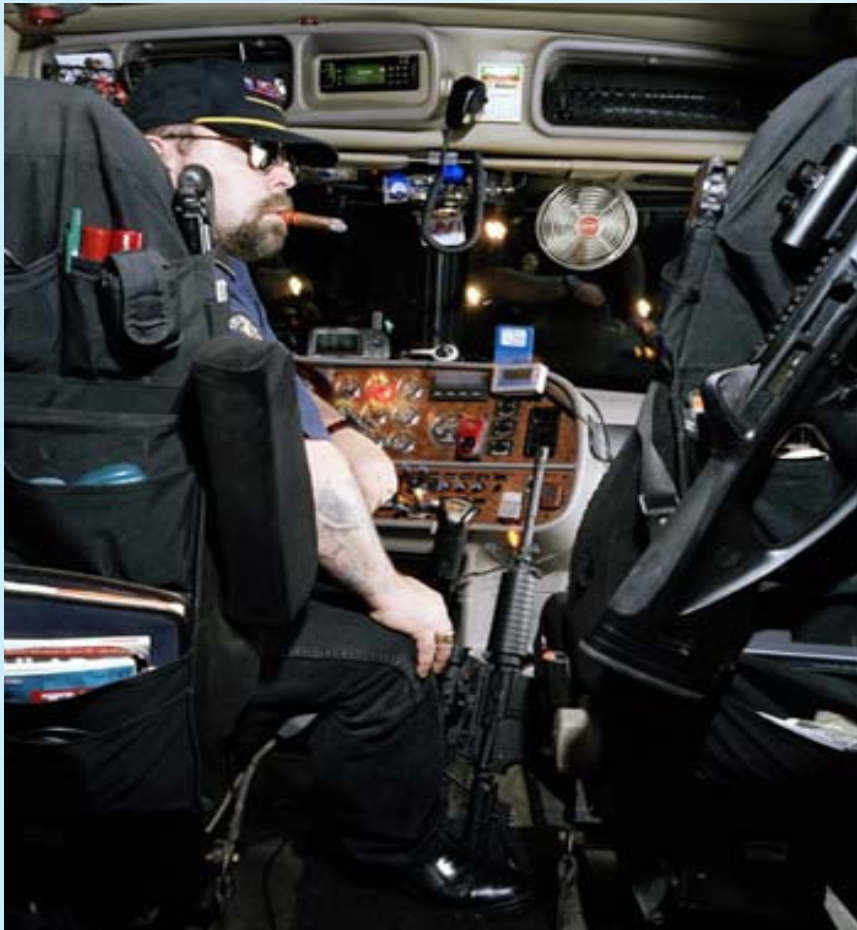


Avatare in MMORPGs



Fotos by Robbie Cooper

Ausdruck der wahren Persönlichkeit des Spielers?

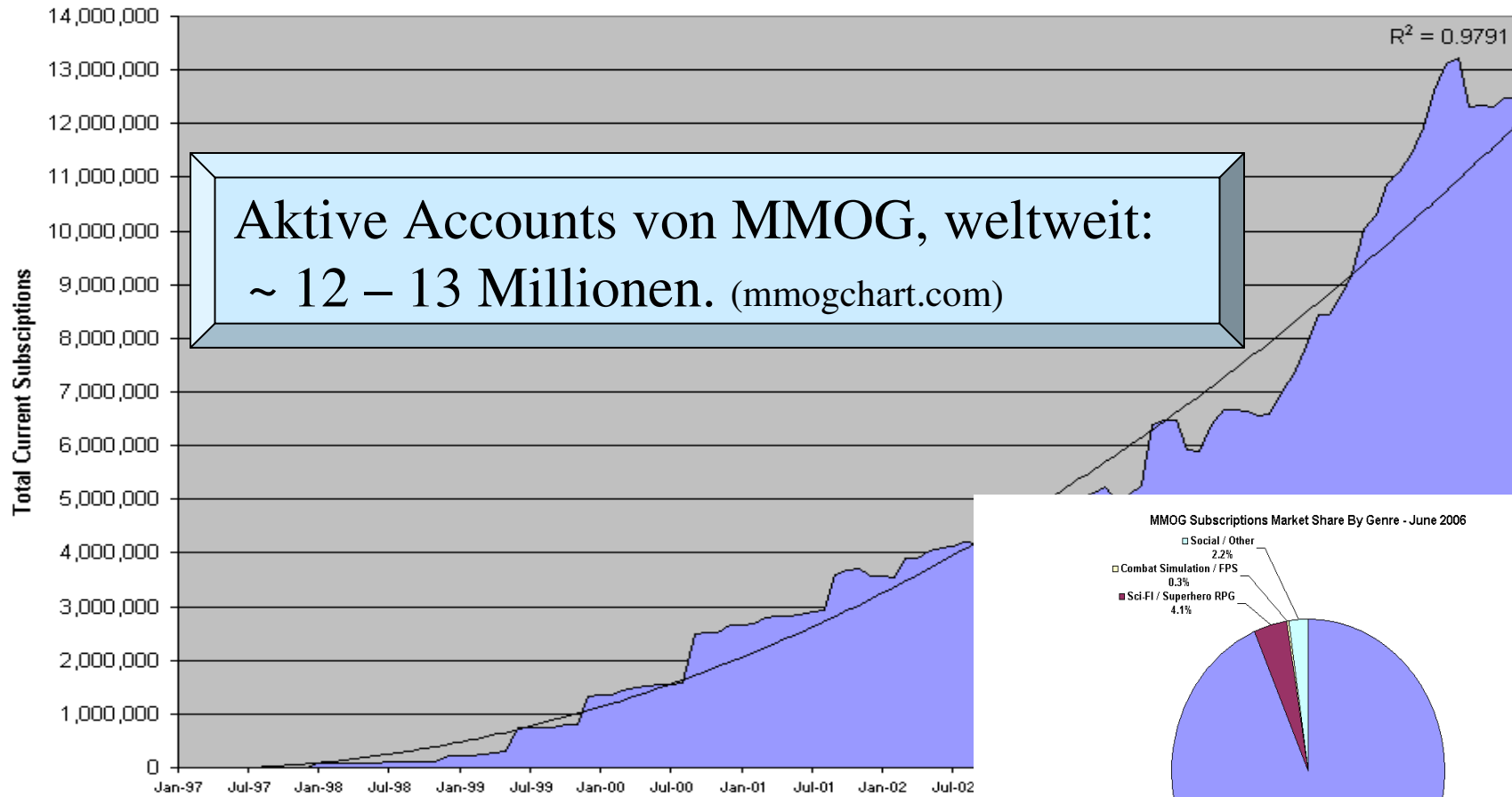
Hendrik Wötzel, Universität Leipzig

Gliederung

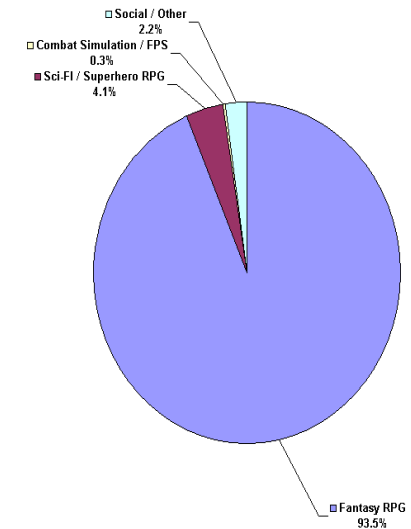
- **Relevanz**
- **Begriffserläuterung: Avatare & Persönlichkeit**
- **die Umgebung „Spiel“**
- **Avatare in MMORPGs am Beispiel von Crossplayer**
- **Chancen & Risiken: soziale Anerkennung**

Relevanz

Total MMOG Active Subscriptions



MMOG Subscriptions Market Share By Genre - June 2006





"Avatar"

- Abgeleitet aus dem Hinduismus, bedeutet „Herabsteigen“ bzw. manifestieren einer Gottheit (Vishnus) in einer irdischen Gestalt
- Im Zusammenhang mit einer virtuellen Umgebung via Computer/Internet, ist es die Bezeichnung für den grafischen Stellvertreter des Spielers (im Spiel, Forum, etc)



Definition: Persönlichkeit

- in der Psychologie: die Gesamtheit aller Persönlichkeitseigenschaften (sog. personality traits) eines Menschen
- Persönlichkeitseigenschaften sind mittelfristig stabile individualtypische oder gruppentypische Merkmale des Erlebens und Verhaltens und deren körperliche Bedingungen.
- Mittelfristig stabil = einige Monate

Persönlichkeitspsychologie: Eigenschaftsparadigma

- Persönlichkeitsunterschiede sind zwar mittelfristig stabil, aber situationsspezifischer als angenommen, darum Persönlichkeitsunterschiede situationsspezifisch beschreiben



Copyright Robbie Cooper



- Persönlichkeitseigenschaften sind Dispositionen /Tendenzen, bestimmte Situationen in bestimmter Weise zu erleben und sich dort in bestimmter Weise zu verhalten

Symbolischer Interaktionismus nach G.H.Mead: Persönlichkeit & Bewußtsein

- Bewußtsein = Wissen um Bedeutung von Objekten, welches in Form „signifikanter Symbole“ organisiert ist, erworben wird es im sozialen Interaktionsprozess
- Signifikante Symbole wirken sowohl nach „außen“ als in das Individuum zurück und bewirken eine „Hereinnahme der sozialen Organisation der Außenwelt“
- Identität/Selbst(bewußtsein) = Fähigkeit sich selbst zum Objekt zu machen und ein Bewußtsein der eigenen Bedeutung zu entwickeln

Symbolischer Interaktionismus: Mich / Ich & Spiel

- Kenntnis des „Symbolinventars“ und dessen Anwendung erfolgt durch „Übernahme der Rolle anderer“ durch „play“/Spiel bzw. „game“ /organisiertem Spiel =
- Summe der Rollenübernahme ergeben den gesellschaftlichen konstruierten Teil der Identität, das „Mich“ /Me
- Ich/ „I“ = spontan, impulsiver, aus dem „Unbewußtem auftauchender Teil“ der Persönlichkeit

Symbolischer Interaktionismus: Identität



- Identität = Wechselspiel zwischen „Mich“ & „Ich“, konstruiert über Eigen- und Fremdwahrnehmung

Die Spielsituation als Interaktionsumfeld der Persönlichkeit in MMORPGs

Spiel ist (nach Hunzinger) eine freie Handlung, die :

- als „nicht so gemeint“ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden und trotzdem den Spieler völlig in Bezug nehmen kann
- kein materielles Interesse befriedigt
- sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht
- die nach bestimmten Regeln verläuft
- Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern von der gewöhnlichen Welt abzuheben versuchen (durch Verkleidung bzw. einem „Geheimnis“)

Spielpersönlichkeit & Spiel versus Realität & „real life“ Persönlichkeit ?

- „Common sense ist, dass sich das Verhältnis von Spiel und Nicht-Spiel nicht erschöpfend als Gegensatz von Spiel und faktischer Realität beschreiben lässt.“(Adamowsky, Spielfiguren in virtuellen Welten, S.27)

„Projekt Entropia:“:

~ 500000 Accounts,
160 Mill \$ im Umlauf



Spiel als soziale Struktur



BON3D00D
and
pLaTeDeWd
meet Orcdude.

- Spiel ist eine soziale Struktur, die als „Testraum“ und als Sozialisationshilfe dient
- Innerhalb dieses Testraumes ist alles spielbar: „Schwesternspiel“

Screenshot: Ultima Online, das erste MMORPG, Release:1997

Besonderheiten von Avataren in MMORPGS



- Persistente Spielwelt, mehrere tausend Spieler parallel aktiv, häufig mit größeren Spielerorganisationen: „Gilden“, welche als soziales Netzwerk in die „Realität“ zurückwirken
- RPG-Struktur, dh. individualisierbarer Avatar, der sich abhängig von zeitlichen, sozialen, individuellen & finanziellen Ressourcen entwickelt

Auswahlkriterien eines Avatares

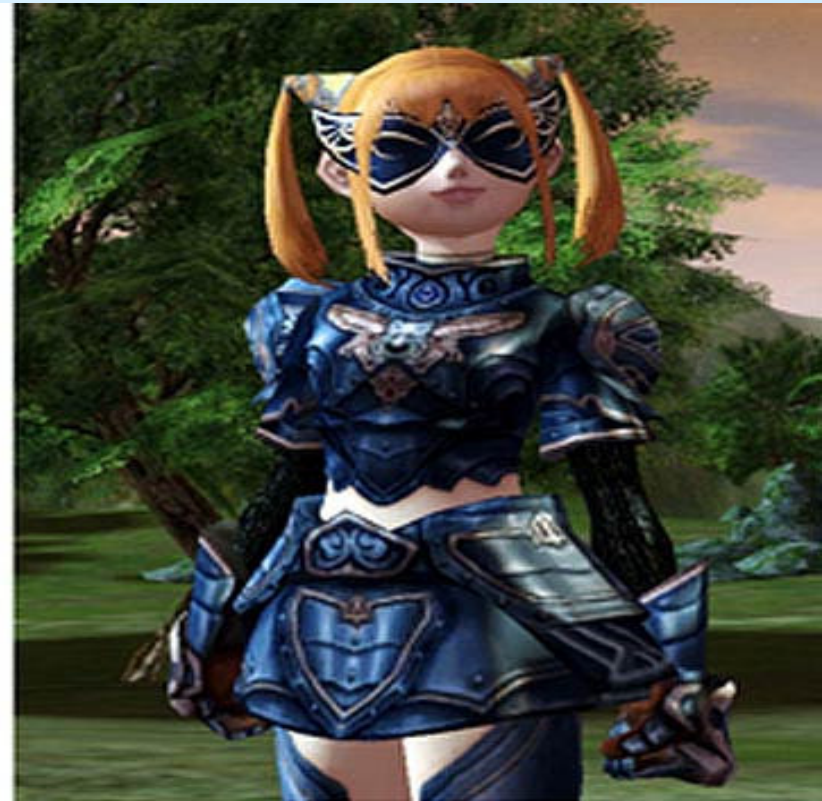
- Richtet sich maßgeblich nach den, an ihn gestellten Anforderungen durch den Spielertyp („crafter“, „casual player“, „farmer“, „PvP / e-sportler“, „role-player“), sowie nach der bevorzugten Spielweise (Offensiv, Defensiv, Support)
- Zudem nach der eigenen Persönlichkeit, der Richtung des Wunsches diese zu variieren / „Spiel als Testraum“ und der angestrebten Selbstdarstellung in der „virtuellen Öffentlichkeit“



Auswahlkriterien von Avataren am Beispiel von Crossplayern



Fotos by Robbie Cooper



- WoW :Thus, altogether there are 55% female characters of which would be played by a male player. And there are <1% male characters would be played by a female player. (The daedalus project: www.nickyee.com/daedalus/archives/001369.php)

Crossplayer: Gender & Avatare

- - zunächst „Style“ und fetischistisch anmutende Argumente, danach jedoch häufig tieferliegende Gründe sozialen Aspektes
- zBspl: als „Avatar“- Frau: Vorteile beim Handel, angenehmere Kommunikation/Verhalten gegenüber und in Anwesenheit von einem selbst; als „Avatar“-Mann: keine Infragestellung der Kompetenz bei verantwortungsvollen/schwierigen Aufgaben oder als AnführerIn einer Gruppe
- Ablehnung der zur Verfügung gestellten “Gender- Rollen“ im Spiel bzw. der Unfähigkeit das gewünschte Verhalten im Spiel mit dem eigenen (Geschlechts)Rollenbild zu vereinbaren

Soziale Anerkennung

- Ein Schwerpunkt von Risiken & Chancen: die Möglichkeit soziale Anerkennung durch Interaktion mit „realen“ Menschen in MMORPGs zu gewinnen/ Aufmerksamkeit & Integration („letzte Ziele“)

- Dies kann dazu führen, das:

- im Streben nach sozialer Anerkennung im Spiel, soziale Beziehungen, Alltag außerhalb des Spiels etc. leiden können

- es dem Spieler zwar weiterhin nicht

möglich ist, die Anerkennung außerhalb des Spieles zu erwerben, aber er quasi „ersatzweise“ über den Avatar erfährt, „wie es sein könnte, wenn...“

- es dem Spieler gelingt, die im Spiel erworbene Anerkennung als „Auslöser“ für Anerkennung außerhalb des Spiels zu nutzen (verändertes Selbstbewußtsein, spielerische „Quasi“Erfahrung mit einem Sachverhalt, neue soziale Kontakte, etc)



Fazit



- Indem der Spieler innerhalb von MMORPGs lernt eine Rolle und auch mit einer Rolle zu spielen, ist es ihm möglich, Aspekte seiner Persönlichkeit im Spiel zu verstärken. Dies geschieht im Einklang mit dem Wesen des Spieles als Testraum - insbesondere für soziale Verhaltensweisen. Dem Avatar kommt dabei die vielschichtige Schlüsselrolle zu, sowohl die Persönlichkeit des Spielers als auch den „zu testenden“ Persönlichkeitsaspekt in der virtuellen Öffentlichkeit zu repräsentieren.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Quellen u.A.:

- + Huizinga, Johan, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel;
- + Adamosky, Natascha, Spielfiguren in virtuellen Welten;
- + Morel et al, Soziologische Theorie;
- + The Escapist, www.escapistmagazine.com ;
- + www.projectmassive.com, www.mmogchart.com,
www.nickyee.com/daedalus & de.wikipedia.org/wiki