

Anne-Katrin Grebe: World of Warcraft

Beitrag aus Heft »2010/01: Musik – Die schönste Nebensache«

Warum verbringen so viele Menschen große Teile ihrer Freizeit mit Computerspielen? Was führt die World Of Warcraft- Spieler und -Spielerinnen immer wieder in die virtuelle Welt von Azeroth? Warum kommt es zu einer Abhängigkeit? Diese Fragen tauchen in gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Diskursen zwar auf, aber die Betroffenen selbst kommen meist nicht zu Wort. Das führt dazu, dass Außenstehende die Gründe für die Computerspielsucht nur schwer oder gar nicht nachvollziehen können. Aus der Perspektive der Spielenden gibt es jedoch Antworten.

Literatur

Bonfadelli, Heinz (2001). Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven. Konstanz: UVK.

Fritz, Jürgen (2008). Spielen in virtuellen Gemeinschaften. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag.

Jenderek, Bastian/Wünsch, Carsten (2008). Computerspielen als Unterhaltung. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag.

Jöckel, Sven/Seifert, Robert (2008). Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotivation und Spielerleben im Massively Multiplayer Roleplaying Game World Of Warcraft In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag.

Schmitz, Tobias (2007). MMORPGS heute und morgen: World of Warcraft forever? In: Lober, Andreas (Hrsg.), Virtuelle Welten werden real. Second Life, World Of Warcraft & Co.: Faszination, Gefahren, Business. Hannover: Heise Zeitschriften Verlag.

Tillman, Angela (2006). Doing Identity: Selbsterzählung und Selbstinszenierung in virtuellen Räumen. In: Tillmann, Angela/Vollbrecht, Ralf (Hrsg.), Abenteuer Cyberspace. Frankfurt: Peter Lang.