

## Elke Hemminger: Das Konzept des Merged Gameplay

Anhand eines Modells zur Beschreibung der vielfältigen Nutzerpraxis von Massively Multi-Player Online Role-Playing Games (MMORPGs) wird der Frage nachgegangen, inwieweit das Konzept des Merged Gameplay zur Beschreibung der sozialen Interaktionen innerhalb der Spielkultur beitragen kann. Der Fokus liegt dabei auf dem Verschmelzen von Alltags- und Spielkultur im Merged Gameplay, das zu realem Erleben in virtuellen Spielwelten führen kann.

### Literatur

Adams, Suellen (2005). Information Behavior and the Formation and Maintenance of Peer Cultures in Massive Multiplayer Online Role-Playing Games: A Case Study of City of Heroes. Proceedings of DiGRA Conference 2005: Changing Views – Worlds in Play. [www.digra.org/dl/db/06278.15067.pdf](http://www.digra.org/dl/db/06278.15067.pdf) [Zugriff: 02.12.2008]

Carr, Diane/Buckingham, David/Burn, Andreas/Schott, Gareth (2006). Computer Games. Text, Narrative and Play. Cambridge: Polity.

Copier, Marinka (2003). The other Game Researcher. Participating in and watching the Construction of Boundaries in Game Studies. Proceedings of DiGRA Level Up Conference 2003, S. 404-419. on: [www.digra.org/dl/db/05163.46510.pdf](http://www.digra.org/dl/db/05163.46510.pdf) [Zugriff: 18.03.08].

Geertz, Clifford (1983). Dichte Beschreibung: Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt: Suhrkamp.

Hemminger, Elke (2009). The Mergence of Spaces. Experiences of Reality in Digital Role-Playing Games. Berlin: Sigma.

Hemminger, Elke (2010). Wenn Räume verschmelzen. Soziale Netzwerke in virtuellen Spielwelten. In: Fuhse, Jan/Stegbauer, Christian (Hrsg.), Kultur und mediale Kommunikation in sozialen Netzwerken. Wiesbaden: VS Verlag.

Hemminger, Elke/Schott, Gareth (2010). The Mergence of Spaces. MMORPG User-Practice and Everyday Life. In: Fromme, Johannes (Hrsg.), Game Cultures. Berlin: Springer.

Hendricks, Sean Q./Williams, J. Patrick/Winkler, W. Keith (Hrsg.) (2006). Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games. Jefferson: McFarland.

Hills, Matt (2002). Fan Cultures. London/New York: Routledge.

Jenkins, Henry (1992). Textual Poachers. New York/ London: Routledge.

Manovich, Lev (2001). The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts/London, England: The MIT Press.

Palfrey, John/ Gasser, Urs (2008). Born Digital. Understanding the First Generation of Digital Natives. New York: Basic Books.

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München  
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | [www.merz-zeitschrift.de](http://www.merz-zeitschrift.de)

Schott, Gareth (2008). Documenting Digital Life: Invoking everyday life accounts of World of Warcraft. In: Fernandez, Amyris/Leino, Olli/Wirman, Hanna (Hrsg.), Extending Experiences. Rovaniemi: University of Lapland Press.

Taylor, T. L. (2006). Play between Worlds. Exploring Online Game Culture. Cambridge, Massachusetts/London, England: The MIT Press.

Turkle, Sherry (1996). Parallel Lives: Working on Identity in Virtual Space. In: Grodin, Debra/Lindlof, Thomas R. (Hrsg.), Constructing the Self in a Mediated World. Thousand Oaks/London/New Delhi: Sage Publications.

Weber, Max (1995). Die 'Objektivität' sozialwissenschaftlicher und sozialpolitischer Erkenntnis. In: Gesammelte Aufsätze und Wissenschaftslehre. Tübingen: Klaus Fischer Verlag.