

Rudolf Thomas Inderst

Vergemeinschaftung in MMORPGs

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

R. T. Inderst: Vergemeinschaftung in MMORPGs

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2009

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

– Als Manuskript gedruckt –

ISBN: 978-3-940317-50-6

**VERGEMEINSCHAFTUNG IN
MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE
ROLE-PLAYING GAMES**

Inaugural-Dissertation
zur Erlangung des Doktorgrades
der Philosophie
an der Ludwig-Maximilians-Universität München

vorgelegt im Oktober 2008 von

Rudolf T. Inderst M.A.

Erstgutachter: Prof. Dr. M. Hochgeschwender

Zweitgutachter: Prof. Dr. C. Balme

Disputation: 9. Februar 2009

Man kann mit einem Buch die Möbel im Kopf des Lesers umgruppieren, oh ja, aber nur soweit dort vor der Lektüre bereits Möbel vorhanden waren.
(nach „Die vollkommene Leer“ nach Stanislaw Lem)

Gewidmet meiner Bettina.

Mit Dir kann ich mir das Möbelrücken sehr gut vorstellen.

Danksagung

Der große Strategie wurde gerade deshalb so groß, weil er eines begriffen hatte oder es vielleicht von Geburt an wusste: Es gewinnt durchaus nicht derjenige, der nach allen Regeln zu spielen versteht; es gewinnt, wer imstande ist, im notwendigen Moment alle Regeln zu missachten, dem Spiel seine eigenen, dem Gegner unbekannte Regeln aufzuzwingen, und wenn nötig, auch sie zu verwerfen.

(nach „Das Experiment“ von Arkadi und Boris N. Strugatzki)

Ohne die Unterstützung zahlreicher Personen und Institutionen wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen. An erster Stelle richtet sich mein Dank an Herrn Prof. Dr. Michael Hochgeschwender, der die Arbeit betreut, ihre Entstehung mit großen Interesse und Engagement verfolgt und wesentlich zu ihrem Gelingen beigetragen hat. Bei Prof. Dr. Christopher Balme bedanke ich mich für die Übernahme des Korreferates.

Zu großem Dank bin ich weiterhin Herrn Prof. Dr. Henning Ottmann verpflichtet, der aufgrund seiner Vorlesungen, Seminare und der Übernahme der Betreuung meiner Magisterarbeit dafür sorgte, dass utopische und politiktheoretische Denkräume einen zentralen Bestandteil meines wissenschaftlichen Interesses ausmachen.

Für zahllose konstruktive Hinweise möchte ich Herrn Dr. Julian Kücklich, Hendrik Lesser, Dr. Jörg Müller-Lietzkow, Dr. Tobias Bevc, Dr. Alexander Knorr, Prof. Dr. Jantke und Andre Horn B.A. sowie Frau Dr. Meike Zwingenberger und Dr. Jörg von Brinken danken.

Ergiebige und aufschlussreiche Diskussionen mit Herrn Reinhard Prosch M.A., Johannes Zimmermann, Martin Kalscheuer M.A., Daniela Kalscheuer M.A. sowie Hans Hege, Daniel Wüllner M.A, Alexander Staud, Michael Kießling, Felix Bohmann, Franz Liebl M.A., Thomas Miller, Gerhard Meier M.A., Jakob Assmann, Philipp Mattheis, Oliver Salzberger M.A., Dr. Christian Braun und Benjamin Heine B.A. verhalfen mir stets zu neuen und unverbrauchten Perspektiven auf den Forschungsgegenstand.

Ferner gilt mein Dank den wechselnden, aber gleich bleibend hoch motivierten und motivierenden TeilnehmerInnen des Oberseminars am Amerika-Institut, hier besonders Sonja Teine M.A. und Fabian Diesner M.A., bei Herrn Prof. Dr. Michael Hochgeschwender.

Zu großem Dank bin ich der Dark Age of Camelot-Gilde „Die Dracheneritter“ verpflichtet. Hervorheben aus der großen Anzahl helfender Online-Spieler möchte ich Herrn Rene „Farnak“ Kirchner, der mich selbstlos in vielen Spielstunden mit seinem profunden Wissen unterstützte und mich einlud, Teil einer großartigen Spielergemeinschaft zu sein. Allen Teilnehmern meiner SpielerInnenbefragung sei gedankt – die vielen amüsanten Antworten und Kommentare lassen mich immer wieder schmunzeln und staunen.

Besonders herzlich danke ich weiterhin meiner Familie, die mich stets in mannigfacher Hinsicht unterstützte und an mich und meine akademischen Vorhaben glaubte.

Die kritische Durchsicht des Manuskriptes und die mühevollen Arbeit des Korrekturlesens haben Tabea Spieß M.A. und Bettina Lämmle M.A. auf sich genommen, wofür ich tief in deren Schuld stehe. Inhaltliche wie formale Mängel und Versäumnisse gehen dennoch allein zu meinen Lasten.

Letztlich möchte ich ein Wort des Dankes an all die zahlreichen Verfasser, Redakteure und Autoren der diversen Online-Magazine und Blogs richten, die sich (oftmals) un- und unterbezahlt, jedoch mit großem Engagement und profunder Sachkenntnis des Themas „Game Studies“ annehmen und damit einen wertvollen Beitrag für die Forschungs-Community leisten. Keep up your good work!

Diese Arbeit wäre nicht möglich gewesen ohne die zahlreichen (zeitlichen-flexiblen) Zugeständnisse meiner Arbeitgeber, welche exklusiv hinter der Finanzierung des Projekts „Promotion“ stehen. Allen Verantwortlichen bei 12Snap, sueddeutsche.de und Release! Media entrichte ich daher meinen Dank. Weiterhin darf ich mich ausdrücklich bei Videospieldkultur e.V. in München für einen großzügigen finanziellen Zuschuss bedanken.

Zwischen Beginn und Abschluss dieser Arbeit liegen einige Jahre. Die Liste derer, welche dieses Projekt unterstützt, Zweifel geduldig ertragen und ausgedehnt haben und mich zur Weiterarbeit ermutigten, ist in dieser Zeit mehr und mehr gewachsen. Über die bereits Genannten habe ich also nach vielen Seiten angelegentlich, bisweilen auch auf das Herzlichste zu danken.

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 Drachensitter“	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