den Gepflogenheiten der rollenspielerischen Kommunikation an. Schließlich kündigt Spieler *Sillas* in Beispiel (5)u an, demnächst zur Gruppe zu stoßen, indem er einen Flugpunkt verwendet.

Im Gegensatz zu regulären Chatrooms und manchen MUDs steht die Atmosphäre und das sprachliche Ausspielen des eigenen Charakters auf den Rollenspiel- und Rollenspiel-PvP-Servern im Vordergrund. Ähnlich wie in Tischrollenspielen wie *Dungeons and Dragons* versetzen sich die Spieler in ihre Figur hinein und versuchen, diese zu verkörpern. Dazu beschreibt ein Spieler die Aktionen seines Spielcharakters und spricht so, als ob er dieser Charakter wäre. So auch in Beispiel (5): Durch *emotes* und sprachliche Form simulieren die Spieler ein Gespräch der Charaktere. Interessant ist dabei, dass die Spieler fließend zwischen normalem und Gruppen-Chat wechseln, so dass die Charaktere sich sowohl von Angesicht zu Angesicht unterhalten, aber auch über den global funktionierenden Gruppen-Chat mit dem in weiter Ferne befindlichen Spieler *Sillas* kommunizieren, als wäre dieser vor Ort im Gespräch anwesend. Dies ist vergleichbar mit einer Situation, in der mehrere Personen sowohl miteinander als auch mit einem Telefonteilnehmer über eine Freisprecheinrichtung sprechen.

Auffallend ist in Beispiel (5) die Reihenfolge der Kommunikation, die der in konventionellen

Chatrooms gleicht. Da niemand erkennen kann, ob die Chatteilnehmer im gleichen Augenblick ebenfalls tippen, erscheinen manche Nachrichten dicht gefolgt aufeinander und die Mitspieler antworten durcheinander. Sätze überschneiden sich und Gesprächsthemen werden zerstückelt, wie Cherny (1999: 26f) auch für MUDs beschreibt: "*Communicating on a MUD, with a text interface and no possibility of overlap (or interruption) because of the one-way channel, poses unusual communication challenges.*" Die Technik schränkt die Kommunikation ein, gibt ihr dabei aber auch neue Möglichkeiten. Der Diskurs wird zerlegt, unterbrochen und gerät durcheinander, was die Spieler dazu zwingt, den Gesprächsverlauf aktiv zu verfolgen, um den Faden nicht zu verlieren oder die "Gesprächsknäuel" zu ignorieren, ohne gegenseitige Bezüge herzustellen.

Auf den regulären Servern ohne Rollenspiel-Regelung und noch stärker auf den PvP-Servern wird wenig Wert auf stimmungsvolles Spielgefühl gelegt, es dominieren Wettbewerb und Effizienz. Aus diesem Grund verwenden die Spieler hier vermehrt die Idiosynkrasien und Abkürzungen, wie sie in Kapitel (5.3) beschrieben werden.

Für wichtige spieltechnische Fragen und Probleme stehen die *GM* (*Gamemaster*, Spielleiter) zur Seite. Es sind pausenlos Mitarbeiter des Herstellers online und können über ein Nachrichtensystem, das in der IT-Branche verbreitet ist, s.g. *Tickets*, angeschrieben werden, worauf sich ein *GM* meldet, um in einem persönlichen Chat-Gespräch das beschriebene Problem zu lösen. Auf den Rollenspiel-Servern haben diese zusätzlich die Aufgabe eines sprachlichen Wächters. Empfindet ein Spieler den Namen eines Mitspielers als unpassend oder verstößt dieser gar gegen die strenge Namensgebungsregelung, so kann er diesen Mitspieler bei einem *GM* melden. Auch bei Streitigkeiten, Belästigungen und Beschimpfungen kann solch ein Schiedsrichter schlichten sowie für Einigung sorgen.

Im Notfall kann mit Hilfe einer Ignorier-Funktion ein Spieler auch einen anderen Mitspieler für sich selbst unhörbar machen. Dessen Chattertexte werden folglich dem ignorierenden Spieler nicht weiter angezeigt. So besteht jederzeit die Möglichkeit, aufdringlichen, unfreundlichen oder unfairen Spielern nicht mehr verbal begegnen zu müssen. Der Avatar ist dabei allerdings noch sichtbar. Das folgende Beispiel zeigt, wie ein unfairen und unfreundlicher Spieler ignoriert wird:

Beispiel (6)

- (a) 0/25 15:43:37.827 [Gruppe] Stârfirê: ich hau ab das macht ken spass da bin
ich ja mit normale monster killn da krigt man mehr ep naja cu
- (b) 0/25 15:43:55.759 [Gruppe] Draco: lol voll der
- (c) 0/25 15:43:58.574 [Gruppe] Wogg: nene freundchen!
- (d) 0/25 15:44:03.600 [Gruppe] Wogg: So einfach läuft das nicht
- (e) 0/25 15:44:08.448 [Gruppe] Draco: man man man
- (f) 0/25 15:44:08.802 [Gruppe] Stârfirê: haha
- (g) 0/25 15:44:14.026 [Gruppe] Stârfirê: was willst machen
- (h) 0/25 15:44:18.137 [Gruppe] Stârfirê: :d
- (i) 0/25 15:44:22.959 [Gruppe] Stârfirê: xD
- (j) 0/25 15:44:33.298 Stârfirê verlässt die Gruppe.
- (k) 0/25 15:44:38.474 Stârfirê sagt: deine mudda
- (l) 0/25 15:44:44.936 Stârfirê sagt: dfrg
- (m) 0/25 15:44:45.261 Stârfirê sagt: fu
- (n) 0/25 15:44:45.640 Stârfirê wird jetzt ignoriert.

In Beispiel (6)a kündigt der Spieler an, dass er (nachdem er sich einen Großteil der Wertgegenstände genommen hatte) plötzlich gehen möchte, weil er nicht genügend Erfahrungspunkte bekommt. Trotz Warnungen in Beispielen (6)d und (6)e, verhöhnt er von Beispiel (6)f bis (6)m seine Mitspieler, mit Smileys in Beispiel (6)h und (6)i sowie in schärferem Ton in Beispiel (6)m mit der Abkürzung *fu* (fuck you). Die Reaktion in Beispiel (6)n folgt postum: Er wird fortan ignoriert.

5.2. Der Spieler

Im Gegensatz zu Regelspielen (vgl. Popitz 2000: 54f) eignet sich der MMORPG-Spieler die Regeln beim Spiel an. Basierend auf dem Mehrspieler-Gedanken werden die Spieler sozialisiert und lernen im Laufe der Zeit weitaus mehr, als nur im Handbuch angegeben wird. Sie werden laut Steinkuehler (2004) in eine "*community of practice*" eingeführt, die sie die Spielwelt sukzessive verstehen läßt. Ebenso ist es mit der Sprache. Schrittweise tastet sich der Spieler in die Welt der für ihn neuen Abkürzungen und Wortformen hinein, indem er von Mitspielern die jeweilige Bedeutung erklärt bekommt. Dazu muss er allerdings fragen, denn von sich aus geben die etablierten Spieler den Neulingen selten Auskünfte oder Übersetzungen. Im mitgelieferten Spiel-Handbuch stehen diese Begriffe nicht verzeichnet,

denn sie werden von der Spielergemeinschaft initiiert und nicht etwa von der Betreiberfirma des Spiels. Weitere Bezeichnungen für die Community wie "*speech community*" (Saville-Troike 1982: 20f), "*interpretive community*" (Harris 1989: 11f) und "*discourse community*" (Gurak 1997) sind vorsichtig zu verwenden, denn die Spielerschaft definiert sich nicht direkt über Sprache. Sie verwendet dennoch eine spezialisierte Sprache, um Insider zu verbinden und Außenstehende auszugrenzen¹³.

World of Warcraft ist das erste Spiel aus dem Genre der Online-Rollenspiele, das es geschafft hat, Spieler aus zahlreichen anderen Bereichen anzulocken. Der Tischrollenspieler kreiert sich seinen Charakter auf den Servern, die auf rollengerechtes Handeln und Sprechen ausgerichtet sind. Der Gelegenheitsspieler sucht sich seinen Platz auf den regulären PvE-Servern, während sich schließlich der kontestativ motivierte Spieler für die PvP-Server begeistern kann, da er sich hier nach Fortschritt und Erfolg seines Charakters mit anderen vergleichen und in der direkten Konfrontation mit ihnen messen kann. So vereint dieses Spiel zahlreiche Spielertypen unterschiedlichster Vorlieben, von Freizeitspielern über begeisterte *Storyteller*¹⁴ bis hin zu Profi-Spielern¹⁵.

Die Motivation im Computerspiel nach Fritz (2005: 62f) ist es, Erfolg zu haben: *"Sehr viele Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene suchen ihre Bewährung in der Welt am Draht: Hier gewinnen sie einen Spielraum, in dem sie das Bewusstsein haben dürfen, kontrollieren zu können, Macht und Herrschaft auszuüben. Die Spieler nutzen Bildschirmspiele zwar als Mittel gegen Langeweile und mangelnde Anregungen in ihrer Lebenswelt. Im Wesentlichen dienen die Spiele jedoch der 'Selbstmedikation' gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen zu können."*

Zahlreiche Daten zu den Spielern von MUDs listen Bartle (1996) und Hitzing (2002) auf, eine genaue soziographische Untersuchungen zu MMORPGs ist die von Cypra (2005). Es ist

13. Eine "*communicative competence*" wird benötigt, um in der Gemeinschaft richtig zu sprechen. (Saville-Troike 1982: 20).

14. Storytelling ist eine Art des Pen-und-Paper-Rollenspiels, das seinen Schwerpunkt auf dem Erzählen der Geschichte legt und weniger auf die Befolgung der Regeln.

15. Profi-Onlinespieler spielen hauptsächlich Ego-Shooter und Echtzeitstrategie-Spiele und organisieren sich in s.g. *Clans* zu Spielteams. Sie treten auf europa- oder gar weltweiter Ebene gegen andere Teams an. Der elektronische Spielsport wird Jahr für Jahr populärer. Weitere Informationen unter der URL: <http://www.esl.eu>

aufgrund der Ähnlichkeit beider Spielformen davon auszugehen, dass sich die Ergebnisse teilweise annähern. Demnach wäre auch der durchschnittliche MMORPG-Spieler männlich, etwa 23 Jahre alt (Hitzing 2002: 27f) und entspräche dem Bild des typischen Internet-Nutzers, der laut Döring (1999: 169f) "*männlich, jung, akademisch gebildet und im naturwissenschaftlich-technischen Bereich tätig*" ist. Cypra (2005) hat herausgefunden, dass im Schnitt männliche Spieler 22,2 und weibliche Spielerinnen 25,2 Jahre alt sind, wobei das Alter stark vom Spiel selbst abhängt. Der Bildungsstand ist überdurchschnittlich, obgleich die Mehrheit der Spieler noch zur Schule geht, gefolgt von Angestellten und Studenten.

Da aber MMORPGs inzwischen zu einem Massenphänomen in der Online- und Spielerlandschaft ausgewachsen sind, kann hierbei nicht mehr von solch einer "*homogenen Gruppe*" die Rede sein, wie sie Hitzing (2002, 30f) beschreibt. Auch die Grenzen sind sicherlich nicht so scharf zu ziehen. Denn die steigende Verbreitung des Internets dank bezahlbarer Flatrates sowie die visuell ansprechendere Form des MMORPGs, gepaart mit intuitiven Bedienfunktionen und einem schnellen Verständnis der Spielprinzipien, macht diese Form der spielerischen Zerstreuung einem breiteren Publikum zugänglich als die textbasierten, puristischen MUDs, in denen der Nutzerkreis per se unter sich bleibt.

5.3. Lexikon

Besonders auffallend sind die in der MMORPG-Szene verwendeten sprachlichen Besonderheiten, die mitunter dem verbreiteten Chat-Gebrauch entstammen, aber in hohem Maße idiosynkratischen Charakter aufweisen und nicht nur für Online-Spiele spezifisch sind, sondern sogar noch dem Kontext eines MMORPG Rechnung tragen. Manche Ausdrücke finden sogar exklusiv in *World of Warcraft* Verwendung.

Die Kenntnis des Lexikons ist für den Spieler sehr wichtig, um sich zum einen in der Spielwelt schneller zurecht zu finden und zum anderen um von der Gemeinschaft der Spieler als "Eingeweihter" identifiziert und akzeptiert zu werden, wie auch Cherny für das ElseMOO konstatiert (1999: 26f). Unkenntnis führt aber nicht immer zur Meidung. Stellt ein Spieler bei einem unbekanntem Wort eine Frage in den spielzonenweiten Allgemein-Chat oder fragt direkt den Sprecher über den /whisper-Befehl, dann bekommt er üblicherweise eine Antwort in höflichem Tonfall. Nur selten wird man als *Noob*, *Newb* oder *Newbie* (Neuling) tituiert

oder verspottet. Dies weist darauf hin, dass die Gemeinschaft sich durch die Sprache zwar abzugrenzen versucht, aber Neulinge gerne initiiert, denn diese haben den ersten Schritt in die Gemeinschaft bereits getan: Sie spielen.

5.3.1. Entlehnungen

Im Allgemeinen ist der Einfluss der englischen Sprache auf den deutschen Computerwortschatz sehr stark. Nicht nur die *Hardware* und *Software* tragen fast durchgehend englische Bezeichnungen, auch die Aktivitäten am *Computer* werden mit Anglizismen beschrieben, wie etwa *surfen* oder *chatten*.

Da *World of Warcraft* aus dem US-amerikanischen Raum kommt und auch die Vorläufer ausnahmslos erst für den englischsprachigen Markt entwickelt wurden, liegt auf der Hand, dass die meisten lexikalischen Einheiten der Sprache dieses Onlinespiels dem Englischen entspringen. Andererseits läßt sich dieser Umstand auch darauf zurückführen, dass Englisch in der Szene bzw. generell bei Jugendlichen als angesagter erachtet wird. Da die Nutzung des Internet relativ neu ist, gehören die Nutzer noch zum größten Teil einer jüngeren Generation an. Jugendsprachliche Züge überraschen deswegen nicht (Schlobinski et al. 1993: 36f). Die Anglizismen wurden eingeführt, weil nicht etwa die deutschsprachigen Pendanten dazu fehlen, sondern weil diese auch nach Haase et al. (1997: 52f) technisches Know-how, Gruppenidentität, Modernität und Jugendlichkeit signalisieren. Dennoch werden die englischen Wörter deutsch flektiert¹⁶.

Mit der Entlehnung von Substantiven aus dem Englischen in die Computersprache können in der Regel keine Übernahmen des Genus vorgenommen werden, da "*in dieser Herkunftssprache auf eine Klassifizierung der Substantive, als maskulin, feminin und neutral verzichtet wird [...]*" (Grote 2000: 50f). Um aber den Genus zuweisen zu können, funktioniert auch in der Sprache von *World of Warcraft* ein Entlehnungsphänomen. Von Sprecherseite aus bestimmen zum einen semantische Affinitäten, zum anderen morphologische Parallelen zwischen beiden Sprachen die Genuswahl, wie Grote (2000: 50f) erörtert. Ein Beispiel dafür

16. Siehe Kapitel (5.5).

gibt folgender Auszug eines Chats in *World of Warcraft*:

Beispiel (7)

(a) 0/23 15:36:50.359 [Gruppe] Kehltar: der hunter hält sich ja auch raus :)

Beispiel (7)a zeigt deutlich die morphologisch motivierte Genuszuweisung. *Hunter* (Jäger) ist im Englischen eine deverbale Ableitung auf -er. Im Deutschen dienen diese Ableitungssuffixe als Sach- und Personenbezeichnungen und werden als Entlehnung stets mit dem maskulinen Genus versehen.

Nicht immer gleichen die lexikalischen Begriffe der deutschen Spielerschaft denen der US-amerikanischen (vgl. Yee 2007). Während die Begriffe *Alt* und *Twink* auf den deutschen Servern synonym für einen Nebencharakter¹⁷ verwendet werden, haben die Amerikaner den Begriff des Nebencharakters weiter ausdifferenziert. So bezeichnet *Alt* hier, wie im deutschsprachigen Raum auch, den Zweit- oder Drittcharakter. Ein *Twink* ist hingegen ein niedrigstufiger Nebencharakter, der mit den bestmöglichen Ausrüstungsgegenständen versehen ist, um einfacher und schneller in Stufen aufzusteigen. Meist dient der reichere Hauptcharakter als Gönner. Das Spielen eines *Twinks*, das *Twinken*, ist dabei nicht zu vergleichen mit dem gleichen Begriff in MUDs, der einem Betrug gleichkommt (vgl. Wikipedia 2007b).

5.3.2. Kurzwörter

Wie auch in regulären Chatrooms ist Schnelligkeit ein wichtiges Merkmal der Unterhaltung (Döring 1998: 99f) und so wundert es nicht, dass Akronyme und Kurzwörter große Verbreitung finden. Auch trifft die von Steinhauer (2000: 261f) erforschte sprachliche Ökonomisierung durch eine Kürzung von Wörtern in Fachsprachen teilweise auf den Chat in MMORPGs zu, weswegen in Kapitel (5.10) eine Prüfung der MMORPG-Schriftsprache auf eine Kategorisierung als Fachsprache erfolgt.

Kurzwörter sowie Akronyme helfen den Spielern dabei, sich schnell und aktuell mitzuteilen. Allgemeine Abkürzungen und Vereinfachungen wie *Info* statt *Information* und die

17. Einen Nebencharakter führt ein Spieler im Gegensatz zu seinem Hauptcharakter seltener.

Verwendung von Symbolen statt Wörtern wie & anstatt von *und* dienen ebenfalls der Beschleunigung. Die lexikalischen Varianten der bereits existierenden Lexeme unterliegen keiner semantischen Modifikation und auch keinem Wortartwechsel (vgl. Fleischer/Barz 1995: 52f). So sind die Kurzwörter wie ihre Vollformen englisch geblieben und werden wie englische Wörter im Satz behandelt, wie in Beispiel (8)a (Seite 46) anhand des Wortes *Char* zu erkennen ist.

Kurzformen können natürlich zu Kommunikationsproblemen führen, wenn einer der Teilnehmer mit der Bedeutung nicht vertraut ist. Eine Kritik am allgemeinen Gebrauch von Kurzwörtern, die auch auf deren identitätsstiftenden und gruppenabgrenzenden Charakter gerichtet ist, formuliert Hallwass (1976: 557f): *"Abkürzungssprache ist immer eine Sprache für Eingeweihte. Buchstabenwörter ziehen Grenzen, über die hinweg der Deutsche den Deutschen nicht mehr versteht."*

Die *Community* gibt sich diesbezüglich offen und geradezu auskunftsfreudig, Informationen und Hilfe zu Kurzwörtern sowie Akronymen offerieren die meisten Mitspieler, einschlägige Internet-Foren und Gilden-Seiten.

Die Kurzwörter werden im Folgenden analysiert nach der Methode von Kobler-Trill (1994). Sie unterscheidet zwischen unisegmentalen, multisegmentalen und partiellen Kurzwörtern, wobei die letzten beiden streng genommen eine eigene Gruppe bilden (vgl. Kobler-Trill 1994: 88f).

5.3.2.1. Unisegmentale Kurzwörter

Als unisegmentale Kurzwörter werden Wörter zusammengefasst, die aus einem zusammenhängenden Teil ihres Basislexems bestehen. Dies sind vor allem die Kopfwörter, wie *Add (Additional)*¹⁸ oder *Offi (Offizier)*¹⁹. Das Gegenstück, die Endwörter, besitzen nach ihrer Kürzung nur das Ende. Von dieser Art des unisegmentalen Kurzwortes (z.B. *Bus*

18. Siehe Anhang I Seite 84.

19. ebenda, Seite 91.

< *Omnibus*) ist im Lexikon von *World of Warcraft* nur ein Exemplar zu finden: *Buffbot*²⁰ entlehnt die zweite Silbe *-bot* aus *Robot*. Als letztes unisegmentales Kurzwort dieser Art existiert nach Kobler-Trills (1994) Definition das Rumpfwort (z.B. *Lisa* < *Elisabeth*), für dessen Verwendung es aber im Spiel keinen Beleg gibt.

Die Mehrzahl der unisegmentalen Kurzwörter sind demnach Kopfwörter, was darauf schließen läßt, dass im schnellen Chat offenbar ein Wort nur in seinem Kopf, im Beispiel von *Add* sogar ohne Rücksicht auf seine morphologische Grenze, geschrieben wird. Die Kopfwörter können ein- oder zweisilbig sein. Ebenso tritt hier das Phänomen der suffingierten Kürzung des Basislexems auf. Ein Beispiel dafür ist *Aggro* (*Aggression*)²¹ oder *Stoffie* (*Stoffrüstungsträger*)²². Es gibt kein Kopfwort **Aggr* oder **Stoff*, das im Nachhinein suffingiert würde, sondern vielmehr gehören Kürzung und Suffingierung gemeinsam und parallel zum Wortbildungsprozess. Die Substantiv-Suffixe *-o* und *-i* zeugen von einer umgangssprachlichen Produktion, wobei der Sonderfall *-ie* wohl einen Bezug zum Englischen herstellen will.

5.3.2.2. Multisegmentale Kurzwörter

Diese Kurzwörter werden gebildet aus mehreren Segmenten, die im Basislexem nicht zusammenhängen. Sie müssen erneut unterteilt werden in Initialkurzwörter, Silbenkurzwörter und Mischkurzwörter.

Initialkurzwörter lassen sich zweierlei unterteilen, entsprechend ihrer phonetischen Umsetzung. Zum einen gibt es hier diejenigen mit Aussprache ihrer Buchstabennamen (z.B. *LKW*) und solche mit Aussprache nach dem Lautwert ihrer Buchstaben (*TÜV*). Diese Unterteilung gestaltet sich im vorliegenden Korpus natürlich schwierig, da die Akronyme in *World of Warcraft* nur in einer schriftlichen Form existieren und in der Umgebung des textuellen Chats eine Aussprache unwichtig ist. Wie Kobler-Trill (1994) systematisiert, ist

20. ebenda, Seite 86.

21. ebenda, Seite 84.

22. ebenda, Seite 93.

die Verteilung der Grapheme von Wichtigkeit für die Entscheidung, ob ein Initialkurzwort nach dem Lautwert seiner Buchstaben ausgesprochen wird. Eine reine Konsonantenfolge wird theoretisch also nur nach Buchstabennamen ausgesprochen: *DD (Damage Dealer)*²³ [de: de:] oder die Spielzone *HDW* [ha: de: 'we:] (*Höhlen des Wehklagens*)²⁴. Theoretisch aussprechbare Belege sind schwer einzuordnen, da nicht klar ist, ob die Spielergemeinschaft *DoT (Damage over Time)*²⁵ und *HoT (Heal over Time)*²⁶ nun nach Lautwert oder Buchstabennamen ausspricht, wenn im persönlichen Gespräch zweier Spieler über Spielerlebnisse berichtet wird.

Zahlreiche Akronyme findet Cherny (1999: 92f) in *ElseMOO*, deren Ursprung vielfach auf die Hacker-Kultur referiert. So wie sie einzigartige Abkürzungen in *ElseMOO* entdeckt, gibt es auch in der Spieler-Kultur eigene Abkürzungen, von denen manche sogar nur in *World of Warcraft* zulässig sind. *BG*²⁷ steht beispielsweise für *Battlegrounds* und beschreibt die speziell für den Kampf Spieler gegen Spieler eingerichteten Spielzonen, welche es in anderen Spielen nicht gibt. Generell haben auch jede *Instanz* und viele Spielzonen ihre vom Kontext des Spiels abhängige Abkürzung, genauso wie manche Zaubersprüche, deren Namen aus mehreren Wörtern bestehen wie das *Mal der Wildnis*. In Abb. 8 ist zu sehen, wie ein Mitspieler um diesen *Buff*²⁸ bittet²⁹:

23. ebenda, Seite 87.

24. ebenda, Seite 95.

25. ebenda, Seite 87.

26. ebenda, Seite 89.

27. ebenda, Seite 85.

28. ebenda.

29. Das entvokalisierte und stilisierte *plz* für *please* ist im Chat-Slang mehr ein Ausdruck für eine Anfrage statt für eine höfliche Bitte.

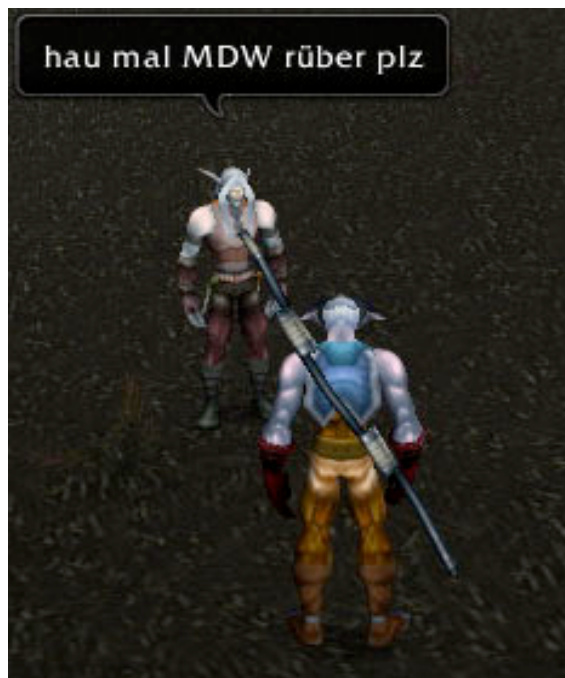


Abb. 8: MDW: Mal der Wildnis.

Andere Akronyme wie etwa *OOM (Out of Mana, kein Mana mehr)*³⁰ sind sprachlich in allen Online-Rollenspielen verbreitet, während *AC*³¹ für *Armor Class* steht und generell in vielen Rollenspielen, an Computer oder Tisch, Multiplayer oder Einzelspieler, ein gebräuchlicher Begriff ist (vgl. Kapitel (6)).

Homophone Akronyme wie *cul8r (see you later)* findet sich auch in *World of Warcraft*. Dies zeigt folgende Formulierung wie in Beispiel (8):

Beispiel (8)

(a) 0/18 20:08:47.365 [Gilde] Keyruuh: Sein Char ist ein N811

Dies ist ein gutes Beispiel eines deutschen homophonen Akronyms, denn *N811* steht für *Nachtelf*, eine der spielbaren Rassen.

30. Siehe Anhang I Seite 91.

31. ebenda, Seite 84.

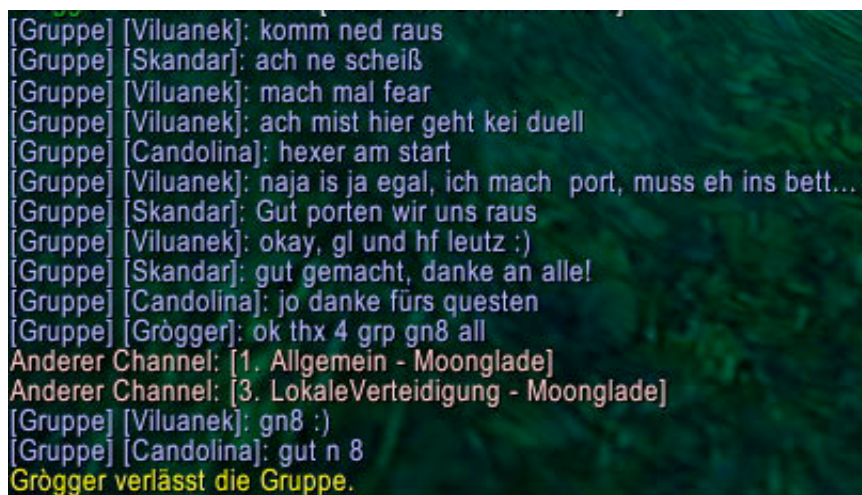


Abb. 9: Homophone Akronyme.

Abbildung (9) zeigt im Beitrag von *Grögger* die Kombination homophoner Akronyme. Als Abschiedsformel bedankt er sich für das stattgefunden Gruppenspiel (*thx 4 grp*) und wünscht allen eine gute Nacht (*gn8 all*).

Weitere Beispiele multisegmentaler Kurzwörter sind Silbenkurzwörter (*Fuzo* < *Fußgängerzone*) mit Kurzwortsegmenten aus Silbenanfängen und Mischkurzwörter (*Gema* < *Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und Vervielfältigungsrechte*) mit Mischungen aus Silben und Initialen. Hierfür sind in *World of Warcraft* keine Belege zu finden.

5.3.2.3. Partielle Kurzwörter

Als Untertyp der multisegmentalen Kurzwörter lassen sich die partiellen Kurzwörter definieren. Sie bestehen aus mehreren Teilen des Basislexems, von denen die letzte Konstituente ungekürzt bleibt (*U-Boot* < *Unterseeboot*). Diese Form des Kurzworts existiert in *World of Warcraft* ebenfalls nicht.

5.3.3. Bedeutungsverschiebungen

Weitere Phänomene sind die Bedeutungsverschiebungen einzelner Wörter. So ist die *Bombe*³² kein Sprengmittel³³, sondern ein Ausdruck für einen Zauberspruch, der auf einer Fläche wirkt, statt nur ein einzelnes Ziel zu betreffen.

Ein *Mule*³⁴ ist kein Maultier, sondern die Bezeichnung für einen Nebencharakter, den ein Spieler führt, um über diesen seine Handelsgeschäfte durchzuführen.

5.3.4. Neologismen

Wortneuschöpfungen in MMORPGs sind ausgesprochen phantasievoll und in den meisten Fällen ironisch, seltener gar abwertend gemeint. So ist die *Angstblase*³⁵ kein Merkmal eines nervösen Sextaners, sondern eine abfällige Beschreibung für einen Immunitätszauber der Paladin-Klasse, der von den anderen Spielern (insbesondere Gegenspielern) als feige betrachtet wird, weil sich der Paladinspieler damit ihrem Zugriff entzieht und sich unbeschadet heilen oder flüchten kann.

Wieder ist der Paladin Ziel des Spotts, wenn er als *Heildose*³⁶ bezeichnet wird. Er kann nämlich sowohl Heilzauber als auch eine schwere Plattenrüstung tragen, wohingegen die Mitglieder der anderen heilfähigen Klassen auf leichte Rüstungen beschränkt sind.

Letztes Beispiel an dieser Stelle für Neologismen ist der *Pussiblock*³⁷, auch ein Immunitätszauber, durch den ein Magier sich in einen unzerstörbaren Eisklotz verwandeln kann.

Neologismen in *World of Warcraft* scheinen also vor allem einen sarkastischen Ursprung zu haben, um mit einer humorvoll klingenden Bezeichnung Mit- oder Gegenspieler verhöhnen zu können, wenn die Fähigkeiten als unausgewogen im Verhältnis zu den anderen Spielern

32. ebenda, Seite 85.

33. Obgleich die Fertigkeit des Ingenieurs es einem Charakter erlaubt, pyrotechnisches Material herzustellen.

34. Siehe Anhang I Seite 91.

35. ebenda, Seite 85.

36. ebenda, Seite 89.

37. ebenda, Seite 92.

empfunden oder schlimmstenfalls als Feigheit des Spielers verachtet werden.

5.4. Nicknames

Da jeder Spieler einen einzigartigen Charakter führt, suchen viele Spieler parallel dazu einen Namen, der nicht weit verbreitet ist, um ihrer Individualität Ausdruck zu verleihen. Der Charaktername ist mit dem Chat- oder Nickname aus den Chats und MUDs vergleichbar. Mit diesem Pseudonym wird man angesprochen, wenn die Spieler sich nicht persönlich kennen. Bei *World of Warcraft* prüft das Programm den Server, ob bei der Generierung des Charakters ein gewünschter Name schon in Gebrauch ist — denn jeder einzelne ist auf jedem Server einzigartig. Ist der entsprechende Name schon vergeben, muss der Spieler einen anderen wählen, wobei oft mittels Iterationen oder Apostrophen eine Zeichenvarianz geschaffen wird, die dem Wunschnamen ähnlich sieht, wie beispielsweise *Eragon*, *Erâgôn* oder *Aeragonn*. Die Charakternamen sind stets nur Vornamen, da Leerzeichen nicht erlaubt sind. Ein *Graf Zahl* wäre nur als zusammengezogenes *Grafzahl* oder mit Binnenmajuskel *GrafZahl* speicherbar. Neben Fantasiewörtern (*Artalus*, *Jarnoi*, *Ziljin*) werden — teilweise englischstämmige — Beschreibungen der gewünschten Charaktereigenschaften (*Hammerlord*, *Theuton*) und sinnlose oder humorvolle (*Schäufele*, *Kartoffel*) Kennungen verwendet. Streng überwacht werden die Namensgebungsrichtlinien: Solche der Kategorien Pädophilie, Rassen/Ethnische Gruppen, sexuelle Gewalt, gewaltverherrlichend, Nationenbezogen, Sexuelle Ausrichtung, Obszön/Vulgär werden sofort abgemahnt und mit einer Sperrung des Spielkontos sanktioniert, genauso wie Namen mit direktem Personenbezug bzw. Markennamen, Drogen und ähnlich unangemessene Bezeichnungen beinhaltende (Blizzard 2007b). Speziell auf den Rollenspielservers wird auf die richtige Atmosphäre Wert gelegt, indem Namen mit Bezug zur wirklichen Welt und *Leet*-Namen (vgl. dazu Kapitel (5.9)) verboten sind.

5.5. Morphologie

Die englische Sprache ist flexionsarm und gilt daher, wie beispielsweise auch die französische, als analytische Sprache (vgl. Brinton 2000: 103f). Die Relation der Satzglieder

zueinander wird primär durch ihre Position im Satz ausgedrückt.

Wird ein Wort entlehnt, dann wird gemäß der Nehmersprache entschieden, welche Flexionsendung angefügt werden soll. Verb-Neuschöpfungen basieren oft auf der deutschen Konjugation, so dass ein englisches Wort deutsch flektiert wird. Durch das Morphem -en wird aus dem zu integrierenden englischen Verb oder Substantiv eine deutsche Verbgrundform.

Beispiel (9)

(a) 0/22 10:10:59.235 [Gruppe] Ixi: Wer tankt?

(b) 0/22 10:11:09.003 [Gruppe] Artalus: Ich bin Krieger, soll ich auch direkt pullen?

Wie in Beispiel (9)a erkennbar, wird aus *tank tankt* (3. Person SG) und in Beispiel (9)b aus *pull pullen*. So wird ein englisches Substantiv oder Verb als deutsches Verb entlehnt. Eine weitere Konjugation folgt regulär der deutschen Grammatik:

Beispiel (10)

(a) 0/23 15:47:44.287 [Gruppe] Kehltar: sheepe niemals einen mit low hp

(b) 0/23 15:48:10.160 [Gruppe] Lydiana: hab den gesheept weil er schonmal eins war

Manche Akronyme werden phantasievoll suffigiert, um den Bedeutungskontext zu erweitern:

Beispiel (11)

(a) 0/15 22:20:49.032 [Gruppe] Thorgrim: brbier

Beispiel (12)

(a) 0/08 14:01:22.540 [Gruppe] Zuboko: Muss kurz afklo, kk?

In Beispiel (11)a zieht der Spieler *Thorgrim* BRB (*be right back*) mit "Bier" zusammen, und macht damit deutlich, dass er kurz abwesend ist, um sich ein Bier zu holen. Ähnlich fragt der Spieler *Zuboko* in Beispiel (12)a, ob die Gruppe auf ihn warten kann, da er kurz zur Toilette muss.

Beispiel (13)

(a) 0/13 20:15:42.801 [Gruppe] Aliena: Wie issn deine skillung?

Ein interessantes Phänomen ist die Frage in Beispiel (13)a nach der *Skillung* eines

Charakters, also nach der individuellen Verteilung der Talentpunkte. Mit dem Suffix -ung wird normalerweise ein Verb nominalisiert, da aber *skill* nur als Substantiv oder Adjektiv existiert, wurde bei der Entlehnung offenbar *skill* zu einem Verb, das auch deutsch flektiert und folglich nominalisiert werden kann, wie in Beispiel (14)a am Partizip deutlich wird:

Beispiel (14)

(a) 0/02 11:17:58.411 [Gruppe] Thardon: Wie hast du deinen Schurken geskillt???

5.6. Syntax

Im Gegensatz zu MUDs — wie Cherny (1999) sie aufführt — existieren in MMORPGs bestimmte syntaktische und morphologische Phänomene nicht. Bestimmte Verbformationen, Kontraktionen phonologisch verwandter Wörter, der Wegfall von Präpositionen oder Reduplikationen wie bei Cherny (1999: 86f) analysiert, sind in *World of Warcraft* nicht vorhanden.

Aus den schon erwähnten Gründen der Schnelligkeit und Einfachheit wird analog zu den gekürzten Wörtern auch die Syntax verstümmelt, was teilweise zu Ungrammatikalitäten führt:

Beispiel (15)

(a) 0/23 15:23:43.199 [Gruppe] Lydiana: also immer gier?

(b) 0/23 15:23:52.878 [Gruppe] Kehltar: mir wumpe ^^

(c) 0/23 15:24:00.161 [Gruppe] Kehltar: solange ichs chwere rüssi bekomm

(d) 0/23 15:24:05.249 [Gruppe] Kehltar: wenn ich need hab

(e) 0/23 15:24:23.776 [Gruppe] Mogror: also wenn ich etwas brauche mahc ich need

(f) 0/23 15:24:36.639 [Gruppe] Wogg: klar macht ja jeder

In Beispiel (15)a spart die Spielerin das Verb aus, da allen klar ist, dass es um das Würfeln geht. In Beispiel (15)b antwortet der Spieler dann, dass es ihm egal ist, er läßt das expletive "es" und das Verb einfach weg, "wumpe" scheint ein regionales sprachliches Phänomen zu sein. Er hält die Wortgrenzen nicht ein, wie Beispiel (15)c zeigt, was jedoch an der Geschwindigkeit beim Tippen liegt und er wahrscheinlich das "s" vor der Leertaste gedrückt hat. Diese Koordinations-Tippfehler (wie auch in Beispiel (15)e) und Wortzusammenziehungen wie in Abbildung (10) werden von allen akzeptiert. Anakoluthe

wie in Beispiel (15)c treten häufig auf.

Beißwenger (2000: 73f) klassifiziert die Tippfehler in vier Gruppen:

1. Vertippen 1 (Statt des geplanten Graphs wird das danebenstehende getippt, siehe Abb. 10, Zeile 1: "m" und ","), 2. Vertippen 2 (Zusätzlich zum geplanten Graph wird ein nebenstehende Taste getippt), 3. Anschlagsdynamik (manche Tasten werden stärker gedrückt, andere schwächer, was zu Nicht-Eingabe oder Iteration führt, siehe Abb. 10, Zeile 6: "bistscheiße") und 4. Buchstabendreher (Tausch zweier Graphen entgegen ihrer morphographematischen Reihenfolge, siehe Beispiel (15)e: "mahc" statt "mach").

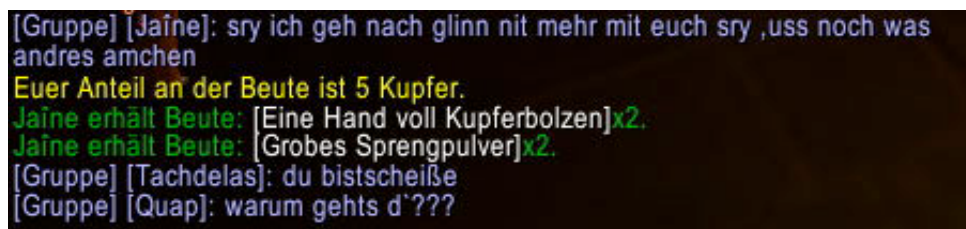


Abb. 10: Tippfehler und Wortzusammenziehungen.

Syntaktische Wohlgeformtheit spielt im Chat von *World of Warcraft* also keine entscheidende Rolle. Zwar existiert eine bestimmte verbale Mindestanforderung, unterhalb der ein Satz nicht mehr verständlich ist, doch ist die Toleranz groß. Im Zweifelsfall hilft eine Aufforderung an den Sprecher, er möge doch seine Äußerung wiederholen. Die Kleinschreibung wird bevorzugt und Interpunktionszeichen weggelassen.

5.7. Phonologie

Chat-Sprache sucht nicht nur in Abkürzungen einen Bezug zur gesprochenen Sprache, sie zeigt auch auf phonologischer Ebene zahlreiche Parallelen zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit:

Beispiel (16)

(a) 0/23 14:58:21.336 [Gruppe] Ushankor: man haste wenig hp

Beispiel (17)

(a) 0/23 15:02:11.155 [Gruppe] Mogrör: das find ich echt doff ich mach am wenigsten und darf die typen dann ausrauben

(b) 0/23 15:02:18.331 [Gruppe] Kehltar: kannste ruhig. macht nix.

Beispiel (16)a zeigt, dass die schriftliche Norm gebrochen wird, um Mündlichkeit zu simulieren, vor allem mit dem Ziel, um ökonomischer, also schneller, Text eingeben zu können. "Mann" wird zu "man" gekürzt, in "hast du" verschmelzen Verb und Personalpronomen zu "haste" und aus *Hit Points* wird das Akronym *hp*. In Beispiel (17)a verschwindet das Schwa-"e" von "mache" und in Beispiel (17)b wird aus "nichts" "nix". Der umgangssprachlich verwendete [ks]-Laut in seiner Schreibweise unterstützt die schriftsprachliche Ökonomie, denn trotz der entscheidenden Halbierung der Wortlänge bleibt die phonologische Ähnlichkeit gewahrt.

Tilgungen (Beispiel (17)a), Assimilationen (Beispiel (17)b) und Reduktionen als typische Merkmale der Umgangssprache finden einen starken Niederschlag im regulären Chat (vgl. Runkehl et al. 1998: 102f) und auch in gleichem Maße im Chatkanal von *World of Warcraft*.

Einer humoristischen Laune entsprang sicherlich die beinahe homophone Bezeichnung vom *Brotkasten*³⁸ für das deutsch flektierte *Broadcasten*. Das Wort wurde phonologisch assimiliert und spielt mit der unterschiedlichen Laut-Buchstaben-Relation im Englischen und Deutschen.

5.8. Nonverbale Kommunikation

Die in Chats gebräuchlichen Inflektive werden auch in Online-Spielen verwendet. Durch die Auslassung der deutschen Infinitiv-Endung -n und -en findet eine Reduktion statt, wodurch die Verben den englischen Grundformen gleichen:

Beispiel (18)

(a) 0/18 23:06:44.826 [Gruppe] Sillas: toter mund tut weisheit kund

(b) 0/18 23:06:52.519 [Gruppe] Aedon: *grins*

38. Siehe Anhang I Seite 86.

Inflektive wie in Beispiel (18)b sind eine Sonderform der Interjektion und werden mit Asterisken kenntlich gemacht, um Gestiken oder Mimiken zu simulieren.

Eine weitere Möglichkeit zum Transport von Emotionen ist die Verwendung von Ideogrammen. Diese *Smileys* oder *Emoticons* (von *Emote* + *Icon*) sind Glyphen mit bestimmten Konventionen, um in der rein textbasierten Umgebung eine Mündlichkeit zu simulieren. Aufgrund der kommunikativen Funktion sind sie eine Kompensation verbaler und non-verbaler Merkmale in der gesprochenen Sprache und können Gesprächspartikel, Interjektionen, Prosodie, Mimik und Gestik in beschränktem Maße ersetzen (vgl. Runkehl et al. 1998: 99f). Sie entstehen durch eine Zeichenfolge, für die der Leser den Kopf um 90° nach links drehen muss und so ein Gesicht erkennt. Sie drücken Gefühle aus oder machen ironische Bemerkungen kenntlich. Diese seit den 80er Jahren gebräuchlichen Chat-Zeichen finden in *World of Warcraft* oft eine Verwendung, ebenso wie die etwa seit dem Jahr 2000 immer häufiger auftretenden Japan-Emoticons, bei denen man den Kopf nicht drehen muss, wie in Beispiel (19)b.

Die Varianten :) und :-) bilden Allographen, wodurch die Smileys durch Weglassen des "Nasen-Minus" noch ökonomischer wurden. Durch Iteration der rechtsstehenden Komponente wird eine Emphase markiert, wie etwa durch :-)))))) das Lachen verstärkt wird.

:-) oder :)	Lachen
;-) oder ;)	Augenzwinkern, Ironie
:-p oder :p	Zunge herausstrecken
:-x oder :x	Benutzer sagt lieber nichts
:-(oder :(Traurig
^^	Lachen
o.O	Eine Augenbraue hochziehen

Tabelle 2: Reguläre und japanische Emoticons

Beispiel (19)

- (a) 0/18 23:18:25.955 [Gruppe] Sillas: ach du hast dich ehrenvoll geopfert
(b) 0/18 23:18:30.636 [Gruppe] Malafide: ^^

Der Spieler *Malafide* drückt ein Lachen und Zustimmung aus, weil er sich über die Mut machenden Worte seines Mitspielers freut.

Beispiel (20)

- 0/23 14:37:15.442 [Gruppe] Talu: Erstmal noch drei Leute finden :)

Auch hier folgt der Aussage der Spielerin ein Lachen, um für eine entspannte Stimmung zu sorgen bzw. die Mitspieler aufzumuntern.

Initialschreibung drückt im Chat Schreien oder lautes Rufen aus. Wer also die Aufmerksamkeit auf sich ziehen will, fokussiert seine Mitteilung durch die Verwendung von Initialien. Wie in anderen Chats wird eine übermäßige Benutzung aber als aufdringlich empfunden.

Beispiel (21)

- (a) 0/25 14:37:12.518 [Gruppe] Shanarah: HAAALLLLLOOOOO

Die Iteration in diesem Beispiel dient ebenfalls der Verbalisierung des sprechsprachlichen Parameters Dehnung und Intonationskontur. So findet die Aussage in der Kombination aus Initialschreibung und Iteration ihre maximale Emphase.

Ebenfalls aus der Chat-Welt entlehnt wurde die Verwendung von Punkten und Bindestrichen für Pausen und Abbrüche, um eine Prosodie zu emulieren (vgl. Haase et al. 1997: 68f):

Beispiel (22)

- (a) 0/25 14:44:55.666 [Gruppe] Shanarah: ich bin entzauberer... könnte den crap entzaubern, den niemand haben will... spendiere dann auch verzauberungen^^

Interjektionen findet man ebenfalls in *World of Warcraft*. Wie in Beispiel (23)b zu erkennen ist, werden solche Wörter im Chat als schriftliche Form der gesuchten Mündlichkeit verwendet. Sie drücken Empfindungen, Flüche und Verwünschungen aus oder dienen der Kontaktaufnahme. Eine lexikalische Bedeutung im engen Sinn haben sie nicht (vgl. Bußmann 1990: 349).

Beispiel (23)

(a) 0/18 23:17:36.545 Malafide ist tot.

(b) 0/18 23:18:07.965 [Gruppe] Malafide: Aua. Ups, man was bin ich für ein idiot

Beispiel (24)

(a) 0/23 15:47:07.882 [Gruppe] Mogrör: argh

Dies sind die chat-typischen Verwendungen, wie Runkehl et al (1998: 102f) entsprechend konstatieren: *"Die Verwendung von Gesprächspartikeln hat im Chat wie in der gesprochenen Sprache unterschiedliche Funktionen. Die kommunikativen sind mit denen in der gesprochenen Sprache identisch, allerdings treten nicht alle Funktionen auf, da nicht alle sprechsprachlichen Ausdrucksmittel wiedergegeben werden (können) und eine Differenzierung nach den vielfältigen intonatorischen Mitteln nicht möglich ist."*

Wie schon bereits angesprochen, eröffnet das Programm *World of Warcraft* den Teilnehmern die Möglichkeit, Gesten und Mimiken durch einen Kurzbefehl optisch und teilweise akustisch darzustellen. Dies geht über die reine Textlichkeit des Chats hinaus, denn in dem Moment, in welchem ein Spieler solch einen Befehl eintippt, bewegt sich die Spielfigur passend und gibt manchmal auch eine akustische Äußerung von sich. Solche *emotes* sind stets zweisprachig und auszugsweise in Tabelle 3 aufgelistet:

/charge oder /angriff	Der Charakter ruft zum Angriff auf.
/clap oder /klatschen	Der Charakter klatscht in die Hände.
/fire oder /feuer	Der Charakter ruft zum Feuern auf.
/heal oder /heilen	Der Charakter ruft nach Heilung.
/chicken oder /gackern	Der Charakter wackelt mit den Armen und gackert.
/joke oder /witz	Der Charakter erzählt einen Witz (zufällig aus einem Repertoire von 6 je Spielerrasse).
/dance oder /tanzen	Der Charakter tanzt.
/sleep oder /lie oder /schlafen	Der Charakter legt sich hin und schläft ein.

Tabelle 3: Emotes und Sprach-Emotes

Die *emotes* assistieren den Spielern, Außersprachliches schnell und optisch ansprechend darzustellen. Sie gleichen das Defizit der Schriftlichkeit aus:

Beispiel (25)

- (a) 0/18 23:09:12.986 Sillas verbeugt sich huldvoll.
- (b) 0/18 23:09:17.599 Ihr begrüßt Sillas mit einem herzlichen Hallo!
- (c) 0/18 23:09:19.071 Sillas sagt: Seid begrüßt meine Freunde
- (d) 0/18 23:09:28.134 Aedon begrüßt Sillas mit einem herzlichen Hallo!

Der Spieler *Sillas* kommt zur Gruppe hinzu und verbeugt sich in Beispiel (25)a mit Hilfe eines *emotes*. Er wird von mir per *emote* in Beispiel (25)b begrüßt, er grüßt alle mit einem Satz im regulären Chat-Kanal in Beispiel (25)c, die Spielerin *Aedon* wiederum grüßt in Beispiel (25)d zurück mit einem *emote*.

Zusätzlich zu den durch die Anwendung standardisierten *emotes* kann ein Spieler über den Befehl */em* und gefolgter Texteingabe eigenständig eine Geste vollziehen oder eine Aussage über seine Handlung abgeben:

Beispiel (26)

- (a) 0/18 23:07:44.183 Wogg sagt: Wartet hier mit mir auf die anderen
- (b) 0/18 23:07:56.713 Aedon nickt Euch zu.
- (c) 0/18 23:08:42.885 Aedon krault zochor hinterm ohr
- (d) 0/18 23:09:08.509 Wogg sagt: Ihr seid freundlich zu Tieren, das ist gut.

Die Gruppe wartet. *Wogg* schreibt in Beispiel (26)a im Chat-Kanal, dass *Aedon* mit ihm warten soll. Sie stimmt in Beispiel (26)b mit einem *emote* zu und führt in Beispiel (26)c ein eigenes *emote* aus, wie an der chattypischen Schreibweise (Kleinschreibung und Wortverschmelzung "hintere dem" zu "hintere") zu sehen ist. *Zochor* ist der Begleiter (ein wolfartiger *Worg*) von *Wogg*. Dieser reagiert in Beispiel (26)d im Chat-Kanal.

Wie gut zu erkennen war, greifen in *World of Warcraft* sprachliche Aussagen im Chat mit *emotes* ineinander über und stellen so nicht nur den sprachlichen Diskurs dar, sondern vermitteln den Spielern auch außersprachliche Handlungen wie Gestik und Mimik.

5.9. Grapheme

In den letzten fünf bis sechs Jahren konnte sich in der Welt der Internet-Kommunikation eine neuartige Verwendung von Graphemen etablieren, die nicht nur eine sprachliche oder schriftsprachliche Abgrenzung ermöglicht, sondern darüber hinaus auch eine graphemische: Die so genannte *Leet*-Sprache. Der Begriff ist das homophon transformierte Endwort des englischen *Elite* und umschreibt in der Internet-Szene besondere technische Kompetenz. Gerade in der Online-Spieler-Gemeinschaft sind solche Verfremdungen beliebt.

In dieser Neuform der Definition graphemischer Symbole ersetzen ähnlich aussehende Zeichen oder Zeichenkombinationen die Buchstaben. Aus dem *E* wird eine 3, da sie aussieht wie ein gespiegeltes *E*, die 0 (Null) ersetzt das *o*. Fehlende Buchstabenstücke behindern nicht diese Art der Kreativität: Die 4 sieht aus wie ein *A* ohne den linken Standfuß, während die 7 einem schrägen *T* ohne rechten Balken gleichkommt oder die 1 dem *L*. In der *Leet*-Sprache sähe der Schriftzug von *World of Warcraft* dann so aus: W0r1d Of W4rcr4f7³⁹.

Die *Leetspeak* folgt eigenen grapho-morphologischen Regeln. Das maskuline Suffixmorphem -er im Singular Nominativ von Substantiven wird als -0r produziert, im Plural als -0rz. Großbuchstaben sind nur zulässig, um Iterationen optisch zu differenzieren. xx ersetzt ck und 00 ersetzt u. Kombinationen sind möglich:

Beispiel (27)

(a) 0/31 00:09:01.312 Stårfire sagt: lol du n00b bist kein roXxor.

In Beispiel (27)a beschimpft ein Spieler seinen Mitspieler, ein Neuling (*noob*, von englisch *Newbie*) zu sein, statt eines erfahrenen Spielers, eines *Rockers*, zu denen er sich indirekt zählt, da er demonstrativ die *Leetspeak* benutzt.

Allgemein ist die hier erläuterte Graphem-Veränderung in *World of Warcraft* seltener zu finden als im Umfeld anderer Online-Spiele. Ursache dafür mag sein, dass eine derartige Verfremdung zum einen inzwischen ihren Zenith überschritten hat und nur noch in ironischer Form verwendet wird. Zweitens ist die Verwendung von *Leetspeak* ein starkes Mittel, um Neulinge nicht in eine Konversation einzugliedern. Da in MMORPGs aber wie schon

39. Einen Umwandler von normalem Text in *Leet* findet man unter der URL <http://www.1337-maker.de.vu/>

beschrieben eine offene, hilfsbereite Gemeinschaft agiert, beschränkt sich der Gebrauch der *Leetspeak* auf Ausnahmen. Außerdem steht hier der Aspekt des gemeinsamen Spielens eher im Vordergrund als bei den Ego-Shootern, die stark kontestativ orientiert sind und bei denen Imponierverhalten und Koketterie mit den (spiel-)technischen Fähigkeiten den Status des Spielers definieren.

5.10. Jargon, Fachsprache oder Register?

Haase et al. (1997: 52f) definieren die Sprache des Internets als "*gruppenspezifische Sondersprache*". Diese Definition mag für den allgemeinen Sprachgebrauch in E-Mails, Chatrooms und Newsgroups zulässig sein, den MMORPGs wird sie höchstens als grobe, unzureichende Definition gerecht, denn klarerweise ist dies eine besondere Form der Sprache einer bestimmten Gruppe. Eine genauere Betrachtung ist also notwendig.

5.10.1. Fachsprache

Nun stellt sich die Frage, ob der Sprachgebrauch und die Wahl der Wörter tatsächlich die Bezeichnung Jargon oder Fachsprache rechtfertigen. Der Terminus "Fachsprache" wird gewöhnlich mit Wissenschaft, bestimmten Berufsgruppen und anderen Aktivitäten assoziiert, wie Medizin, Recht, Technik, aber auch Sport und Handarbeit. *"Jugendsprache gilt hingegen als eine Art Sondersprache (Jargon). Sondersprachen unterscheiden sich von technischen Registern darin, dass ihre Bestimmung nicht die Erörterung fachspezifischer Probleme, sondern die Signalisierung der persönlichen Zugehörigkeit zu einer klar umrissenen sozialen Gruppe ist (Wozu sich natürlich auch Fachsprachen eignen). Darüber hinaus unterliegen Sondersprachen einem erheblich raschen Wandel, was u. a. die willkommene Wirkung hat, Außenseitern die Aneignung des jeweiligen Codes zu erschweren. Während Fachsprachen die Kommunikation zwischen aufgeklärten Insidern optimieren und präzisieren sollen und daher ein gewisses Maß von Standardisierung implizieren, geht es bei Jargon mindestens ebenso um die Kultivierung der Kommunikation mit Gruppenmitgliedern wie um die Behinderung von Gesprächen mit Außenstehenden."* (Barbour/Stevenson 1998: 4f)

Diese Definitionen für Jargon und Fachsprache treffen beide in begrenztem Maße auf die

MMORPG-Sprache zu. Zum Einen dient sie neben der herkömmlichen Kommunikation auch der Identifikation und Abgrenzung, sie schafft also eine gewisse Subkultur. Andererseits sind die Spieler eben jene o.g. "aufgeklärten Insider", die sich dieser besonderen Sprache bedienen, um über spielimmanente Inhalte zu diskutieren und sich gleichzeitig auch möglichst effizient in schnellen Spielsituationen austauschen zu können. Zahlreiche Wörter wurden aus dem Englischen oder anderen Spielen entlehnt. Wie Fluck (1985: 193f) schreibt, ist der Terminus der Fachsprache nicht gültig definiert oder einheitlich bestimmt. Dennoch wird bei ihm deutlich, dass die Fachsprache deutliche Beziehungen zu einem Fachgebiet bzw. einer beruflichen Branche zuzuordnen ist. Den berufsspezifischen Sachbereich hebt ebenfalls Bußmann (1990: 235) hervor.

5.10.2. Register

Cherny (1999: 27f) spricht von einem Register: *"I find that notion most useful for situating CMC [Computer-mediated communication] research against other linguistic study of special communication situations."* Register bilden vor allen Dingen vornehmlich soziale Strukturen in einem bestimmten Kommunikationsbereich ab⁴⁰ und da MMORPG-Spieler und damit auch die entsprechenden Sprecher sich weniger über ihre sozial-sprachlichen Konventionen definieren, sondern eher über das Spielen, ist eine Definition als Register für ein MUD zulässig, aber nicht für ein MMORPG.⁴¹

5.10.3. Jargon

Im engeren Sinne wird der Jargon als sozial bedingte Sondersprache definiert, was auf die zumeist jugendlichen, männlichen Sprecher zutrifft, die im Internet aktiv sind (vgl. Herring 1993: 347f). Außerdem weiß Cypra (2005: 109f), dass mehrheitlich junge Männer Computerspiele konsumieren. Daneben sind Internetzugänge inzwischen in vielen Haushalten verfügbar. Beide Argumente zusammengenommen legen die Vermutung nahe,

40. Beispiele wären ein Pfarrer bei der Predigt, Eltern gegenüber ihrem Kind oder ein Angestellter zu seinem Vorgesetzten. (Vgl. Bußmann 1990: 637).

41. Für Cherny ist die Interaktion in ElseMOO "[...] highly participatory, focused on sociability rather than pre-determined goals [...]" (Cherny 1999: 27f).

dass sich ein hoher Anteil der Computerspieler mittlerweile in Onlinewelten tummelt. Ein Blick auf die Affinität der Gruppe zur Technik kann diesen Eindruck sogar noch verstärken (vgl. Cypra 2005: 57f).

Der Soziolekt dieser Gruppe, präziser der MMORPG-Spieler, läßt sich somit als Jargon definieren. Er hat sich aus den Begrifflichkeiten und sprachlichen Phänomenen der Computer-, Hacker- und Chatjargons gebildet und Einzigartigkeit erlangt durch die Assimilation von Einflüssen aus dem Pen-und-Paper-Rollenspiel, diversen Computerspielen und den Bezeichnungen aus dem Spiel selbst. Diese Bereiche decken oftmals die Interessen der beschriebenen Zielgruppe ab, sodass die verschiedenen Jargons letztendlich im MMORPG-Jargon verschmolzen.

6. Vergleiche

Die Kommunikation im MMORPG *World of Warcraft* hat, wie gezeigt wurde, eine starke Anlehnung an die Sprache aus Chats und MUDs. Im folgenden Kapitel möchte ich kurz zum Vergleich Beispiele aus anderen Spielen heranziehen, um den Charakter der Spielsprache in *World of Warcraft* abzugrenzen.

6.1. Andere MMORPGs

In anderen Online-Rollenspielen wie *EverQuest 2* oder *Guild Wars* existiert eine ähnliche Kommunikationsstruktur mit Chat-Kanälen wie in *World of Warcraft*. Parallel dazu werden auch teilweise identische Chat-Akronyme, Smilies und Abkürzungen aus Chats sowie MUDs benutzt und daneben die in MMORPGs typischen Abkürzungen wie *Add*⁴² oder *Tank*⁴³. Je nach Spiel haben sich aber auch hier kontextabhängige Begriffe durchgesetzt: *"(MM) Minion Master heißt wörtlich übersetzt eigentlich Günstlingsmeister. Doch auch im Englischen wird das Wort minion zunehmend, und vor allem von Guild Wars Spielern, in erster Linie für Diener verwendet. Gemeint mit minions sind die untoten Diener, die ein Nekromant heraufbeschwören kann. Frei übersetzt und bedeutungsnah heißt MM also Totenbeschwörer."* (GuildWiki 2007: Artikel "Minion Master")

"Oro ist die Abkürzung für das Farmen der Quest 'Noble Absichten' im Hochofen der Betrübnis — das so genannte Oro-Farmen. Begibt man sich nach Deldrimor-Kriegslager, sieht man schnell Gruppen, die im Chat nach Gruppenmitgliedern für 'oro run' oder 'oro farm' — meistens aber einfach nur für 'oro' suchen. Diese Gruppen gehen dann mit Orozar Hochstein in den Hochofen der Betrübnis und töten dort die Gruppen, die auf ihn zulaufen. Die Bosse, die sich in den Gruppen befinden, können einzigartige Gegenstände fallen lassen. Das ist der Grund, weshalb Oro-Farmen gemacht wird." (GuildWiki 2007: Artikel "Oro")

Daraus wird deutlich, dass sich in anderen MMORPGs in Abhängigkeit zur Spielwelt und deren Begrifflichkeiten eigenständige Akronyme und Neologismen gebildet haben, die sich

42. Siehe Anhang I Seite 84.

43. Siehe Anhang I Seite 93.

nicht generell übertragen lassen, ohne ihren Sinn zu verlieren. Dennoch bestehen Parallelen in der Bildung dieser Wortneuschöpfungen, wodurch deutlich wird, dass MMORPGs separat betrachten müssen und es keinen allgemeinen MMORPG-Jargon gibt, sondern nur Schnittmengen, auf die solch eine Definition zutreffen würde. Anders formuliert: Ein MMORPG-Jargon besteht aus den genretypischen universellen, basalen Begrifflichkeiten plus den spieltypischen Konzepten. Diese Besonderheiten können zwei Spiele gemeinsam haben, während sie einem dritten Spiel fehlen. So ist das Wort *mezzen* (von englisch: *to mesmerize*, hypnotisieren) zwar aufgrund der spielimmanenten Möglichkeit Gegner temporär einzuschläfern in *EverQuest 2* und *Dark Age of Camelot* zulässig und dort in Verwendung, jedoch nicht in *World of Warcraft*. Abbildung (11) zeigt exemplarisch, wie sich der Gebrauch einiger Begriffe überschneiden kann und dass alle Spiele daran Anteil nehmen.

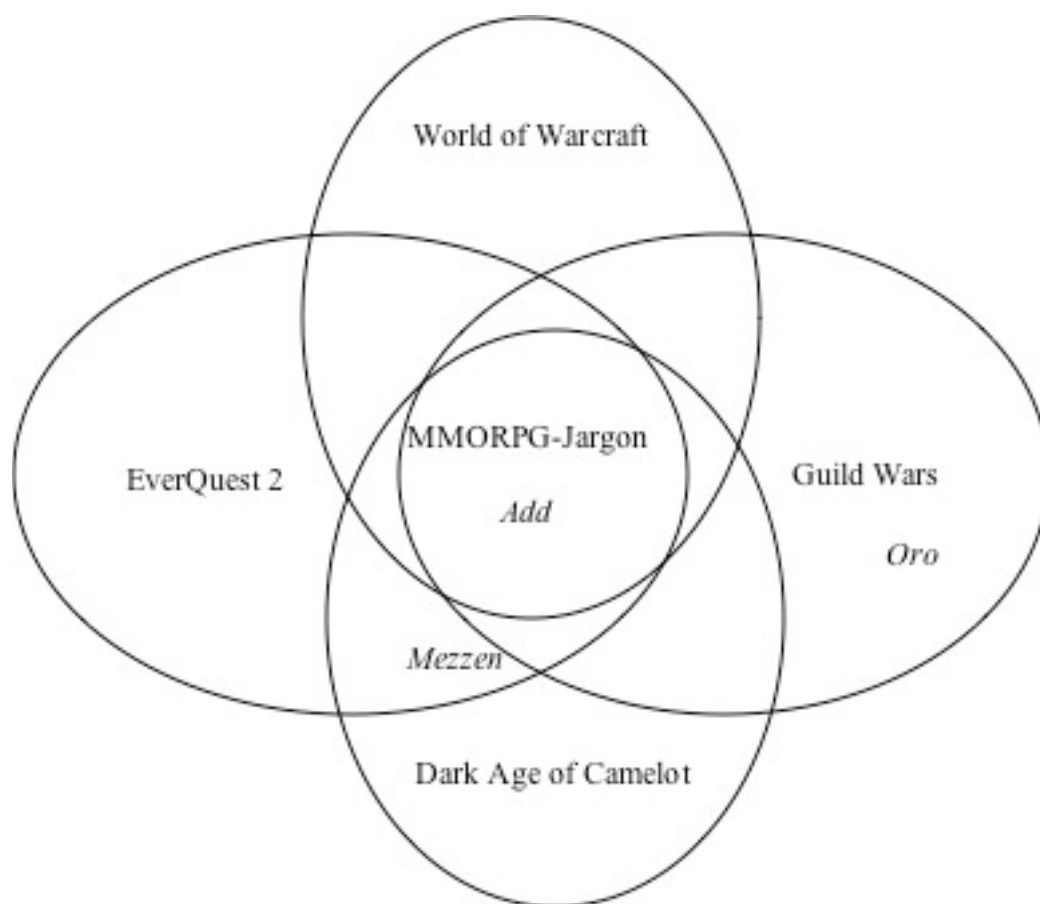


Abb. 11: Überschneidungen und Einzigartigkeit von Begriffen.

6.2. Tischrollenspiele

MMORPGs teilen mit den Pen-und-Paper-Rollenspielen wie beispielsweise *Dungeons and Dragons* oder *Das Schwarze Auge* (vgl. Don-Schauen/Römer 2006) nicht nur das literarische Genre (Fantasy oder Science-Fiction), sondern auch die Thematik des Rollenspiels, also das Führen eines Charakters mit Eigenschaften, Fertigkeiten und bestimmten attributiven Werten.

Wichtigstes Differenzierungsmerkmal zu den MMORPGs ist sicherlich die Tatsache, dass sie kein Computer, sondern stattdessen nur Bleistift, Würfeln und Papier zum Einsatz kommen. In der Regel treffen sich dazu 5 - 6 Spieler, von denen einer die Spielleitung, sozusagen die Regie, übernimmt. Gespielt wird lediglich durch verbalisierte Handlungen, indem ein Spieler dem Spielleiter beschreibt, was seine Figur tut und sagt. Dieser wiederum beschreibt Szenerien und mimt alle Personen und Monster, auf die die Spieler im Laufe des Szenarios stoßen. Wichtig ist dabei keine konkurrierende, sondern eine kooperierende Spielweise. Spieler wie Spielleiter verstehen sich nicht als Kontrahenten, sondern als Partner, um eine aufregende und spannende gemeinsame Geschichte zu erzählen.

Auch im Tischrollenspiel hat sich ein eigener Jargon gebildet. Nagel (1993) hat beispielsweise englische Wortbildungsprozesse in Fantasy-Rollenspielen untersucht. Als Beispiele in der deutschsprachigen Rollenspielszene (vgl. www.RPG-info.de: 2007) lassen sich dafür der Neologismus *Trefferpunkte* (Maß für die Lebenskraft, bis ein Charakter stirbt), das Kurzwort *IC* (Lang 2006) (für *In Character*, gemeint ist das Sprechen in der Charakterrolle, also als Gegensatz zum auch in *World of Warcraft* verwendete *OOC*⁴⁴) oder die Bedeutungsverschiebung des Begriffs *Dungeon* (von englisch: Verlies zu einer generellen Bezeichnung für unterirdische Räumlichkeiten mit Monstern und Fallen) aufführen. Gewiss haben alleine auf Grund der thematischen Parallelen zahlreiche Begriffe aus dem Tischrollenspiel ihren Weg ins MMORPG gefunden, nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, dass Spiele wie *Dungeons & Dragons Online* (vgl. Codemasters 2006) eine direkte Konvertierung des Tischrollenspiels in ein MMORPG versuchen. Eine umgekehrte Entwicklung war im Falle von *World of Warcraft* zu beobachten, denn nachdem das

44. Siehe Anhang I Seite 91.

Computerspiel bereits einiger Erfolge gefeiert hatte, folgte eine Tischrollenspielversion (vgl. Kiley 2006) — interessanterweise mit den Spielregeln der aktuellen Version von *Dungeons & Dragons* als Grundlage. Ob damit auch der Sprachgebrauch aus dem Internet an den Tisch übertragen wurde, bleibt im Rahmen dieser Arbeit eine offene Frage.

6.3. Ego-Shooter und Strategiespiele

Andere Computerspielgenres wie Ego-Shooter oder Echtzeit-Strategiespiele setzen genauso auf eine verschriftlichte Kommunikation und bedienen sich ebenfalls gewisser Chatfunktionalitäten: Abkürzungen und Akronyme für spieltaktische Absprachen. Dort gibt es allerdings nur einen einzigen Kanal, den alle Spieler lesen können. Auch hier haben sich eigenständige Lexika gebildet, die teilweise überlappen: *"Frag: Ist in Ego-Shootern die Bezeichnung für den Abschluß bzw. virtuellen Tod eines Mitspielers – das eigene Ausscheiden wird als Death bezeichnet."* (Das Gamer-Abc 2007: Artikel "Frag")

"Harass: (Stören) Bezeichnung für eine Taktik in Echtzeit-Strategiespielen. Der Spieler versucht seinen Gegner möglichst von Spielbeginn an und wiederholend mit eigenen Einheiten zu stören. Der Gegner muss also darauf reagieren und wird so gezwungen seine ursprüngliche Taktik zu ändern." (Das Gamer-Abc 2007: Artikel "Harass")

Wie auch in MMORPGs existieren hier Neologismen (*Frag* ist eine englische umgangssprachliche Bezeichnung für eine Splittergranate). *Frag* entstammt dem Shooter-Genre, kann aber überall benutzt werden, wo Spieler gegen andere Spieler antreten und so wäre es auch im PvP von *World of Warcraft* korrekter Sprachgebrauch, wenn "ein Paladin der Allianz von einem Schamanen der Horde *gefraggt*" würde. Akronymbildungen wie *FoW*⁴⁵ ist gängig. Abbildung (12), Zeile 7 zeigt eine von einem Mitspieler benutzte Form des multisegmentalen Kurzwortes, das einen Hinweis auf eine potenzielle Aussprache mit dem Lautwert liefert. Aus dem Kurzwort *NAP* (von englisch *Not aiming Person* = Person, die nicht zielt) macht er den *Napp* und verwendet dies synonym zu *noob*. Da in MMORPGs nicht wie in Shootern auf andere Spieler gezielt und geschossen wird, liegt es nahe, dass das Kurzwort

45. *Fog of War* ist eine in Echtzeitstrategiespielen auftretende Nachverdunklung der Spielkarte, wenn dort keine Truppen stehen und der Spieler somit nicht sehen kann, was dort passiert.

NAP aus dem Shooter-Jargon in den MMORPG-Jargon übertragen wurde.



Abb. 12: Der "Napp" stammt aus dem Sprachgebrauch innerhalb der Ego-Shooter.

Ego-Shooter, Echtzeitstrategie-Spiele und MMORPGs haben also wiederum bestimmte sprachliche Schnittmengen und zueinander inkompatible Eigenheiten. Aufgrund der Tatsache, dass erstere aber schon wesentlich länger existieren, wurden Begriffe in das jüngere Genre der MMORPGs exportiert. Ob dieser sprachliche Weg auch wieder zurückführt, ist noch offen.

6.4. Browser Spiele

Die vierte Klasse der Onlinespiele sind die über das Internet gespielten Browsergames. Hierfür benötigt der Spieler nur seinen Rechner und einen Internetzugang sowie einen Browser, mit dem er Webseiten aufrufen kann, also beispielsweise Firefox, Safari oder den Internet Explorer. Der Spieler registriert sich mit einem Nickname und kann sofort mit dem

Spiel beginnen. Wichtigstes Merkmal ist, dass diese Spiele zwar online ablaufen und mit oder gegen andere Menschen gespielt werden, dabei aber keine direkte spielimmanente Interaktion stattfindet. Bei diesen strategischen Spielen werden Runden gezählt, in denen jeder Spieler Ressourcen ansammeln, Infrastruktur und militärische Einheiten bauen und strategische Ziele angreifen darf. Auf den ersten Blick gleichen diese Spiele einer Ansammlung statistischer Daten, denn hier werden sorgfältig Kriegszüge geplant und Truppen, technologische Fortschritte und Bauwerke in Auftrag gegeben. Spiele wie *Ogame* (vgl. Gameforge 2007) oder *Travian* (vgl. Travian GmbH 2006) ziehen Spieler an, die nicht permanent online sein wollen bzw. können, doch nichtsdestotrotz strategisch tüfteln. Sie schließen sich zu Allianzen zusammen, um gemeinsam anzugreifen, sich gegenseitig zu beschützen sowie Kriege gegen andere Allianzen zu führen.

Kommuniziert wird nur via E-Mail oder über Foreneinträge, also im Gegensatz zu den anderen Spielen asynchron. Dies rührt daher, dass die Spieler nicht notwendigerweise permanent anwesend sein müssen, sondern sich beispielsweise einloggen, einen Bau in Auftrag geben und dann erst zwei Stunden später wieder, wenn dieser fertig errichtet wurde. Obgleich das Spiel in Runden, so genannten *Ticks*, oder in Echtzeit gezählt wird, sind auch diese Server persistent, d.h. das Spiel läuft weiter, wenn sich der Teilnehmer ausloggt.

Auch in diesen Spielen wurden es einige idiosynkratische Begriffe hervorgebracht, wie etwa die *Ally*, einer Kürzung von *Alliance*, einem Spielerzusammenschluß. *Atten* ist ein Klammerwort von *Attackieren* und beschreibt den Vorgang, einen Gegner anzugreifen. Alternativ ist die Wortherkunft auch als deutsch flektierte Form des englischen *to attack* möglich.

Bemerkenswert ist bei Browsergames das Spiel mit Begrifflichkeiten und Wörtern, obwohl kein Chatkanal zu Verfügung steht, sondern ausschließlich asynchron kommuniziert wird. Es bliebe anzunehmen, dass sich die Spieler beim Verfassen ihrer Nachrichten genug Zeit nehmen könnten, um auf Kürzungen zu verzichten, doch tun sie dies nicht. Eine Erklärung dafür ist in der spielerischen Natur der Browsergames zu finden: Wer am Computer spielt, der tut dies offenbar in verschiedenen Formen und so haben die Spieler aus anderen Spielen einen Sprachgebrauch und die Variationsfreude daran einfach mitgebracht.

7. Schluss

Auf drei unterschiedlichen Ebenen sollte auf den vorhergehenden Seiten gezeigt werden, dass MMORPGs — exemplarisch anhand des derzeitigen Marktführers *World of Warcraft* — eine Weiterentwicklung der MUDs mit rollenspielerischem Schwerpunkt darstellen, die sich sprachlich, technisch und sozial differenziert haben.

7.1. Chat und Spiel

Wie zu erkennen war, unterscheidet sich der Chat von *World of Warcraft* zur Kommunikation in rein textbasierten Chats, da er stark geprägt ist vom Spiel und seinen immanenten Konzepten. Darüber hinaus sieht man doch Unterschiede zur Sprache wie in anderen Online-Spielgenres verwendet, da sich das Lexikon bisweilen unterscheidet. Es setzt sich zusammen aus allgemeinen Chat-Begriffen mitsamt den Smilies und gebräuchlichen Akronymen, Begriffen des Hacker- und Computerbereiches sowie Elementen aus dem Jargon anderer Spiele. Erweitert wird es durch dem MMORPG-Prinzip innewohnende Begriffe plus einzelner nur für das jeweilige Spiel funktionalen Begriffe. Von 178 Wörtern im hier gesammelten Korpus stellen 33 und damit 18,5 Prozent funktionale Begriffe. Diese Variabilität läßt sich gleichsetzen mit einer Art Dialekt innerhalb der MMORPG-Sprache. Crystal (2002: 189f) zieht ähnliche Rückschlüsse auf MUDs, die ihre sprachliche Identität teilweise hochexklusiv pflegen.

Es wurde deutlich, dass die sprachlichen Grenzen zwischen den verschiedenen Formen des Computerspiels, ob synchron oder asynchron, taktisch-schnell oder strategisch-rundenbasiert, fließend sind und immer wieder Begrifflichkeiten ausgetauscht werden. Eine Sprache wird schließlich nicht vom Spiel vorgegeben, sondern von dessen Spielern entwickelt. Da sie das virtuelle Spielvergnügen allerdings in multiplen und differenten Varianten suchen, bildet jeder Spieler seinen individuellen Online-Jargon, den er von Spiel zu Spiel mit sich trägt.

Deutlich wurde, dass *World of Warcraft* kein Chat mit einem Spiel ist, sondern ein Spiel mit einem Chat. Das Spiel *World of Warcraft* steht im Vordergrund, der interne Chat dient eben der Kommunikation und die Online-Sprache hat sich in eine eigene Richtung entwickelt —

mit Neologismen, Akronymen und Kurzwörtern, die ausschließlich spielimmanent und im Kontext des Spiels funktionieren. Sicherlich werden über den Chat-Kanal auch private Gespräche geführt und Themen erörtert, die manchmal mehr, manchmal minder vom Spiel abweichen, doch die kontextbasierte Verständigung dominiert eindeutig. Aus der Welt der Chats stammen Grundbegriffe des Lexikons und Ursachen für bestimmte Phänomene, wie die gesuchte Mündlichkeit zum Zweck eines simulierten face-to-face Gesprächs oder der Verwendung von möglichst vielen Abkürzungen und syntaktischen Reduktionen um der limitierten Schreibgeschwindigkeit willen. Dies verwundert nicht, denn MMORPGs sind ähnlich wie MUDs hochkommunikativ (vgl. Utz 1996). Bayms (1998: 62f) Aussage trifft in vollem Umfang auf MMORPGs zu, wenn sie behauptet, dass *"Participants in CMC develop forms of expression that enables them to communicate social information and to create and codify group-specific meanings, socially negotiate group-specific identities, form relationships [...], and create norms that serve to organize interaction and to maintain desirable social climates."*

Dennoch ist ein deutlicher Unterschied zwischen einem MUD und einem MMORPG nicht von der Hand zu weisen. In einem MUD dreht sich alles um das Erzählen. Der zentrale Punkt der Kommunikation ist die Kommunikation selbst.⁴⁶ Die diversen Ausformungen der zahlreichen MUDs sind Spielarten der Freiheiten dieser Interaktionsweise. Anders formuliert: Der User nimmt an einem MUD teil, um zu kommunizieren, und das Spielen ist ein schöner Nebeneffekt daraus. Ein MMORPG funktioniert andersherum: In *World of Warcraft* liegt die Priorität auf dem Spiel, und um die Koordination sowie Absprache der Spieler untereinander zu erleichtern, integriert der Hersteller ein Chat-System. Berücksichtigt wurden darin, wie gezeigt wurde, zum einen eine Simulation von natürlichen Hör-Radien und zum anderen verschiedene Formen der Verständigungsmodi, um Wünsche und Ideen im Kontext des Spiels flexibel auszutauschen. Ein Flüsterbefehl, der den Gesprächspartner auf dem anderen Kontinent sofort erreicht, ist unrealistisch und wäre einzig mit einer telepathischen Verbindung zu erklären. Wenn ein Spieler in einem MMORPG also Plausibilität fordert, den s.g. "phantastischen Realismus"⁴⁷, dann aber offenbar nur bis zu einer bestimmten Grenze,

46. Ausnahmen wären die Abenteuer-MUDs, die stark den spielerischen Charakter betonen.

47. Den Begriff des "Phantastischen Realismus" hat Ulrich Kiesow geprägt, der Schöpfer des mittlerweile

die der Nützlichkeit und bequemen Handhabung nicht im Wege steht. Deswegen unterscheidet sich die Kommunikation auf den Rollenspiel-Servern auch von der auf den übrigen Servern, denn dort sind die Spieler die meiste Zeit darum bemüht, in der Rolle ihres Charakters zu chatten und die technischen Möglichkeiten der Chat-Kanäle nur in dem Rahmen zu verwenden, der einer natürlichen Kommunikation am nächsten kommt. Das bedeutet, sich auf die regulären Sprach- und Rufen-Kanäle zu beschränken und Mitspieler nur dann anzuflüstern, wenn diese auch virtuell sehr nah beieinander stehen.

Der Gebrauch der kontextspezifischen Kommunikation hängt also stark vom Server-Typ ab. Auf den Rollenspiel-Servern wird am meisten darauf geachtet, möglichst stimmungsvoll das mittelalterliche Flair zu transportieren, wie im folgenden Beispiel (28) dargelegt:

Beispiel (28)

- (a) 0/18 23:05:32.884 [Gruppe] Wogg: Dies ist meine Heimatstadt. Passt auf euer Gold auf.
- (b) 0/18 23:05:36.429 Aedon sagt: ich bin schurke und kein patriot ähem
- (c) 0/18 23:05:59.633 [Gruppe] Sillas: *seufz* wer nichts hat dem kann nichts gestohlen werden
- (d) 0/18 23:06:22.969 Aedon sagt: ich hörte viele geschichten über diesen ort

Diese Bereitschaft, Aktionen wortreich zu beschreiben und über den Hintergrund der Spielwelt und der Orte zu fantasieren, nimmt meinen Beobachtungen zufolge immer mehr ab, je leistungsorientierter der Server-Typ ist. In der Abstufung RP -> RP-PvP -> PvE -> PvP geht das sprachliche Verhalten analog stetig in Richtung des beschriebenen Lexikons, weg vom freien Erzählen in konventionellen sprachlichen Ausdrucksformen. Dies läßt sich vergleichen mit den Kategorien in der Spieltheorie nach Caillois (1982: 21f). Je weiter entfernt das Spiel von der Mimikry (Verkleidung) in Richtung Agôn (Wettkampf) geht, desto mehr entspricht die Spielsprache den Konventionen der *Community* statt denen der regulären Schriftsprache. Der Wettbewerb der Spieler untereinander fördert dabei eine sprachliche Ökonomisierung und hindert sie daran, sich die Zeit für syntaktisch ausformulierte und uncodiert lesbare Diskurse zu nehmen.

erfolgreichsten deutschen Rollenspiels *Das Schwarze Auge*. Phantastischer Realismus heißt, dass es auch für das Phantastische und Wunderbare Erklärungen und Gesetzmäßigkeiten innerhalb der Welt gibt und dass die phantastischen und realistischen Elemente fest verzahnt sind.

7.2. Mediennutzung

Das Computerspiel von heute ist nicht mehr das gleiche Phänomen wie noch vor 25 Jahren, als die ersten Videospielekonsolen das Wohnzimmer eroberten und den Fernseher zum Spielmedium machten. Damals wurden Videospiele als *"[...] sozial entlastend empfunden. Das Videospiele unterstützt die Bereitschaft, sich aus den (in der Regel problematisch und schwierig) empfundenen sozialen Beziehungen zurückziehen zu können."* (Fritz 1985: 105f) Diagnose: Soziale Defizite könnten dadurch verstärkt werden. Sie wurden schon auf sprachlicher Ebene identifiziert (Fritz 1998: 106f): *"Kam'ste hier 'rein; siehste, ein Platz ist leer. Brauch'test nicht erst 'wen anzureden: 'He, hast'e Bock?', sondern guckst: Ist frei? Jo! Weißt in etwa wie das geht. Schiebst die Cassette rein, dein' Bildschirm davor, machst an, und dann ist die Sache gelaufen."* Statt der Erklärung und Erläuterung ist bei diesem Spieler eine Art maschineller Bedienungsanleitung für das Videospiele getreten, die vereinfachte Syntax unterstreicht dies noch. Doch wie Fritz später (1998: 106f) erkannte, bevorzugten drei Viertel der Videospiele das gemeinsame Spiel. Ansporn und Konkurrenz, emotionale Beteiligung und Kooperation suchten die Jugendlichen vor den Bildschirmen. Moderne MMORPGs bedienen diese Wünsche mit dem Unterschied, dass die Spieler nicht gemeinsam vor einem Fernseher sitzen, sondern jeder Spieler sich von Zuhause aus bequem dazuschalten kann und somit auch die potenzielle Spielerzahl zunimmt.

Computerspiele unterliegen der Logik der Spielprozesse, denn hier sitzt dem Spieler zunächst keine Person gegenüber, wodurch "gutes Spielen" über das Verständnis von Reiz-Reaktions-Sequenzen des Spielers definiert wird und nicht über empathisches Eindenken in emotionale Situationen, wie in personellen Kontakten. Auch in Computer-Rollenspielen sind die vom Spieler geführten Figuren keine ausdifferenzierten Persönlichkeiten, die sich im Laufe der gespielten Chronologie emotional wandeln. Sie bleiben auf ihre funktionalen Aspekte limitiert, denn sie bekommen zwar Erfahrungspunkte und gewinnen an Macht, aber niemals eine prägnante Persönlichkeit. Sie sind Datenansammlungen, denen der Spieler auf Wunsch eine Persönlichkeit andichten kann, wenn er einen stärkeren Bezug zum Spiel herstellen möchte (vgl. Fritz 2005: 62f). Vielleicht erreichen Mehrspieler-Spiele und speziell MMORPGs wie *World of Warcraft* an Popularität, weil ihre Spielatmosphäre tiefer geht, wie Fritz (2005: 62f) schreibt: *"Es ist jetzt ein Mensch, der die gegnerischen Figuren lenkt und*

nicht ein Computerprogramm. Ich spiele nicht mehr gegen den Computer, sondern mit einem Menschen. Das Spielgeschehen ist um menschliche Handlungsmöglichkeiten erweitert [...]."

Von den anfänglichen MUDs, Abenteuer-MUDs und RpiMUDs (Roleplay-intensive MUDs) wie *Harshlands* über grafische Online-Rollenspiele wie *Neverwinter Nights* (Bioware 2002), die primär für Einzelspieler oder lokale Netzwerke gedacht waren, haben sich die grafisch ansprechenden, in persistenten Welten angesiedelten Rollenspiele entwickelt, die eine erste parallele Existenzmöglichkeit für ihre Spieler in diesen virtuellen Welten ermöglichen. Das Gefühl des gemeinsamen Spielens und die Errichtung einer sozialen Gemeinschaft ging neue Wege.

7.3. Identität und Community

Die Möglichkeit zum Wechseln der Rollen ist bei MUDs und MMORPGs vergleichbar, denn mit dem Computer als Medium besteht die Möglichkeit, den sozialen Hintergrund des Spielers zu relativieren: *"Cultural indicators - of social position, of age and authority, of personal appearance - are relatively weak in a computer-mediated context. They might be interferred, but they are not evident. MUD systems leave it upon to users to create virtual replacements for these social cues, and interaction on MUDs depends on the creation of replacements and substitute for physical cues. The textual replacements for context cues used on MUDs are the tools of interpretation that enable the players to both overcome the cultural problems created by their own specialized cultural understanding."* (Reid 1995: 182f). Die identifizierten sprachlichen Phänomene helfen den Spielern dabei, ihre virtuelle Kultur zu konstituieren und zu stabilisieren.

Die *Community*, hier die Spielerschaft, definiert sich nicht, wie bei Cherny (1999) und Milroy (1987: 17f) als soziale Einheit, deren Sprachmuster zugänglich für eine Untersuchung sind. Sie definiert sich über das Spiel selbst: Konkreter teilt sich die Spielerschaft in Spieler der Horde und Spieler der Allianz, die sich gegenseitig oftmals nicht mögen, aber dennoch den gleichen Sprachgebrauch pflegen. Die gemeinsam verschlüsselte Sprache vermittelt den Benutzern das Gefühl, einer Gruppe anzugehören. Wie schon Haase et al. (1997: 82f) beschreiben, stabilisiert dies die sprachlichen Besonderheiten und führt darüber hinaus noch

zu einem weitergehenden Sprachausbau.

Die Nutzer gehen im Gegensatz zu Chats und auch sozial orientierten MUDs nicht in MMORPGs, um dort gezielt Kontakte zu suchen. Sie finden diese aber sehr wohl.

7.4. Ausblick

Computerspiele haben sich gewandelt. Eine steigende Zahl bietet das Spiel über das Internet. Breitbandverbindungen zum Pauschaltarif begünstigen eine ständige, preiswerte Online-Präsenz. Persistente Welten wie *World of Warcraft* profitieren davon und sind derzeit an einem spannenden Punkt angelangt. Verglichen mit den idiosynkratischen MUDs der Anfangstage sind MMORPGs inzwischen offener für Gelegenheitsspieler und haben die virtuelle Realität bekannter und beliebter gemacht, als es sich sicherlich jemals zu Zeiten von LambdaMOO oder der futuristischen 3D-Brillen erträumt wurde.

Viele Menschen schauen morgens schon kurz in das Spiel hinein, um ihre Auktionen zu prüfen oder spielinterne Nachrichten zu lesen, so wie andere E-Mails abrufen oder die Zeitung lesen. In Asien verbringen Spieler Stunden vor dem Rechner, um über virtuell verkaufte Gegenstände reales Geld zu verdienen. Spielbekanntschaften aus der virtuellen Welt übertragen sich auf die reale Welt und verlassen das Terrain der Virtualität.

Und die Sprache wandelt sich weiter mit jedem neuen Programm. Voraussichtlich werden in der Zukunft neue Spiele mit ausgefeilterer Grafik und noch realistischeren Darstellungen die Spieler anlocken. Diese werden die alten Spiele verlassen, um in die reizvolleren Welten "umzuziehen". Mitnehmen werden sie wahrscheinlich ihre Sprache aus den alten Spielen, damit sie einen sozialen Halt haben, eine Begrifflichkeit für ähnliche Spieleffekte und sich schneller im Chat-Kanal verständigen können.

Mit *The Burning Crusade* hat der Betreiber *Blizzard Entertainment* im Januar 2007 eine Erweiterung für *World of Warcraft* nachgelegt, die den Spielern neue Herausforderungen stellt, ihnen neue Spielcharaktere anbietet und es ermöglicht, den Charakter auf Stufe 70 hochzuspielen. Sicherlich werden auch hier neue Idiosynkrasien, Akronyme und Kurzwörter entstehen.

Einen Trend konnte ich allerdings im höherstufigen Bereich erkennen: Hier ist in den großen Schlachtgruppen mit 20 oder 40 Spielern und während langer, taktisch komplexer Kämpfe eine getippte Chat-Kommunikation einfach zu unhandlich. Zum einen muss der Spieler seine volle Konzentration auf das Spielgeschehen richten und kann nicht gleichzeitig auf Kommandos und Anweisungen der anführenden Spieler achten. Zum anderen würden geschriebene Beiträge von den übrigen Gruppenmitgliedern zu schnell von den folgenden Nachrichten verdrängt. Aus diesen Gründen verlangen viele Gilden die Verwendung von Sprachkonferenzprogrammen wie Teamspeak⁴⁸ (Teamspeak Systems 2004) oder Ventrilo (Flagship Industries 2007). Hierbei kann jeder Spieler mittels Headset, einer Kombination aus Kopfhörer und Mikrophon, mit allen anderen Mitspielern kommunizieren, die sich ebenfalls auf dem unabhängig vom eigentlichen Spiel eingerichteten Chatserver aufhalten. Es ist absehbar, dass zukünftige Spiele solch einer schnelleren sowie direkteren Form der Spielerkommunikation dienliche Client-Programme integriert haben werden. Und heute schon kann das MMORPG *Dungeons and Dragons Online* (Codemasters 2006) dieses Merkmal vorweisen. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird der Voice-Chat aber niemals den geschriebenen Chat in einem MMORPG ablösen, sondern nur das schnellere Kommunikationsmittel bleiben, um in besonderen, schnellen Kampfsituationen die Spieltaktik flexibel anpassen und absprechen zu können. Für Handel, Plaudereien oder verbales Rollenspiel wird der ruhige Schrift-Chat weiterhin die gewünschte persönliche Distanz schaffen.

Weiterführend wäre eine soziologisch-linguistische Untersuchung gewinnbringend, die sich damit beschäftigt, wer hinter der Sprache in MMORPGs steckt. Sind es wirklich nur Jugendliche oder junge Männer, die den spielerischen Umgang mit der Online-Sprache pflegen? Und wie erfahren die Spieler diese Kommunikationsform? Ist sie tatsächlich "cool" und dient der bewussten Abgrenzung oder betrachten sie manche Teilnehmer bloß als notwendiges Übel? Freilich ist die lockere Kommunikation im Internet für Jugendliche attraktiv, denn die Stilmittel der verbalen Äußerung können frei gewählt werden. Zukünftig von Interesse wäre eine Untersuchung dahingehend, ob die Sprache der MMORPG-Spiele

48. Für den Mac TeamSpeex (Hu 2006).

experimentell (vgl. Kallmeyer 2000: 295f) und nur eine Modeerscheinung bleibt, oder ob sie sich als Sprachform einer Subkultur oder gar als Leitform für eine Kommunikation zwischen junge Menschen, die sich immer öfter und selbstverständlicher im Internet aufhalten, etablieren kann. Gerade auch hinsichtlich der Verwendung der Voice-Chats sollte darüber hinaus geprüft werden, ob diese Sprachform nur auf die Schriftlichkeit beschränkt ist, oder ob tatsächlich Spieler in der mündlichen Kommunikation die hier als Lexikon präsentierten Wörter aussprechen — und falls ja, dann wie.⁴⁹

Die kontrovers geführte Diskussion über das Thema "Suchtpotenzial" ist nicht zu ignorieren (vgl. Wiemken 2005). Denn es handelt sich um mehr als eine, wie Döring (1995) generell über neue Phänomene im Internet schreibt, "*nutzungsintensive Anfangseuphorie*", in der die "*Netznutzer ihr Nutzungsverhalten kritisch reflektieren und steuern.*" Da die Spieler ihr Spieltempo nicht wie bei MUDs oder Einzelspieler-Computerspielen selbst bestimmen können, verbringen höchstwahrscheinlich manche von ihnen zu viel Zeit in den virtuellen Welten der MMORPGs und mit der Verbesserung ihrer Spielfigur. Eltern wie Pädagogen sind hier gefragt, aber auch jeder Spieler sollte einen vernünftigen Umgang mit Onlinespielen in persistenten Welten einüben.

Die Struktur des Spiels mit ihrer bunten, verspielten Grafik zieht noch klar wahrnehmbare Grenzen zwischen Realität und Fiktion. In Zukunft werden detailliertere, realistischere Programme die Überschneidungen zwischen der virtuellen Welt und dem *RL (Real Life)* stärker verschwimmen lassen. Spiele wie das seit 2003 existierende Spiel *Second Life*⁵⁰ simulieren schon heute eine völlig fiktive Welt, eine Utopie im wörtlichen Sinn, dem Nicht-Raum. Spieler können dort echtes Geld verdienen, soziale Gemeinschaften etablieren und ein paralleles Leben führen, wie es in fünf bis sechs Jahren vielleicht Gang und Gebe sein mag. *World of Warcraft* hat sicher die Bereitschaft eines breiteren Publikums für diese Virtualität

49. Ob beispielsweise Akronyme nach dem Lautwert der Buchstaben ausgesprochen werden, wie etwa *Aids* oder *Sars*.

50. Immer mehr Firmen wie Sportbekleidungshersteller und Autobauer eröffnen Filialen in diesem virtuellen Raum und sogar die schwedische Botschaft eröffnete eine Online-Repräsentanz am 30. Januar 2007 (Vgl. Tagesschau, URL:http://www.tagesschau.de/aktuell/meldungen/0,,OID6357044_REF1,00.html). Faszinierend ist, dass ähnlich wie zu den Anfangstagen des Internet dieser Raum leer war und von den Usern im Laufe der Zeit selbst gestaltet wurde.

geweckt.

Der Mensch der heutigen Wissensgesellschaft arbeitet und kommuniziert über das Alltagsgerät Computer und findet dort anschließend auch ein üppiges Freizeitangebot. Eine virtuelle Parallelexistenz befriedigt die Unterhaltungswünsche dieser Gesellschaft, so wie der Film Anfang des 20. Jahrhunderts mit seinen bahnbrechenden, neuen bewegten Bildern die Bewohner der sich industriell revolutionierenden urbanen Zentren medial befriedigte (vgl. Nowell-Smith 1996: XIXf, Elsaesser/Wedel 2002: 27f). Und so, wie jedes neue Medium den Menschen veränderte, wird sich auch zukünftig seine Sprache einem Transformationsprozess unterwerfen, bei dem die Medien und deren Nutzung einen spürbaren Einfluss ausüben.

8. Literatur und Quellen

8.1. Literaturverzeichnis

- Barbour, Steven/Stevenson, Patrick (1998): Variationen im Deutschen. Soziolinguistische Perspektiven. Berlin: de Gruyter.
- Baym, Nancy K. (1998): The Emergence of On-Line Community. In: Jones, Steven G. (ed.): *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. London: Sage.
- Beißwenger, Michael (2000): Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit". Stuttgart: Ibidem.
- Brinton, Laurel J. (2000): The Structure of Modern English. A Linguistic Introduction. Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Bruckman, Amy (1996): Gender Swapping on the Internet. In: Maresch, Rudolf (ed.): *Medien und Öffentlichkeit*. Berlin: Boer.
- Bußmann, Hadumod (1990): Lexikon der Sprachwissenschaft. Stuttgart: Kröner.
- Caillois, Roger (1982): Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch. Frankfurt/M.: Ullstein.
- Cherny, Lynn (1999): Conversation and Community. Chat in a virtual world. Stanford: CSLI.
- Clark, Herbert H. (1996): Using language. Cambridge: Cambridge University Press.
- Crystal, David (2002): Language and the Internet. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cypra, Olgierd (2005): Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern. Abschlussarbeit zur Erlangung des akademischen Grades eines Diplom-Soziologen an der Johannes Gutenberg Universität Mainz.
- Döring, Nicola (1999): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen: Hogrefe.
- Don-Schauen, Florian/ Römer, Thomas (Red.) (2006): Das Schwarze Auge. Basisregelwerk. Erkrath: Fanpro.
- Duchenaud, Nicolas/ Yee, Nick/ Nickell, Eric/ Moore Robert J. (2006): Building an MMO with Mass Appeal. A Look at Gameplay in World of Warcraft In: Thomas, Douglas (ed.): *Games and Culture*, Vol. 1, No. 4. London: Sage S. 281-317.
- Dürscheid, Christa (2002): Einführung in die Schriftlinguistik. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Dürscheid, Christa (2004): Netzsprache - ein neuer Mythos. In: Beißwenger, Michael/ Hoffmann, Ludger/ Storrer, Angelika (eds.): *Osnabrücker Beiträge zur*

- Sprachtheorie: Internetbasierte Kommunikation*. Heft 68. Oldenburg: OBST. S. 141-157.
- Elsaesser, Thomas/ Wedel, Michael (eds.) (2002): *Kino in der Kaiserzeit. zwischen Tradition und Moderne*. München: edition text + kritik.
- Famulla, Gerd-E./ Gut, Peter/ Möhle, Volker/ Schumacher, Michael/ Witthaus, Udo (1992): *Persönlichkeit und Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Fleischer, Wolfgang/ Barz, Irmhild (1995): *Wortbildung der deutschen Gegenwartssprache*. Tübingen: Niemeyer.
- Fluck, Hans-Rüdiger (1985): *Fachsprachen*. Tübingen: Francke Verlag.
- Fritz, Jürgen (1985): *Im Sog der Videospiele. Was Eltern wissen sollten*. München: Kösel.
- Fritz, Jürgen (2005): *Computerspiele*. In: Hüther, Jürgen/ Schorb, Bernd (eds.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München: Kopaed.
- Gurak, Laura J. (1997): *Persuasion and privacy in cyberspace: The online protests over Lotus Marketplace and the Clipper Chip*. New Haven: Yale University Press.
- Grote, Andrea/ Schütte, Daniela (2000): *Entlehnung und Wortbildung im Computerwortschatz - neue Wörter für eine neue Technologie*. In: Busch, Albert/ Wichter, Sigurd (eds.): *Computerdiskurs und Wortschatz: Corpusanalysen und Auswahlbibliographie*. Frankfurt/Main: Lang.
- Haase, Martin/ Huber, Michael/ Krumeich, Alexander/ Rehm, Georg (1997): *Internetkommunikation und Sprachwandel*. In: Weingarten, Rüdiger (ed.): *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Hallwass, Edith (1976): *Aküsprache. Abkürzungen, Kurz- und Kunstwörter*. In: Hallwass, Edith (ed.): *Mehr Erfolg mit gutem Deutsch*. Stuttgart: Das Beste.
- Harris, Joseph (1989): *The idea of community in the study of writing*. In: *College Composition and Communication* 40(1). Urbana: National Council of Teachers of English S. 11-22
- Herring, Susan (1993): *Men's language: A study of the Discourse of the LINGUIST List*. In: *Proceedings of the XVth International Congress of Linguists*, Vol. 3. Quebec: Université Laval. S. 347-350.
- Hitzing, Lars (2002): *Escape - Identität im Cyberspace*. Freie wissenschaftliche Arbeit für die Diplomprüfung in Erziehungswissenschaft, Fachrichtung Sozialpädagogik und Sozialarbeit an der TU Dresden.
- Ipsen, Guido (1997): *Linguistic orientation in computational space*. In: Nöth, Winfried (ed.): *Semiotics of the media. State of the art, projects and perspectives*. Berlin: de Gruyter. S. 559-573.
- Ito, Mizuko (1997): *Virtual embodied: The reality of fantasy in a multi-user dungeon*. In: Porter, David (ed.): *Internet culture*. New York: Routledge. S. 87-110.
- Johnson, Steven (1997): *Interface Culture: How new technology transforms the way we*

- create and communicate. New York: Harper Edge.
- Kallmeyer, Werner (2000): Sprache und neue Medien - zum Diskussionsstand und zu einigen Schlussfolgerungen. In: Kallmeyer, Werner (ed.): *Sprache und neue Medien*. Berlin: de Gruyter. S. 292-315.
- Kiley, Ellen P. (2006): World of Warcraft. The Roleplaying Game. Mannheim: Feder und Schwert.
- Kilian, Jörg (2001): T@stentöne. Geschriebene Umgangssprache in computervermittelter Kommunikation. In: Beißwenger, Michael: *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation*. Stuttgart: Ibidem. S. S. 55-78.
- Koch, Peter/ Oesterreicher, Wulf (1994): Schriftlichkeit und Sprache. In: Günther, Hartmut/ Ludwig, Otto (eds.): *Schrift und Schriftlichkeit*. Berlin: De Gruyter. S. 587-604.
- Kobler-Trill, Dorothea (1994): Das Kurzwort im Deutschen. Eine Untersuchung zu Definition, Typologie und Entwicklung. Tübingen: Niemeyer.
- Löschenkohl, Erich/ Bleyer, Michaela (1995): Faszination Computerspiel. Eine psychologische Bewertung. Wien: ÖBV Pädagogischer Verlag.
- Milroy, Lesley (1987): Language and Social Networks. Oxford: Blackwell.
- Nagel, Rainer (1993): Fachsprache der Fantasy-Rollenspiele: Wortbildungselemente und -prozesse im Englischen. Frankfurt/Main: Peter Lang Verlag.
- Nardelli, Michael (2006): Verstümmelt das Handy unsere Sätze? In: *Südkurier*, Ausgabe vom 2.10.2006. S. 12.
- Nowell-Smith, Geoffrey (ed.) (1996): The Oxford History of World Cinema. Oxford: Oxford University Press.
- Popitz, Heinrich (2000): Wege der Kreativität. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Reid, Elisabeth (1995): Virtual worlds: Culture and Imagination. In: Jones, Steven G. (ed.): *Cybersociety. Computermediated Communication and Community*. London: Sage. S. 164-183.
- Runkehl, Jens/ Schlobinski, Peter/ Siever, Torsten (1998): Sprache und Kommunikation im Internet. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Saville-Troike, Muriel (1982): The Ethnography of Communication: An Introduction, Oxford: Blackwell.
- Schepelmann, Alexandra (2004): Kontextualisierungskonventionen im Internet Relay Chat. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Studienrichtung Angewandte Sprachwissenschaft an der Universität Wien.
- Schlobinski, Peter/ Kohl, Gaby/ Ludewigt, Irmgard (1993): Jugendsprache - Fiktion und Wirklichkeit. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Schrodt, Richard (2003): Das Sprachbarometer zeigt Sturm. In: Betten, Anne/ Schrodt, Richard/ Weiss, Andreas (eds.): *Neue Sprachmoral?* Salzburg: Edition Praesens. S.

15-23.

- Steinhauer, Anja (2000): Sprachökonomie durch Kurzwörter. Bildung und Verwendung in der Fachkommunikation. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Steinkuehler, Constance A. (2004): Learning in massively multiplayer online games. In: *Proceedings of the 6th international conference on Learning Sciences*, New Jersey: Erlbaum. S. 521-526.
- Taylor, T.L. (2006): Play between worlds: Exploring online game culture. Cambridge: MIT Press.
- Turkle, Sherry (1998): Leben im Netz - Identität in Zeiten des Internet. Reinbeck: Rowohlt.
- Tweet, Johnathan/ Cook, Monte/ Williams, Skip (2006): Dungeons and Dragons Spieler-Handbuch. Grundregeln 1, V. 3.5. Mannheim: Feder & Schwert.
- Utz, Sonja (1996): Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern. Diplomarbeit zur Erlangung des akademischen Grades an der Philosophisch-Pädagogischen Fakultät der Katholischen Universität Eichstätt.
- Vogelgesang, Waldemar (2000): Ich bin, wen ich spiele. Ludische Identität im Netz. In: Thimm, Caja (ed.): *Soziales im Netz*. Opladen: Westdeutscher Verlag. S. 240-261.
- ZDF Frontal 21 (2005): Verführung am Bildschirm - Computerwelt gegen Wirklichkeit. Mainz: Zweites Deutsches Fernsehen. Sendung vom 23.08.2005.

8.2. URL-Verzeichnis

- ARD-Tagesschau (2007): Schweden eröffnet Botschaft in Second Life. Hamburg: Norddeutscher Rundfunk. Sendung vom 30. 01.2007. zuletzt aufgerufen am 14.02.2007. URL: http://www.tagesschau.de/aktuell/meldungen/0,,OID6357044_REF1,00.html.
- Bartle, Richard A. (1996): Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs. Onlineversion zuletzt aufgerufen am 9.02.2007. URL: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bioware (2002): Neverwinter Nights. Zuletzt aufgerufen am 8.2.2007. URL: <http://www.bioware.com>
- Black Rose Corp (2007): Artikel "Frag". In: Das Gamer-Abc, Forenarchiv des Forums. Zuletzt aufgerufen am 5.2.2007. URL: <http://www.iphpbb.com/foren-archiv/9/553600/553480/das-gamerabc-57535862-24317-79.html>
- Black Rose Corp (2007): Artikel "Harass". In: Das Gamer-Abc, Forenarchiv des Forums. Zuletzt aufgerufen am 5.2.2007. URL: <http://www.iphpbb.com/foren-archiv/9/553600/553480/das-gamerabc-57535862-24317-79.html>
- Blizzard Entertainment Europe (2005): Pressemitteilung zum Start von World of Warcraft. Zuletzt aufgerufen am 14.2.2007. URL: <http://www.blizzard.de/press/050202.shtml>
- Blizzard Entertainment Europe (2007a): Pressemitteilung mit Angabe der Spielerzahl

- weltweit. Zuletzt aufgerufen am 14.2.2007. URL: <http://www.blizzard.de/press/070111.shtml>
- Blizzard Entertainment Europe (2007a): Namensgebungsrichtlinien von World of Warcraft. Zuletzt aufgerufen am 5.2.2007. URL: <http://www.wow-europe.com/de/policy/namingp1.html>
- Brien, Jörn (Red.) (2005): Asien im Online-Fieber. Zuletzt aufgerufen am 14.02.2007. URL: <http://www.presetext.de/pte.mc?pte=050806008>.
- Chat-Datenbank (2006): Artikel "MMORPG". Zuletzt aufgerufen am 24.11.2006. URL: <http://www.chat-db.de>
- Codemasters GmbH (2006): Dungeons and Dragons Online. Zuletzt aufgerufen am 19.1.2007. URL: <http://www.ddo-europe.com>
- Döring, Nicola (1995): Isolation und Einsamkeit bei Netznutzern? Öffentliche Diskussion und empirische Daten. Berlin: Institut für Psychologie der TU. Onlineversion zuletzt aufgerufen am 29.1.2007. URL: http://www.nicola-doering.de/publications/doering_95.txt
- Gameforge GmbH (2007): Ogame. Zuletzt aufgerufen am 8.02.2007. URL: <http://www.ogame.de>
- Guild-Wiki (2007): Artikel "Minion Master". In: *GuildWiki, deutsche Wiki zum Spiel Guild Wars*. Zuletzt aufgerufen am 5.2.2007. URL: http://www.guildwiki.de/wiki/Minion_Master
- Harshlands (2007). Zuletzt aufgerufen am 8.02.2007. URL: <http://www.harshlands.net>
- Hess-Lüttich, Ernest W.B./ Wilde, Eva (2003): Der Chat als Textsorte und/oder als Dialogsorte? In: Hentschel, Elke (ed.): *Linguistik Online* Vol. 13. Frankfurt/Oder. Zuletzt aufgerufen am 14.2.2007. URL: http://www.linguistik-online.de/13_01/hessLuettichWilde.html
- Hollstein, Sebastian (2007): Webprojekt 1337-Maker. Zuletzt aufgerufen am 14.2.2007. URL: <http://www.1337-maker.de/vu/>
- inGame GmbH (2006): Übersetzung Horde/Allianz. Zuletzt aufgerufen am 10.1.2007. URL: <http://wow.ingame.de/gameplay/lexikon.php>
- James, Daniel/ Walton, Gordon (2004): 2004 Persistent Worlds Whitepaper. International Game Developers Association. Zuletzt aufgerufen am 2.3.2007. URL: <http://www.igda.org>
- Lang, Ulrich (2006): Handbuch der Rollenspiel-Begriffe. Onlineversion zuletzt aufgerufen am 10.08.2006. URL: <http://www.selemer-tagebücher.de>
- Melisandre (Pseudonym) (2006): Forenbeitrag "MMORPG-Slang". Zuletzt aufgerufen am 11.1.2007. URL: <http://forums.wow-europe.com/thread.html?topicId=16042168&postId=159308145&sid=3#8>
- Mythic Entertainment (2001): Dark Age of Camelot. Zuletzt aufgerufen am 19.1.2007. URL: <http://www.darkageofcamelot.com>

- Origin Systems (1997): Ultima Online, zuletzt aufgerufen am 19.1.2007. URL: <http://www.uo.com>
- Phobia (Pseudonym) (2006). Forenbeitrag "Jeder A.r.s.c.h wird hier zensiert". Zuletzt aufgerufen am 14.2.2007. URL: <http://forums.wow-europe.com/thread.html?topicId=84418743&sid=3>
- ripperger (Pseudonym) (2007): A directory list of MMOG, MMORPG. Zuletzt aufgerufen am 25.1.2007. URL: <http://www.massivemultiplayer.com/>
- RPG Info (2007): Artikel "Rollenspiel-Jargon". In: *RPG Info, deutsche Wiki für Rollenspiele*. Zuletzt aufgerufen am 12.2.2007. URL: <http://www.rpg-info.de/index.php/Kategorie:Jargon>
- Linden Research Inc. (2007): Second Life. Zuletzt aufgerufen am 30.1.2007 URL: <http://secondlife.com>
- Siemons, Mark (2006): Wer verkauft mir seine Lebenszeit? In: *FAZ Online*. Zuletzt aufgerufen am 10.2.2007. URL: <http://www.faz.net/s/Rub117C535CDF414415BB243B181B8B60AE/Doc~EF1A6745292A748288B3463B03B2E049A~ATpl~Eplmversion~Scontent.html>
- Sony Online Entertainment (2005): EverQuest. Zuletzt aufgerufen am 19.1.2007. URL: <http://eqplayers.station.sony.com>
- Stöcker, Christian (2006): Redeverbot für schwule Orks. In: *SPIEGEL Online*. Zuletzt aufgerufen am 5.2.2006. URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,399677,00.html>
- Teamspeak Systems (2004): Teamspeak Zuletzt aufgerufen am 19.1.2007. URL: <http://www.teamspeak-systems.de>
- Hu, Yun Zheng (2006): Teamspeex. Zuletzt aufgerufen am 19.1.2007. URL: <http://www.savvy.nl/blog>
- Travian Games GmbH (2006): Travian. Zuletzt aufgerufen am 8.02.2007. URL: <http://www.travian.de>
- Flagship Industries (2007): Ventrilo. Zuletzt aufgerufen am 19.1.2007. URL: <http://www.ventrilo.com>
- Wiemken, Jens (2005): Pädagogische Beurteilung von World of Warcraft für die Bundeszentrale für politische Bildung. Zuletzt aufgerufen am 10.2.2007. URL: http://snp.bpb.de/SPIELE/WORLDOFW/TEXTE/LPAE_DIE.HTM
- Wikipedia (2007a): MMORPG-Jargon. In: *Wikipedia: Die freie Enzyklopädie*. Zuletzt aufgerufen am 11.1.2007. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG-Jargon>
- Wikipedia (2007b): Twinking. In: *Wikipedia: Die freie Enzyklopädie*. Zuletzt aufgerufen am 17.1.2007. URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Twinking>
- Wikipedia (2007c): World of Warcraft. In: *Wikipedia: Die freie Enzyklopädie*. zuletzt aufgerufen am 8.1.2007. URL: http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

WoW-Wiki: Abkürzungen. In: *WoW-Wiki - die deutsche World of Warcraft-Wissensdatenbank*. Zuletzt aufgerufen am 11.1.2007. URL: <http://de.wow-wiki.net/wiki/index.php/Abkürzung>

Yee, Nick (2007): MMORPG Lexicon. Zuletzt aufgerufen am 13.02.2007. URL: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>

Yee, Nick (2006): The Daedalus Project. Zuletzt aufgerufen am 13.02.2007. URL: <http://www.nickyee.com/daedalus/>

9. Anhang I

Die folgende Tabelle listet die in World of Warcraft verwendeten Akronyme, Kurzwörter und Idiosynkrasien auf, gefolgt von einer Erklärung.

Dieser Korpus basiert auf eigenen Beobachtungen, der Wikipedia (2007a), einem Foren-Beitrag der offiziellen Blizzard-Foren ("Melisandre" 2006), der Datenbank WoW-Wiki (2007) und zur Kontrolle dem englischsprachigen MMORPG-Lexikon von Yee (2007). Die Angaben stammen von den Spielern selbst und stellen eine verlässliche Quelle dar, weil die User stark über ihre Sprachgewohnheiten reflektieren (Crystal 2002: 189f) und bereitwillig Auskunft über die Sprache in "ihrem" Spiel geben⁵¹.

Add	Kopfwort von <i>Additional</i> (zusätzlich). Ein einzelnes oder eine Gruppe von Monstern, die die Gruppe angreifen. Dieser Angriff geschieht meist überraschend, während die Gruppe mit anderen Gegnern beschäftigt ist, deswegen die Bezeichnung <i>Additional</i> . Oft schreibt der Angegriffene diesen Hilferuf. Der Ausruf hat nur Gültigkeit im Kampf.
AC	Akronym von <i>Armor Class</i> (Rüstungsklasse). Sie bestimmt, wie gut ein Charakter gegen Angriffe geschützt ist.
AFK	Akronym von <i>Away from Keyboard</i> (Nicht an der Tastatur). Der Spieler sitzt derzeit nicht an der Tastatur und kann deswegen nicht antworten bzw. handeln.
Aggro	Kurzwort von Aggression oder Aggressiv. Zum einen werden damit Monstergruppen bezeichnet, die sehr aggressiv sind und schon aus weiter Entfernung einen Charakter angreifen, zum anderen bedeutet der Ausdruck <i>Jemand hat Aggro</i> , dass ein Mitspieler die Aufmerksamkeit eines Monsters hat und von diesem attackiert wird.
Aggro-Management	Im Gruppenspiel ist die Kontrolle, welcher Gruppencharakter angegriffen wird, von großer Wichtigkeit. Ziel ist dabei, die Attacken des Gegners auf die gepanzerten Gruppenmitglieder zu lenken.
Aggro-Ping-Pong	Bezeichnung für den ständigen Wechsel der Aufmerksamkeit eines Monsters auf mehrere Ziele. Durch das Hin- und Herlaufen des Monsters kann dieses nicht so viel Schaden austeilen.
Aggro-range	Bezeichnung für die Reichweite, in der ein Monster einen Charakter angreift.
Aggro-switch	Bezeichnung für den plötzlichen Wechsel der Aufmerksamkeit eines Monsters innerhalb der Gruppe.

51. Cherny (1999: 85f) berichtet davon, dass auch die User des ElseMOO ihren Jargon dokumentieren wollten, was aber leider scheiterte. Crystal (2002: 189f) weist hingegen darauf hin, dass in MUDs eine metalinguistische Betrachtung gepflegt wird. Diese Aussage läßt sich grundsätzlich auch auf MMORPGs ausdehnen.

AE	Akronym von <i>Area Effect</i> , also einem Bereichseffekt bestimmter Zaubersprüche. Das Präfix <i>PB</i> (<i>PBAE</i>) steht für <i>Point Blank</i> (geringe Entfernung) und bedeutet, dass der Effekt sein Zentrum beim zaubernden Charakter hat.
AH	Akronym von Auktionshaus.
AoE	Akronym von <i>Area of Effect</i> , siehe <i>AE</i> .
Alt	Kopfwort von <i>Alternative</i> (Alternativ-). Bezeichnung für einen Nebencharakter eines Spielers.
Angstblase	Ironische Bezeichnung für einen kugelförmigen Zauberspruch des Paladin, sich temporär unverwundbar zu machen.
Asiagrinder	Siehe <i>grinden</i> . Das Präfix ist abwertend gemeint, da inzwischen viele Spieler aus dem asiatischen Raum kontinuierlich Monster töten und Spielgeld sammeln, um dieses an andere Spieler gegen echtes Geld zu verkaufen. Viele Spieler lehnen dies ab, die Betreiberfirma hat es verboten.
assist	Von englisch <i>to assist</i> (unterstützen). Bezeichnung für den fokussierten Angriff auf einen Gegner, wodurch dieser schneller besiegt wird. Mehrere Charaktere bilden den s.g. <i>Assisttrain</i> , da sie wie die Waggons eines Zugs per Folgen-Befehl aneinandergelagert sind.
Attribute	Bezeichnung für die spielrelevanten körperlichen und geistigen Werte eines Charakters, wie Stärke, Willenskraft, Intelligenz oder Ausdauer.
Bankchar	Partielles Kurzwort von Bankcharakter, der nur dazu dient, für andere Charaktere Gegenstände einzulagern und Geschäfte im Auktionshaus zu tätigen. Der Waren- und Geldaustausch verläuft meist über das Postsystem.
BG	Akronym von <i>Battleground</i> (Schlachtfeld), eine Zone, die für den Kampf Spieler gegen Spieler entworfen wurde.
BOE	Akronym von <i>Bind on equip</i> (Bindet beim Ausrüsten). Besondere Gegenstände werden beim ersten Anlegen an den Charakter gebunden und können danach nicht mehr von anderen Spielern verwendet werden. Sie werden im Spiel dann als <i>seelengebunden</i> bezeichnet.
BOP	Akronym von <i>Bind on pickup</i> (Bindet beim Aufheben). Besondere Gegenstände werden an den Charakter gebunden, sobald er sie von einem besiegt Monster nimmt. Sie können dann nicht mehr an andere Spieler weitergegeben werden.
bind, binden	1.) Im Sinn des Spielterminus <i>seelengebunden</i> : Ein Gegenstand, der an einem Charakter untrennbar anhaftet und deswegen nicht mehr an Mitspieler weitergegeben werden kann. 2.) Ein von einem Spieler markiertes Gasthaus, an den sein Charakter zurückkehren kann, wenn er einen Teleportationsstein benutzt.
Bombe, bomben	Bezeichnung für einen Flächeneffekt, siehe <i>AE</i> .
Boss Mob	Bezeichnung für einen Endgegner.
Buff	Bezeichnung für einen temporär stärkenden Effekt (Ausgelöst durch Zauber oder Tränke).


Buffbot	<p>1.) Bezeichnung für einen Nebencharakter, der nichts anderes macht, als einen anderen Charakter mit nützlichen Zaubern zu belegen. Oft wird ein Buffbot auf einem zweiten Account vom gleichen Spieler gespielt und extra zu diesem Zweck auf eine hohe Stufe gespielt.</p> <p>2.) Abfällige Bezeichnung für eine Charakterklasse, die in eine Gruppe nur aufgrund ihrer nützlichen Zauber aufgenommen wird.</p>
break, bio break	Der Spieler braucht eine kurze Pause (<i>break</i>), ähnlich wie bei <i>AFK</i> . Mit <i>bio</i> erklärt er, diese Pause für einen Toilettenbesuch nutzen zu müssen.
BRB	Akronym von <i>be right back</i> (komme gleich wieder). Siehe <i>AFK</i> .
Brotkasten	Phonologische Übertragung von englisch <i>to broadcast</i> (senden). Bitte um die Angabe der Daten für den Voice-Chat.
BRT	Akronym von <i>be right there</i> (bin gleich da).
Bubble	Von englisch <i>bubble</i> (Blase). Siehe <i>Angstblase</i> .
Built	Von englisch <i>build</i> (Bauart). Bezeichnung für die Kombination aus Fertigkeiten, Ausrüstung und Talentwerten eines Charakters, die dem Vergleich mit anderen Spielern dient. Synonyme dazu sind englisch <i>Template</i> (Vorlage) und <i>Skillung</i> .
callen, Caller	Von englisch <i>to call</i> (rufen). In großen Schlachtgruppen und besonders im Spieler-gegen-Spieler-Kampf nennen ein oder mehrere Caller das nächste Ziel, das die Gruppe dann angreift.
campen, Camper	Von englisch <i>to camp</i> (lagern). Bezeichnung für das Verweilen an einem Ort, um dort Monstern oder Gegenspielern aufzulauern.
Carebear	Von englisch <i>to care</i> (umsorgen) und <i>bear</i> (Bär), entstammt der Begriff den Figuren einer Zeichentrickserie aus den 1980ern (<i>Die Glücksbärchis</i>). Abwertende Bezeichnung für jemanden, der gerne anderen Spielern hilft und keinen Kampf gegen andere Spieler mag.
Caster	Von englisch <i>to cast</i> (zaubern): Mitglied einer der primär zauberfähigen Klassen.
Char	Kopfwort von <i>Charakter</i> , die Spielfigur.
China-Farmer	Immer mehr Chinesen verdienen ihren Lebensunterhalt bei Firmen, die systematisch Spielgegenstände auf Spieleservern der westlichen Industrieländer verkaufen, um das so gewonnene Spielgeld wiederum gegen echtes Geld vornehmlich über Internet Shops und eBay zu verkaufen (vgl. Siemons 2006). Sie verursachen bei vielen Spielern, die zur Freizeitbeschäftigung spielen, Unmut. Das Wirtschaftssystem des Spiels wird nachhaltig gestört und Preise für besondere Gegenstände in die Höhe getrieben. Der normale Spieler muss nun Spielgeld für echtes Geld kaufen, falls er nicht ebenso viel Zeit aufbringen kann oder möchte. Siehe <i>farmen</i>
Cooldown	Die <i>Abklingzeit</i> einer Fähigkeit, Zaubers oder Gegenstandes bis zur Wiederverwendung. Auch als Akronym <i>CD</i> verwendet.
Contested Area	Bezeichnung für ein <i>umkämpftes Gebiet</i> , in der sich Spieler der beiden Fraktionen angreifen können.

Corpse Camping	Bezeichnung für das Warten bei der Leiche eines Gegners, um ihn sofort nach seinem Wiederauferstehen erneut zu bekämpfen.
Corpse Run	Bezeichnung für den Marsch zurück zur eigenen Leiche. Getötete Charaktere erscheinen als Geisterform an einem Friedhof in der Spielzone und müssen erst zu ihrem Körper zurücklaufen, um dann wieder auferstehen zu können.
Crit, critten	Von englisch <i>critical</i> (kritisch). In Abhängigkeit zu einer bestimmten Chance sind manche Angriffsschläge kritisch, d.h. sie verursachen erhöhten Schaden.
Crowd Control	Auch als Akronym <i>CC</i> verwendet (Massenkontrolle). Die Fähigkeit, Monstergruppen derart zu beeinflussen, dass die Monster einzeln und seriell besiegt werden können.
DD	1.) Akronym von <i>Damage Dealer</i> (Schadenverursacher), ein Mitglied, dessen Aufgabe in der Gruppe es ist, möglichst viel Schaden im Kampf auszuteilen. 2.) Akronym von <i>Direct Damage</i> (Direktschaden). Bezeichnung für Zaubersprüche, Effekte oder Angriffe, die sofort Schaden am Ziel verursachen.
deffen	Von englisch <i>to defend</i> (verteidigen). Bezeichnung in den <i>battlegrounds</i> für das Verweilen in der eigenen Festung, um diese vor den Gegenspielern zu verteidigen.
Debuff	Bezeichnung für einen temporär schwächenden Effekt (Ausgelöst durch Monsterfähigkeiten). Siehe <i>Buff</i>
Detault	Von englisch <i>to taunt</i> (verspotten). Fähigkeit schlecht gepanzerter Charakterklassen, die Aufmerksamkeit der Monster von sich zu lenken. Siehe <i>Taunt</i> .
Dev	Kopfwort von <i>developer</i> (Entwickler). Die Spieler sind meistens an einer Kommunikation mit den Entwicklern in den Foren interessiert, um Feedback geben zu können und ihre Wünsche für das Spiel auszudrücken.
Disco	Auch als Akronym <i>DC</i> verwendetes Kopfwort von <i>disconnect</i> (getrennt), wenn ein Spieler nicht reagiert und einen Verbindungsabbruch hat. Ursache kann eine überlastete oder fehlerhafte Netzwerkverbindung oder ein Serverfehler sein – der Spielercharakter wird aus dem Spiel entfernt, sobald der entsprechende Toleranztimer abgelaufen ist.
Disenchant	Von englisch <i>to disenchant</i> (entzaubern). Auch als Akronym <i>DE</i> oder abgeleitet <i>dissen</i> verwendet. Die Fähigkeit eines Charakters, mittels der Berufsfertigkeit des <i>Verzauberers</i> magische Gegenstände in Komponenten aufzulösen, um damit wiederum andere Gegenstände zu verbessern.
Disspellen	Von englisch <i>spell</i> (Zauberspruch). Bezeichnung für das Entfernen eines schädlichen Zaubers.
DKP	Akronym von <i>Dragon Kill Points</i> (Drachentötungspunkte). Gilden vergeben diese Punkte bei großen Schlachtzügen an ihre Mitglieder, mit denen diese sich wiederum Gegenstände kaufen können, die bei den Endgegnern zu finden sind.
DoT	Akronym von <i>Damage over Time</i> (Schaden über Zeit). Manche Zaubersprüche oder Fähigkeiten verursachen Schaden, der in einem bestimmten Zeitintervall auftritt.

Downtime	Von englisch <i>downtime</i> (Ausfallzeit). Bezeichnung für die Zeit, in der ein Spieler gezwungen ist, nicht zu spielen.
DPM	Akronym von <i>Damage per Mana</i> (Schaden pro Manapunkt), ein Gradmesser für das Schadensmaß eines Zaubers.
DPS	Akronym von <i>Damage per Second</i> (Schaden pro Sekunde), ein Gradmesser für das Schadensmaß. Als <i>DPS-Klasse</i> werden die Klassen bezeichnet, deren primäre Aufgabe es ist, möglichst viel Schaden beim Gegner zu verursachen (Magier, Schurken, Jäger).
Drop, droppen	Von englisch <i>to drop</i> (Fallen lassen). Ein besiegt Monster hinterläßt oft einen Schatz. Die <i>drop chance</i> beschreibt die Wahrscheinlichkeit, wie oft ein Gegenstand zurück bleibt. Je wertvoller der Gegenstand, desto geringer ist diese.
Dungeon	Von englisch <i>dungeon</i> (Verlies). Räumlichkeiten, die dicht bevölkert von Monstern sind, aber auch mit lukrativen Schätzen aufwarten. Sie sind dazu ausgelegt, in Gruppen gespielt zu werden.
Dudu	Ironische Bezeichnung für die Klasse des Druiden.
emote	Kopfwort von <i>emotion</i> (Emotion). Bezeichnung für das Ausdrücken eines Gefühls oder einer Bewegung im Spiel. Durch einen entsprechenden Befehl stellt der Charakter dies optisch und akustisch wahrnehmbar dar.
Emote-Battle	Eine Art Showkampf, indem die Kontrahenten ihre Kenntnis der emote-Befehle unter Beweis stellen.
Enchant	Von englisch <i>to enchant</i> (verzaubern). Die Fähigkeit, mittels der Berufsfertigkeit des Verzauberers Gegenstände magisch zu verbessern.
Elite	Als <i>Elite</i> gekennzeichnete Monster sind besonders stark.
E-Peen	Ironische Bezeichnung für ein übersteigertes Ego aufgrund der Leistungen im Spiel.
Epic	Auch in der veränderten Pluralform <i>Epix</i> , von englisch <i>epic</i> (episch). Als episch klassifizierte Gegenstände sind sehr selten zu finden und stark begehrt.
Exp	Kopfwort von <i>experience points</i> (Erfahrungspunkte). Auch als Akronym <i>EP</i> und homophones Akronym <i>XP</i> verwendet.
Exploit	Von englisch <i>to exploit</i> (ausnutzen). Bezeichnung für das Ausnutzen einer Lücke in der Programmierung, was vom Betreiber entschieden sanktioniert wird.
Farmer, farmen	Von englisch <i>to farm</i> (das Feld bestellen). Bezeichnung für das routinemäßige Töten schwächerer Monster, um deren Schätze und Erfahrungspunkte einzusammeln.
FC	Akronym von <i>false channel</i> (falscher Kanal). Entschuldigung eines Spielers, wenn er versehentlich in den falschen Chat-Kanal geschrieben hat.
Fear	Von englisch <i>fear</i> (Furcht), ein Zauber, der ein Monster oder Gegenspieler unkontrollierbar umherrennen läßt.

Ganker, ganken	Von englisch <i>gang</i> und <i>kill</i> (Bandentöten). Bezeichnung für Gruppen von Spielern, die sich gegen schwächere Charaktere zusammenschließen, um diese wahllos zu töten und ihnen den Spaß am Spiel zu verderben. Siehe <i>Griefer</i> .
Gilde	Vereinigung von Spielern zu einer Art Team.
Gimp	Von englisch <i>gimp</i> (Behinderung). 1.) Abwertende Bezeichnung für einen Spieler, der schlecht spielt oder die Möglichkeiten seines Charakters nicht optimal nutzt. 2.) Bezeichnung für einen Charakter, dessen Spieler eine ungewöhnliche Kombination der Fertigungsvariablen ausprobiert.
GM	1.) Akronym von <i>Gamemaster</i> (Spielleiter). Diese Mitarbeiter der Betreiberfirma helfen den Spielern bei Fragen, Streitigkeiten und technischen Angelegenheiten. Sie prüfen auch, ob die Regeln für den Server eingehalten werden. 2.) Akronym von <i>Gildenmeister</i> , dem leitenden Spieler einer Gilde.
gratz, graz, gz, gratzi	Abgeleitet von Gratulation. Glückwünsche an einen Mitspieler, der soeben eine neue Stufe aufgestiegen ist oder einen besonderen Gegenstand erhalten hat.
Griefer, griefen	Von englisch <i>grief</i> (Kummer). Spielweise, um Mitspielern den Spaß am Spiel zu verderben.
Grinder, grinden	Von englisch <i>to grind</i> (leiern). Routinemäßiges, fließbandartiges Töten von Monstern, um an ihre Schätze, Erfahrungspunkte oder Ruhmpunkte zu gelangen. Ähnlich dem <i>farmen</i> .
Healer	Von englisch <i>Healer</i> (Heiler). Bezeichnung für einen Mitspieler der primär mit Heilzaubern ausgestatteten Klassen (Priester, Druide).
Heildose	Bezeichnung für einen Paladin, da dieser sowohl Heilzauber beherrscht, als auch die stärkste Rüstungsart im Spiel tragen kann.
HoT	Akronym von <i>Heal over Time</i> (Heilung über Zeit), ähnlich dem <i>DoT</i> , nur dass über ein Zeitintervall Lebenspunkte zurückgegeben werden.
HK	Akronym von <i>Honorary Kill</i> (Ehrenhaftes Töten). Ein ehrenhafter Sieg gegen einen gleichstarken Gegenspieler bringt Ehrenpunkte ein.
HP	Akronym von <i>Health Points</i> (Gesundheitspunkte), wenn diese durch Schadenstreffer auf 0 sinken, stirbt ein Charakter.
Imba	Kopfwort von <i>Imbalanced</i> (Unausgeglichen). Unausgeglichenheit der Stärke zwischen Spielern und Ausrüstungsgegenständen. Alternative Bezeichnung für nahezu unbesiegbare Charaktere.
inc	Kopfwort von <i>incoming</i> (hereinkommend). Ein Warnruf im Kampf, dass ein Monster auf die Gruppe zustürmt. Ebenfalls im Kampf Spieler gegen Spieler verwendet, um anzuzeigen, dass Gegenspieler einen bestimmten Zielpunkt erstürmen.

Instanz	Eine spezielle Form der Spielzone mit besonderem Spielreiz und außergewöhnlichen Belohnungen. Betritt eine Gruppe eine Instanz, so wird vom Server eine gruppen-spezifische Kopie dieser Zone generiert, in die dann keine fremden Spieler beitreten können. So können mehrere Spielgruppen gleichzeitig in unterschiedlichen Kopien der Instanz spielen. Über den Befehl /schlachtinfo ist die individuelle Nummer der Kopie einsehbar.
Int	Kopfwort von Intelligenz. Beschreibt zum einen die Charaktereigenschaft als auch den Zauber Arkane Intelligenz, einen Stärkungszauber der Magier.
Item	Von englisch <i>item</i> (Gegenstand).
kiting	Von englisch <i>kite</i> (Papierdrachen). Kampftaktik, die es erlaubt, ein Monster nur aus der Entfernung zu bekämpfen und auf Abstand zu halten, während dieses dem Charakter nachläuft.
L2P	Akronym von englisch <i>learn to play</i> (Lerne zu spielen). Abschätzige Aufforderung an einen Mitspieler, die Fähigkeiten seines Charakters besser kennen zu lernen, um diesen effizienter zu spielen.
Lag	Von englisch <i>lag</i> (Verzögerung). Bezeichnung für eine technisch bedingte Verzögerung zwischen Befehlseingabe und deren Ausführung im Spiel.
Level, LVL	Von englisch <i>level</i> (Stufe), Gradmesser für die Stärke eines Charakters.
linked	Von englisch <i>link</i> (Verbindung). Bezeichnung für Monster, die nur gemeinsam angreifen.
LD	Akronym von <i>link dead</i> (Verbindung tot). Siehe <i>Disco</i> .
LFG	Akronym von <i>looking for group</i> (Suche nach Gruppe), meist gefolgt vom Akronym für eine Instanz.
LFM	Akronym von <i>Looking for members</i> (Suche nach Mitgliedern), wenn eine Gruppe noch Mitspieler sucht.
loot	Von englisch <i>loot</i> (Beute). Getötete Monster hinterlassen meist Geld oder Gegenstände.
Main	Von englisch <i>main</i> (Haupt-). Bezeichnung für den Hauptcharakter eines Spielers, zumeist die Figur mit der höchsten Stufe und der besten Ausrüstung.
Mats	Kopfwort von Materialien. Die Handwerksfertigkeiten und manche Zaubersprüche benötigen bestimmte Komponenten.
MC	Akronym von <i>mind control</i> (Gedankenkontrolle). Ein Zauberspruch der Priesterklasse, um temporär ein Ziel zu kontrollieren.
MDW	Akronym von Mal der Wildnis, einen Stärkungszauber der Druiden.
Melee	Von englisch <i>melee</i> (Nahkampf).
Mob	Kopfwort von <i>Mobile Object</i> (Mobiles Objekt) oder von englisch <i>mob</i> (Bande). Generelle Bezeichnung für Monster.
Mount	Von englisch <i>mount</i> (Reittier). Ab den mittleren Stufengraden können Charaktere mit Reittieren ausgestattet werden, um schneller zu reisen.

MOTW	Akronym von <i>Mark of the wild</i> (Mal der Wildnis), siehe <i>MDW</i> .
MT	Akronym von <i>Main Tank</i> (Haupt-Panzer). Bezeichnung für den Spieler, der in Instanzen die <i>Aggro</i> der Monster auf sich zieht, da er der Charakter mit den meisten Lebenspunkten und der stärksten Rüstung ist.
Mule	Von englisch <i>mule</i> (Maultier). Siehe <i>Bankchar</i> .
Nerf	Abschwächung oder Beschneidung von Spielinhalten oder Charakterfähigkeiten zwecks der Spielbalance.
Ninja Looter	Bezeichnung für einen Spieler, der entgegen der vorherigen Absprachen eigenmächtig die gesamte Beute nach einem Kampf raubt und dann verschwindet.
NSC	Akronym von Nicht-Spieler-Charakter. Computergesteuerte Figuren, die nicht bekämpft werden können, sondern neutrale Funktionen wie Händler oder Questengeber ausführen.
Nuke	Von englisch <i>nuke</i> (Atombombe). Bezeichnung für einen Zauber, der hohen Schaden verursacht.
Offi	Kopfwort von Offizier, einen Rang in der Gildenhierarchie.
OOO	1.) Akronym von <i>out of combat</i> (Nicht im Kampf), womit ein Charakter bezeichnet wird, der nicht am Kampf teilnimmt. 2.) Akronym von <i>out of character</i> (Nicht als Charakter), auf Rollenspiel-Servern die Ankündigung, nicht als der Charakter, sondern als Spieler zu sprechen.
OOM	Akronym von <i>Out of mana</i> (Kein Mana mehr). Mitteilung eines zauberkundigen Charakters, dass seine Zauberenergie versiegt ist und so beispielsweise ein Heiler in einer kritischen Situation keine weiteren Heilzauber wirken kann.
OMW	Akronym von <i>on my way</i> (Bin unterwegs).
Pet	Von englisch <i>pet</i> (Haustier). Bezeichnung für einen Begleiter. Dies können für die Jägerklasse Tierbegleiter wie Bär, Wolf oder Tiger sein respektive für die Hexenmeisterklasse verschiedene Dämonen. Zweitens werden damit auch kleine, nicht-spielrelevante Haustiere wie Vögel, Kätzchen oder Hasen bezeichnet, die ein Spieler für seinen Charakter kaufen kann (Ambient- oder Fun-Pets).
Pfötchenbuff	Bezeichnung für Mal der Wildnis, siehe <i>MDW</i> . Bezieht sich auf das Symbol des Zaubers, das eine Pfote zeigt: 
PK	Akronym von <i>Player Killer</i> (Spielermörder). Bezeichnet einen Spieler, der primär darauf aus ist, die Charaktere anderer Spieler zu töten.
Port, porten	Endwort von Teleport. Der Zauber bringt einen Charakter sofort zu einer gewünschten Stadt.
Proc	Akronym von <i>Programmed random occurence</i> (Programmiertes zufälliges Auftreten). Merkmal mancher Gegenstände, zufällig statt permanent ihre Wirkung zu entfalten.

Progression	Von englisch <i>progression</i> (Fortschritt). Bezeichnung für den Fortschritt im Spiel.
Pull, pullen	Von englisch <i>to pull</i> (ziehen). Bezeichnet das gezielte Heranlocken eines Monsters aus seiner Gruppe, damit die Spieler das Monster gemeinsam sicher töten können, statt die gesamte Monstergruppe bekämpfen zu müssen. Der <i>bodypull</i> meint das Heranlocken durch Annäherung und ist recht riskant.
Pussiblock	Vom englischen Slangwort <i>pussy</i> (Schlappschwanz) und <i>block</i> (Klotz), Bezeichnung für den Zauber <i>Eisblock</i> des Magiers, durch den dieser temporär unbeweglich, aber auch unbesiegbar wird.
PvE	Akronym von <i>Player versus Environment</i> (Spieler gegen Umgebung). Hier können nur Monster bekämpft werden und Gegenspieler nur, wenn diese einen Kampf suchen.
PvM	Akronym von <i>Player versus Monster</i> (Spieler gegen Monster). Siehe <i>PvE</i> .
PvP	Akronym von <i>Player versus Player</i> (Spieler gegen Spieler). Auf Servern dieser Art können sich die Spieler der verfeindeten Fraktionen jederzeit offen bekämpfen.
Quest	Von englisch <i>quest</i> (Suche). Aufgabe eines Spielers, die mit Geld und/oder Gegenständen sowie Erfahrungspunkten entlohnt wird.
Raid	Von englisch <i>raid</i> (Überfall). Der Zusammenschluss mehrerer Gruppen zu einer schlagkräftigeren, um im Verbund besonders anspruchsvolle <i>Instanzen</i> zu spielen.
random	Von englisch <i>random</i> (zufällig). Bezeichnung für eine beliebige Gruppenzusammenstellung.
Random-Aggro	Manche Monster greifen wahllos Charaktere der Gruppe an, statt auf <i>Taunts</i> einzugehen. Siehe <i>Aggro</i> und <i>Taunt</i> .
ranged	Von englisch <i>ranged</i> (Fern-). Generelle Bezeichnung für den Fernkampf.
Rare	Von englisch <i>rare</i> (selten). Seltene Monster werden als solche gekennzeichnet. Sie sind nicht immer in der Spielwelt vorhanden und werden gerne gejagt, da sie oftmals seltene Gegenstände einbringen.
re	Kopfwort von <i>return</i> (Rückkehr). Ein Spieler meldet sich damit zurück, wenn er kurz abwesend war.
Rea	Kopfwort von Reagenz. Siehe <i>Mat</i> .
reppen	Kopfwort von Reparieren. Wenn ein Spieler stirbt, dann leidet die Haltbarkeit seiner Ausrüstung darunter. Bei Händlern kann ein Spieler seine Ausrüstung wieder reparieren lassen.
Rezz, rezzen	Verändertes Kopfwort von <i>resurrection</i> (Wiederbelebung). Bezeichnet das Wiederbeleben eines getöteten Charakters an Ort und Stelle.
Root	Von englisch <i>root</i> (Wurzel). Zauberspruch des Druiden, mittels dem er einen Gegner temporär unbeweglich machen kann. Wird auch allgemein als Synonym für "jemanden bewegungsunfähig machen" genutzt.
RP	Akronym von <i>Role Play</i> (Rollenspiel).
Shackle	Von englisch <i>shackle</i> (Fessel). Zauberspruch des Priesters, mittels dessen er Untote lähmen machen kann.

sheep, sheepen	Von englisch <i>sheep</i> (Schaf). Bezeichnet den Zauberspruch Polymorph, mittels dessen ein Magier einen Gegner (Monster oder Gegenspieler) in ein Schaf verwandelt, der dadurch temporär handlungsunfähig wird.
silenced	Von englisch <i>silence</i> (Stille). Manche Monster lassen Spieler temporär verstummen, wodurch diese nicht zaubern können.
Sap	Von englisch <i>sap</i> (Knüppel). Schurken können Gegner temporär betäuben und dadurch handlungsunfähig machen.
SDK	Akronym von Segen der Könige, ein Stärkungszauber des Paladins.
SDR	Akronym von Segen der Rettung, ein Stärkungszauber des Paladins.
Skill	Von englisch <i>skill</i> (Fertigkeit).
Spell	Von englisch <i>spell</i> (Zauberspruch).
Spawn	Von englisch <i>Spawn</i> (Brut, Ausgebur). Der Eintritt von Monstern in die Spielwelt. Da nach kürzester Zeit alle Monster in der Spielwelt getötet wären, erscheinen sie nach einer bestimmten Zeitspanne erneut.
SS	1.) Akronym von Seelenstein, ein Zauberspruch der Hexenmeister. 2.) Akronym von Seelenstärke, ein Stärkungszauber der Priester. 3.) Akronym von Sturmschlag, ein Angriffszauber der Schamanen.
Stack	Von englisch <i>Stack</i> (Stapel). Mengenbezeichnung für Gegenstände, die im Inventar des Charakters gestaffelt angezeigt werden durch ein einziges Bild und einer Angabe der Anzahl.
Stats	Kopfwort von <i>statistics</i> (Statistik). Bezeichnet die spieltechnischen Werte eines Charakters oder Gegenstands.
Stoffie	Bezeichnung für die Mitglieder der Charakterklassen, die nur Stoffrüstungen tragen dürfen (Priester, Magier, Hexenmeister).
Stun	Von englisch <i>to stun</i> (betäuben). Eine durch einen Schurken verursachte Betäubung, durch die ein Gegenspieler oder Monster temporär handlungsunfähig wird.
Stunlock	Von englisch <i>to stun</i> (betäuben) und <i>lock</i> (festhalten). Mehrere Schurken halten einen Gegenspieler oder Monster in dauerhafter Betäubung.
Tank	Von englisch <i>tank</i> (Panzer). Charakterbezeichnung für einen Spieler, der dank starker Rüstung die Aufmerksamkeit der Monster auf sich zieht, damit die anderen Gruppenmitglieder ungestört Schaden daran verursachen können. Es gilt zwischen <i>Def Tank</i> und <i>Off Tank</i> (defensive und offensive) zu unterscheiden, je nach dem, ob der Charakter noch defensiver oder etwas offensiver eingestellt ist.
Taunt	Von englisch <i>taunt</i> (Hohn). Spielwichtige Fähigkeit der Kriegerklasse, um die Aufmerksamkeit eines Monsters auf sich zu lenken, damit dieses von schwächeren Spielern abläbt.
Tier	Von englisch <i>tier</i> (Rang). Hochstufige Rüstungs-Sets haben unterschiedliche Ränge. Je mehr Einzelteile eines Sets ein Spieler besitzt, desto besser wirken diese miteinander.

Train	Von englisch <i>train</i> (Zug). Bezeichnung für eine Gruppe Monster, die einem fliehenden Spieler hinterherlaufen.
Tradeskill	Von englisch <i>trade skill</i> (Gewerbe-Fertigkeit). Sie dienen nicht dem Kampf, sondern der Produktion von Gegenständen, die gehandelt werden können.
Twink	Bezeichnung für einen Nebencharakter eines Spielers. Siehe <i>Alt</i> .
Über	Vom Präfix <i>Über-</i> , das in den USA wegen der auf der Tastatur fehlenden Umlaute nur mit dem Graphem <i>U</i> geschrieben wird. Bezeichnung für sehr starke und mächtige Charaktere, oft ironisch. Die Herkunft ist offenbar auf den Übermenschen von Nietzsche zurückführbar.
Vanish	Von englisch <i>to vanish</i> (verschwinden). Bezeichnung für die Fähigkeit der Schurken, sich während eines Kampfes unsichtbar zu machen.
wayne	Übertragung des Frageworts <i>wen</i> in englische Phonologie. Bedeutet soviel wie "Wen interessiert es schon?" und wird offenbar in Anspielung an den Schauspieler John Wayne wie dessen Nachname geschrieben.
WB	Akronym von <i>welcome back</i> . Meldet sich ein Spieler nach kurzer Abwesenheit zurück, wird er so begrüßt.
Wipe	Von englisch <i>to wipe</i> (löschen). Kompletter Tod einer gesamten Spielgruppe.
WT	Akronym von <i>wrong tell</i> (falsche Adresse). Entschuldigung eines Spielers, der versehentlich den falschen Spieler angeflüstert hat.
WTB	Akronym von <i>want to buy</i> (möchte kaufen). Präfigiert die Nachfrage eines Spielers im Handels-Chat nach bestimmten Gegenständen.
WTS	Akronym von <i>want to sell</i> (möchte verkaufen). Präfigiert das Angebot eines Spielers im Handels-Chat.
Zerg, zergen	Versuch, den Gegner mittels gewaltiger Überzahl zu überrennen. <i>Zergs</i> sind eine Spielerfraktion aus einem anderen Blizzard-Spiel, dem Echtzeitstrategie-Spiel <i>Starcraft</i> , die mittels der billig zu produzierenden Einheit <i>Zergling</i> den Gegner schnell übermannen konnte.
Zone	Spielgebiet

<p> AB: Arathi Basin AQ20: Ruinen von Ahn'Qiraj AQ40: Tempel von Ahn'Qiraj AV: Alterac Valley BWL: Blackwing Lair BRD oder auch BRT: Blackrock Depths/Blackrocktiefen DB: D�sterbruch DM: Deathmines EPL: Eastern Plaguelands HDW: H�hlen des Wehklagens IF: Ironforge Kloster: Das Scharlachrote Kloster LBRS: Lower Blackrock Spire Mara: Maraudon MC: Molten Core Naxx: Naxxramas OG: Orgrimmar Pessis: Pestl�nder, meist mit <i>�stl.</i> oder <i>westl.</i> pr�fingiert. RFC: Ragefire Chasm Scholo: Scholomance SFK oder auch BSF: Shadowfang Keep/Burg Shadowfang SM: Scarlet Monastery SS: Southshore Strat: Strathholme SW: Stormwind TB: Thunder Bluff TM: Tarrens Mill UBRS: Upper Blackrock Spire Ulda: Uldaman UC: Undercity WPL: Western Plaguelands WS oder auch WSG: Warsong Schlucht /Warsong Gulch ZF: Zul'Farak ZG: Zul'Gurub </p>
--

Tabelle 4: Liste der Akronyme, Kurzw rter und Idiosynkrasien

10. Anhang II

Im folgenden Beispiel (29) wird exemplarisch protokollarisch die Kommunikation in der gemeinsam gespielten Instanz "Burg Schattenfang" wiedergegeben. Spielnachrichten, die für die Verständigung irrelevant waren, wurden entfernt. Gut zu erkennen ist die Verwendung von zahlreichen Akronymen, den japanischen Emoticons und den Emotes.

Beteiligt war ich als Orc-Jäger Wogg mit Tierbegleiter Zochor.

Beispiel (29)

0/25 16:57:18.377 [Gruppe] Wogg: *keuch* gleich da
0/25 16:57:22.393 [Gruppe] Mussad: ^^
0/25 16:58:21.436 [Gruppe] Mussad: hop hop
0/25 16:58:24.452 [Gruppe] Wogg: ja
0/25 16:58:26.876 [Gruppe] Wogg: gleicha

[Anm.: Alle sind vor der Burg angekommen]

0/25 16:58:38.644 Ihr begrüßt Mussad mit einem herzlichen Hallo!
0/25 16:58:43.539 Mussad begrüßt alle mit einem herzlichen Hallo!
0/25 16:59:26.623 Nozdormea begrüßt alle mit einem herzlichen Hallo!
0/25 16:59:28.828 Ihr begrüßt Mussad mit einem herzlichen Hallo!
0/25 16:59:30.290 Mussad begrüßt alle mit einem herzlichen Hallo!
0/25 16:59:57.228 [Gruppe] Wogg: bin ich hier der einzige grüne?
0/25 17:00:04.248 [Gruppe] Corellon: aye
0/25 17:00:06.460 [Gruppe] Mussad: hehe
0/25 17:00:11.318 [Gruppe] Nozdormea: ^^
0/25 17:00:22.190 [Gruppe] Corellon: port ist da bin nur schnell reppen
0/25 17:00:32.188 Nozdormea begrüßt Euch mit einem herzlichen Hallo!
0/25 17:00:33.559 [Gruppe] Mussad: ok
0/25 17:00:35.387 Nozdormea verbeugt sich vor Euch.
0/25 17:00:35.706 Mussad begrüßt alle mit einem herzlichen Hallo!
0/25 17:00:36.337 Ihr begrüßt Nozdormea mit einem herzlichen Hallo!
0/25 17:00:41.069 [Gruppe] Nosmandi: ach mist das hab ich verplant
0/25 17:00:48.497 [Gruppe] Nosmandi: repp mal für mich mit^^
0/25 17:00:52.315 [Gruppe] Mussad: ^^
0/25 17:01:08.127 [Gruppe] Mussad: wie lange brauchst du noch corellon
0/25 17:01:14.137 [Gruppe] Wogg: Immerhin krieg ich das ganze leder ;)
0/25 17:01:19.865 [Gruppe] Nozdormea: ne
0/25 17:01:23.231 [Gruppe] Wogg: ne?
0/25 17:01:26.660 [Gruppe] Nosmandi: sry verklikt^^
0/25 17:01:33.303 [Gruppe] Nozdormea: ich kann und will auch kürschnern^^
0/25 17:01:39.340 [Gruppe] Nosmandi: argh verdrückt^^
0/25 17:01:47.743 [Gruppe] Wogg: dann abwechslend, ja?
0/25 17:01:48.800 [Gruppe] Mussad: was passiert?
0/25 17:01:51.066 [Gruppe] Nozdormea: gerne
0/25 17:02:01.154 Mussad begrüßt Zochor mit einem herzlichen Hallo!
0/25 17:02:16.330 Ihr begrüßt Mussad mit einem herzlichen Hallo!
0/25 17:02:28.434 Ihr tanzt mit Mussad.
0/25 17:02:32.744 Corellon sagt: Bal`a dash malanore

0/25 17:02:32.846 Corellon begrüßt alle mit einem herzlichen Hallo!
0/25 17:02:36.998 Ihr begrüßt Corellon mit einem herzlichen Hallo!
0/25 17:02:53.862 [Gruppe] Mussad: wasser?
0/25 17:03:00.683 [Gruppe] Corellon: gerne
0/25 17:03:11.636 [Gruppe] Nosmandi: a bissl^^
0/25 17:03:18.839 [Gruppe] Wogg: hat noch jemand die Quest mit dem Buch von Ur?
0/25 17:03:28.890 [Gruppe] Nozdormea: ja
0/25 17:03:33.936 [Gruppe] Wogg: Kannst du die teilen?
0/25 17:03:39.900 Nozdormea dankt Mussad.
0/25 17:03:41.781 [Gruppe] Nosmandi: ne aber is erst zum schluss im raum wo der riesen hund is
0/25 17:03:42.354 [Gruppe] Mussad: brot?
0/25 17:03:47.225 [Gruppe] Mussad: np
0/25 17:03:47.895 [Gruppe] Nozdormea: ja^^
0/25 17:03:48.209 Quest angenommen: Das Buch von Ur
0/25 17:03:49.014 [Gruppe] Wogg: danke
0/25 17:04:02.506 [Gruppe] Wogg: thx 4 wasser
0/25 17:04:06.073 [Gruppe] Mussad: np
0/25 17:04:16.566 [Gruppe] Nozdormea: danke
0/25 17:04:25.511 [Gruppe] Mussad: np^^
0/25 17:04:41.141 [Gruppe] Mussad: go?
0/25 17:04:43.533 Nozdormea haut Nosmandi kräftig auf den Schädel. Ätsch!
0/25 17:04:50.929 Mussad begrüßt Zerter mit einem herzlichen Hallo!
0/25 17:04:52.334 [Gruppe] Wogg: los!
0/25 17:04:55.718 [Gruppe] Corellon: Bal`a dash malanore
0/25 17:04:55.793 Corellon begrüßt Zerter mit einem herzlichen Hallo!

[Anm.: Die Burg wird betreten, somit wird auch der Chat gewechselt.]

0/25 17:05:08.859 Anderer Channel: [1. Allgemein - Burg Schattenfang]
0/25 17:05:08.861 Anderer Channel: [3. LokaleVerteidigung - Burg Schattenfang]
0/25 17:05:08.863 Burg Schattenfang entdeckt: 109 Erfahrung erhalten.

[Anm.: Ein programmiertes Ereignis beginnt das Abenteuer, dann kämpfen sich die Spieler vorwärts.]

0/25 17:05:18.437 Arugal sagt: Ich habe es mir überlegt, meine treuen Diener, ihr müsst den Gefangenen nicht in mein Arbeitszimmer bringen, ich kümmere mich gleich hier um ihn.
0/25 17:05:21.030 Arugal sagt: Vincent! Ihr und Euer jämmerlicher Haufen werden meine Söhne und mich so wenig überwinden können wie die kläglichen Überreste der Kirin Tor.
0/25 17:05:25.718 Arugal sagt: Wenn Ihr meinem Meister nicht mit Eurem Schwert und Eurem Wissen seiner Feinde dienlich seid..
0/25 17:05:27.751 [Gruppe] Nozdormea: juhu, ich muss nicht tank spielen und nen heiler haben wir auch^^
0/25 17:05:29.397 Arugal sagt: Eure schwelenden Überreste werden MIR als Beweis dafür dienen, was passiert, wenn man töricht genug ist, sich in mein Reich zu wagen!
0/25 17:05:33.030 [Gruppe] Mussad: ^^
0/25 17:06:48.174 Mussad braucht Hilfe er wird angegriffen
0/25 17:07:09.881 [Gruppe] Mussad: thx
0/25 17:09:21.531 [Gruppe] Nosmandi: wo gibts denn diese neuen pats eigentlich her?
0/25 17:09:41.047 [Gruppe] Nosmandi: also die haustiere^^
0/25 17:09:54.927 [Gruppe] Mussad: ka
0/25 17:09:58.720 Nosmandi zeigt auf Silbernes Drachenfalkenjunge.
0/25 17:10:02.427 [Gruppe] Corellon: in mom
0/25 17:10:23.172 Zauberhexer Aschengrund sagt: [Gemeinsprache] Wos vrum Vohl waldirskilde regenthor Landowar
0/25 17:10:50.678 [Gruppe] Corellon: morgenluft im gasthaus oberes stockwerk
0/25 17:10:50.736 [Gruppe] Nosmandi: was is mom?

0/25 17:10:50.795 [Gruppe] Mussad: ^^
 0/25 17:11:00.076 [Gruppe] Nosmandi: ah thx
 0/25 17:11:10.049 Todespirscher Adamant sagt: Endlich raus aus dieser jämmerlichen Zelle! Lasst mich Euch den Weg zum Hof zeigen...
 0/25 17:11:21.107 [Gruppe] Nosmandi: wusst ned ob er das mom meint^^
 0/25 17:11:42.745 Todespirscher Adamant sagt: Ihr seid wirklich mutig, dass Ihr den Schrecken, die hinter dieser Tür liegen, die Stirn bieten wollt.
 0/25 17:11:42.748 Todespirscher Adamant fingert an dem rostigen Schloss der Tür zum Hof herum.
 0/25 17:11:47.493 [Gruppe] Corellon: musste nur schnell auf meiner map schau wie das dorf wie heißt
 0/25 17:11:48.828 Todespirscher Adamant sagt: Jetzt geht es los!
 0/25 17:11:52.389 Todespirscher Adamant sagt: Viel Glück mit Arugal. Jetzt muss ich schnell zu Hadrec zurück.
 0/25 17:11:52.851 Ihr greift an.
 0/25 17:11:53.412 [Gruppe] Mussad: ok
 0/25 17:12:09.524 [Gruppe] Nosmandi: danke dir
 0/25 17:15:21.616 [Gruppe] Wogg: truhe
 0/25 17:15:25.283 [Gruppe] Corellon: aye
 0/25 17:15:25.722 [Gruppe] Nozdormea: gucke rein
 0/25 17:15:28.811 Nosmandi würfelt. Ergebnis: 16 (1-100)
 0/25 17:15:32.112 Wogg würfelt. Ergebnis: 92 (1-100)
 0/25 17:15:34.947 Mussad würfelt. Ergebnis: 20 (1-100)
 0/25 17:15:35.155 Nosmandi heult sich an der Schulter von Mussad aus.
 0/25 17:15:45.686 [Gruppe] Mussad: ^^
 0/25 17:15:50.423 Mussad tanzt mit Nozdormea.
 0/25 17:15:51.260 Nosmandi zeigt auf Mussad.
 0/25 17:15:54.662 [Gruppe] Corellon: passe
 0/25 17:15:57.809 Nozdormea würfelt. Ergebnis: 66 (1-100)
 0/25 17:15:58.085 Nosmandi tanzt mit Mussad.
 0/25 17:16:07.005 [Gruppe] Wogg: ich greif zu

 0/25 17:20:04.207 [Gruppe] Nozdormea: unnu?
 0/25 17:20:07.856 [Gruppe] Mussad: weiter
 0/25 17:20:09.831 [Gruppe] Corellon: hasz die schon?
 0/25 17:20:11.788 [Gruppe] Mussad: :)
 0/25 17:20:13.889 [Gruppe] Nozdormea: ja
 0/25 17:20:30.230 Nosmandi erzählt Mondwandler der Schattenfänge einen Witz.
 0/25 17:20:47.914 [Gruppe] Mussad: hier rein
 0/25 17:22:35.040 Ihr gewinnt: Blutige Schürze
 0/25 17:22:37.256 Ihr erhaltet Beute: Blutige Schürze.
 0/25 17:22:40.966 [Gruppe] Nosmandi: boah die hatt echt nichts anderes^^
 0/25 17:22:52.358 [Gruppe] Mussad: ^^
 0/25 17:23:18.825 [Gruppe] Nosmandi: ja aber echt nur diese riobe die hatt doch da noch ne waffe in der hand^^
 0/25 17:23:49.365 [Gruppe] Mussad: bis jetzt immer nur das gedroppt:(
 0/25 17:26:02.280 [Gruppe] Nosmandi: bin im kampf :(
 0/25 17:26:03.152 [Gruppe] Nozdormea: machstu dann die flüche weg bitte?
 0/25 17:26:08.535 [Gruppe] Nosmandi: ah nu
 0/25 17:26:09.290 [Gruppe] Mussad: jo
 0/25 17:27:24.246 [Gruppe] Wogg: darf ich bedarf?
 0/25 17:27:33.668 [Gruppe] Mussad: leder also klar
 0/25 17:27:35.527 Ihr habt für Überraschende Handschuhe des Adlers 'Bedarf' ausgewählt
 0/25 17:27:36.731 Ihr erhaltet Beute: Überraschende Handschuhe des Adlers.
 0/25 17:27:37.288 [Gruppe] Corellon: klar
 0/25 17:27:38.219 [Gruppe] Wogg: danke
 0/25 17:27:40.170 Nosmandi flüstert: brauchst du den Moosachat?

0/25 17:27:43.666 Zu Nosmandi: ne
0/25 17:27:52.997 Ihr wollt mit Nosmandi handeln.
0/25 17:27:54.183 [Gruppe] Nozdormea: wieso fragst du? dafür ists doch da, oder?
0/25 17:27:58.120 Nosmandi flüstert: danke
0/25 17:28:00.125 Zu Nosmandi: machste mal was schönes mit
0/25 17:28:02.797 [Gruppe] Nozdormea: oder muss man da erst fragen?
0/25 17:28:03.693 [Gruppe] Mussad: np^^
0/25 17:28:16.267 [Gruppe] Mussad: wenn man es braucht zum tragen dann need
0/25 17:28:20.852 Nosmandi flüstert: ich schick dir nen ring
0/25 17:29:28.952 [Gruppe] Wogg: schon klar, aber höflichkeit ist nie verkehrt
0/25 17:29:35.126 [Gruppe] Mussad: :)
0/25 17:29:37.696 [Gruppe] Nozdormea: ik
0/25 17:29:40.377 [Gruppe] Nozdormea: ok
0/25 17:30:20.121 Nosmandi flüstert: Blitzende Halskette?
0/25 17:30:33.316 Zu Nosmandi: hab ich schon
0/25 17:31:16.696 Nosmandi flüstert: ^^ hm
0/25 17:32:58.760 [Gruppe] Corellon: #kannst einen fesseln
0/25 17:33:05.007 [Gruppe] Nozdormea: die gardisten sind die mit der stille oder?
0/25 17:33:17.173 [Gruppe] Mussad: jo
0/25 17:37:28.568 [Gruppe] Wogg: kannst du sie hier raus pullen?
0/25 17:37:57.164 [Gruppe] Corellon: kein mana keine untoten aber ich versuche es
0/25 17:38:12.184 [Gruppe] Wogg: sonst mach ich das

[Anm.: Der Charakter Nozdormea leuchtet auf, alle Spieler erkennen ihren Stufenaufstieg]

0/25 17:39:21.421 Nozdormea jubelt!
0/25 17:39:22.384 [Gruppe] Mussad: gz^^
0/25 17:39:25.435 Corellon applaudiert Nozdormea. Bravo!
0/25 17:39:26.280 Corellon applaudiert Nozdormea. Bravo!
0/25 17:39:26.680 Mussad applaudiert Nozdormea. Bravo!
0/25 17:39:31.123 [Gruppe] Wogg: gz
0/25 17:39:35.762 Nozdormea dankt allen.
0/25 17:39:40.689 Nosmandi lacht.
0/25 17:41:08.745 [Gruppe] Corellon: fessel einen

[Anm.: Im Gefecht wurde beinahe übersehen, dass auch der Charakter Corellon einen Stufenaufstieg hatte]

0/25 17:42:17.516 [Gruppe] Mussad: lvl up correlon?
0/25 17:42:21.318 [Gruppe] Corellon: aye
0/25 17:42:23.909 Mussad applaudiert Corellon. Bravo!
0/25 17:42:25.134 [Gruppe] Nozdormea: gratuliere^^
0/25 17:42:25.383 [Gruppe] Wogg: dann gz
0/25 17:42:25.795 [Gruppe] Nosmandi: gratulation^^
0/25 17:42:26.209 [Gruppe] Mussad: gz
0/25 17:42:29.514 Corellon verbeugt sich huldvoll.
0/25 17:42:31.526 Nosmandi bejubelt Corellon!
0/25 17:42:33.485 Nosmandi bejubelt Corellon!
0/25 17:42:51.813 [Gruppe] Corellon: kiste
0/25 17:42:57.500 [Gruppe] Mussad: is locked
0/25 17:42:59.277 [Gruppe] Nozdormea: die ist doch verschlossen
0/25 17:43:02.789 [Gruppe] Wogg: nö
0/25 17:43:18.824 [Gruppe] Corellon: hab doch Silberdietrich
0/25 17:43:22.796 [Gruppe] Nozdormea: oha
0/25 17:43:24.062 [Gruppe] Wogg: die armschienen
0/25 17:43:27.051 [Gruppe] Nosmandi: ^^

0/25 17:44:06.530 [Gruppe] Wogg: will jemand den bogen?
 0/25 17:44:09.743 [Gruppe] Corellon: ne
 0/25 17:44:11.953 [Gruppe] Nozdormea: du^^
 0/25 17:44:12.926 [Gruppe] Mussad: nope
 0/25 17:44:30.101 [Gruppe] Wogg: ne hab nen besseren
 0/25 17:44:54.293 [Gruppe] Nosmandi: hab grad voll den hänger gehabt
 0/25 17:45:15.320 [Gruppe] Nosmandi: aber ihr lebt ja alle^^
 0/25 17:46:12.969 [Gruppe] Corellon: aye
 0/25 17:47:01.475 [Gruppe] Nosmandi: ich buff dann mal neu
 0/25 17:50:41.505 [Gruppe] Corellon: entfluch ma bidde
 0/25 17:50:44.670 [Gruppe] Wogg: truhe
 0/25 17:50:47.391 [Gruppe] Mussad: aso sorry
 0/25 17:50:55.185 [Gruppe] Corellon: thx
 0/25 17:50:56.180 [Gruppe] Mussad: lol
 0/25 17:51:03.957 [Gruppe] Corellon: passe
 0/25 17:51:04.836 [Gruppe] Nozdormea: bedarf hätte ich da
 0/25 17:51:05.269 [Gruppe] Mussad: so machen wir das
 0/25 17:53:06.244 Erzmagier Arugal schreit: Wer wagt es, die Söhne von Arugal zu stören?
 0/25 17:53:51.318 [Gruppe] Nosmandi: hier buch
 0/25 17:53:57.798 [Gruppe] Corellon: oh ja
 0/25 17:54:07.567 Corellon bekommt Beute: Das Buch von Ur.
 0/25 17:54:12.426 [Gruppe] Nozdormea: öhm
 0/25 17:54:19.871 [Gruppe] Wogg: kommt gleich wieder
 0/25 17:54:20.912 [Gruppe] Nosmandi: kommt gleich wieder
 0/25 17:54:24.653 [Gruppe] Wogg: echo
 0/25 17:54:25.893 [Gruppe] Nosmandi: ^^
 0/25 17:54:46.569 Nozdormea bekommt Beute: Das Buch von Ur.
 0/25 17:55:20.104 Ihr erhaltet Beute: Das Buch von Ur.
 0/25 17:55:24.711 Mussad tanzt mit Nosmandi.
 0/25 17:55:24.169 Ihr jubelt!
 0/25 17:55:35.967 Nosmandi tanzt mit Mussad.
 0/25 17:55:35.384 Corellon fängt spontan zu tanzen an.
 0/25 17:55:40.763 [Gruppe] Mussad: yeah^^
 0/25 17:55:54.414 [Gruppe] Wogg: ok weiter
 0/25 17:56:01.922 [Gruppe] Nosmandi: ^^
 0/25 17:59:40.817 Nosmandi bekommt Beute: Felinenmantel.
 0/25 17:59:47.574 [Gruppe] Nozdormea: gratulation
 0/25 17:59:50.495 Nosmandi jubelt!
 0/25 17:59:53.022 [Gruppe] Mussad: gz
 0/25 17:59:53.175 [Gruppe] Wogg: sehr schön
 0/25 17:59:53.177 [Gruppe] Nosmandi: danke
 0/25 17:59:57.724 Corellon applaudiert Nosmandi. Bravo!
 0/25 18:00:07.029 [Gruppe] Nozdormea: will auch wen kürschnern ;(
 0/25 18:00:10.599 Mussad applaudiert Nosmandi. Bravo!
 0/25 18:00:24.635 [Gruppe] Corellon: bereit?
 0/25 18:00:29.330 [Gruppe] Nozdormea: grml
 0/25 18:00:30.717 [Gruppe] Wogg: da den da
 0/25 18:00:35.497 Mussad hat kein Mana mehr
 0/25 18:00:37.438 [Gruppe] Wogg: muss noch jemand looten
 0/25 18:02:26.239 Erzmagier Arugal schreit: Auch Ihr sollt dienen!
 0/25 18:02:48.991 Erzmagier Arugal schreit: Entfesselt Eure Wut!
 0/25 18:03:16.696 Erzmagier Arugal schreit: Entfesselt Eure Wut!
 0/25 18:03:19.577 Erzmagier Arugal schreit: Noch einer gefallen!
 0/25 18:03:44.847 Ihr erhaltet Beute: Arugals Kopf.
 0/25 18:03:45.432 Ihr habt gepasst bei: Gürtel von Arugal

0/25 18:03:46.554 [Gruppe] Mussad: schei...
0/25 18:03:47.656 Nosmandi heult.
0/25 18:03:56.878 Nozdormea gewinnt: Gürtel von Arugal
0/25 18:03:57.701 Mussad heult.
0/25 18:03:57.119 Nozdormea bekommt Beute: Gürtel von Arugal.
0/25 18:04:03.746 Corellon applaudiert. Bravo!
0/25 18:04:14.835 Corellon dankt Mussad.
0/25 18:04:18.425 Nosmandi zeigt Erzmagier Arugal eine unflätige Geste.
0/25 18:04:20.497 [Gruppe] Mussad: np
0/25 18:04:27.032 [Gruppe] Wogg: alles klar raus hier?
0/25 18:04:29.743 Nosmandi spuckt auf Erzmagier Arugal.
0/25 18:04:30.617 Mussad auch
0/25 18:04:31.048 [Gruppe] Corellon: aye

[Anm.: Der Endgegner wurde besiegt und alle verlassen die Burg]

0/25 18:04:37.309 [Gruppe] Nosmandi: jo
0/25 18:04:43.342 [Gruppe] Mussad: okay ich benutze hs
0/25 18:04:52.953 [Gruppe] Mussad: war prima leute, lief echt gut
0/25 18:04:55.274 [Gruppe] Mussad: ciao
0/25 18:05:04.233 [Gruppe] Wogg: ja war gut
0/25 18:05:05.513 [Gruppe] Corellon: cya
0/25 18:05:05.130 [Gruppe] Nosmandi: ich porte auch

[Anm.: Abschließend erfrage ich die obligatorische Einverständniserklärung]

0/25 18:05:07.164 [Gruppe] Wogg: wartet kurz
0/25 18:05:12.207 [Gruppe] Nozdormea: schau schau
0/25 18:05:14.050 [Gruppe] Wogg: nicht aus grp
0/25 18:05:20.942 [Gruppe] Wogg: Folgendes: Im Rahmen meiner Magisterarbeit an der Uni Konstanz
0/25 18:05:43.956 [Gruppe] Wogg: schreibe ich über den Sprachgebrauch in MMORPGs am Beispiel von
WoW
0/25 18:05:48.617 [Gruppe] Wogg: Ich hab den chat mitgeloggt und brauche dafür euer ok
0/25 18:06:09.064 [Gruppe] Mussad: ok^^
0/25 18:06:12.884 [Gruppe] Nozdormea: oh gaott, moment, erstmal nachsehn^^
0/25 18:06:27.077 [Gruppe] Corellon: aye ist kein ding
0/25 18:06:28.017 [Gruppe] Nozdormea: klaro, mach : OK^^
0/25 18:06:37.707 [Gruppe] Nosmandi: OK^^
0/25 18:06:57.216 [Gruppe] Wogg: vielen Dank

0/25 18:08:02.121 [Gruppe] Mussad: bye bye
0/25 18:08:06.334 [Gruppe] Wogg: machts gut!
0/25 18:08:12.955 [Gruppe] Nozdormea: schau schau
0/25 18:08:13.847 [Gruppe] Nosmandi: machs gut
0/25 18:08:23.729 [Gruppe] Corellon: aye cya
0/25 18:08:49.857 Ihr verlasst die Gruppe.

11. Danksagungen

Zunächst möchte ich meinen Eltern Peter Otto Stirn und Karin Heinecke danken, die mir mit ihrer finanziellen Unterstützung das Studium erst ermöglicht haben.

Weiterer Dank gilt meiner Freundin Judith Moschner, die mich immer wieder zu motivieren versteht und die mir in den letzten Semestern des Studiums und bei der Anfertigung dieser Arbeit so hilfreich zur Seite stand.

Natürlich danke ich auch Prof. Dr. Miriam Butt und Prof. Dr. Albert Kümmel-Schnur für die Betreuung dieser Arbeit.

Für Anregungen, Kommentare, Korrekturen und Hilfe danke ich Toni Glöckle, Simon Hopp, Lutz Kühne, Philip Leimkugel, Judith Moschner, Tobias Röhl und Dr. Friedhelm Kring.

Ich widme die Arbeit meinem Sohn Henry, der im November 2006 zur Welt kam, während ich damit begann, diese Magisterarbeit zu verfassen. Er zeigt mir jeden Tag erneut, wie wichtig im Leben Liebe, Geborgenheit und Neugier sind.

Zuletzt danke ich natürlich auch all den zahllosen Spielern auf den verschiedenen Servern, die mir bereitwillig zur Seite standen und mich unterstützten.

Erklärung:

1. Ich versichere hiermit, dass ich die anliegende Magisterarbeit mit dem Thema: "Words of Warcraft. Kommunikation im Massively-Multiplayer-Online-Roleplaying Game *World of Warcraft*" selbstständig verfasst und keine anderen Hilfsmittel als die angegebenen benutzt habe.

Die Stellen, die anderen Werken (einschließlich des Internets und anderer elektronischer Text- und Datensammlungen) dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, habe ich in jedem Fall durch Angabe der Quelle bzw. der Sekundärliteratur als Entlehnung kenntlich gemacht.

Weiterhin versichere ich hiermit, dass die o.g. Arbeit bei keiner anderen Prüfungsbehörde zur Begutachtung vorgelegen hat bzw. vorliegt.

2. Diese Arbeit wird nach Abschluss des Prüfungsverfahrens der Universitätsbibliothek Konstanz überlassen und ist durch Einsicht und Ausleihe somit der Öffentlichkeit zugänglich. Als Urheber der anliegenden Arbeit stimme ich diesem Verfahren zu.

(Unterschrift)

(Ort, Datum)