

# 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? 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
<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? 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: 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
<b>7</b>	<b>Geschenkökonomie als Vergemeinschaftungsfaktor 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: 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 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>