



Maps und mods – Die Gamer-Community und Parallelen zur Open Source Software-Community?



Überblick:

1. Einleitung
2. Was sind eigentlich Maps und Mods?
3. Zu Geschichte und Entstehung von Mods
4. Zu den verschiedenen Arten von Mods
5. Motivation zur Erstellung von Mods
6. Vergleich der Modder-Szene mit der Open Source Community
7. Fazit und Diskussion



1. Einleitung:

Maps und Mods als mittlerweile essentieller Teil der
Gamer-Szene

Gemeinsamkeiten und Berührungspunkte zwischen beiden
Communities:

Offenheit, um Veränderungen vornehmen zu können

Motivation zur Mitarbeit



2. Was sind eigentlich Maps und Mods? (I):

Maps = Landkarten

Ort, auf dem Computerspiele stattfinden

Spielumgebung und gesamte Zusammenstellung von
Objekten, die Spielszenario ausmachen

Map beeinflusst Spiel und Spielweise entscheidend



2. Was sind eigentlich Maps und Mods? (II):

Mod kommt wahlweise vom englischen “modification” oder dem deutschen Wort “Modifikation”

Veränderungen und/ oder Weiterentwicklungen bereits existierender Computerspiele

Mods sind nicht-kommerzielle Projekte, die meist aus der Fanszene eines Computerspiels entstehen

Publisher lassen Raum für die Entstehung von Mods, da es ihrem Produkt zugutekommt



3. Zu Geschichte und Entstehung der Mods (I):

Entstehung ist eng verknüpft mit dem umstrittenen Genre der Ego-Shooter

Name entstammt der Perspektive, aus welcher der Spieler das Game wahrnimmt

Spielfigur nicht mehr sichtbar vorhanden, Spieler sieht nur eine Hand (meist mit Waffe) am rechten unteren Bildschirmrand

1992: “Wolfenstein 3D”





3. Zu Geschichte und Entstehung der Mods (II):

3. Dezember 1993: DOOMsday

Innovationen von DOOM:

Ebene der Graphik und des Spielerischen

Möglichkeit per lokaler Vernetzung gegen menschliche Kontrahenten zu spielen

Einbindung der Spieler in den Produktionsprozess

“Leveleditor”

DOOM als erster Wegstein einer Entwicklung



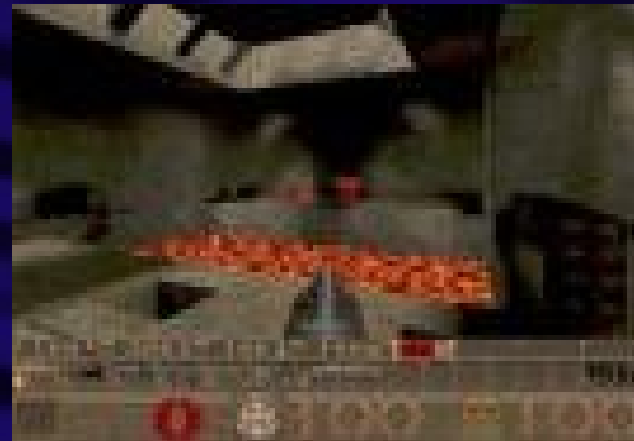
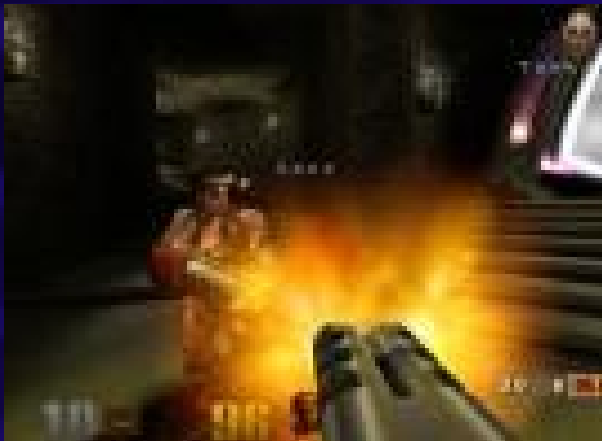


3. Zu Geschichte und Entstehung der Mods (III):

1996: Quake

Ermöglichung von “wirklichen” Modifikationen

Zugänglichmachung des Quellcodes
(mittlerweile komplett verfügbar)





3. Zu Geschichte und Entstehung der Mods (IV):

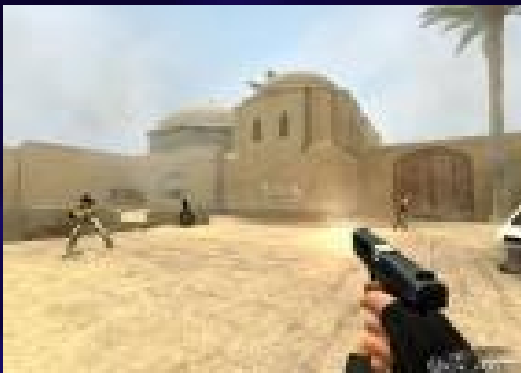
1999: Counter-Strike



Modifikation des Spiels “Half Life” von zwei kanadischen Teenagern

Königsdisciplin des E-Sports

Erfolg der Mods in der Gamerszene begann





4. Zu den verschiedenen Arten von Mods (I):

Ergänzungssets oder Bonuspacks

Mutatoren



4. Zu den verschiedenen Arten von Mods (II): Modifikationen





4. Zu den verschiedenen Arten von Mods (III):

“Total Conversions”





5. Motivationen zur Erstellung von Mods (I):

bisher nur wenige wissenschaftlich gesicherte Erkenntnisse

Konzept der symbolischen Kreativität als möglicher Erklärungsansatz

Kunst und Kultur äußern sich auch in Dingen des alltäglichen Lebens

kreativer Umgang mit Symbolen als essentielle menschliche Eigenschaft



5. Motivationen zur Erstellung von Mods (II):

Mods als kreative Veränderungen von Computerspielen

Möglichkeit durch Mods zu Bekanntheit und Anerkennung zu gelangen

Mods als Ausdruck von Individualität mittels eines für den Massenmarkt hergestellten Produkts

Umgang und Rezeption des Mediums Computerspiel in gänzlich anderer Weise als von den Herstellern intendiert



6. Vergleich der Modder-Szene mit der Open Source Community (I):

Konzentration auf die Frage der Motivation

Motiv	Hars und Ou	Lakhani und Wolf	FLOSS-Studie Part IV ^a	
Eigenbedarf	39	58	30	30
Identifikation mit der Community	28	42	19	29
Spaß	-	45	-	-
Entlohnung	14	13	4	12
Reputation	37	11	9	12
Lernen	88	41	79	71

^a Erste Spalte: Einstieg in ein, zweite Spalte: Verbleib im Open Source Projekt

Motive für die Mitarbeit in Open Source Projekten (Angaben in Prozent)

Quelle: Eigene Darstellung, Hars/ Ou 2001, S. 6f., Lakhani/ Wolf 2003, S. 10ff. und Ghosh u.a. 2002, S. 43ff.



6. Vergleich der Modder-Szene mit der Open Source Community (II):

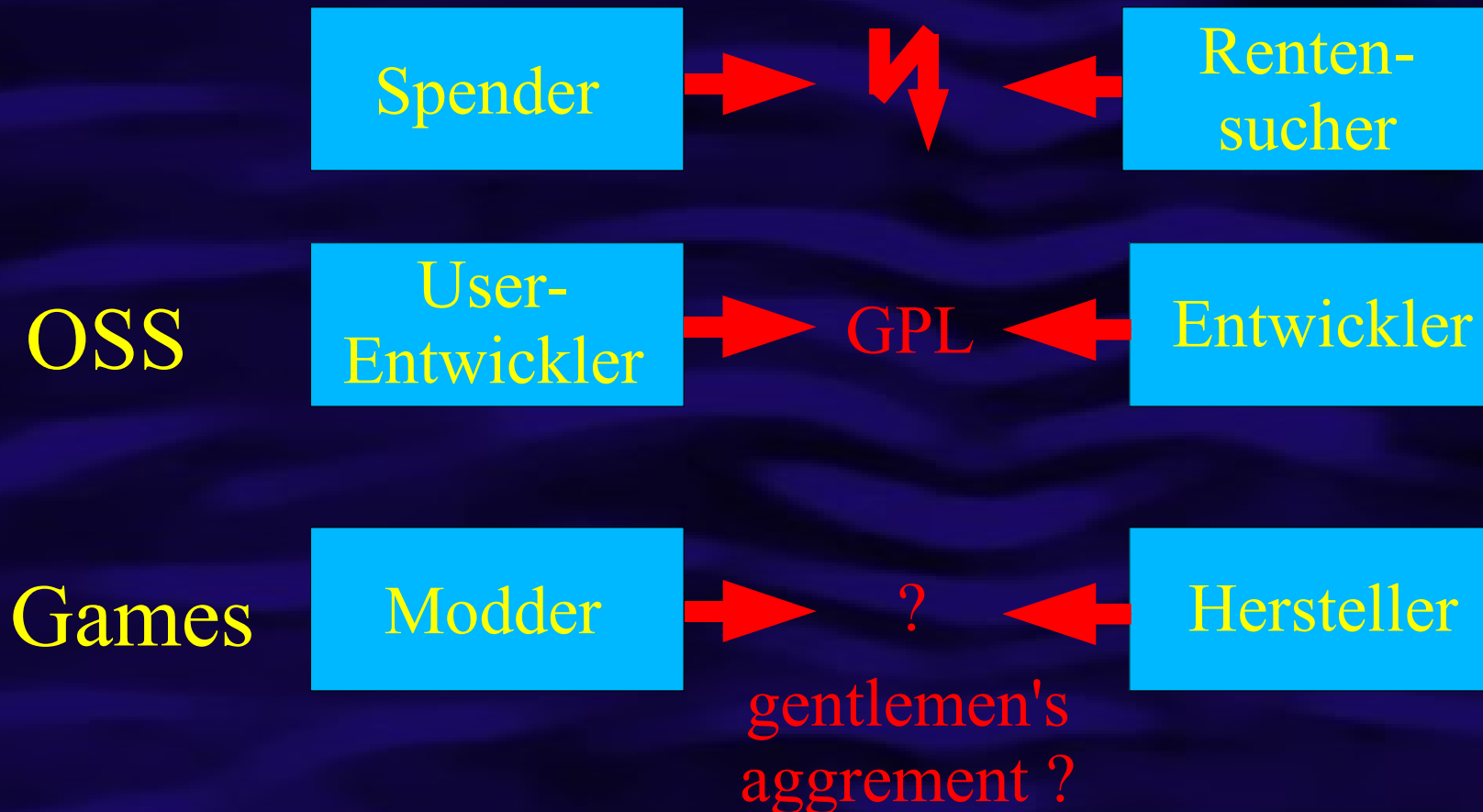
Parallelen zwischen beiden Communities bei vielen Motiven offensichtlich

Kreativität scheint problematisches Motiv zu sein

Es ist in den meisten Fällen jedoch nicht ein Beweggrund, der ausschlaggebend ist, sondern eher ein Zusammenspiel von verschiedenen Motiven.



6. Vergleich der Modder-Szene mit der Open Source Community (III):





7. Fazit und Diskussion:

Gibt es einen Zusammenhang zwischen Veränderungsmöglichkeiten und Beliebtheit des Spiels?

Wie stabil ist das Gleichgewicht zwischen den verschiedenen Gruppen wirklich?

Warum sind Mods so beliebt und bekannt viele Open Source Spielentwicklungen aber nicht?

Warum gibt es nur so wenige Open Source Spielentwicklungen?



Wir danken für Ihre Aufmerksamkeit
... und dem LinuxTag 2005 für die Einladung
und die Organisation

