merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Kerstin Raudonat: Störungen haben Vorrang?

Beitrag aus Heft »2016/06: Digitale Spiele«

Der Beitrag behandelt den Umgang mit Konflikten in leistungsorientierten MMORPG-Gruppen auf Basis einer Untersuchung in dem Online-Rollenspiel World of Warcraft. Die Ergebnisse zeigen, dass Konflikte eher als Störungen behandelt werden, die es während des gemeinsamen Spiels gering zu halten gilt. Obwohl dieses Vorgehen im Widerspruch zum Cohn'schen Störungspostulat steht, erweist es sich in diesem speziellen Kontext als effektiv und auch förderlich für die Spielgruppen.

Literatur:

Bardzell, Jeffrey/Nichols, Jeffrey/Pace, Tyler/Bardzell, Shaowen (2012). Come Meet Me at Ulduar: Progression Raiding in World of Warcraft. In: Proceedings of the 2012 ACM conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW'12), Seattle, USA, S. 603-612.

Böhm, Andreas (2008). Theoretisches Codieren: Textanalyse in der Grounded Theory. In: Flick, Uwe/von Kardoff, Ernst/Steinke, Ines (Hrsg.), Qualitative Forschung. Ein Handbuch. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Cohn, Ruth (1975). Von der Psychoanalyse zur Themenzentrierten Interaktion. Stuttgart: Klett-Cotta.

Ducheneaut, Nicolas/Yee, Nick/Nickell, Eric/Moore, Robert J. (2006). Building an MMORPG with Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft. In: Games and Culture, 1 (4), S. 281-317.

Glaser, Barney G./Strauss, Anselm (1967). The discovery of grounded theory. Strategies for qualitative research. Chicago: Aldine.

Gourmelon, Andreas/Blasweiler, Karl Heinz (2014). Konfliktmanagement für Führungskräfte: Grundlagen, Strategien und Konzepte für die Praxis. Heidelberg: Rehm.

Lin, Holin/Sun, Chuen-Tsai (2015). Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs). In: Mansell, Robin/Ang, Peng Hwa (Hrsg.), The International Encyclopedia of Digital Communication and Society. New Jersey: John Wiley & Sons.

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (2009). Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames (2. Aufl.). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Strauss, Anselm/Corbin, Juliet (1996). Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung. Weinheim: Beltz.

Vopel, Klaus (2000). Ein Update für die TZI. In: Themenzentrierte Interaktion, 2 (2000), S. 69-83.Yee, Nick (2005). Motivations of Play in MMORPGs. In: Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play (DiGRA '05), Vancouver, Canada.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de