

# Inhaltsverzeichnis

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
|          | <b>Danksagung</b>   | <b>7</b>  |
|          | <b>Inhaltsverzeichnis</b>   | <b>9</b>  |
| <b>1</b> | <b>Einleitung und Vorgehensweise</b>  | <b>13</b> |
| <b>2</b> | <b>Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)</b>  | <b>29</b> |
| 2.1      | Ein Genre, sie alle zu knechten?<br>Literarische Fußspuren in der Spielgattung MMORPG                           | 30        |
| 2.2      | Von Bleistift und Papier:<br>„Dungeons & Dragons“ begründet das Fantasy-Rollenspiel                             | 34        |
| 2.3      | Live Action Role Playing (LARP) –<br>die ganze Welt ist eine Bühne  | 39        |
| 2.4      | From tabletop to desktop: Computer-Rollenspiele (CRPG)  | 41        |
| 2.5      | Beginn der sozio-digitalen Vernetzung:<br>Multi User Dungeons (MUDs)  | 52        |
| 2.6      | Getting massive – die ersten MMORPGs  | 55        |
| 2.6.1    | Die beiden Wegbereiter „Habitat“ und „Meridian 59“  | 55        |
| 2.6.2    | Sonderfall Südkorea: Isolation der digitalen Massen?  | 57        |
| 2.7      | Vor „WoW“ und DSL: „Ultima Online“ und „EverQuest“  | 61        |
| 2.8      | Alltag MMORPG: „World of Warcraft“, der Web 2.0-Nachbar<br>„Second Life“ und Hoffnungen des Marktes             | 64        |
| 2.9      | Nicht nur „Spiel“: Schattenwirtschaft, rechtliche Unklarheiten<br>und die Angst, den Absprung nicht zu schaffen | 73        |
| 2.10     | Envision the future –<br>die Zukunft der Online-Rollenspiele als Kulturmedium?                                  | 84        |
| 2.10.1   | Trends, Vorschläge, Perspektiven:<br>Spielraum bedeutet auch Entwicklungsraum                                   | 84        |
| 2.10.2   | Ausgewählte kommende Titel  | 94        |
| 2.11     | Von der Komplexität einer begrifflichen Annäherung:<br>Was ist ein „Spiel“?                                     | 96        |

|          |  |            |
|----------|--|------------|
| 2.11.1   | Streitbare Game Studies: Narratologen treffen auf Ludologen  | 102        |
| 2.11.2   | Partizipation durch Konkreativität, Immersion durch flow und das Besteigen einer Bedürfnispyramide     | 107        |
| 2.12     | Online-Rollenspiele – a culture of its own   | 112        |
| 2.13     | Spielertypen in MMORPGs  | 117        |
| <b>3</b> | <b>„Dark Age of Camelot“ – ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</b>                      | <b>121</b> |
| 3.1      | Spielgeschichte und -entwicklung   | 121        |
| 3.2      | Spielinhalt und -hintergrund   | 127        |
| 3.3      | Spielmechanik und -steuerung   | 133        |
| 3.4      | „Dark Age of Camelot“ in der Fachpresse  | 134        |
| <b>4</b> | <b>Digitale Renaissance eines Begriffes: Gilden in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games</b> | <b>141</b> |
| 4.1      | Der historische Begriff der Gilde  | 141        |
| 4.2      | Gilden in Online-Rollenspielen   | 148        |
| 4.2.1    | Virtuelle Gemeinschaften   | 149        |
| 4.2.2    | Was zeichnet eine Online-Gilde aus?<br>Eigenschaften und Merkmale einer Spielergruppe                  | 154        |
| 4.2.3    | Motivation und Ansporn   | 159        |
| 4.2.4    | Virtuelle Vielfalt: unterschiedliche Gildentypen   | 160        |
| 4.2.5    | Gildenleben und -alltag  | 163        |
| 4.2.6    | Der andere Alltag: Streit und Konflikt   | 167        |
| 4.2.7    | Social learning in Gilden  | 169        |
| <b>5</b> | <b>Methodik</b>  | <b>173</b> |
| 5.1      | Teilnehmende Beobachtung   | 174        |
| 5.2      | Virtueller Raum  | 178        |
| 5.3      | Technische Voraussetzungen   | 184        |
| 5.4      | Untersuchungsgegenstand: Die Gilde „Die Drachenritter“   | 185        |
| <b>6</b> | <b>Massively Multiplayer Online Role-Playing Games als utopische Ausformung?</b>                       | <b>193</b> |
| 6.1      | Historischer Ursprung des Begriffs „Utopie“  | 196        |
| 6.2      | Morus' „Utopia“  | 197        |
| 6.3      | Das 18. Jahrhundert: Intensionswandel der Utopie   | 199        |

|           |  |            |
|-----------|--|------------|
| 6.4       | Das 19. Jahrhundert: Frühsozialismus und Fortschrittsglaube                              | 201        |
| 6.5       | Das 20. Jahrhundert: Dominanz der Dystopie   | 204        |
| 6.6       | Utopiekritik   | 214        |
| 6.7       | Gegenkritik  | 219        |
| 6.8       | Science Fiction – Zukunft oder Durchgang des Utopischen?                                 | 223        |
| 6.9       | Verwirklichung utopischen Potenzials:<br>Massively Multiplayer Online Role-Playing Games | 232        |
| <b>7</b>  | <b>Geschenkökonomie als Vergemeinschaftungsfaktor<br/>in MMORPG-Gilden</b>               | <b>255</b> |
| 7.1       | Das Modell Geschenkökonomie  | 255        |
| 7.2       | Geschenkökonomie und vormoderne Gesellschaften   | 257        |
| 7.3       | Geschenkökonomie heute   | 260        |
| 7.4       | Online-Gilden und gift economy:<br>die Entwicklung einer moral economy                   | 261        |
| 7.5       | Die fiktional Verschränkung von gift economy und Utopie                                  | 267        |
| <b>8</b>  | <b>Vergemeinschaftung in Online-Gilden<br/>durch alternative Kapitalformen</b>           | <b>273</b> |
| 8.1       | Pierre Bourdieu: sozialer Raum und soziale Felder  | 273        |
| 8.2       | Formen des Kapitals nach Bourdieu  | 275        |
| 8.3       | Der schwierige Begriff des „sozialen Kapitals“   | 281        |
| 8.3.1     | Definition   | 283        |
| 8.3.2     | Soziales Kapital in MMORPG-Gilden  | 286        |
| <b>9</b>  | <b>Auswertung des Fragebogens</b>  | <b>289</b> |
| 9.1       | Darstellung  | 289        |
| 9.2       | Zusammenfassung  | 306        |
| <b>10</b> | <b>Schlussbetrachtung und Ausblick</b>   | <b>309</b> |
| <b>11</b> | <b>Anhang</b>  | <b>319</b> |
| 11.1      | Fragebogen   | 319        |
| 11.2      | Hic Rhodus, hic salta – oder: die Spielkarriere des Verfassers                           | 323        |
| 11.3      | MMORPG-Glossar   | 325        |

|           |                              |            |
|-----------|------------------------------|------------|
| <b>12</b> | <b>Mediographie</b>          | <b>333</b> |
| 12.1      | Bibliographie                | 333        |
|           | Monographien                 | 333        |
|           | Romane                       | 341        |
|           | Sammelbände                  | 341        |
|           | Nachschlagewerke             | 360        |
|           | Paper und Abschlussarbeiten  | 362        |
|           | Zeitschriften und Magazine   | 365        |
|           | Zeitungen                    | 368        |
|           | Online-Artikel               | 369        |
| 12.2      | Ludographie                  | 384        |
| 12.3      | Filmographie                 | 388        |
| <b>13</b> | <b>Abbildungsverzeichnis</b> | <b>389</b> |