

## Stichwort MMORP

Beitrag aus Heft »2008/02: Medienpädagogik 2.0?!«

Der Markt für Onlinespiele boomt. Onlinespiele, das sind Computerspiele unterschiedlicher Genres, die man im Internet bzw. über das Internet spielt. Das Spektrum reicht von einfachen Browserspielen bis hin zu komplexen Echtzeitsimulationen. MMORP (Massive Multiplayer Online Role Play) sind Onlinespiele, die auf Internet-Servern gespielt werden, die bis zu 5.000 Spielenden gleichzeitig Raum bieten. Neben dem Erwerb des Grundspiels wird die Zugangsberechtigung zum Spiel über eine monatliche Gebühr erworben. Ein Großteil des Spielreizes der MMORPs macht die Weiterentwicklung der Spielfigur aus. Anfangs ist der Spielcharakter sehr limitiert in seinen Fähigkeiten und Aktionsmöglichkeiten. Im Laufe des Spiels werden Erfahrungspunkte gesammelt, mit Hilfe derer neue Fähigkeiten freigeschaltet werden. Mit der Ausführung von Aktionen verbessern sich die sogenannten Talente.

Auf dem Weg zum höchsten Level sind die Spielenden auf andere angewiesen. Viele Spielerinnen und Spieler schließen sich deshalb zu Gemeinschaften zusammen, den Gilden oder Clans. World of Warcraft (WOW) ist das mit Abstand erfolgreichste MMORP mit derzeit über neun Millionen registrierten Nutzerinnen und Nutzern weltweit. Primäre Zielgruppe sind Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 14 und 21 Jahren. Im Gegensatz zu vielen anderen Computerspielen ist WOW keine reine Männerdomäne, weibliche Spielerinnen sind auf dem Vormarsch.

Das erste weltweit erfolgreiche MMORP war Ultima Online, aktuelle populäre Ableger sind Tabula Rasa, Guild Wars, Dark Age of Camelot und Herr der Ringe Online. Von den Fans sehnsüchtig erwartet werden derzeit die Spiele Warhammer Online und Age of Conan, die im Laufe des Jahres erscheinen sollen. Die ausufernde Komplexität der Spielwelt, die starke Identifikation mit der Spielfigur und nicht zuletzt das enorme Motivationspotenzial der MMORPs sind die Voraussetzungen für ein besonders intensives Spielerlebnis. Gerade für Jugendliche und junge Erwachsene, deren Umwelt wenig Gestaltungsmöglichkeiten bietet, die wenig Anerkennung in ihrem sozialen Umfeld erfahren, kann WOW eine verlockende Plattform sein, sich Glücksgefühle und Erfolgserlebnisse zu verschaffen.

Entsprechend groß ist das Risiko, völlig in dieser Parallelwelt aufzugehen und das Interesse an Kontakten, Verpflichtungen und Freizeitaktivitäten in der realen Welt zu verlieren.