

Inhaltsverzeichnis

Danksagung	7
Inhaltsverzeichnis	9
1 Einleitung und Vorgehensweise	13
2 Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)	29
2.1 Ein Genre, sie alle zu knechten? Literarische Fußspuren in der Spielgattung MMORPG	30
2.2 Von Bleistift und Papier: „Dungeons & Dragons“ begründet das Fantasy-Rollenspiel	34
2.3 Live Action Role Playing (LARP) – die ganze Welt ist eine Bühne	39
2.4 From tabletop to desktop: Computer-Rollenspiele (CRPG)	41
2.5 Beginn der sozio-digitalen Vernetzung: 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 „Second Life“ und Hoffnungen des Marktes	64
2.9 Nicht nur „Spiel“: Schattenwirtschaft, rechtliche Unklarheiten und die Angst, den Absprung nicht zu schaffen	73
2.10 Envision the future – die Zukunft der Online-Rollenspiele als Kulturmedium?	84
2.10.1 Trends, Vorschläge, Perspektiven: Spielraum bedeutet auch Entwicklungsraum	84
2.10.2 Ausgewählte kommende Titel	94
2.11 Von der Komplexität einer begrifflichen Annäherung: 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
3	„Dark Age of Camelot“ – ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game	121
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
4	Digitale Renaissance eines Begriffes: Gilden in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games	141
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? 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
5	Methodik	173
5.1	Teilnehmende Beobachtung	174
5.2	Virtueller Raum	178
5.3	Technische Voraussetzungen	184
5.4	Untersuchungsgegenstand: Die Gilde „Die Drachenritter“	185
6	Massively Multiplayer Online Role-Playing Games als utopische Ausformung?	193
6.1	Historischer Ursprung des Begriffs „Utopie“	196
6.2	Morus' „Utopia“	197
6.3	Das 18. Jahrhundert: Intentionswandel 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: Massively Multiplayer Online Role-Playing Games	232
7	Geschenkökonomie als Vergemeinschaftungsfaktor in MMORPG-Gilden	255
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: die Entwicklung einer moral economy	261
7.5	Die fiktional Verschränkung von gift economy und Utopie	267
8	Vergemeinschaftung in Online-Gilden durch alternative Kapitalformen	273
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
9	Auswertung des Fragebogens	289
9.1	Darstellung	289
9.2	Zusammenfassung	306
10	Schlussbetrachtung und Ausblick	309
11	Anhang	319
11.1	Fragebogen	319
11.2	Hic Rhodus, hic salta – oder: die Spielkarriere des Verfassers	323
11.3	MMORPG-Glossar	325

12	Mediographie	333
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
13	Abbildungsverzeichnis	389