

Technische Universität Dresden  
Fakultät Erziehungswissenschaften  
Institut für Sozialpädagogik und Sozialarbeit

## Escape – Identität im Cyberspace.

Eine medienpädagogische Betrachtung über den  
Einfluss von Multi User Dungeons auf die  
Persönlichkeitsentwicklung

Freie wissenschaftliche Arbeit  
für die Diplomprüfung in Erziehungswissenschaft,  
Fachrichtung Sozialpädagogik und Sozialarbeit  
an der Technischen Universität Dresden

vorgelegt von:

Hitzing, Lars, 2483541

1. Gutachter: Prof. Dr. Ralf Vollbrecht
2. Gutachter: Dipl. Päd. Angela Tillmann

Dresden, den 03.03.2002

---

## Inhalt

Vorbemerkungen.....	4
1. Einleitung .....	5
2. Aufbau der Arbeit .....	8
3. Das Medium.....	9
3.1. Die Wurzeln des Internets.....	10
3.2. Entstehung und Entwicklung von MUDs.....	12
3.3. Was ist ein MUD?.....	18
3.4. Wie spielt man MUDs? .....	22
3.5. Wer spielt MUDs? .....	27
3.6. Wie sind MUDs organisiert? .....	32
3.7. MUDs als Forschungsgegenstand .....	34
4. Wahrnehmung Virtueller Realitäten .....	38
4.1. Medien konstruieren Wirklichkeit.....	38
4.2. Entstehen Virtueller Realitäten .....	40
4.3. Erleben Virtueller Realitäten .....	41
4.4. Dekontextualisierung .....	44
4.5. Virtuelle Realität und Reale Virtualität.....	45
4.6. Escape – Flucht in die Heile Welt? .....	47
4.7. Fazit .....	48
5. Identität zwischen Virtuellem und Realem Leben .....	50
5.1. Selbstdarstellung.....	51
5.1.1. Aussehen und Selbstbeschreibung .....	52
5.1.2. Rollenspiel und Identitätsentwürfe .....	55
5.1.3. Cross-gender-Charaktere.....	58
5.1.4. Fazit .....	60
5.2. Soziale Beziehungen .....	62
5.2.1. Soziale Identität .....	63
5.2.2. Online-Freundschaften .....	66
5.3. Zusammenfassung.....	68

6. Neue Aufgabenfelder für die Pädagogik? .....	71
6.1. Pädagogische MUDs .....	71
6.2. MUD-Sucht .....	73
6.3. Vereinsamung und Isolation .....	77
7. Kritische Anmerkungen zu Thesen und Forschung .....	82
7.1. Wirkung und Übertragbarkeit .....	82
7.2. Wahrnehmung und Kommunikation.....	84
7.3. Involvierung oder Abstand?.....	86
7.4. MUDs und Internet ein Luxusgegenstand?.....	88
8. Abschluss .....	91
9. Abkürzungen und Glossar .....	95
10. Literaturverzeichnis.....	96
11. URL-Verzeichnis.....	100
12. Anhang .....	103

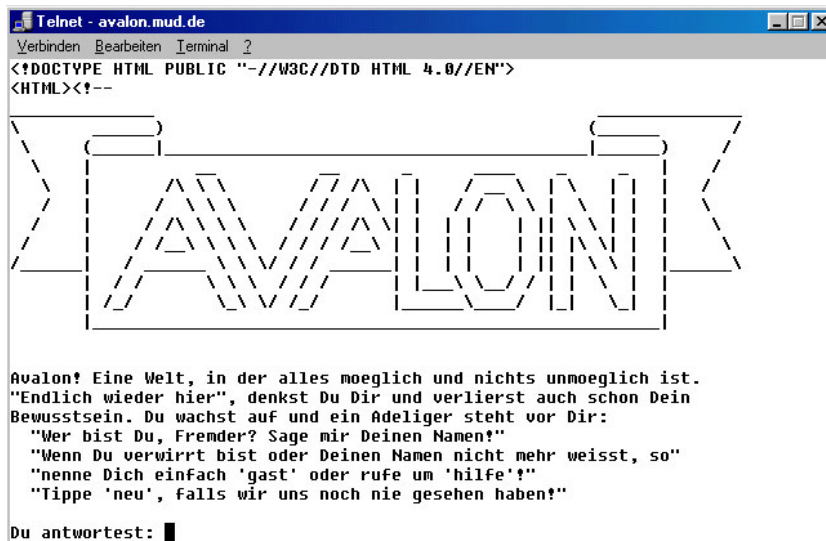


Abbildung 1: Begrüßungsbildschirm des deutschsprachigen MUDs Avalon

## Vorbemerkungen

In der folgenden Arbeit werden ausschließlich maskuline Betitelungen verwendet. Da ca. 4/5 der MUD-Nutzer männlich sind, habe ich mich für diese Form entschieden und weise ausdrücklich darauf hin, dass dies nicht diskriminierend gemeint ist. Alle Zuschreibungen werden geschlechtsübergreifend gebraucht.

Ich benutze MUD als Oberbegriff für alle Formen textbasierter Virtueller Realitäten im Sinne dieser Arbeit. Zur Unterscheidung zwischen abenteuerorientierten und nicht-abenteuerorientierten MUDs werden die Begriffe LPMUD bzw. Social-MUD gebraucht. Eine genaue Differenzierung der unzähligen MUD-Familien findet sich an passender Stelle.

Als Mehrzahlform habe ich mich aufgrund der besseren Lesbarkeit für MUDs entschieden. Die Bezeichnung der Spieler und der Spieltätigkeit ist in der Literatur nicht eindeutig definiert. Ich habe die gebräuchlichen Formen MUDder und MUDden gewählt.

Die Begriffe Virtuelle Welt, Virtuelle Realität (VR) oder Virtuelle Gemeinschaft (VG) und im Zusammenhang damit, auch Reale Welt oder Reales Leben (RL), werden als Eigennamen gebraucht.

Alle Zitate wurden unverändert übernommen. Hervorhebungen, Umlaute oder Rechtschreibfehler wurden nicht geändert oder von mir nicht ohne Hinweis [d.A.] hinzugefügt.

## 1. Einleitung

Der Himmel über dem Hafen hatte die  
Farbe eines Fernsehers, der auf einen  
toten Kanal eingestellt ist.  
(1. Satz aus Neuromancer  
GIBSON 1987, S. 10)

Als William GIBSON 1983 den Roman „Neuromancer“<sup>1</sup> in seine Schreibmaschine tippte (vgl. WOMACK 2000, S. 8), gab es den PC schon 2 Jahre, aber vom Urvater des Computers waren gerade einmal eine halbe Million Exemplare weltweit verkauft. Die Wurzeln des Internets wuchsen seit einem Jahrzehnt um die Welt, doch auch dies interessierte nur eine Minderheit. Trotzdem entstand damals der Cyberspace, ein Begriff, der noch heute mehr ein Modewort und Etikett, als eine Vision ist. In seinem 1984 veröffentlichten Buch beschrieb GIBSON erstmals eine virtuelle Welt, die man mittels Stirnelektroden (siehe Abbildung 2) betreten kann. Die erste deutsche Übersetzung spricht dann auch angesichts des neuen Wortes von „Kyberspace“ (vgl. GIBSON 1987), was zwar ungewohnt klingt, aber den richtigen Bezug zum Ursprung Kybernetik<sup>2</sup> aufzeigt. GIBSONs Welt ist kein Paradies, sondern eher das ganze Gegenteil davon. Sein Roman ist hastig, laut und schmutzig. Die Protagonisten sind eher Antihelden - drogensüchtige Söldner, die skrupellos, egoistisch auf den Straßen kämpfen. So wurde diese neue Literaturrechtung auch bald als „Cyberpunk“ bezeichnet (vgl. SPINRAD 1986, S. 349). Die angesehene Elite des Untergrundes sind die „Konsolencowboys“, eine moderne Version der heutigen Hacker, die im Auftrag großer Konzerne im Cyberspace das „Elektronische Invasionsabwehr System – EIS“ von Konkurrenzfirmen oder Banken durchbrechen. Diese Vision von der Computerwelt der Zukunft, war von Anfang an eine Kopfgeburt und hatte nichts mit dem gemeinsam, was heute gern als Cyberspace

---

<sup>1</sup> Als Originaltitel wird in deutschen Publikationen manchmal fälschlich „Newromancer“ angegeben (vgl. OPASCHOWSKI 1999, S. 193). Tatsächlich stellt der Titel zwar ein Wortspiel mit neu-romantisch dar, aber GIBSONs Neuromancer ist eine Kombination aus Necromancer (Geisterbeschwörer) und neuro, als Verweis auf das Nervensystem. (vgl. SPINRAD 1986, S. 353)

<sup>2</sup> Nach WEIRICH (vgl. 1997, S. 71) soll Cyberspace eine Kombination mit Cybernetes (griech. Steuermann) sein. GIBSON beruft sich aber auf die Kybernetik, die Wissenschaft der Konstruktion von Automaten. Diese wiederum geht auf das griechische „kybernétikè“, die Steuermannkunst, zurück. (vgl. BROKCHAUS 1990, Bd. 12, S. 656)

bezeichnet wird. GIBSON hatte die virtuelle Welt, die im „Neuromancer“ nur aus geometrischen Symbolen besteht, lediglich als Metapher gemeint (vgl. WOMACK 2000, S. 11). Aber er beschrieb faszinierende Aspekte von Virtuellen Realitäten. Zum Beispiel die totale Trennung von Körper und Geist – das vollständige Eintauchen in den unendlichen künstlichen Raum, das den realen Kontext gänzlich vergessen lässt. Bei GIBSON wurde dieses Thema so weit ausgebaut, dass der Geist nicht mehr des Körpers bedarf. So ist es möglich, sich mit einem Toten zu unterhalten, wenn sein gesamtes Wissen vorher gespeichert wurde. Die Dispute, die Hauptheld Case mit der Flatline<sup>3</sup> führt, gehören wohl zum skurrilsten, was die Welt des Neuromancers zu bieten hat. Allerdings führt ein falscher Schritt im Cyberspace unweigerlich zum Tod des real existierenden Menschen.

GIBSONS Welt faszinierte die im Entstehen begriffene Computergemeinde. „Als »Neuromancer« erschien, kauften und verschlangen es erst hunderte, dann tausende jener Männer und Frauen, die in ihren Garagen und stillen Kämmerchen dem zur nicht ganz einfachen Geburt verhalfen, was man auch heutzutage noch »Neue Medien« nennt.“ (WOMACK 2000, S. 12). WOMACKS Paradoxon:

Virtuelle Realitäten entstanden, weil Menschen die Virtuelle Welt eines Buches in die Reale Welt ihres Lebens umwandelten, ist sicherlich im Stile eines Science Fiction Autors mythisch übertrieben, aber es verdeutlicht etwas vom Flair und dem elitären Gefühl der ersten PC-Nutzer.

Faszinierend waren natürlich nicht nur die Visionen eines Bestsellerautors. Das neue Medium forderte vor allem die Bastler und Tüftler heraus. Pointiert könnte man formulieren, dass der PC eine Technik ohne Gebrauchsanweisung war. Wie



Abbildung 2: Zugang zum Cyberspace mit Stirnelektroden. (FANTASY PRODUCTIONS 1995, S. 54)

diese „Wunschmaschine“<sup>4</sup> (TURKLE 1986) genutzt werden könnte und wie sie die Zukunft verändern würde, waren Aspekte, die Hobbyprogrammierer und zunehmend auch Wissenschaftler zu beantworten versuchten. Letztere formulierten als zentrales Thema „nicht [...] die Frage, wie der Computer zukünftig sein wird, sondern wie wir sein werden.“ (TURKLE 1986, S. 15)

Während sich Befürworter und Kritiker um Möglichkeiten und Grenzen der neuen Technik stritten, entstand fast unbemerkt die Subkultur der Multi User Dungeons. MUDs polarisierten von Anfang an. Sie wurden geliebt von den Studenten, die sie nutzen konnten, verdammt und verboten von den Universitäten, die sie als Problem ansahen. Die Weiterentwicklung dieser Virtuellen Realitäten war aber nicht aufzuhalten. Ihre Zahl stieg exponential und durch Berichte über seltsame Phänomene entstand Anfang der neunziger Jahre langsam auch ein wissenschaftliches Interesse.

Inzwischen haben MUDs in der schnelllebigen Computer- und Internetwelt das „biblische“ Alter von fast 25 Jahren erreicht. Meiner Meinung nach sind sie immer noch das Medium, das der Cyberspace-Vision am nächsten kommt. GIBSONS Virtueller Raum war wie eine bewusstseinserweiternde Droge, war wichtiger als die Realität. Diese Beschreibung wird oft auch im Zusammenhang mit MUDs gebraucht. Das wirkliche Leben sei „just one more window“ (TURKLE 1995, S. 14).

Mit diesem Spannungsfeld möchte ich mich auf den folgenden Seiten auseinandersetzen. Die primäre Frage ist, in Anlehnung an TURKLE: Verändert das Spielen von MUDs die Persönlichkeit des Nutzers und wenn ja wie?

Ein wichtiger Beweggrund für diese Arbeit war, dass dieses Thema in der Pädagogik bis jetzt recht stiefmütterlich behandelt wurde. Meiner Meinung nach gibt eine Disziplin kein gutes Bild von sich ab, wenn ein Buch namens „Internet für Pädagogen“ (DIEPOLD/TIEDEMANN 1999) nur Themen wie „Was ist das WWW“ oder „Der Aufbau einer E-mail“ behandelt. Allerdings bleibt positiv anzumerken, dass die Forschung zum neuen Medium wahrhaft interdisziplinär betrieben wird, was zumindest Facettenreichtum bewirkt hat.

---

<sup>3</sup> Flatline bezieht sich auf den medizinischen Begriff der Herzfrequenzanzeige eines klinisch Toten.

<sup>4</sup> Originaltitel: “The Second Self. Computers and the Human Spirit” (TURKLE 1984)

## 2. Aufbau der Arbeit

Diese Arbeit ist in 5 thematische Kapitel geteilt.

Als erstes möchte ich in **Kapitel 3** die wichtigsten Ausgangspunkte und Einflussfaktoren herausarbeiten. Deshalb werde ich kurz die Entwicklung des Internets beschreiben und daraus resultierende Folgen benennen. Daran schließt sich eine ausführliche Darstellung von MUDs, mit Historie, Spielerklärung und Nutzerprofilanalyse an.

**Kapitel 4** widmet sich theoretischen Fragestellungen. Hier möchte ich mich mit Bedingungen für die Bildung Virtueller Realitäten, mit dem Erleben derselben und der kognitiven Verarbeitung von virtuellen Erlebnissen auseinandersetzen.

In **Kapitel 5** soll es speziell um Phänomene und Beobachtungen aus MUDs gehen, die Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung haben könnten. Unter anderem sollen Selbstdarstellung, Rollenspiel und Online-Freundschaften untersucht werden.

**Kapitel 6** befasst sich mit den Konsequenzen für die Pädagogik. Dabei gehe ich sowohl auf Möglichkeiten, wie das virtuelle Klassenzimmer, als auch auf Probleme, wie Vereinsamung oder Suchtgefahr ein.

Den thematischen Rahmen rundet **Kapitel 7** ab. Hier sollen kritische Anmerkungen zu den ausgearbeiteten Thesen und der bisherigen Forschung gemacht werden. Gleichzeitig bietet dieser Abschnitt Platz für Diskussionsansätze und Vorschläge für weitergehende Untersuchungen.

Nach dem **Abschluss** befindet sich ein ausführliches **Glossar**, in dem alle wichtigen Abkürzungen beschrieben sind. Literatur-, URL-Verzeichnis und ein kurzer Anhang mit detaillierteren Screenshots und zusätzlichem themenrelevanten Material beenden die Arbeit.



### 3. Das Medium

Denn man kann die Neuen Medien nicht nicht wollen –  
aus der Medienevolution auszusteigen, ist keine realistische Option  
(BOLZ 1997, S. 668)

Ein MUD ist eine textbasierte Virtuelle Realität, also eine künstliche, nicht vorhandene Welt (eine genauere Erklärung findet sich unter 3.3.). Diese Art von virtuellen Räumen wird auch als Cyberspace bezeichnet. Wie in der Einleitung bereits beschrieben, handelt es sich dabei um einen von GIBSON erfundenen Begriff der mehr ein Modewort als eine Definition ist. Grundsätzlich werden alle künstlich erzeugten und über den Computer simulierten Räume als Cyberspace<sup>5</sup> betitelt. Hauptsächlich sind damit aber visuelle Simulationen gemeint, die teilweise dem Auge über einen mit kleinen Bildschirmen bestückten Helm dreidimensional übermittelt werden.

Dass rein textbasierte Virtuelle Realitäten als kybernetisch erzeugte Räume anerkannt sind, findet man selten – außer in der MUD-Forschung. Hier wird mehrheitlich die Meinung vertreten, dass “cyberspace and virtual reality *already exist* in MUDs” (BRUCKMAN 1992, S. 13) und der Begriffsgebrauch mit dieser Begründung gerechtfertigt.

Meiner Meinung nach hat sich Cyberspace als Synonym für computererzeugte künstliche Welten eingebürgert. Deshalb möchte ich ihn auch innerhalb meiner Arbeit in dieser Weise verwenden. Trotzdem erscheint mir die Bezeichnung Virtuelle Realität für MUDs zutreffender und aussagekräftiger.

Multi User Dungeons sind ein Teil des Internets und ihre Entwicklung, Möglichkeiten und Grenzen können nur in diesem Rahmen verstanden werden. Deshalb möchte ich als nächstes kurz auf die Geschichte des „Netzes der Netze“ eingehen (Abschnitt 3.1.).

Daran schließt sich die Historie der MUDs, von deren Aufkommen bis in die Gegenwart, und Prognosen für die nähere Zukunft an (Abschnitt 3.2.). Es folgen

---

<sup>5</sup> GIBSON beschrieb den Cyberspace als: „Konsens-Halluzination, tagtäglich erlebt von Milliarden zugriffsberechtigter Nutzer in allen Ländern [...]. Eine grafische Wiedergabe von Daten aus Banken sämtlicher Computer im menschlichen System. Unvorstellbare Komplexität. Lichtzeilen im Nicht-Raum des Verstands, Datencluster und -konstellationen.“ (2000, S. 87)

Definitionen und Differenzierungen (Abschnitt 3.3.), Erläuterung des Spielprinzips (Abschnitt 3.4.), eine Analyse des Nutzerprofils (Abschnitt 3.5.) und die Beschreibung der Organisationsstrukturen (Abschnitt 3.6.).

Den Abschluss dieses Kapitels bildet ein kurzer Einblick in die bisherige MUD-Forschung (Abschnitt 3.7.).

### 3.1. Die Wurzeln des Internets

Im Internet herrscht ein Pioniergeist,  
da es an vorderster Front der Technologieentwicklung steht.  
(UTZ 1999, S. 17)

Einiges, was sich heute als Problem oder neue Möglichkeit im Umgang mit dem Medium Internet bemerkbar macht, lässt sich auf Details in der Entstehung dieses weltumspannenden Netzes erklären. Deshalb möchte ich einleitend auf einige relevante Ereignisse der Geschichte eingehen.

Fragt man heute nach dem Alter des Internets, bekommt man selten die richtige Antwort. Schließlich ist es auch schwer zu glauben, dass das Medium, welches seit Mitte der neunziger Jahre ein, wenn nicht sogar *das* Symbol für Fortschritt und Modernität ist, seit 1966 entwickelt wurde (vgl. HAFNER/LYON 2000, S. 47ff). Die Idee, die Erde mit einem weltweiten Netz von Datenleitungen zu umspannen, entstand in den USA im Rahmen des „Sputnik-Schocks“.

Der Sowjetunion war 1957 das scheinbar Unmögliche gelungen, einen unbemannten Satelliten erfolgreich in eine Umlaufbahn zu bringen. Der Sputnik wurde daher, nicht nur im Ostblock, ein Symbol für die technische Leistungsfähigkeit des von Chruschtschow regierten Staates. Die Amerikaner waren von dieser Machtdemonstration so stark beeindruckt, dass Gelder von bis dahin nie erreichtem Ausmaß in die Forschung flossen<sup>6</sup>. Ziel dieser Anstrengung war es, das scheinbar in Schieflage geratene Gleichgewicht zwischen den Supermächten wieder herzustellen. In der Logik des Kalten Krieges bedeutete das hauptsächlich militärische Weiterentwicklung. So wurde die ARPA, die Advanced Research Projects Agency gegründet.

Als Kind des kalten Krieges stand die ARPA unter der Vorgabe, im Dienste der Landesverteidigung den technologischen Vorsprung der Vereinigten Staaten durch Förderung hierzu geeigneter Projekte zu sichern. [...] Finanziell gefördert wurden unter anderem Projekte zur Raketentechnik, und die Entwicklung neuer Materialien und Werkstoffe [...].

(MUSCH 1997, S. 27)

Als eines der Arbeitsergebnisse wurde das ARPANET 1969 vorgestellt<sup>7</sup>. Das amerikanische Verteidigungsministerium verfolgte damit das Ziel, eine Übermittlung von Daten, zu allen Zeiten gewährleisten zu können, um so immer einsatzbereit zu bleiben. Auch ein Atomschlag, welcher die Vernichtung eines ganzen Kontinentes bewirkt hätte, sollte dem Netz nicht schaden können<sup>8</sup>. Dazu war es allerdings notwendig, bis dato typische Strukturen in der Informationsübertragung zu überdenken. So wurde eine neue Netzwerktypologie entwickelt, als deren Erfinder Paul Baran gilt (vgl. HAFNER/LYON 2000, S. 63).

„An Stelle des konventionellen Sterns sah Baran ein 'distributed network' vor, bei dem spinnenförmig eine Vielzahl von Verbindungen zwischen den in das Netzwerk eingebundenen Rechnern vorgesehen war“ (MUSCH 1997, S. 29 f.).

Datenpakete wurden durch Protokolle (TCP/IP) aufgeteilt und einzeln über jeweils verschiedene Leitungen versandt. Die Koordination übernahmen nicht mehr nur einzelne Knotenpunkte, sondern eine Vielzahl von Verknüpfungsstellen.

„Ein Totalausfall des Netzes kann deshalb erst auftreten, wenn jeder einzelne mögliche Pfad ausfällt“ (a.o.O.)

1972 wurde das ARPANET öffentlich zugänglich. (vgl. BAHL 1997, S. 8). Im Zusammenschluss mehrerer kleinerer Netze, wie dem Universitätsnetz JANet<sup>9</sup>, dem BITNET, dem USENET u.a. (vgl. HARDY 1993a) entstand nach und nach das heutige Internet, das, neben anderen „Erbschaften“, immer noch Barans Typologie aufweist.

---

<sup>6</sup> Laut HAFNER/LYON wurden bis zu 13 Milliarden \$ pro Jahr für Forschungsprojekte bereitgestellt (vgl. 2000, S. 22)

<sup>7</sup> Unter Termindruck wurde im Dezember 1969 das erste Netzwerk den Behörden präsentiert. Das ARPANET bestand zu der Zeit nur aus 4 verbundenen Rechnern (vgl. HAFNER/LYON 2000, S. 180f).

<sup>8</sup> Nach HAFNER/LYON ist dies ein Mythos. Das ARPANET soll stattdessen zur Verknüpfung von Universitäten und zur Teilung der Rechnerressourcen gedacht gewesen sein (vgl. 2000 S. 47ff). Da die Netzwerkstruktur aber von Paul Baran für einen Atomkrieg entworfen worden war (vgl. 2000 S. 63), ist das militärische Erbe trotzdem vorhanden.

<sup>9</sup> JANet steht für Joint Academic Network und ist ein frei zugängliches Netz, an das viele amerikanische Universitäten angeschlossen wurden. (vgl. HARDY 1993a)

Das Problem mit diesen militärischen Wurzeln wird vor allem beim Thema Zensur deutlich. Bei der Nutzung der strukturellen Beschaffenheit des Netzes ist es irrelevant ob Pfade durch einen Atomschlag oder durch eine Zensurmaßnahme nicht nutzbar sind. Was einst als Umgehung von Kriegsschäden gedacht war, wird heute als Schleichweg benutzt.

Eine Abwandlung des obigen Zitates auf heutige Verhältnisse könnte also lauten: „Im Internet ist die Verhinderung von nicht gewünschtem Datenaustausch nur dann möglich, wenn jede einzelne mögliche Leitung die Übermittlung verweigert“. Das heißt, ohne allgemeine, überall geltende Standards, die zudem noch eingehalten werden müssten, ist eine Kontrolle des Internets praktisch unmöglich. RHEINGOLD zitiert den als Telekommunikationspionier bezeichneten John Gilmore mit den Worten: „Das Netz interpretiert jede Art von Zensur als Fehler und umgeht sie“ (vgl. 1994).

Dabei kann der Begriff Zensur unterschiedlich ausgelegt werden. Einerseits negativ, im Sinne der Einschränkung der Meinungsfreiheit (dann hätte die Netzbeschaffenheit Vorteile) und andererseits positiv, zum Beispiel beim Thema Internetkriminalität, mit den öffentlichkeitswirksamen Dauerbrennern Kinderpornografie und Rechtsradikalität (hier hätte Barans Typologie eindeutige Nachteile).

Der Geist dieser Entwicklung, der Mythos vom freien Internet mit unbeschränkten Möglichkeiten, wie eingangs zitiert, ist auch heute noch zu finden. Durch den Anschluss des JANet erhielten damals viele begeisterte Studenten Zugang zum neuen Medium und sie begannen diesen Pioniergeist auszuleben. Diese Umstände haben die weitere Entwicklung maßgeblich beeinflusst.

### 3.2. Entstehung und Entwicklung von MUDs

While the philosophers and engineers sleep,  
the MUDers are at their computers, hour after hour, playing in the cyberspace.  
In Multi-User Dungeons [...] thousands of people share fantasy space, or ‚live‘ electronically.  
They walk and talk, build and destroy, hug and have sex while  
sitting at isolated computer terminals scattered throughout the world.  
(YOUNG 1994, S. 1)

Die ersten Virtuellen Realitäten im Sinne dieser Arbeit, entstanden ungefähr zehn Jahre vor dem PC<sup>10</sup>. Anfang der 70er Jahre wurde von Will Crowther im Palo Alto Research Centre der Xerox Corporation das erste textbasierte Abenteuerspiel mit einer von Tolkiens „Herr der Ringe“ entlehnten Fantasywelt programmiert. Donald Woods war von diesem Spiel so fasziniert, dass er es ausbaute und ihm den Namen ADVENT<sup>11</sup> gab. Damit wurde das Computergenre der „Adventures“ begründet. Zu einem „multi-user“ Spiel wurde ADVENT aber erst 1979 durch das von Alan Klietz vom Minnesota Educational Computer Consortium programmierte E\*M\*P\*I\*R\*E\* (später Scepter of Goth). Als erstes Mehrspieler-Adventure gilt WIZARD, das ebenfalls Anfang der 70er Jahre entstand. (vgl. BRUCKMAN 1992, S. 5f; UTZ 1996, S. 4 u.a.)

Als erstes MUD wird fast immer MUD1<sup>12</sup>, das 1978<sup>13</sup> vom Studenten Roy Trubshaw an der Universität Essex in England programmiert wurde bezeichnet. Obwohl es nicht das erste multi-user-adventure war, wird zumindest durch die Namensgebung dieser Status gerechtfertigt. Trubshaw orientierte sich beim Titel „Multi User Dungeon“ und bei der Gestaltung seiner Hintergrundwelt am single-user-game DUNGEN<sup>14</sup>. (vgl. UTZ 1996, S. 4) Die Programmierung war entlehnt von Donald Woods: „The original MUD game was similar to the venerable single user game ‘Adventure’ which this author played at the Physics Lab of Hiram

---

<sup>10</sup> Der „Big Blue“ wurde am 12. August 1981 vorgestellt und war der erste Personal Computer. Zwar kostete er rund 3500\$, aber dies war die erste Produktion für den privaten Gebrauch.

<sup>11</sup> ADVENT bekam später der klangvolleren Titel „Colossal Cave“ und verbreitete sich schnell im ARPANET. (vgl. BARTLE 1990, S. 6). Unter diesem Namen ist es immer noch im Internet frei erhältlich. (siehe URLs)

<sup>12</sup> Der Titel war ursprünglich nur MUD. Da dieser aber sehr rasch zum Genre-Namen wurde, führte man, um Verwechslungen zu vermeiden, den Namen MUD1 ein. (vgl. REID 1994, S. 9)

<sup>13</sup> Als Jahreszahlen sind unterschiedliche Angaben zu finden. Die von mir verwendeten Daten, sind die in der Literatur am weitesten verbreiteten. MUD1 Co-Autor BARTLE schreibt hingegen: „Trubshaw began in Autumn 1979, and Bartle took over in Summer 1980.“ (1990, S. 6) Vermutlich orientiert er sich an der reinen Programmierung und rechnet die Vorbereitungszeit nicht dazu.

<sup>14</sup> „The operating system under which DUNGEN ran only allowed filenames to be a maximum of six letters long, thus the particular spelling of the name“ (REID 1994 S. 10)

College in the summer of 1977.“ (HARDY 1993b) MUD1 war zunächst nur über das interne Netzwerk der Hochschule zu erreichen und konnte so nur von Studenten genutzt werden. Als sich Richard BARTLE 1979 (siehe Fußnote 13) Trubshaw anschloss, wurde die Virtuelle Welt ausgebaut und später mit der Universität Essex an das Internet angeschlossen.

Nach kurzer Zeit wurden weitere MUDs entwickelt, deren Auftauchen BARTLE folgendermaßen erklärt:

Many of MUD1's players found it difficult to get a slot in the game, since the number of dial-up ports on the university machine was limited, and because the game was only available late at night when there was spare processing capacity. Some of these players wrote their own MUAs, [<sup>15</sup>, d.A.] based on MUD1 and using similar commands. Among these were AMP, Gods and Shades.

(BARTLE 1990, S. 7)

Mitte der achtziger Jahre entstanden weitere MUDs, die neue Standards und Programmiersprachen hervorbrachten. Ihre Zahl nahm stetig zu: “After a time, people who had played games based on MUD1 wrote their own MUAs, and the process snowballed.” (a.a.O.) Wegbereitend waren vor allem experimentelle Projekte, die neue MUD-Familien begründeten, wie zum Beispiel das AberMud von Alan Cox (1987<sup>16</sup>), das LPMUD von Lars Pensjö (1989<sup>17</sup>) oder das TinyMUD von Jim Aspnes (1988). Letzteres wurde an der Carnegie Mellon University geschrieben und legte den Grundstein für die Entwicklung der Social-MUDs, die als Inhalt eine eher pädagogisch ausgerichtete, pazifistisch egalitäre Welt haben, welche nicht auf Kampf und Abenteuer angelegt ist, sondern auf Kommunikation und Lernen. „Aspnes decided to see what would happen if the monsters and magic swords were removed, and instead each user was allowed to help extend the virtual world.” (BRUCKMAN/RESNICK 1993, S. 2) Für ausführliche Informationen zur Genealogie und Entwicklung, sowie Inhalt sämtlicher MUDs bis 1990, siehe BARTLE 1990, S. 22-92.

---

<sup>15</sup> BARTLE benutzt in seinem Werk den Begriff MUA – „Multi-user adventures“ und schlägt ihn als „the most accurate description“ (1990, S.6) vor. In späteren Publikationen taucht er aber nicht mehr auf.

<sup>16</sup> „Cox was a player of MUD1 who wrote AberMUD while a student at the University of Wales, Aberystwyth.” (BARTLE 1990, S. 75) Der Name AberMUD ist dabei von Coxs Wohnort Aberystwyth abgeleitet. (vgl. REID 1994, S. 9)

<sup>17</sup> “Pensjö obtained the source for AberMUD, didn't like it, so wrote his own MUA instead at Gothenburg in Sweden.” (BARTLE 1990, S. 77)

Mit Beginn der neunziger Jahre, als sämtliche Computer- und Internetbereiche exponential wuchsen, schnellte auch die Anzahl der MUDs in die Höhe. Es entstanden thematisch und linguistisch spezifische Welten und weitere vielfältige Unterarten, wie MUSEs, MUSHs, MOODs oder MOOs<sup>18</sup>, die sich hauptsächlich im Spielprinzip und benutzter Programmiersprache unterscheiden. Als Oberbegriff war deshalb der Terminus MU\*<sup>19</sup> im Gespräch (vgl. BRUCKMAN 1992, S. 4), der aber inzwischen wieder in Vergessenheit geraten ist.

Für die im Rahmen dieser Arbeit zu untersuchende Effekte spielen spezifische Unterteilungen nur eine marginale Rolle, da sich die Grundstrukturen aller textbasierten Virtuellen Realitäten gleichen. Zu erwähnen wären nur die beiden zur Zeit größten MUD-Sparten Social-MUDs und LPMUDs<sup>20</sup>. Letztere sind als klassische Form der abenteuerorientierten MUDs am weitesten verbreitet. Sie umfassen die größte Gruppe und weisen die vielschichtigsten Facetten auf, daher soll das Augenmerk dieser Arbeit auf sie gerichtet sein. Als Oberbegriff werde ich auch weiterhin „MUD“ verwenden, da er sich meiner Meinung nach durchgesetzt hat.

Mitte der Neunziger Jahre wurden die ersten Versuche gestartet, von der Textbasiertheit der MUDs weg zu kommen und Virtuelle Realitäten mit Visueller Oberfläche – sogenannte Avatar- oder Habitatswelten – zu erzeugen. Im September 1997 wurde Ultima Online von Origin Systems International<sup>21</sup> auf den Markt gebracht. Als weiteres Novum war dies der erste große kommerzielle<sup>22</sup> Versuch eine graphische Virtuelle Welt über das Internet anzubieten. Wenig

---

<sup>18</sup> BRUCKMAN zählt am 6. März 1992 143 MUDs in 13 unterschiedlichen Gruppen mit einer Vielzahl an Abkürzungsvarianten (vgl. 1992, S. 4).

<sup>19</sup> MU\* sollte die Gleichheit „multi-user“ und daneben die Vielfalt repräsentieren. Das Symbol \* wird in allen üblichen Programmiersprachen als „wildcard“ gebraucht, dh. es steht für ein beliebiges Zeichen.

<sup>20</sup> Das Grundgerüst aller LPMUDs bildet der objektorientierte Dialekt der Programmiersprache C, das Lars Pensjö C (LPC) genannt. Es regelt grundsätzliche Strukturen, wie etwa, dass man einen Raum, aber keine Kreatur betreten kann. Die Gestaltung wird hingegen nicht vorgegeben.

<sup>21</sup> Origin Systems International ist eine Tochtergesellschaft des Spieleherstellers Electronic Arts

<sup>22</sup> Zur Benutzung von Ultima Online war der Erwerb der Software (ca. 80 –100 DM) und die Zahlung eines monatlichen Beitrages von 9,95 USD nötig. Nach den Angaben von OSI – 150.000 Käufer und 130.000 Abonnenten – wurde ein Gewinn von ca.22 Mio. DM berechnet (vgl. BERGER 1999)

später scheiterte mit „Meridian 59“ die zweite Initiative dieser Art. (vgl. BERGER 1999) Ultima Online blieb ein paar Jahre in Deutschland relativ konkurrenzlos.

Mit wachsender Popularisierung des Internets und den sinkenden Anschluss- und Taktpreisen Ende der Neunziger Jahre stellten die Versuche, graphische MUDs zu erzeugen, keine großen finanziellen Risiken mehr dar. Im Rahmen von single-user Computerspielen wurde immer häufiger eine Mehrspielervariante per Internet angeboten. Zusätzliche Software oder Abonnementgebühren waren nicht mehr notwendig. Nutzer müssen lediglich das gewünschte Spiel installiert haben, einen Netzanschluss besitzen und sich auf einem Spielserver einloggen. Um die Menge der zu übertragenden Daten trotz aufwendiger 3D-Grafik relativ gering zu halten, gibt die Spielsoftware Standards vor. Diese werden dann vom betreffenden Server abgerufen und vom heimischen PC erst berechnet und dann visuell oder akustisch<sup>23</sup> dargestellt. Sehr beliebt ist zum Beispiel das Battle.net® (siehe URLs) der Firma Blizzard Entertainment®<sup>24</sup>.

Trotz der scheinbaren Ähnlichkeit, wie multi-user Nutzung, synchrone Kommunikation oder Abenteuerorientierung, gibt es doch große Unterschiede zwischen Adventure-Battle.net-Spielen und textbasierten LPMUDs, auf die ich im folgenden zu sprechen kommen will.

Die zweite große Gruppe grafischer Virtueller Realitäten sind visuelle Chatserver. Sie können als eine Weiterentwicklung der Social-MUDs gesehen werden, stehen aber aufgrund ihrer wesentlich geringeren Gestaltungsmöglichkeiten eher in der Tradition klassischer Chatrooms. Die Software zum Betreiben und zur Nutzung der Chatserver wird kommerziell vertrieben. Vorreiter ist derzeit das Client/Server-Programm „The Palace“ (siehe URLs). Nach REITER existieren über 30 000 Virtuelle Welten, die mit dieser Software arbeiten (vgl. dazu ausführlicher REITER 1999). Durch die ZDF-Dokumentation<sup>25</sup> „Mondgöttin

---

<sup>23</sup> Neuere Spiele ermöglichen einfache Verständigung der Spieler untereinander durch Tastendruck. Zum Beispiel könnte F12 bei Mitspielern den Standardsatz „Das ist für Dich“ auslösen. Da die Wiedergabe softwareabhängig ist, würde ein englischsprachiger Nutzer „That’s for you“ hören.

<sup>24</sup> Blizzard verzeichnet durch den Verkaufserfolg des Computerspiels „Diablo II“ durchschnittlich ca. 300.000 Spieler welt- und ca. 20.000 Spieler europaweit, die gleichzeitig das Battle.net nutzen.

<sup>25</sup> Die Dokumentation wurde am 22.02.2000 im ZDF gezeigt.



flüstert mit Rotohr“ wurde „Cyberland“ (siehe URLs), der sich hauptsächlich an Kinder und Jugendliche wendet, zum bekanntesten deutschsprachigen Vertreter der „The Palace“-Chatserver.

Beide Arten des graphischen Cyberspace sollen bei dieser Arbeit aber unberücksichtigt bleiben. Die zu untersuchenden Phänomene lassen sich zwar teilweise auch bei den oben genannten Virtuellen Realitäten beobachten, darüber hinaus bieten diese aber nichts, was nicht auch in textbasierten MUDs zu finden ist. Ganz im Gegenteil – der Gewinn an visuellen Informationen geht meiner Meinung nach zur Zeit nur auf Kosten der Gestaltungs- und Interaktionsmöglichkeiten. Bei MUDs, die auch als „performative Welt“ (vgl. 5.1.2.) verstanden werden können, ist die einzige Grenze der Handlungs- und Interaktionsmöglichkeiten die eigene Phantasie. Bei Chatservern ist hingegen die fiktive Welt weniger Hauptinhalt, als vielmehr schmückendes Beiwerk. UTZ stellt sogar in Frage, ob es sich bei Avatar-Welten um Virtuelle Gemeinschaften handelt, denn die „Themenbindung ist bislang eher gering, im Vordergrund steht die kurzweilige Unterhaltung“ (1999, S. 172).

Virtuelle Realitäten bei denen versucht wird, so gut und so viele menschliche Sinne wie möglich zu stimulieren, werden sicher die textlastigen MUDs beerben, aber ob letztere dadurch verschwinden werden, bleibt abzuwarten. Viele Autoren sind der Meinung, dass MUDs in ihrer, seit immerhin über zwei Jahrzehnten bestehenden Art, weiter existieren werden<sup>26</sup> (vgl. UTZ 1999, S. 173; BRUCKMAN 1995).

Bis heute (2002) ist ein stetiger Anstieg der MUD-Anzahl zu verzeichnen. (zur Illustration siehe Anhang F) Unter [www.mudconnect.com](http://www.mudconnect.com) sind zur Zeit mehr als 1750 MUDs weltweit aufgeführt. [www.mud.de](http://www.mud.de) verzeichnet 72 in Deutschland lokalisierte, davon 43 deutschsprachige Virtuelle Realitäten. Die fünf größten sind Avalon, FinalFrontier, UNItopia, Wunderland und MorgenGrauen. Letzteres ist

---

<sup>26</sup> POSTER behauptet: „Wenn der heutige textuelle Gesprächsmodus durch Audio- und Videotechnik erweitert wird, werden diese virtuellen Realitäten vermutlich noch entschiedener auf Anerkennung pochen“ (1997, S. 156) Meiner Meinung nach liegt die Zukunft eher in einer spezifischen Subkultur.

das meistgespielteste MUD im deutschsprachigen Raum, mit durchschnittlich mehr als 120 Spielern gleichzeitig (siehe Anhang F). Nach Aussagen der Administratoren existieren ca. 3000 eingetragene Spieler, wobei ca. 1000 aktiv sind. (Informationen: MorgenGrauen-Website, siehe URLs).

UNItopia und das englischsprachige Nightfall<sup>27</sup> zählen als älteste MUDs Deutschlands. Viele später eröffnete Virtuelle Realitäten sind das Ergebnis der Weiterentwicklung und Umgestaltung der Programmierungen und Bibliotheken beider MUDs. Das von mir als Beispiel verwendete deutschsprachige MUD Avalon geht ebenfalls auf UNItopia zurück.

Um die Möglichkeiten, Phänomene und Probleme, die MUDs bieten, besser erklären zu können, ist sicherlich eine detailliertere Darstellung nötig.

### 3.3. Was ist ein MUD?

It has been my experience, however, that it is quite difficult to properly convey the 'sense' of the experience in words. Readers desiring more detailed information are advised to try mudding themselves  
(CURTIS 1992, S. 3f)

Der Begriff MUD kommt aus dem Englischen und ist eine Abkürzung, die unterschiedlich gebraucht wird. Roy Trubshaw (vgl. Abschnitt 3.2.) meinte damit Multi User Dungeon – „Mehrspielerverlies“. Jim Aspnes legte bei TinyMUD das „D“ als Dimension aus (vgl. BARTLE 1990, S. 80). Später finden sich auch Definitionen, wie Domain oder Dialogue.

Allgemein gesagt handelt es sich bei MUDs meist um eine Art Abenteuerspiel, das rein textbasiert wiedergegeben und gesteuert wird und auf das mehrere Nutzer per Netzwerk zeitgleich zugreifen können. Leider beschreibt der Begriff Spiel nicht annähernd die Möglichkeiten, die diese Virtuellen Realitäten bieten. MUDs sind sehr komplexe Künstliche Welten, die im Gegensatz zu Computerspielen

---

<sup>27</sup> „Ausgehend von dessen Grundriss wurde später das deutschsprachige ‚Morgengrauen‘ an der Universität Münster[...] entwickelt.“ (BAHL 1997, S. 61)

keinen wirklichen Inhalt bzw. Spielsinn haben. CURTIS benennt drei Hauptfaktoren, die MUDs vom „Adventure-style computer game“ unterscheiden:

- A MUD is not goal-oriented; it has no beginning or end, no ‘score’, and no notion of ‘winning’ or ‘success’. In short, even though users of MUDs are commonly called players, a MUD isn’t really a game at all. [<sup>28</sup>, d.A.]
- A MUD is extensible from within; a user can add new objects to the database [...] and [...] can describe whole new kinds of behavior for the objects they create.
- A MUD generally has more than one user connected at a time. All of the connected users are browsing and manipulating the same database and can encounter the new objects created by others. The multiple users on a MUD can communicate with each other in real time.

(CURTIS 1992, S. 2)

Für eine pädagogische oder psychologische Betrachtung ist vor allem der letzte Punkt bedeutend, denn er hat „a profound effect on the ways in which users interact with the system; it transforms the activity from a solitary one into a social one.“ (a.o.O.) Ein Multi User Dungeon ist also nicht nur durch CMC (computer mediated communication) von sozialer Interaktion geprägt, sondern vor allem auch durch die Eingebundenheit in das Gefüge einer Virtuellen Gemeinschaft. Dies verdeutlicht auch Punkt 2. Durch die Möglichkeit, die Virtuelle Welt für alle Nutzer sichtbar verändern, gestalten und erweitern zu können – was sich bei vielen Menschen mit dem realen Wunsch, auf Entwicklungen einwirken und Spuren hinterlassen zu können, deckt – wird Raum für Tätigkeiten im sozialen Kontext, unabhängig von Kommunikation gegeben. „MUDs are *evocative objects*“ (BRUCKMAN 1992, S.11). Im Rahmen dieser Eingebundenheit müssen sämtliche der unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten gewertet werden.

Für den Spieler ist ein MUD in erster Linie eine große Welt, die erforscht werden will. Wie in „Pen&Paper“ Rollenspielen<sup>29</sup> verkörpert er einen Charakter, der

---

<sup>28</sup> Dieses Fehlen eines Zieles bzw. einer vorgegebenen Rahmenhandlung, der der Spieler folgen muss, unterscheidet auch MUDs von Internetspielen. Letztere lassen sich trotz der großen Ähnlichkeit also eher mit konventionellen, nicht netzgebunden Computerspielen vergleichen.

<sup>29</sup> Rollenspiele entstanden Anfang der 70er Jahre aus dem Wunsch, die Abenteuer der damals populären Fantasy-Literatur (hauptsächlich „Der Herr der Ringe“ von J.R.R. Tolkien) selbst zu erleben. 1974 wurde der „Urgroßvater aller Rollenspiele“ (KATHE 1986, ausführlicheres siehe da) „Dungeons and Dragons“ veröffentlicht. Auf diesem Regelwerk bauten die ersten Programmierungen auf. MUD1 war gewissermaßen eine Computerversion von D&D. (vgl. CURTIS/NICHOLS 1993)

versucht, sich so gut wie möglich zu entwickeln. Dazu bieten LPMUDs<sup>30</sup> vor allem Abenteuer an, die darin bestehen, dass Rätsel gelöst, Monster getötet oder Gegenstände gefunden werden müssen. Diese sogenannten Quests haben als einzige eine Art Handlungsstrang, dem der Spieler folgen muss. Es besteht aber nur selten die Pflicht, ein Abenteuer lösen zu müssen. Prinzipiell kann sich der Spieler, ähnlich der realen Welt, frei im Cyberspace bewegen. Für eine gelöste Quest erhält der Charakter Belohnungen in Form von Gegenständen, virtuellem Geld und vor allem Erfahrungspunkten (sogenannte EPs). Eine weitere Möglichkeit, Schätze und EPs zu verdienen, besteht im Töten von starken Kreaturen<sup>31</sup>, im MUD-Slang häufig als „Metzeln“ bezeichnet. Durch den Gewinn von Erfahrungspunkten kann sich der Charakter weiterentwickeln. Seine Attribute (Stärke, Geschicklichkeit, Magiebegabung etc.) erhöhen sich und mehr Aktionen (Zaubersprüche, Gildenmitgliedschaft, etc.) sind möglich. Gleichzeitig gliedern die EPs alle Spieler in eine strenge Hierarchie, die in Listen und Namenszuschreibungen wiedergegeben wird (siehe Anhang B). Der Aufstieg in der MUD-Hierarchie ist ein wichtiger Motivationsgrund für Spieler (vgl. SCHILDMANN et al. 1995).

Typisch für MUDs ohne Playerkill und Social-MUDs gleichermaßen sind weitere Aktionsmöglichkeiten, mit denen keine oder nur geringfügig Erfahrungspunkte gemacht werden können. In einigen Virtuellen Welten sind zum Beispiel einfache Spiele programmiert worden. Im deutschen MUD Avalon existieren rund zwei Dutzend davon – von Uno bis Domino, für die man andere Mitspieler braucht, bis hin zu Solitär und Steckhalma für lange Fahrfahrten. „On LambdaMOO alone, we have machine-mediated Scrabble, Monopoly, Mastermind, Backgammon, Ghost, Chess, Go, and Reversi boards“ (CURTIS 1992, S. 13) Ein weiterer Zeitvertreib im virtuellen Leben ist die Suche<sup>32</sup> nach sogenannten Gimmicks, wie zum Beispiel witzige Raumbeschreibungen, interessante Gegenstände oder versteckte

---

<sup>30</sup> LPMUDs haben verschiedene Hintergrundwelten. Hauptsächlich kann in Fantasy und Science Fiction getrennt werden. Davon unabhängig sind die Spielmechanismen, da sich lediglich Namen und Beschreibungen von Gegenständen, Kreaturen oder Waffen unterscheiden.

<sup>31</sup> Der Angriff auf andere Mitspieler ist nicht in allen MUDs gestattet. Die meisten deutschsprachigen Welten erlauben sogenannte Playerkills (PK) nicht oder nur wenn beide Spieler dem Kampf zustimmen. Britische MUDs sehen PKs mehrheitlich vor und stehen daher im Ruf, anarchisch und brutal zu sein (vgl. BRUCKMAN 1992, S. 25f).

<sup>32</sup> Die Erforschung der Virtuellen Welt ist nach BOLZ vergleichbar mit der selektiven Wissensaneignung in Hypertextwelten. Auch Informationssuche ist „Exploration eines Datenraums [...] sehen, lesen, navigieren, spielen.“ (1997, S. 672)

Funktionen von Objekten. Auch die Programmierung solcher Witze ist bei MUD-Nutzern sehr beliebt, in LPMUDs aber nur eingeschränkt möglich (siehe Abschnitt 3.6.). Um diese Aufzählung abzuschließen, wäre noch die unüberschaubare Fülle von Möglichkeiten, den Charakter zu gestalten, zu erwähnen. Einen Höhepunkt im Virtuellen Leben stellt, neben anderen, die Hochzeit dar. Da Vermählungen, wie alle anderen Aktivitäten, keine Bedingung sind und sich daraus keinerlei Vorteile erzielen lassen, sind sie ein interessantes Beispiel für soziale Interaktion in MUDs und ein Treffpunkt und Ereignis für die Virtuelle Gemeinschaft (ausführlicher dazu: BERGER 1999, S. 92ff).

Der durchschnittliche zeitliche Rahmen der aufgezählten Aktivitäten im Bezug zur gesamten MUD-Zeit, gliedert sich nach einer Umfrage im deutschsprachigen Raum, in 48,87% Kommunikation und Interaktion, 33,79% Spiel<sup>33</sup> und 17,44% Programmieren<sup>34</sup> (vgl. UTZ 1996, S. 34f). Die individuellen Unterschiede sind allerdings so groß, dass keine allgemeinen Aussagen über das typische Nutzerverhalten getroffen werden können. Prinzipiell ist aber zu verzeichnen, dass keine Ausschließlichkeit in der Nutzung der Möglichkeiten besteht. Alle MUD-Aktivitäten werden mit unterschiedlicher Wichtigkeit über einen längeren Zeitraum oder auch gleichzeitig betrieben. (vgl. a.o.O.)

Um den Forschungsgegenstand und die oben angerissenen Phänomene noch besser darstellen zu können, erscheint es mir notwendig, einige Spielmechanismen kurz zu erläutern, was ich im folgenden auch tun möchte.

---

<sup>33</sup> Die Kategorie Spiel umfasst dabei das Lösen von Quests, das „Metzeln“, das Erforschen der Welt und das Nutzen der integrierten Gesellschafts- und Solitärspiele (letzteres ist auch Wizards noch möglich – vgl. nächste Fußnote).

<sup>34</sup> Da sich UTZs Umfrage auf LPMUDs orientierte, ist eine Unterteilung zwischen Spielern und Wizards wichtig. „Ein typischer Player [...] spielt zu 42,81% und chattet die restlichen 57,19% seiner MUD-Zeit.“ (UTZ 1996, S. 35) Zauberer, die zusätzlich das Privileg des Programmierens besitzen, wenden dafür 32,66% ihrer Zeit auf, spielen nur zu 25,91%. (vgl. a.o.O.)

### 3.4. Wie spielt man MUDs?

Du bist soeben gestorben!  
(Bildschirmanzeige aus Avalon)

Die Verbindung zu einem MUD stellt man durch Einloggen auf dem MUD-Server her. Anfangs stand dafür nur das Protokoll Telnet zur Verfügung, inzwischen werden spezielle Programme (MUD Clients) benutzt. Nach der Eingabe der Adresse (zum Beispiel: `avalon.mud.de 7777`) erscheint der Begrüßungsbildschirm<sup>35</sup>:

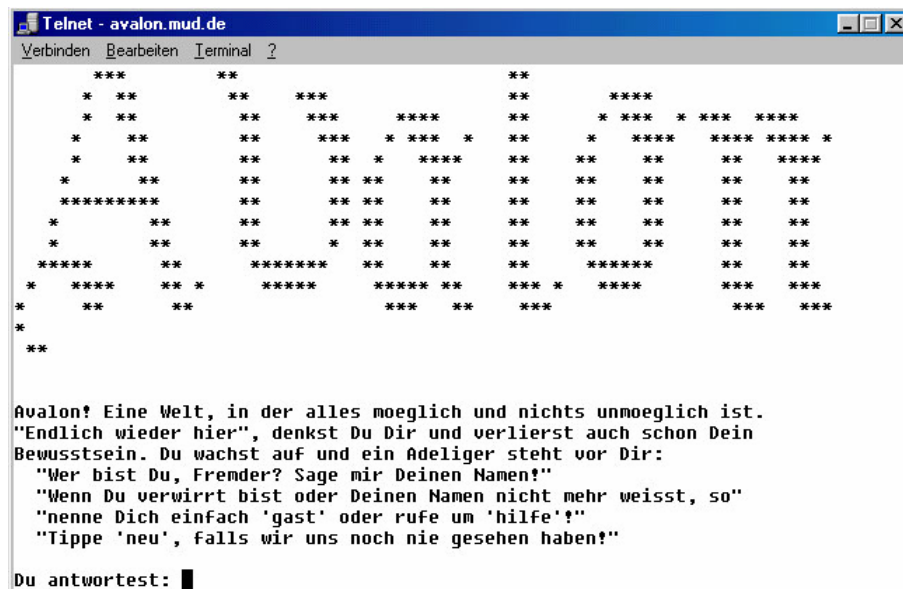


Abbildung 3: Screenshot eines Begrüßungsbildschirms des deutschen MUDs Avalon

Nun muss der Spieler einen Charakter wählen oder neu erschaffen. Je nach Hintergrundwelt stehen unterschiedliche Rassen zur Verfügung. Mit der Wahl von Geschlecht, Name und Passwort ist der Charakter spielbar und die erste Raumanzeige erscheint. Die Eingabe von „gast“ ermöglicht das Testen der Virtuellen Welt mit einer zufälligen Rasse. Um beim obigen Beispiel zu bleiben, würde ein Zwerg in Avalon als nächstes folgendes sehen:

<sup>35</sup> Das Aussehen wird zufällig gewählt. Ein weiteres Beispiel: siehe Seite 4.

*Der Adelige sagt: Du bist ein Zwerg und heisst Ga*

*Du stehst in den heiligen Hallen von Dhungar. Hier kamen die avalonis Zwerge frueher her, um ihre Goetter anzubeten. Da die Hallen nicht benutzt werden, sieht die Umgebung hier schon ein wenig heruntergeko aus. Vor Dir siehst Du eine riesige, alte Statue des Gottvaters Orc Links und Rechts neben der Statue stehen zwei grosse Feuerschalen. ˆ Wand siehst Du eine Inschrift. Du kannst sie mit <lies inschrift> lesen der Nordwand siehst du eine Rutsch Ausgaenge: Osten und Wes*

MUDs sind generell (auch auf „freiem Feld“) in Räume geteilt. Gegenstände, die sich im Raum befinden, kann man betrachten:

*>schau wand an*

*Vor Dir erhebt sich eine Wand aus festem Granit. In regelmaessigen Abstaenden stecken Fackeln an den Waenden, die den Gang hinunterfuehren. In die Wand ist eine Inschrift gemeisselt. Darunter kannst Du eine Nische erkennen. Darin scheint aber nur ein Stein zu liegen.*

Standardkürzel beschleunigen die Eingabe. So ist auch „l wand“ (abgeleitet von look) möglich. Alle anderen Handlungen werden in ähnlichen Kurzeingaben realisiert. Gegenstände, die man findet, kann man manchmal nehmen:

*>nimm stein aus nische*

*Du nimmst den Stein aus der Nische.*

Mitspieler die sich im selben Raum befinden, werden über die Handlungen informiert:

*Gast1 nimmt einen Stein aus der Nische.*

Um in einen anderen Raum zu wechseln, müssen die angegebenen Ausgänge benutzt werden. Dies geschieht durch die Eingabe von Himmelsrichtungen, hoch/runter oder betrete/verlasse. Beim Betreten eines Raumes wird die Raumbeschreibung angezeigt, sowie die anwesenden Personen, Wesen oder Gegenstände. Zur leichteren Orientierung gibt es, als Besonderheit in Avalon, eine Karte mit ASCII-Symbolen, die die Umgebung des jeweiligen Raumes zeigt:







Für Begrüßung und Verabschiedung werden ebenfalls „Seelen-Befehle“ verwendet, um Zuneigung<sup>37</sup> auszudrücken. Vorprogrammierte Anzeigen sind dabei häufig auch von der Rasse des Spielers abhängig:

*>knuddel Amnesha*

*Gast1 rollt einen grossen Stein herbei, stellt sich darauf und knuddelt Dich von ganzem Herzen. Er muss Dich wohl sehr lieb haben.*

Um einen Eindruck von der Vielfalt der Emote-Befehle zu erhalten, befindet sich im Anhang eine Liste aus dem MUD Avalon (siehe Anhang A). In LPMUDs sind die „Seelen-Kommandos“ das wichtigste Werkzeug zur kreativen Selbstdarstellung. Deshalb werde ich auf die Nutzung dieser Befehle unter Abschnitt 5.1.2. genauer eingehen.

Für viele Spieler, die sich zum ersten Mal in MUDs einloggen, entscheiden die ersten Stunden zwischen Faszination und Desinteresse. Für die „Newbie“<sup>38</sup> genannten Anfänger stellt die Virtuelle Welt erst einmal eine unüberschaubare Textflut mit permanenten Scroll und unbekanntem Befehlen dar. Einfachste Handlungen, wie die Bewegung von einem Raum in einen anderen, sind sehr gewöhnungsbedürftig und vielen fällt die Umstellung von graphischen, mausgesteuerten Computerspielen zu den rein textbasierten MUDs schwer. Einige, in der Hierarchie weit oben stehende Spieler, nehmen sich daher häufig der Anfänger an, schenken ihnen eine Grundausrüstung, zeigen Anfängerquests und -kreaturen oder erklären die grundlegenden Spielmechanismen und Befehle. Zu dieser Starthilfe gibt es keinerlei Verpflichtungen und meistens entscheiden der Umgangston und die Stimmung des höher stehenden Spielers, ob er sich die Zeit nimmt. Das Leisten von Hilfe ist auch in einem MUD eine Form sozialer Interaktion, die aber häufig, in Erinnerung an den eigenen schweren Anfang, gewährt wird.

Hier lässt sich die Frage nach dem Profil der MUD-Nutzer anschließen.

---

<sup>37</sup> Lynn CHERNY untersuchte den geschlechtsspezifischen Gebrauch dieser Aktionen (vgl 1994). Normalerweise wird wie IRL (in real life) differenziert. Ein „winken“ ist nur eine freundliche Geste, „knuddel“ drückt dagegen Freundschaft aus.

<sup>38</sup> Laut BRUCKMAN (1992, S. 27) ist Newbie abgeleitet vom britischen Slang für „new boy“

### 3.5. Wer spielt MUDs?

das neue Medium  
steckt noch im Embryonalstadium und  
zieht vor allem Lunatics, Träumer und Verrückte an  
(BOLZ 1997, S. 671)

Um die Faszination von MUDs verstehen zu können, ist die Frage nach den Nutzern ein wesentlicher Bestandteil von Untersuchungen zu Virtuellen Realitäten. Ich möchte deshalb kurz die Ergebnisse einiger Analysen zusammenfassen und sie in der zeitlichen Veränderung vergleichen.

Sonja UTZ beantwortete die als Überschrift dienende Frage, nach einer eigenen Studie zu deutschen MUD-Nutzern, pointiert mit den Worten: „Der ‚typische‘ Mudder ist männlich, 23 Jahre alt und studiert etwas Naturwissenschaftliches“ (1996, S. 33). Diese Aussage wirkt zwar sehr vereinfachend, deckt sich aber weitgehend mit anderen Untersuchungen. Zwar ist, wie bei jeder Statistik, festzuhalten, dass es *den*, dem typischen Durchschnittsprofil entsprechenden Menschen nur vereinzelt gibt, dennoch trifft UTZs Aussage im wesentlichen auf viele Spieler zu. Obwohl das Internet mit seiner Entwicklung zum Massenmedium einen immer heterogener werdenden Nutzerkreis anspricht, haben MUDs ein vergleichsweise homogenes Klientel. Besonders auffällig ist die in der Vorbemerkung erwähnte Geschlechterdifferenz. Der Anteil der MUD-Spielerinnen liegt, je nach Umfrage, bei 12,9% (SCHILDMANN et al. 1995, S 11), 14,6% (UTZ 1996, S. 33) oder 16% (BRUCKMAN 1992, S. 39).

Erklärungen für diesen Unterschied reichen von unterschiedlichen Zugangsmöglichkeiten und immer noch bestehenden Berührungängsten mit dem neuen Medium (mehr dazu im folgenden Abschnitt) bis zum traditionellen Desinteresse bei Frauen für Pen&Paper Rollenspiele (vgl. KATHE 1986) und Computerspiele (vgl. FRITZSCHE 2000a, S. 201f).

Dass UTZ im obigen Zitat lediglich auf das Studienfach verweist, zeigt deutlich die Dominanz von Hochschülern unter den MUDdern. „83% der Befragten sind Studenten, die restlichen verteilen sich auf einige Doktoranden und wissenschaftliche Mitarbeiter, 2 Schüler und einige Leute, die bereits im Beruf stehen“ (UTZ 1996, S. 34). SCHILDMANN et al. geben einen Anteil von 87% Studierende an (vgl. 1995, S. 12). Dabei sind die meisten in

naturwissenschaftlichen oder technischen Fächern eingeschrieben<sup>39</sup>, z.Bsp.: 74% (SCHILDMANN et al. 1995, S. 12) oder 69% (UTZ 1996, S. 34). Dementsprechend ist auch das Durchschnittsalter: 23,54 (a.o.O.), 22,3 (BRUCKMAN 1992, S. 38) oder 23 Jahre (SCHILDMANN et al. 1995, S. 10). Dabei sollte noch darauf hingewiesen werden, „dass MUD-Spieler signifikant jünger sind als die Gesamtgruppe“ (DÖRING 1995, S. 28) der Internetnutzer.

In den Untersuchungen, die Anfang bis Mitte der neunziger Jahre entstanden, wird als Erklärung dieser signifikanten Nutzermerkmale auf die unterschiedlichen Möglichkeiten des Zugangs zum Medium hingewiesen. Wie unter 3.1. beschrieben, entstand das Internet im Zusammenschluss mehrerer Netze, wie dem ARPANET und dem Universitätsnetz JANet. Damit blieb, vor allem in den ersten Jahren, fast nur Mitarbeitern von Forschungseinrichtungen oder Firmen und Studenten das Spielen von MUDs vorbehalten. Genauso war die Nutzung während der Freizeit häufig nur Studenten naturwissenschaftlicher Fächer, in den zum Institut gehörenden Rechenzentren und somit hauptsächlich Männern möglich. „Es ist aber anzunehmen, daß sich die Geschlechterverteilung in MUDs angleichen würde, wenn die Internetzugänge [...] gleichmäßig verteilt wäre[n d.A.]“ (UTZ 1996, S. 34) wurde daher prognostiziert.

Tatsächlich ist aber nur ein äußerst geringer Anstieg an Spielerinnen zu verzeichnen. So ergibt sich zum Beispiel zwischen 16% von 1992 (vgl. BRUCKMAN 1992, S. 32) und 17,5% von 1999 (vgl. UTZ 1999, S. 89) lediglich eine Steigerung von 1,5%. Die Behauptung, dass „aus diesen Daten nicht voreilig geschlossen werden[ darf, d.A.], daß MUDs vorwiegend Männer in ihren Bann ziehen“ (UTZ 1996, S. 33), kann damit als widerlegt angesehen werden.

Eine Erklärung könnte sein, dass Virtuelle Realitäten auch im Kontext der Computer- und Internetfaszination stehen. Es scheint nach wie vor so zu sein, „daß ein Interesse an Technik eher eine ‚Männersache‘ ist“ (FRITZSCHE 2000a, S. 199). Auch OPASCHOWSKI fasst zusammen, dass „Die PC-Welt von heute [...] nach wie vor überwiegend männlich [ist, d.A.]“ (1999, S. 42) und kommt zur schon einmal gehörten Schlussfolgerung: „Es ist allerdings davon auszugehen,

---

<sup>39</sup> Der Anteil an Studenten von Lehrämtern und sozialwissenschaftlichen Fächern ist mit 19% (vgl. UTZ 1996, 34) meiner Meinung nach erstaunlich hoch.

daß die Männerdomäne in den nächsten Jahren ins Wanken gerät und die Frauen deutlich aufholen“ (ebd., S. 43).

Darüber hinaus ist festzustellen, dass auch in den anderen Kategorien keine Heterogenisierung im Sinne des Durchbrechens einer Domäne stattfand. Das Durchschnittsalter hat sich mit 24,7 Jahre (vgl. UTZ 1999, S. 89) kaum verändert. Die Dominanz der Studenten unter den Spieler ist mit 81% (vgl. a.o.O.), trotz des Verlustes des universitären Privilegs auf Internetzugang, immer noch unbestritten. „Die naturwissenschaftlichen und technischen Studienfächer dominieren“ (UTZ 1999, S. 89) weiterhin. Auch hier kann geschlussfolgert werden, dass dieses Profil zum großen Teil durch die allgemeine PC- und Internet-Nutzung beeinflusst wird. „Azubis, berufstätige, arbeitslose und nichtberufstätige Jugendliche nutzen das Internet generell [...] zu unterproportionalem Anteil, Studenten zu überproportionalem Anteil“ (FRITZSCHE 2000a, S. 202) Dementsprechend zählt die Gruppe der 22-24 Jährigen zu den Hauptakteuren. (vgl. ebd. S. 202f) „So läßt sich das Profil des heutigen PC-Users wie folgt beschreiben: Eher männlich, jugendlich und gebildet“ (OPASCHOWSKI 1999, S. 43).

Diese signifikante Nutzerzusammensetzung kann auch mit den Wurzeln der MUDs – dem klassischen Pen&Paper Rollenspiel – begründet werden. Das Profil des typischen Rollenspielers (vgl. KATHE 1986) deckt sich ziemlich genau mit dem des typischen MUDders: Durchschnittsalter: 22,4 Jahre; Frauenanteil: 14,4%; Tätigkeit: 34% Schüler (davon 84% Gymnasiasten), 33% Studenten (davon 53% naturwissenschaftlich/technisch). Da Pen&Paper Rollenspiele keinerlei technische Zugangsvoraussetzungen haben<sup>40</sup> und MUDs auf Rollenspielsystemen basieren, lässt sich vermuten, dass hauptsächlich Interesse und Freizeitmenge die Zusammensetzung in Rollenspielgruppen und demnach auch in MUDs bedingen. Gleichzeitig liegt die Schlussfolgerung nahe, dass der Frauenanteil in den nicht abenteuerorientierten Social-MUDs höher sein müsste. Leider gibt es dazu keine speziellen Statistiken, sondern lediglich Beobachtungen (vgl. VOGELSANG 2000, S. 243).

Meiner Meinung nach werden in Zukunft die durchschnittlichen Merkmale der Internet- und der MUD-Nutzer eine größere Differenz aufweisen. Bei PC und

WWW wird eine heterogenere Zielgruppe durch vereinfachtere Handhabung erreicht. Das Spielen von traditionellen MUDs wird aber immer ein höheres Mindestmaß an technischen und persönlichen Voraussetzungen erfordern. Anders, als zum Beispiel das passive Medium Fernsehen, kann man textbasierte Virtuelle Realitäten nicht einschalten, um sich unterhalten zu lassen. So müssen erst die MUD-spezifische Sprache erlernt und die Möglichkeiten erforscht werden. Diese „Netzkompetenz wird haeufig autodidaktisch erworben [...] so dass lernwoehnte Personen (Schueler, Auszubildende, Studierende) die Zugangsbarrieren eher bewaeltigen.“ (DÖRING 1995, S. 15) Selbst wenn ein Interesse für Virtuelle Realitäten besteht, stellen MUDs mit ihrem puristischen Ambiente und ihrer, in Zeiten grafischer Übersättigung, sehr unterentwickelt wirkenden Textwelt, lediglich eine Faszination für Computer- und Programmierfans<sup>41</sup> dar. „Für die Masse der Konsumenten [...] sind Videospiele einfacher und Fernsehen bequemer.“ (OPASCHOWSKI 1999, S. 47) Während am Anfang der Internetentwicklung durch die Multi User Dungeons die Grenzen der Möglichkeiten des neuen Mediums ausgereizt wurden, werden heute durch andere Systeme Maßstäbe gesetzt. Es lassen sich Parallelen zur Computerentwicklung ziehen. Erst durch grafische Benutzeroberflächen und unkomplizierte Menüsteuerung per Maus waren die Rechner auch ohne Programmierkenntnisse bedienbar und somit einem breiten Publikum zugänglich. Diese „Evolution“ haben aber MUDs nicht durchlaufen. Die Popularisierung und Verbreitung des Internets ging ebenfalls mit einer gesteigerten Visualisierung einher. Grafische Chatserver oder 3D-Internetspiele haben Teilfunktionen von MUDs übernommen, damit die neuen, visuell anspruchsvollen Internetnutzer gebunden und somit das Monopol durchbrochen. Der Zugewinn an Anwendern, der durch eine Loslösung von der Textbasiertheit der Betriebssysteme und des Internets bedingt wurde, kann also keine signifikante Änderung der Nutzerstruktur, der immer noch textbasierten MUDs, bewirken. Trotz des vergleichsweise hohen Alters (siehe

---

<sup>40</sup> Wie der Name schon sagt, sind für diese Art des Rollenspieles lediglich ein (sehr umfangreiches) Regelwerk, Würfel und Schreibutensilien notwendig.

<sup>41</sup> Hauptsächlich ist hier die Subkultur der Linux-User zu nennen. Die meisten MUDs basieren auf Unix und laufen auf Linux-Servern (vgl REID 1994, 7). Auch der Anteil der Nutzer dieses Betriebssystems ist signifikant höherer, als der allgemeine Durchschnitt (vgl. MUD-Informationen, siehe URLs).

Abschnitt 3.2.) der hier besprochenen Virtuellen Realitäten, kann also von einem, auch temporär, sehr homogenen Nutzerkreis ausgegangen werden.

Nach der Aussage von GREIS: „Identität erweist sich so als lebenslanger Prozeß, wobei sie sich mit zunehmenden Maß an Erfahrungen als änderungsresistenter erweist“ (2001, S. 236), könnte man davon ausgehen, dass Einflüsse auf die Persönlichkeitsentwicklung, bei MUD-Nutzern jedes Alters zu finden sein müssten. Meiner Meinung nach, sind Aussagen über diese Einflüsse aber nur bei einer für Identitätsprozesse empfänglichen Gruppe besonders relevant. Daher kommt dem Alter und Status der Nutzer eine wichtige Rolle zu.

Beide Punkte weisen eindeutig auf das in der Pädagogik unter dem Namen „Postadoleszenz“ bekannt gewordene Phänomen, „einen neuen Typus zwischen Jugend und Erwachsensein“ (GUDJONS 1995, S. 142), der sich „in einer immer länger werdenden »Jugendphase« (wenigstens bis zum Alter von 20, häufig 25, manchmal 30 und älter)“ (a.o.O.) und „einem unentwirrbaren Gemisch aus individueller Selbstbestimmung und materieller Abhängigkeit“ (a.o.O.) ausdrückt. Gleichzeitig wird von „Entstrukturierung oder Biographisierung des Jugendalters in der postmodernen Industriegesellschaft“ (BÖHNISCH 1996, S. 251) gesprochen. Geht man nach ERIKSON davon aus, dass die Identitätsbildung die Hauptaufgabe der Jugendphase<sup>42</sup> ist (vgl. u.a. 1975), könnte man schlussfolgern, dass die stärkere Individualisierung von Lebensentwürfen, zu einer Verlängerung der Jugendphase führen muss oder sich bestimmte Entwicklungsstufen in die Postadoleszenz verlagern. Dabei bedeutet das Vorhandensein individueller Selbstbestimmung noch nicht die vollständige Ausbildung einer Identität. Provokativ könnte man resümieren, dass die populäre Forderung nach lebenslangem Lernen (vgl. DEUTSCHE UNESCO – KOMMISSION 1997) mit Verlängerung der Phase Jugend und ausgiebigerer Identitätssuche beantwortet wurde. Meiner Meinung nach handelt es sich bei dem in der Statistik als „typischen MUDder“ ausgewiesenen Personenkreis um eigenbestimmte, individualisierte junge Erwachsene, die trotzdem hoch empfänglich für persönlichkeitsbeeinflussende Prozesse sind. Für viele ist die Suche nach der privaten und sozialen Identität (vgl. OERTER/MONTADA 87, S. 296) noch nicht

endgültig abgeschlossen. Aus diesen Gründen halte ich Fragen nach dem Einfluss der MUD-Nutzung für durchaus berechtigt.

### 3.6. Wie sind MUDs organisiert?

Gods may create or destroy virtual areas and objects,  
and destroy or protect user' characters.  
(REID 1999, S. 109)

Spieler, die ein bestimmtes Level oder Alter erreicht und unterschiedliche Bedingungen (z.Bsp.: das Lösen festgelegter Quests) erfüllt haben, können auf eigenen Wunsch ihr Dasein als Spieler beenden und in den Rang eines „Wizards“, „Adeligen“ oder „Gott“<sup>43</sup> erhoben werden. Sie sind die Programmierer der Welt, erschaffen neue Objekte, Regionen, Gilden oder Kreaturen und beseitigen Funktionsfehler (sogenannte Bugs). CURTIS beschreibt Wizards als „a special class of players [...] who fulfill both the ‚authority‘ and ‚police‘ roles.“ (1992, S. 9) Zauberer haben Zugang zur Programmiersprache und allen Informationen. Sie sehen also „hinter die Kulissen“ und können im MUD prinzipiell alles. Im abenteuerorientierten Cyberspace darf deshalb kein Adelige einem Spieler helfen und somit ist das Virtuelle Leben als sich entwickelnder Charakter beendet<sup>44</sup>.

Im Unterschied zu Social-MUDs, wo alle Spieler neue Objekte erschaffen können, haben in LPMUDs nur Wizards das Recht, je nach Rang, das MUD nach den eigenen Vorstellungen zu gestalten. „My first object was a plate of spaghetti that ‚squirms uneasily‘ when anyone in the room uses the word ‚hungry.‘” (BRUCKMAN 1992, S. 7). Für viele Adelige, die eine Menge an Zeit und Energie in die Programmierung neuer Gegenstände stecken, liegt der Reiz darin, die Reaktion der Spieler auf das geschaffene Produkt zu erleben oder seine eigenen Vorstellungen verwirklichen zu können.

---

<sup>42</sup> Nach ERIKSON findet man „in der Jugend [...] heraus, was man *gern tun* möchte und wer man *gern sein* möchte – und man probiert das in wechselnden Rollen.“ (1975, S. 140)

<sup>43</sup> Rangbezeichnungen werden unterschiedlich verwendet. Meistens sind wizards Programmierer, die nur den gods, den MUD Administratoren, untergeordnet sind. Da nicht alle Zauberer die gleichen Rechte besitzen, gibt es auch noch Differenzierungen in den wizard-Titeln. Im Rahmen dieser Arbeit bleibt dies unberücksichtigt und die Bezeichnungen werden synonym gebraucht.

<sup>44</sup> Häufig wurde beobachtet, dass Spieler, die sich in den Rang eines Adelige erheben ließen, gänzlich mit MUDden aufhörten, da der Blick hinter die Kulissen die Faszination des MUDs zerstört hatte. Von diesen Spielern wird gesagt, sie wären in das „Adligen-Loch“ gefallen.



People spent hours building public spaces for others to enjoy, such as amusement parks, short games and riddles, or teleportation and travel devices. The reward is the ability to watch others enjoy your creation, and the feeling of belonging as an active participant in the online community. Just as in real life, other players appreciate and reward the hard-work and support of others.

(YOUNG 1994, S.13)

Durch die Weiterentwicklungen ist das MUD also nie fertig, sondern ständig im Wandel begriffen. Selbst erfahrene Spieler finden so immer wieder Neues und Erforschenswertes. Auch dadurch ist es, anders als bei einem Computerspiel, nie möglich, ein MUD fertig zu spielen.

Inzwischen ist es für MUDs typisch geworden, völlig unkommerziell angelegt zu sein. Das betrifft sowohl die Serversoftware, die Organisation, als auch die Nutzung. Was ab Mitte der neunziger Jahre selbstverständlich wurde, war anfangs nicht vorauszusehen. BARTLE notierte 1990 „there are some twenty or more MUAs in the UK of varying degrees of sophistication, six of which [...] are run on a commercial basis.“ (1990, S. 7) Gleichzeitig registrierte er eine starke Konkurrenz durch das sich an amerikanischen Universitäten verbreitende akademische Netzwerk JANet. Über dieses waren immer mehr professionelle MUDs frei erreichbar, wie das AberMUD oder das LPMUD. Der Co-Autor von MUD1 prognostizierte trotzdem: „it is only a matter of time before players over there start writing their own versions and marketing them commercially.“ (a.o.O.) Da sich unkommerzielle Projekte wenig später nicht mehr von kostenpflichtigen unterschieden und gleichzeitig die Nutzung von Universitätsservern keine Gegenfinanzierung erforderte, blieben kommerzielle MUDs nur eine historische Episode und sind auch heute nur sehr selten zu finden. Es ist wahrscheinlich, dass ähnliches auch bei den zur Zeit noch auf finanziellen Gewinn angelegten grafischen Virtuellen Realitäten (vgl. Abschnitt 3.2.) eintreten wird.

Nicht nur die Programmierung, auch die Administration des Systems läuft mit sehr hohem Zeitaufwand auf ehrenamtlicher Basis bzw. als Hobbyprojekt. Teilweise existieren Trägervereine, wie z.B. der Förderverein Avalon e.V., der Trägerkreis UNItopia e.V. oder Projekt MorgenGrauen e.V. (siehe URLs).

Gehostet werden viele Systeme immer noch über Universitäten. Nur die etablierten MUDs mit hohem Datenverkehr und organisierter Förderung leisten

sich private Provider. Alle anfallenden Kosten werden mit Eigenmitteln oder Spenden abgedeckt. Als MorgenGrauen 1997 als erstes deutsches MUD von der Universität Münster abgekoppelt wurde, und ein neuer Rechner angeschafft werden musste, spendeten die Spieler innerhalb von 2 Monaten die erforderlichen 10.000 DM (vgl. SCHILDMANN et al. 1997, S. 7). Ähnliches ist auch von anderen MUDs bekannt.

### 3.7. MUDs als Forschungsgegenstand

A list of technical components does not  
explain why it is that users are prepared to accept a simulated world  
as a valid site for emotional and social response.  
(REID 1994, S. 3)

Alles genannte kann natürlich nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich bei MUDs nur um Randerscheinungen handelt. „MUDs stellen nur einen kleinen Ausschnitt des Internets an, sie führen ein verborgenes Dasein im Schatten der bekannteren Mailboxen und Newsgroups.“ (UTZ 1996, S. 4) Für das Jahr 2001 könnte man noch Chats und Online-Shops mit aufzählen. Allerdings gehört, individuell gesehen, das Spielen eines „MUD tatsächlich zu den zeitintensivsten Netzaktivitäten“ (DÖRING 1995, S. 27). Zwei weitere Punkte finde ich erwähnenswert.

1. Die Nutzer dieser Virtuellen Welten sind hauptsächlich aktive und hochgebildete<sup>45</sup> Jugendliche und junge Erwachsene. (vgl. Abschnitt 3.4.) Sie nehmen somit einer Vorreiterrolle ein. Das bedeutet, eine Beschäftigung mit dem Thema MUD-Nutzer und Nutzung ist schon deshalb sinnvoll, weil daraus interessante Aspekte des Sozialverhaltens und medienpädagogisch relevante Probleme zukünftiger Generationen abgeleitet werden könnten. Mit aller gebotenen Vorsicht bei Prognosen lässt sich trotzdem sagen, dass einige heute in Virtuellen Realitäten zu beobachtende Phänomene vielleicht bald zum Alltag gehören werden, und spätestens dann die Pädagogik auf entstehende Fragen eine Antwort wissen muss.

---

<sup>45</sup> „Der Cyberspace wird fast nur von Höhergebildeten bevölkert.“ (OPASCHOWSKI 1999, S. 47)

2. MUDs sind, wie weiter oben schon angemerkt, deshalb gut als Anschauungsobjekt geeignet, da sie viele für das Internet typische Erscheinungen, wie neue Kommunikationsformen<sup>46</sup>, Anonymität, Selbstdarstellung usw. in sich vereinen. Man kann sie als Kombination aus Chat, Newsgroup, Mailingliste, Internetspiel und Realitätsersatz bezeichnen. Vieles, was ich im folgenden beschreiben und zu erklären versuchen will, findet sich genauso außerhalb von MUDs, als typische Phänomene des neuen Mediums. Aber, wie gesagt, eben nicht in dieser kompakten Form.

Beide Punkte sehe ich als sinnvolle Argumente, sich auf Basis der Pädagogik mit Virtuellen Realitäten zu befassen. Leider ist diese Ansicht zur Zeit noch nicht so weit in der Wissenschaft vertreten, dass auf ausreichendes Material zurückgegriffen werden könnte. Daher muss ich mich im folgenden hauptsächlich auf Publikationen aus anderen Disziplinen und eher populärwissenschaftliche Artikel berufen. Spezifische MUD-Forschung wurde lange Zeit fast ausschließlich von Studenten, in Rahmen von Dissertationen oder Seminar- und Diplomarbeiten betrieben. Diese Texte sind über ftp-Server von Universitäten oder forschungsinteressierten MUDs erhältlich. Dabei habe ich darauf geachtet, dass es sich um vertrauenswürdige Quellen oder Autoren, die in anderen Forschungsberichten häufig zitiert werden, handelt. Trotzdem besteht bei der Nutzung des Internets als Informationsmedium immer (und vor allem leichter) die Gefahr, auf Falschaussagen zu stoßen. Ich hoffe aber, durch vorsichtigen Umgang mit Online-Publikationen wissenschaftlich arbeiten zu können.

„Die sozialwissenschaftliche Auseinandersetzung mit Computernutzung und Computernetzen boomte in den 80er Jahren“ (DÖRING 1995, S. 2) MUDs werden ab 1992 vermehrt als Forschungsgegenstand angesehen. Bis dato fanden sie oft nur Erwähnung. Die ersten eigenständigen Arbeiten basierten zum Beispiel auf Sherry TURKLE, die sich 1984 (deutsch 1986) in „Die Wunschmaschine“ mit der Mensch-Computer-Interaktion auseinandergesetzt hatte und auf Elizabeth REID mit ihrem Text „Electropolis“ aus dem Jahre 1991, der sich mit Kommunikation

---

<sup>46</sup> In MUDs ist sowohl synchrone, als auch asynchrone Kommunikation zu finden. Letztere wird

und Gemeinschaft im IRC (Internet Relay Chat) beschäftigt. Das explizite wissenschaftliche Interesse an MUDs entstand eigentlich immer durch eigene Erfahrungen und Erlebnisse.<sup>47</sup> Die Autoren waren, was CHERNY „participant observer“ (1994, S. 1) nennt. Als einer der ersten schilderte Pavel CURTIS in „Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities“ seine Beobachtungen vom Sozialverhalten in MUDs. Noch im selben Jahr entstand „Identity Workshop: Emergent Social Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality“ von Amy BRUCKMAN, einer Schülerin von Sherry TURKLE. Beide Texte kann man zweifellos als Klassiker der MUD-Forschung bezeichnen, da sie Maßstäbe und Themen setzten und in später folgenden Publikationen oft zitiert werden. Die Art der wissenschaftlichen Arbeit war im wesentlichen Interpretation von Beobachtungen. Dabei waren die Hauptfragen, ob und wie das Medium die Menschen verändert, in diesem Sinne also in der Tradition von TURKLE (vgl. 1986), und, auf welche spezifische Weise das Medium zum Ausdruck individuellen Verhaltens genutzt wird oder welche Schlüsse sich aus diesen Beobachtungen auf das „real life“ ziehen lassen.

Social behavior on MUDs is in some ways a direct mirror of behavior in real life, with mechanisms being drawn nearly unchanged from real-life, and in some ways very new and different, taking root in the new opportunities that MUDs provide over real life.

(CURTIS 1992, S. 5)

Zu den Autoren dieser Anfangszeit zählt auch Jeffrey R. YOUNG mit „Textuality in Cyberspace. MUDs and Written Experience“ aus dem Jahre 1994. Ebenso große Beachtung fand ein weiterer Text von Elizabeth REID mit dem Titel „Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities“, ebenfalls von 1994.

Es folgten auch die ersten quantitativen Erhebungen, die von BRUCKMAN 1992 nur sporadisch durchgeführt worden waren. Zu nennen wären hier Lynn CHERNY, die 1994 „Gender Differences in Text-Based Virtual Reality“ untersuchte und Sonja UTZ, die mit „Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei

---

über interne Zeitungen oder MUD-E-mails realisiert, aber bei dieser Arbeit nicht berücksichtigt.

<sup>47</sup> Zum Beispiel wurde Pavel CURTIS durch Beobachtungen im von ihm programmierten LambdaMOO zu seinen Ausarbeitungen inspiriert (vgl. CURTIS 1992, S. 1). Amy BRUCKMAN war Spielerin in TrekMUSE und initiierte später als wissenschaftliches Projekt MediaMOO (vgl. BRUCKMAN/RESNICK 1993). Sonja UTZ veranlassten ihre Erfahrungen im TappMud zur Untersuchung von CMC-Strukturen. (vgl. UTZ 1996 und UTZ 1999) Die Aufzählung ließe sich beliebig fortsetzen.

MUD-Nutzern“ 1996 und „Soziale Identifikation mit virtuellen Gemeinschaften“ 1999 für den deutschsprachigen Raum Maßstäbe setzte.

Ende der neunziger Jahre scheint mit dem Aufkommen neuer Virtueller Realitäten und Virtueller Gemeinschaften das explizite Interesse an den „althergebrachten“ MUDs abzunehmen. Phänomene, die inzwischen auch außerhalb von MUDs zu finden sind, verlagern gewissermaßen die Forschung in das Internet. Neue Einflüsse und Erkenntnisse kommen nun vor allem von allgemeinen Netz-Untersuchungen. Dabei spielen Multi User Dungeons immer noch eine wichtige Rolle, da sie in Bezug auf ihre Möglichkeiten „Die größte Novität unter den Internetanwendungen bilden“. (POSTER 1997, S. 155) Paradoxerweise treten MUDs gerade durch die Universalisierung der Forschung aus dem Schatten der populäreren Anwendungen, da sie nun von einem breiteren Leserkreis wahrgenommen werden.

Da sich die MUDs und deren Nutzer nur unwesentlich verändert haben (vgl. dazu 3.4) und zudem die Arbeiten der Anfangszeit bis ca. 1996 meiner Meinung nach die größte thematische Fülle und Facetteneichum aufweisen, habe ich auf diese verstärkt zurückgegriffen. Neuere Texte, die sich nicht explizit mit MUDs beschäftigen, wurden auf ihre Anwendbarkeit überprüft und gegebenenfalls mitverwendet.

Bevor ich Einflüsse des MUDDens auf die Persönlichkeitsentwicklung beschreibe, möchte ich zunächst noch eine theoretische Ausarbeitung zum Medienerlebnis MUD anschließen. Die Ergebnisse dieser Erörterung werden im folgenden noch eine Rolle spielen.

## 4. Wahrnehmung Virtueller Realitäten

Wie ein Origami-Trick in flüssigem Neon entfaltete sich seine distanzlose Heimat,  
sein Land, ein transparentes Schachbrett in 3-D, unendlich ausgedehnt. [...]  
Und irgendwo er, lachend, in einer weiß getünchten Dachkammer,  
die fernen Finger zärtlich auf dem Deck,  
das Gesicht von Freudentränen überströmt.  
(GIBSON 1987, S. 77)

Um die allgemeinen Aussagen zur Beeinflussung der Persönlichkeitsentwicklung im Zuge der MUD-Nutzung zu differenzieren, möchte ich die Verarbeitung des Medienerlebnisses Virtuelle Realität erörtern. Es geht also um die Frage, ob eine Erfahrung, die von einem Individuum medienvermittelt in einer künstlichen Welt gemacht wird, überhaupt einen Einfluss auf die Charakterentwicklung haben kann.

Dieser Wirkungsfrage gehen in der medienpädagogischen Forschung unzählige Theorien nach. Eine umfassende Auseinandersetzung würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Daher habe ich mich dafür entschieden, nur eine These aufzustellen und diese auf ihre Richtigkeit zu untersuchen.

Ich behaupte, dass, ausgehend von der Grundannahme, jegliche Wahrnehmung ist eine Gehirnleistung und jede Wirklichkeit eine mentale Konstruktion, es Phasen während einer intensiven Mediennutzung gibt, in denen Virtualität als Realität akzeptiert und dementsprechend auch gewichtet, gewertet und verarbeitet wird. Das heißt also, es ist zeitweise irrelevant, ob Erleben tatsächlich real oder medienvermittelt virtuell stattfindet.

Diese Theorie soll in den nächsten 6 Abschnitten bestätigt oder widerlegt werden.

### 4.1. Medien konstruieren Wirklichkeit

„Es gibt keinen Krieg“  
„Klar, ich sehe ihn doch im Fernsehen!“  
(Dialog aus dem Film „Wag the Dog“ 1997)

Die von mir aufgestellte These könnte damit bestätigt werden, dass Medien allgemein die Fähigkeit zugesprochen wird, Wirklichkeit zu konstruieren. Als Grundannahme der Medienpädagogik wird gesehen, dass „Die Welt, wie wir sie kennen [...] eine Medienwelt [ist, d.A.]– sie wird durch Medien erst erschaffen.“

(VOLLBRECHT 2001, S. 9). Eine Welt ohne Medien wäre ganz anders, allein schon was unser Wissen, unsere Wahrnehmung und unser Handeln anbelangt.

Medienvermittelte Realität gibt nie, und kann es auch nicht, die Wirklichkeit wieder, ohne Änderungen vorzunehmen. Allein schon das Fehlen einiger Sinneseindrücke oder das Weglassen als unwichtig empfundener Nebenerscheinungen lässt eine Mediendarstellung, gegenüber dem persönlichen Erleben, zur Konstruktion werden.

Die entscheidenden Fragen an dieser Stelle sind die nach der Wahrnehmung und die nach der Akzeptanz. Mit Wahrnehmung ist der Prozess der Zuordnung gemeint, also ob das Individuum die konstruierte Wirklichkeit als Konstruktion oder als Wirklichkeit bewertet. Trifft ersteres zu, spielt die Akzeptanz noch eine wichtige Rolle. Abschnitt 4.4. geht der Frage nach, ob auch eine als Konstruktion verstandene Wirklichkeit als Realität akzeptiert werden kann.

In kritischen Bewertungen wird der Virtualität eine große Macht eingeräumt. Es wird behauptet, dass es den Menschen, und auch den Medien, nicht mehr möglich ist, die Realität von der Fiktion zu trennen. Die Simulation geht so weit, dass die Konstruktion nicht mehr nur unterschwellig, durch Unterschlagung und Verfremdung ungeliebter Themen stattfindet und als solche bei Bedarf auch entlarvt werden kann, sondern sie ist autonom und unbewusst den eigenen Gesetzen folgend, gleichzeitig virtuell und real. Die Wirklichkeit wird durch die Medien nicht nur verzerrt dargestellt, sondern sogar neu geschaffen (vgl. BAUDRILLARD 1978).

Andererseits gehört es zu unserer Mediensozialisation, dass wir in gewisser Weise um diese Simulation wissen und gelernt haben, mit mehreren Wahrheiten zu leben. Dies muss allerdings dazu führen, dass das Vertrauen in die Richtigkeit einer medienvermittelten Information sinkt, sozusagen der Umgang kritischer wird.

Für die weiteren Überlegungen möchte ich deshalb folgendes festhalten. Medien haben die Möglichkeit, Wirklichkeit zu konstruieren und zu erschaffen und zwar in der Weise, dass Realität und Virtualität nur schwer zu trennen sind. Als Schutzfunktion haben die Nutzer im Gegenzug gelernt, dass jede medienvermittelte Wirklichkeit immer auch Konstruktion sein kann und deshalb Medien nicht uneingeschränkt Wahrheit vermitteln.

Eine Umkehrung des letzten Satzes würde bedeuten, dass ein Verlust des kritischen Umgangs dazu führen kann, dass eine Simulation als Realität akzeptiert wird.

Im Zusammenhang dieser Arbeit drängt sich nun die Frage auf, ob auch rein textbasierte Virtuelle Realitäten überhaupt das Potential haben, Wirklichkeit zu konstruieren. Zumal MUDs vordergründig darauf hinweisen, eine Simulation zu sein.

### 4.2. Entstehen Virtueller Realitäten

The illusion of reality lies not in the machinery itself, but  
in the users' willingness to treat the manifestation of their imaginings as if  
they were real.  
(REID 1999, S. 109)

In futuristischen Darstellungen ist der Cyberspace immer eine Simulation, die alle Sinne anspricht und täuschend echt ist. Daher stellt sich die Frage: Wie perfekt muss eine Scheinwelt sein, um als Realität wahrgenommen zu werden? Die Antwort findet sich zum Beispiel in der Geschichte.

Virtuelle Welten existieren, wird der Terminus streng wissenschaftlich ausgelegt, schon sehr viel länger, als Computer und Internet. Man kann sagen, dass es künstliche Realitäten seit der Fantasie der Menschen gibt. Jeder Leser, der sich in die Welt eines Buches einliest und für den diese Welt, wenn auch nur in seiner Vorstellungskraft, existiert, weilt, sobald er die Geschichte der Protagonisten weiterspinn, in einer Virtuellen Realität. Selbst im Zusammenhang mit Büchern wurde von Auswirkungen wie Realitätsverlust und Lesesucht gesprochen (vgl. VOLLBRECHT 2001, S. 17ff). Als klassisches Beispiel sei auf das „Werther Fieber“<sup>48</sup> hingewiesen.

Virtuelle Realitäten sind also keine Erfindung der Neuzeit. Bei Büchern und den früher üblichen mündlichen Erzählungen ist die Sinneswahrnehmung allerdings extrem eingeschränkt. Bei einem ungebildeten Roman nehmen nicht einmal die

---

<sup>48</sup> Johann Wolfgang von Goethes Buch „Die Leiden des jungen Werther“ hatte eine Anhängerschar begeisterter Leser, die sich so zu kleiden und so zu verhalten begannen, wie der Hauptheld des Briefromans.(vgl. WAPNEWSKI 1975, S. 324ff)



Augen Details der Virtuellen Welt war. Alle Abenteuer, die man mit den Helden während des Lesens eines Buches durchlebt, finden nur „vor dem geistigen Auge“ statt. Dieses sprichwörtliche „Sehen“ von Dingen, die nicht existieren, ist typisch für die Wahrnehmung von Künstlichen Realitäten.

In der Kritik des Fernsehens ist oft vom „Verkümmern der Phantasie“ die Rede. Damit wird der Umstand bezeichnet, dass ein Versinnbildlichen bei visuellen Eindrücken nicht mehr notwendig ist. Weitere Beispiele könnten hier beliebig angefügt werden. Etwa dass Literaturverfilmungen bei begeisterten Lesern oft Enttäuschung hervorrufen, weil die handelnden Personen bei ihnen ganz anders „aussahen“. Damit wird deutlich, dass ein Zugewinn an Reizwahrnehmung nicht zwangsläufig zu einem stärkeren Erleben einer Simulation führt.

Es bleibt also festzuhalten, dass eine virtuelle Welt auch ohne Sinneseindrücke als perfekt empfunden werden kann. Wichtig ist „die Welt im Kopf“. Dies bedeutet aber nicht gleichzeitig, dass diese Virtuelle Realität sofort als Wirklichkeit wahrgenommen wird. Entscheidend ist, dass es keine aufwendigen Konstruktionen braucht, um Schein- oder Phantasiewelten zu erschaffen.

### 4.3. Erleben Virtueller Realitäten

Wenn Mitglieder dieser elektronischen, virtuellen Gemeinschaften von ihren Erlebnissen und Erfahrungen in Online-Umgebungen erzählen, unterscheidet sich ihr Sprachgebrauch nicht von Berichten über Geschehnisse in ihrer unmittelbaren physischen Umgebung.  
(BAHL 1997, S. 10)

Ähnlich alt wie Virtuelle Welten, sind die damit zusammenhängenden Prozesse des „Hinüberwechslens“. Selbst zu Zeiten, in denen Medien noch keine Rolle im Alltag spielten, gab es „Tagträumer“ – Menschen die mit ihren Gedanken irgendwo waren, aber nicht bei Ihrer Arbeit. Am ausgeprägtesten lässt sich dieses bei Kindern beobachten, die

solche Wechsel [von der realen in virtuelle Welten, d.A.] permanent im Spiel [vollziehen, d.A.], wenn sie verschiedene Rollen einnehmen, ernsthaft mit ihrem ganzen Wesen ausfüllen, sich aber trotzdem dieses Rollenwechsels in der ihnen eigenen Weise bewusst sind. Medienspezifische Ausprägungen dieses Phänomens werden durch den Begriff der Immersion beschrieben.  
(SCHACHT 2001, S. 40)<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup>Der Begriff Immersion, bedeutet aus dem Lateinischen übersetzt soviel wie „Eintauchen“ und wird in unterschiedlichen Zusammenhängen gebraucht (vgl. SCHACHT 2001, S. 38). Im Bezug auf Medien wird damit das kognitive Einlassen auf eine Virtuelle Welt bezeichnet.

Ob das Bewusstsein vom Spielen in nichtexistenten Rollen und Sphären wirklich vorhanden ist, bleibt allerdings meiner Meinung nach noch fraglich. SCHACHT verweist aber in diesem Zusammenhang darauf und schlussfolgert, dass Immersion „als kurzzeitige Realitätsveränderung – nicht als Realitätsverlust – erfahrbar“ (a.o.O.) wird.

Durch Mediennutzung bieten sich noch weitere Möglichkeiten zur Immersion. Eine Gedankenwelt ist nicht mehr nur auf einen oder wenige Menschen beschränkt. Mit der Entwicklung von Schrift und dem Entstehen von Romanen, wurde eine neue Stufe der Verbreitung von Geschichten und Ideen erreicht. Durch Bücher werden Virtuelle Realitäten vorgegeben, die zwar jeder Leser für sich selber aufs Neue erschafft und verändert, die aber ein Grundmuster bzw. eine Idee besitzen, die sich, sozusagen als kleinster gemeinsamer Nenner, in jedem wiederfinden. Im Zusammenhang mit MUDs wird auch von „shared fantasy“ oder „shared minds“ gesprochen (vgl. REID 1994, S. 25). Computergestützte Virtuelle Realitäten kommen zudem noch dem Wunsch entgegen, das Virtuelle so real wie möglich zu erleben, da sich der Nutzer als handelnde Person wahrnimmt. Dadurch gibt es meiner Meinung nach einen großen Unterschied in Wirkung und Bedeutung von Medienereignissen. Ich möchte dies am Beispiel eines Computerspieles genauer erläutern.

Als das Merchandising Einzug in der Medienwelt hielt, wurde jeder nur denkbare Gegenstand auf seine Nutzbarkeit im Sinne des gesteigerten Verkaufs untersucht. Auch die Erfindung des Computers änderte daran nichts und so waren bald auch Spiele mit kinobekanntem Inhalt käuflich. Typischerweise gibt dabei der entsprechende Film die Handlung vor, die man dann nachspielen kann. Für ein und dieselbe Geschichte gibt es also zwei Möglichkeiten des Erlebens, einmal passiv als Zuschauer und einmal aktiv als Handelnder. „Videospiele sind etwas, das man tut, das man mit seinem Kopf anstellt, sind eine Welt, in die man eintritt – und bis zu einem gewissen Grade sind sie etwas, das man «wird».“ (TURKLE 1986, S. 78) Auch SCHACHT spricht in diesem Zusammenhang dem selbstbestimmten Navigieren eine besondere Bedeutung zu: „Der Immersionseffekt ist in dieser Form sehr intensiv, da in der Ich-Perspektive der virtuelle Raum erkundet wird und Nutzende sich in einer aktiven und entdeckenden Rolle erleben“ (ebd. S. 39).

Selbst wenn bei einem derartigen Spiel die Geschichte, also der Handlungsstrang,

bis ins kleinste Detail vorgegeben ist, erlebt sich der Spieler doch als autonom handelnde Person. Modernere Spiele bieten zudem noch die Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen, deren Auswirkungen zwar programmiert, also vorgegeben, aber dem Spieler nicht bekannt sind. Bestes Beispiel ist hier vielleicht die Spielklasse der Simulationen, die aus einem komplexen System von Zusammenhängen Ergebnisse errechnen, die der Anwender nur erahnen kann. Auch das Einstellen eines Schwierigkeitsgrades trägt zum Erleben als handelnde Person bei. Das Gefühl, sich einer Herausforderung zu stellen und sie sogar zu meistern, ist eine aktive Empfindung.

Zurück zum Beispiel Merchandising. Bei Kinofilm und Spiel können, so der Sehende will, Virtuelle Realitäten entstehen. Beide unterscheiden sich aber grundlegend voneinander. Die künstliche Welt des Filmes ermöglicht einen Zugang nur über die Phantasie. Die Phantasiewelt des Spieles ist in gewisser Weise realer, da sie beeinflussbar ist. Dieses wird auch so wahrgenommen, denn selbst wenn der Computerspieler in „die Haut“ des Filmhelden schlüpft und Fähigkeiten nutzt, die nur diesem zur Verfügung stehen, spricht er bei der Beschreibung seiner Handlung in der Ich-Form (vgl. BAHL 1997). Er erlebt also die Welt nicht wie im Kino oder Fernseher durch die Augen des Protagonisten, sondern er ist selbst der Handelnde in einer fremden Haut. „Man ist mit einem abgespalteten Teil des Selbst, das sich in unterschiedlichen Repräsentationen äußern kann, im Medium anwesend.“ (RICHARD 1998, S. 33) Pointiert gesagt bedeutet also Fernsehen den anderen und Computerspielen sich selbst erleben.

Als nächste Frage schließt sich an, was mit dem anderen, dem nicht „abgespalteten Teil des Selbst“ passiert.

#### 4.4. Dekontextualisierung

Dieses Abtauchen in eine Scheinwelt und dabei die wirkliche Welt zu vergessen, macht sicherlich den Reiz des Spielens aus, birgt allerdings auch ein gewisses Gefahrenpotential, sobald die Kontrolle bzw. der Überblick über das Spielen verloren geht und das wirkliche Leben davon unbewußt beeinflusst wird.  
(SCHILDMANN et al. 1995, S. 16)

Im Zusammenhang mit kindlichem Spiel gibt es in der Psychologie auch den Begriff der Dekontextualisierung.

Die *Dekontextualisierung* bezieht sich auf das Phänomen, daß sich der Spielende aus seiner unmittelbaren Umwelt, seinem ‚Kontext‘, herauslöst und durch sein fiktives Handeln von aktuellen, konkreten Umweltbeziehungen abgehoben ist. Das Ausmaß an Umdeutung und Fiktion beim Spiel ist zugleich ein Maß für den Grad der Dekontextualisierung  
(OERTER/MONTADA 1987, S. 219f)

Immersion und Dekontextualisierung stehen meiner Meinung nach im Zusammenhang und verhalten sich direkt proportional zu einander. Der Reiz des „Eintauchens“ besteht auch zu einem großen Teil darin, die ursprüngliche Umgebung zu verlassen. Prinzipiell kann man Immersion auch als Kontextualisierung einer Konstruktion verstehen, die dann natürlich Dekontextualisierung der ursprünglichen Umgebung bedingt. YOUNG bemerkte allerdings: “MUDs constantly remind you of the computer-driven environment. The computer language that is required to navigate through the text world and the ability to author as well as read, keeps players at a critical distance as they experience the virtual world.” (1994, S. 11)

Hier ist meiner Meinung nach eine wichtige Einschränkung zu machen. Ein fortgeschrittener Spieler hat sein Verhalten und seinen Umgang in und mit dem Medium in gewisser Weise automatisiert. Er benutzt die „Computersprache“ fast schon instinktiv. Vergleichbar ist dies vielleicht mit der antrainierten Bedienung von Maschinen. So wie ein Autofahrer irgendwann nicht mehr über das Schalten des Ganges nachdenken muss, agiert ein erfahrener MUDder, ohne seine Ideen in Kommandos und Fingerbewegungen übersetzen zu müssen. Er nimmt somit die Prozesse, die durch das MUD und seine Handhabung bedingt werden und zwischen der Idee zu einer Aktion und der Beobachtung der darauf folgenden Reaktion stehen, nicht mehr als Eingabe einer Computersprache zur Interaktion

mit einer künstlichen Welt wahr. Das heißt, er ist sich in gewisser Weise auch nicht der Nutzung eines Mediums bewusst. Die Behauptung, dass MUDs den Spieler immer daran erinnern, dass er sich in einer computerbasierten Umgebung befindet, ist also nach meiner Überzeugung nicht zutreffend. Daher ist es auch fraglich, ob, wie von YOUNG beschrieben, immer eine kritische Distanz zum Medium besteht und die vollständige Immersion verhindert wird. Eher ist es wahrscheinlich, dass der Wunsch nach Immersion die Entstehung einer kritischen Distanz erschwert.

Hier kann die Frage nach der Wahrnehmung noch einmal aufgegriffen werden. Weiß der Spieler, dass er nicht die Figur auf dem Bildschirm und sein Laserschuss, Flugmanöver oder Wirtschaftscoup nur das Drücken von Computertasten ist?

Diese Frage müsste bejaht werden, allerdings mit der Einschränkung, dass der Spieler dies nicht zu jedem Zeitpunkt weiß. Der Reiz der Immersion besteht hauptsächlich in der Dekontextualisierung. Ob eine Simulation als Wirklichkeit wahrgenommen wird, hängt bei Virtuellen Realitäten also nicht vom Wissen ab, sondern vom Wissen *wollen*. Für die eingangs aufgestellte These kann resümiert werden, dass sich die Wahrnehmung einer Wirklichkeit als Konstruktion und der Wunsch nach Akzeptanz einer Simulation als Realität nicht ausschließen.

### 4.5. Virtuelle Realität und Reale Virtualität

Ein Grund des Irrtums dürfte [...] der irreführende Wunsch nach einer Welt der klaren Grenzen und strikten Differenzierungen sein, der Wunsch nach einer ordnenden Struktur der sauberen Dichotomien. (MÜNKER 1997, S. 117)

Eine andere Sicht auf Virtuelle Welten ergibt sich aus philosophischen Reflexionen. MÜNKER gibt zu bedenken, dass virtuelle Realitäten nicht existieren, weil dies sonst bedeuten würde, „es gäbe *mehr als eine* Realität – die sich dann je *anders*, zum Beispiel als »virtuell«, präzisieren ließen.“ (MÜNKER 1997, S. 117) Obwohl diese Feststellung bei der Differenzierung von Internetphänomenen nicht sehr hilfreich ist, macht MÜNKER damit eine wichtige Aussage zum Wert von

Virtuellen Erlebnissen. Sein Hinweis ist richtig, denn er sagt nichts anderes, als dass alles ein Teil *einer* Realität ist. Das wird bei vielen Autoren gern übersehen. So möchte ich, entgegen anderen Verfassern, Virtuelle Rollen nicht als Identität bezeichnen. Sie sind eher „Teil-Selbste“ (DÖRING 1999, S. 258), die dazu dienen können, einen Wunsch zu testen und Reaktionen darauf zu erleben (mehr dazu unter 5.1.). Meiner Meinung nach gibt es zwar eine Unterscheidung in RL (Real Life) und VL (Virtual Life) – letztendlich ist aber alles *eine* Realität und *eine* Identität. Im Gegensatz zu BAHL finde ich es deshalb auch unangebracht von „Identity-Switch“ (vgl. 1997) oder auch von „multiple identities“ (TURKLE 1995, S. 180) zu sprechen. Eine virtuelle Identität ist nicht eigenständig, sondern Teil einer realen Identität. Sie ist ein Wunschtraum, eine Erfahrung oder eine neue Bewusstseinsstufe, aber immer Teil der realen Welt. Identität als „Wissen wer man ist“ oder „Wissen wie man gesehen wird“ schließt doch immer auch ein „Wissen wie man gern sein möchte ein“. Es gibt bei Identität keinen Plural, da schon die Auswahl und Zusammensetzung verschiedener Rollen individuell und somit *eine* Identität ist.

In diesem Zusammenhang wird auch von „Patchwork-Identitäten“ gesprochen (vgl. FRITZSCHE 2000b, S. 156; DÖRING 1999, S. 256), was aber „nichts mit dem klinischen Störungsbild der multiplen Persönlichkeit zu tun“ (DÖRING 1999, S. 258) hat.

Virtuelle Welten fügen dem Realen Leben nicht ein zusätzliches Virtuelles hinzu, sondern sie bereichern es lediglich um dieses. Auch ein virtuelles, der Wirklichkeit divergentes Selbst ist trotzdem untrennbarer Bestandteil einer Persönlichkeit. Von einer Fragmentierung oder multiplen Identitäten kann deshalb nach meiner Überzeugung nicht die Rede sein. MUDs können helfen, Unbewusstes sichtbar zu machen oder Träume (virtuell) zu leben. Sie erschaffen aber keine neuen Identitäten, sondern betonen lediglich Teileaspekte, die sonst unterdrückt wurden.

#### 4.6. Escape – Flucht in die „Heile Welt“?

In a way, players don't want to fully enter this fictional world.  
One major benefit of MUD is that it is a fictional place  
populated by real people.  
(YOUNG 1994, S. 14)

Der Titel dieses Abschnitts ist eine häufig zu hörende Frage oder Feststellung. Provokativ könnte man entgegnen, dass diese im Zusammenhang mit dem vorangegangenen Kapitel schon beantwortet ist. Denn die „Heile Welt“, in die sich angeblich viele Nutzer flüchten, ist ja ein Teil der eigentlichen Welt. Also, wie soll man fliehen, wenn man sich nicht weiterbewegt?

Der Versuch, Fantasien auszuleben, sollte vielmehr als Bereicherung der Realität und nicht als Ablehnung verstanden werden. Viele Virtuelle Gemeinschaften werten die reale Welt schon dadurch auf, dass sie Versuchen, aus der Fiktion eine Realität zu machen. Das heißt ja nichts anderes, als dass die Nichtwirklichkeit der Virtualität anerkannt wird.

Ein passendes Beispiel sind die sogenannten Trekkies – die Fans der Science Fiktion Serie „Raumschiff Enterprise“. Treffen dieser Virtuellen Gemeinschaft muten für Außenstehende oft recht seltsam an, da Uniformen der „Sternenflotte“ getragen oder fiktive und damit unbrauchbare Sprachen wie „klingonisch“ gelernt werden. Von Beobachtern wird schnell der Begriff Realitätsflucht gebraucht.

Tatsächlich versuchen die Star-Trek-Begeisterten eine fiktive Welt teilweise real zu machen und in gewisser Weise auch ein Teil davon zu sein. Doch der Versuch, ein Teil einer Fiktion zu sein, würde bedeuten, dass man selbst ebenfalls Fiktion ist, also nur in Gedanken entscheidet, handelt, interagiert und erlebt. Diese Fantasien setzen aber nichts voraus, weder das Nähen einer Uniform, noch das Lernen einer eigentlich nicht existenten Sprache. Jeder, der sich in Traumwelten begibt, muss sich an die Gesetze der Vorstellung halten. Zwar kann man alles, was sonst nicht möglich ist, aber dies nicht wirklich. Man kann mit jedem denkbaren Menschen, Wesen oder Gegenstand kommunizieren, aber nicht über die Vorstellungskraft hinaus.

Die Konstruktion einer Realität aus der Virtualität entsteht also aus dem Wunsch, sich nicht den Bedingungen der Fiktion anpassen zu müssen, sondern die Fiktion in den Grenzen der Wirklichkeit wahrhaftig zu machen. Wenn dies gelingt, ist die

Fiktion teilweise real. Ist es in diesem Falle zulässig von einem Realitätsverlust zu sprechen?

An dieser Stelle sei noch auf das dazugehörige Thema „Sucht“ verwiesen (Abschnitt 6.2.), da sich viele Parallelen zum Drogengebrauch zeigen. Nach dem Paradigmenwechsel, weg von der Substanzorientierung, wird prinzipiell jeder Handlung der Gebrauch als Suchtmittel zugesprochen. Sucht wird nicht mehr hauptsächlich als Abhängigkeit von chemischen Stoffen, sondern als dranghafter Prozess zur Befriedigung von Bedürfnissen interpretiert. Dazu gehören zum Beispiel die Wünsche nach Spaß, Glücklichkeit, Selbstbestätigung oder Sorgenfreiheit.

Auch wenn sich an dieser Stelle festhalten lässt, dass die Nutzung von Virtuellen Realitäten keine Realitätsflucht, sondern lediglich der Wunsch nach Befriedigung realer Bedürfnisse ist, wäre noch zu untersuchen, ob dies zu einer Abhängigkeit im Sinne einer Sucht führen kann.

### 4.7. Fazit

Das eigentlich Relevante spielt sich  
im Kopf der NutzerInnen und in der Interaktion untereinander [...] ab.  
Sie sind in der Regel so absorbiert von dem, was sich  
auf ihren Bildschirmen tut, daß sie ihre  
Umgebung kaum noch wahrnehmen.  
(BAHL 1997, S. 54)

Entgegen der eingangs von mir aufgestellten These muss resümiert werden, dass die Akzeptanz von Virtualität als Realität nicht im Zusammenhang mit der Intensität der Mediennutzung steht. Diese Annahme scheint von der Theorie des Realitätsverlustes beeinflusst gewesen zu sein.

Aus der Sicht, dass Virtuelle Welten Bestandteil Realer Welten sind, muss der Zusammenhang umgekehrt lauten. Immersion, Dekontextualisierung und die Wahrnehmung als handelnde Person gewährleisten ein realistisches Erleben des Cyberspace. Die Einordnung dieser Erlebnisse in den realweltlichen Kontext ist Aufgabe des Nutzers. Nur er allein kann die Symbolhandlungen in Virtuellen Realitäten in Erkenntnisse umsetzen. Misst ein Nutzer seinen metaphorischen



Tätigkeiten und Erfahrungen eine wichtige Bedeutung zu, erhöht sich wahrscheinlich die Intensität seiner Mediennutzung.

So kann es durchaus sein, dass es irrelevant ist, ob ein Erlebnis real oder medienvermittelt virtuell stattfand. Wichtig ist nicht die Frage des „wie“, sondern in welchen Kontext der Nutzer seine Erfahrungen setzt. Dadurch ist auch die Art der Handlung entscheidend. Das Töten von Gegnern wird im realweltlichen Zusammenhang nicht als Gewalt, sondern als Bestehen einer Herausforderung gewertet. Soziale Interaktion dagegen hat einen so genauen Bezug zur Realität, dass sie auch virtuell wirklich erfahrbar wird.

MUDs wird nun die Möglichkeit zugesprochen, besonders gut für Immersion geeignet zu sein. Wie alle Virtuellen Realitäten sind sie aber kein Produkt eines Autors oder einer Technik, sondern sie basieren auf der individuellen kognitiven Fähigkeit zur Dekontextualisierung. Daher lassen sich keine allgemein gültigen Wirkungsmodelle zu MUDs aufstellen. Allein der Leser entscheidet, ob er ein Buch liest oder eine Geschichte erlebt. Allein der MUDder entscheidet, ob er ein Spiel spielt oder ein Virtuelles Leben führt.

Bei aller Vorsicht, die in bezug auf Zukunftsaussagen geboten sein muss, ließe sich abschließend noch formulieren, dass sich der Reiz Virtueller Realitäten mit steigender Perfektion oder kompletter Stimulation aller Sinnesorgane nicht unbedingt erhöhen wird. Der Reiz der Virtuellen Welt besteht hauptsächlich in der kognitiven Leistung des Nutzers und damit auch im Rahmen seiner Mediensozialisation. Meiner Meinung nach führen perfektere Simulationen und bessere Nutzungsmöglichkeiten zum Anstieg der kritischen Distanz, was ein Gleichgewicht der sinnvollen Nutzung herstellt.

Ich möchte nun die Schilderung und Auswertung von Phänomenen und Beobachtungen aus MUDs anschließen. Aspekte des Einflusses der Mediennutzung auf die Persönlichkeitsentwicklung des MUDders müssen dabei immer auch im Zusammenhang der theoretischen Ausarbeitungen dieses Kapitels gesehen werden.

## 5. Identität zwischen Virtuellem und Realem Leben

Die heutigen Technologien bewirken tiefgreifende Veränderungen in unserer Kultur und in der Art und Weise, wie sich Identitäten zusammensetzen.  
(POSTER 1997, S. 147)

Mit ihrem 1992 erschienenem Text prägte Amy BRUCKMAN (vgl. 1992) den Begriff vom MUD als „Identitätswerkstatt“. Diese Metapher ist meiner Meinung nach eine recht anschauliche Umschreibung der bereits erwähnten und in diesem Kapitel zu besprechenden Phänomene. Eine Relevanz für den Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung ist dabei durch die unter Punkt 3.4. genannten typischen MUD-Nutzer gegeben, die mehrheitlich der Entwicklungsphase der Postadoleszenz zuzuordnen sind. Als Einschränkungen sind die im Kapitel 4 gemachten Erörterungen zu beachten.

Um mich eingehender mit Fragen der Identität im Spannungsfeld zwischen Virtueller und Realer Welt zu beschäftigen, möchte ich BRUCKMANS sprachliches Bild aufgreifen. Dabei geht es mir vordergründig um die Darstellung des Mediums MUD als Raum sozialer Interaktion. Eine detaillierte Erörterung der unterschiedlichen psychologischen Theorien zu Identität und Selbstkonzept ist daher, meiner Meinung nach, im Rahmen dieser Arbeit nicht erforderlich. Für Informationen dazu, siehe DÖRING 1999, S. 256ff.

Aus der Fülle relevanter Themen habe ich zwei zur weiteren Untersuchung ausgewählt. Zunächst soll das Phänomen der Selbstdarstellung in MUDs (Abschnitt 3.1.) bearbeitet werden. Anschließend werde ich mich noch mit Sozialen Beziehungen (Abschnitt 3.2.) auseinandersetzen.

## 5.1. Selbstdarstellung

I cannot count the number of  
'mysterious but unmistakably powerful' figures  
I have seen wandering around in LambdaMOO.  
(CURTIS 1992, S. 7)

Durch die Geschichte der Netzforschung und gelegentlich durch die „alten“ Medien geistern diverse Geschichten von der Ausnutzung der Anonymität des Internets zur falschen Selbstdarstellung. Jeder, der Bekanntschaften im globalen Dorf ohne visuellen Kontakt geschlossen hat, kennt die Frage, ob der andere wirklich der ist, der er vorgibt zu sein. Zwischen bewusster Täuschung und unverfänglichen Scherzen hat sich bei den Nutzern bald die Einsicht durchgesetzt, dass vieles an Informationen mit Vorsicht zu behandeln ist.

An dieser Stelle ist in Bezug auf MUDs eine gewisse Einschränkung zu machen. LPMUDs stehen, wie schon erwähnt, in der Tradition der klassischen Pen&Paper Rollenspiele (vgl. Abschnitt 3.3.). Das Spielen einer anderen Rolle ist also nicht unerwünscht, sondern ausdrücklich gefordert. MUDdern wird sogar nachgesagt, ein „besonderes Interesse an einem Spiel mit Rollen und Identitäten [zu, d.A.] haben.“ (DÖRING 1995, S. 28) Dabei bleibt es jedem überlassen, ob er sozusagen „sich selbst“ oder eine andere Person durch die virtuelle Welt steuert.

Ein MUD bietet dem Nutzer eine Fülle an Möglichkeiten zur Selbstdarstellung. Trotz der Beschränkung auf die Textbasiertheit ist sowohl verbale, als auch nonverbale<sup>50</sup> Kommunikation möglich. Vor allem letztere wird ausgiebig und facettenreich zur Darstellung des Virtuellen Ichs genutzt. Diese Art der sozialen Interaktion möchte ich nun ausführlich darstellen und Einflüsse auf die Persönlichkeitsentwicklung untersuchen.

Einer der wichtigsten Unterschiede zwischen „Computer-Mediated-Communication“ (CMC) und „Face-to-Face“ (FtF) Kommunikation ist, dass die Wahrnehmung vom Gesprächspartner vorgegeben wird. „The self [...] becomes an object, one completely at the user's control.“ (YOUNG 1994, S.11) Das „Objekt

---

<sup>50</sup> Der Begriff „Nonverbale Kommunikation“ ist in diesem Falle nicht ganz zutreffend. In textbasierten Virtuellen Realitäten ist es möglich, wie in RL mit Körpersprache zu agieren, aber diese muss natürlich verbalisiert werden. Deshalb meint dieser Term das in Worte gefasste virtuelle Pendant zur realen nonverbalen Kommunikation.

Selbst“ ist dabei auf zwei Arten kontrollierbar – in Aussehen und Ausdruck. Der Nutzer kann nicht nur vorgeben, wie sein Erscheinungsbild ist, sondern auch die Wirkung auf seinen Kommunikationspartner implizieren. Beides soll eingehender in den folgenden Abschnitten behandelt werden.

Ein weiterer wichtiger Unterschied zwischen CMC und FtF-Kommunikation ist die Anonymität der Interagierenden. Sie ermöglicht maßgeblich viele Phänomene, die in den nächsten Abschnitten beschrieben werden sollen.

It is this guarantee of privacy that makes players' self-presentation so important and, in a sense, successful. Players can only be known by what they explicitly project and are not 'locked into' any factors beyond their easy control, such as personal appearance, race, etc. [...] MUD players can 'be all that you can be'. (CURTIS 1992, S. 8)

Anonymität ist dabei aber nicht nur ein Synonym für die Möglichkeit des unerkannten Handelns, sondern vielmehr ein Kontext aus Möglichkeiten und fehlenden Zwängen. Es entsteht das Paradoxon, dass der Spieler zwar alles sein kann, was er will, es andererseits aber gar nicht nötig ist, anders zu sein, da keinerlei Repressionen zu erwarten sind.

An dieser Stelle sei erwähnt, dass mit der „guarantee of privacy“ auch einer der Hauptkritikpunkte an CMC verbunden wird. Anonymität wird als sichere pseudo-soziale Umgebung gesehen, die zur Vernachlässigung der Umwelt und damit zu Isolation führt (mehr dazu unter 6.3.). Selbstdarstellung, die nicht mit der Realität übereinstimmt, wird oft als Täuschung und somit als unsoziales Verhalten verstanden. Damit möchte ich mich nun auseinandersetzen.

### *5.1.1. Aussehen und Selbstbeschreibung*

Beyond the bounds of beauty  
(REID 1994, S. 32)

Begegnen sich zwei Spieler in der virtuellen Welt, ist ihr erster Eindruck voneinander die Charakterbeschreibung des Anderen. Dabei bieten meist nur TinyMUDs die Möglichkeit, diese selbst zu formulieren. In vielen LPMUDs werden Standardbeschreibungen verwendet, die sich zum Beispiel an Rasse,

Geschlecht, Verhalten (gut/böse) oder Erfahrungen (EPs/Anzahl der Tode<sup>51</sup>) orientieren. Mit dem Erstellen eines neuen Charakters und der Wahl von „Rasse“ und Namen wird eine Basis von Verhaltenseigenschaften und das Aussehen festgelegt. In diesen LPMUDs findet somit die Selbstdarstellung hauptsächlich in Rollenspiel und Kommunikation (siehe Punkt 5.1.2.) statt. Trotzdem hat auch in abenteuerorientierten MUDs die Charakterbeschreibung eine wichtige Funktion, was ich mit einer kleinen Anekdote veranschaulichen will.

Während eines MUD-Treffens des deutschsprachigen Avalon, welches den Spielern die Möglichkeit gibt, Online-Bekanntschaften einmal persönlich kennen zu lernen, wurde ein Volleyball-Turnier veranstaltet. Wie bei derartigen Treffen üblich, ist die Virtuelle Welt auch getrennt vom Computer präsent<sup>52</sup>. So tragen die Besucher einen Anstecker, auf dem ihr Charaktername im MUD steht (über den dann auch die RL-Kommunikation stattfindet) und es werden viele Späße und Anspielungen auf Rassen- oder Gildenzugehörigkeit gemacht. Dementsprechend war auch die Mannschaftszuteilung für das Turnier rassenabhängig. Es spielten also „Exxen“, „Dunkeelfen“ und „Menschen“ gegeneinander. Bei der Partie „Zwerge“ gegen „Elfen“ wollte sich das Spielfeld nicht richtig füllen und so wurde die Frage gestellt: „Wer ist denn alles Zwerg?“. Als Antwort kam „Alle die größer sind als 1,90m.“ Tatsächlich gewannen die „Zwerge“ das Turnier, da sie überwiegend groß, schlank und sportlich waren. Den letzten Platz belegten die „Elfen“ - größtenteils klein und untersetzt.

Dieses Beispiel sei nur als eines von vielen genannt, die das schwer in quantitative Aussagen zu fassende Phänomen der Charakterwahl, behandeln. „The focus of the textual environment is to fashion a distinctive self and rehearse it in cyberspace.“ (YOUNG 1994, S. 15)

Die Problematik der Beurteilung solcher Beobachtungen wird allein dadurch deutlich, dass viele Spieler oft mehrere Charaktere haben. Des weiteren kann die Wahl einer dem eigenen Aussehen und Charakter völlig entgegengesetzten Rolle sowohl vom augenzwinkernden Umgang mit Erscheinen und Identität als auch

---

<sup>51</sup> Je nach Rollenspielsystem, das dem MUD zugrunde liegt, können Charaktere die im Kampf oder durch Fallen gestorben sind, wiedererweckt werden. In Avalon ist es anderen Spielern möglich, an der Anzahl der Narben zu sehen, wie oft ein Charakter gestorben ist.

<sup>52</sup> Die Zentriertheit auf die künstliche Welt ist Hauptmerkmal einer virtuellen Gemeinschaft. (vgl. RHEINGOLD 1994, SMITH/KOLLOCK 1999)

vom unerfüllten Wunsch nach Anderssein zeugen. Deshalb ist es meiner Meinung nach wichtig, nicht voreilig zu pathologisieren. Vieles was an Gesprächen und Handlungen in MUDs zu beobachten ist, zeugt mehr von Ironie als von psychischen Krankheitsbildern (vgl. CHERNY 1994, S. 10ff).

Trotzdem ist es auffällig, dass "A large proportion of player descriptions contain a degree of wish fulfillment" (CURTIS 1992, S. 7). Es scheint also, dass die Möglichkeit, einmal schön oder „ohne Fehl und Tadel“ sein zu können, einen unbewussten Reiz ausübt, dem die Spieler bei ihren Charakterbeschreibungen verfallen.

Beyond the bounds of beauty, other players shape their virtual selves to emulate the signs of influence and affluence which we pay heed to in our actual lives. Such characters are usually beautiful, but their beauty is at most a setting, the background for social status rather than the reason for it (REID 1994, S. 32).

YOUNG gibt zu bedenken, dass es keinerlei Zwang zur Schönheit gibt und das Aussehen eines Charakters, anders als im realen Leben, keinerlei Auswirkungen hat. "On MUD, there is no cultural norm." (1994, S. 15) Daraus folgert er: "Since characters can ‚be‘ whatever they can imagine and describe, everyone is a minority of one." (a.o.O.) Elizabeth REID geht sogar noch einen Schritt weiter und führt aus: „When everyone can be beautiful, there can be no hierarchy of beauty.“ (REID 1994, S. 33) Schönheit wird zu einer Requisite und Hässlichkeit wird nicht als solche empfunden. „MUD worlds are free from the stigma of ugliness not because appearance ceases to matter but because no one need be seen be ugly.“ (a.o.O.) Als neuer sozialer Wertemaßstab spielt stattdessen die Kreativität – die Ausgefallenheit der Wortwahl bei der Charakterbeschreibung – eine Rolle. Nach Meinung von REID wird damit das Diktat der Schönheit gebrochen.

Andererseits impliziert die Aussage: „niemand muss hässlich sein“, dass MUDs vorrangig von Menschen genutzt werden, die im normalen Leben mit dem „stigma of ugliness“ belegt sind. Dies wird oft von Online Gemeinschaften behauptet – es würden sich Personen zusammenfinden, die im normalen Leben unfähig sind, einen Freundeskreis aufzubauen. „Das Klischee stimmt nicht mit der Wirklichkeit überein. [...] Computerfreaks sind jung und dynamisch, sportlich aktiv und viel unterwegs.“ (OPASCHOWSKI 1999, S. 44) Solche Kritikpunkte

können wohl eher als oberflächlicher Erklärungsversuch für die Faszination von MUDs verstanden werden.

Als wichtiges Ergebnis der Möglichkeit zur Selbstgestaltung wird eine gesteigerte Toleranz gesehen. Kommunikation und Interaktion sind frei von Vorurteilen, da Wahrnehmungen, die im realen Leben zu Kategorisierungen führen durch die Textbasiertheit nicht möglich sind (vgl. CURTIS 1992, S. 8). So kann ein Meinungsaustausch zwischen Personen stattfinden, die sich IRL vielleicht aus dem Weg gehen würden<sup>53</sup>. Kommunikation findet unabhängig von der Selektion des sozialen Umfeldes statt. Diesem Effekt wird in der Netzforschung eine große Rolle zugeschrieben. „So mag es vielleicht sein, dass sich langfristig die soziale Identität aktiver Internet-Nutzer (die tagtäglich nationale und kulturelle Barrieren überwinden) verändert.“ (DÖRING 1995, S. 5)

Deutlich werden die eigenen Vorurteile oft bei Online-Freundschaften, die einen Vergleich zwischen VL und RL ermöglichen. Vor allem bei realen Treffen, wenn vorher unwichtige Äußerlichkeiten, wie Größe, Hautfarbe, Alter, Geschlecht, Kleidung oder auch Dialekt wahrgenommen werden und plötzlich eine Rolle spielen, wird eine Reflexion mit latenter Intoleranz oder den eigenen Wertemaßstäben provoziert.

### *5.1.2. Rollenspiel und Identitätswürfe*

Zu dieser Patchwork-Identität gehört es auch, sich bedarfsgerecht die »Mischungsverhältnisse« für die eigenen Werte zu suchen und den persönlichen Wertekosmos mit der eigenen Lebenssituation und dem aktuellen Bedingungsgefüge in der Gesellschaft stets aufs neue abzugleichen.  
(FRITZSCHE 2000b, S. 156)

Das die LPMUDs prägende Rollenspiel wird im wahrsten Sinne des Wortes auch zum Spielen mit verschiedenen Rollen genutzt. Dabei wird MUDdern bescheinigt, „a distinct ‚feel‘ of MUD interaction“ (YOUNG 1994, S. 4) zu entwickeln. „Diese

---

<sup>53</sup> BRUCKMAN beschrieb den Fall eines Spielers, der völlig schockiert von einer MUD-Party zurück kam, weil er dort Mitgliedern seiner virtuellen Gemeinschaft begegnet war, die er im realen Leben unerträglich fand. „It really seemed like Hal, Greg an I were the only normal people there.“ (vgl. 1992, S. 15ff)

Vorliebe muss nicht unbedingt als eskapistisch pathologisiert werden, sondern kann auch mit Phantasie und Kreativität verbunden werden.“ (DÖRING 1995, S. 28) Sonja UTZ berechnete, dass jeder MUD Nutzer durchschnittlich 1,64 Charaktere spielt (1996, S. 34). Das kann auch praktische Gründe haben, zum Beispiel dass ein weiterer Charakter (in der MUD-Sprache „Zweiter“ genannt) die Hauptfigur mit Fähigkeiten unterstützt, die letzterer nicht zur Verfügung stehen. Oft werden aber zusätzliche Charaktere ebenso ausgestaltet und gespielt, wie primäre. BRUCKMAN beobachtete, dass unterschiedliche Rollen gewählt werden um die jeweilige Stimmung des Spielers auszudrücken:

Gayle is overweight and has a large chest. She has different characters for different moods: Renata is gorgeous and sexually desirable. Marla is petite and flat chested. Susie is an emotionless Vulkan. Gayle uses these personalities to help sort out her feelings about her real self.

(BRUCKMAN 1992, S. 18)

Die Darstellung des Charakters geht dabei weit über die Visuelle Ausstrahlung hinaus. Wichtigstes Werkzeug zum Spielen einer Rolle sind dabei die „Seelen“- oder „Emote“- Befehle, deren Handhabung unter 3.4. beschrieben wurde. Durch sie kann der Spieler alles tun, was er in Worte fassen kann. „Whatever a players says happens, does happen“ (YOUNG 1994, S. 10) fasst YOUNG zusammen und er bezeichnet im Bezug auf Derrida, MUDs als performative Welt.

Die Kontrolle des Spielers über das Geschehen schließt dabei auch die Wahrnehmung seines Gegenübers ein. So wie er beschreiben kann, was andere sehen, kann er auch formulieren, was anderen auffällt, wie sie ein Geschehen beurteilen oder wie sie sich fühlen. Nach der Eingabe von

*>ich bueckt sich um einen Stein aufzuheben. Aus den Augenwinkeln siehst Du, dass er scheinbar absichtlich sein Taschentuch fallen laesst. So ein suesser Zwerg, denkst Du Dir und erroetest dabei.*

sehen die Anwesenden:

*Gast1 bueckt sich um einen Stein aufzuheben. Aus den Augenwinkeln siehst Du, dass er scheinbar absichtlich sein Taschentuch fallenlaesst. So ein suesser Zwerg, denkst Du Dir und erroetest dabei.*

Mithilfe selbstdefinierter „Kürzel“ ist es auch möglich, individuelles Verhalten zu standardisieren. Verhalten, das für den zu spielenden Charakter typisch ist, wie



etwa ein Gebet nach jedem Kampf, ein Begrüßungsritual oder ein Abschiedsgruss, kann durch Eingabe einer Buchstabenkombination ausgerufen werden.

*>gruss Onja*

*Gast1 tritt wuerdevoll an dich heran und verneigt sich so tief dass die ihm im Haar steckende Feder fast deine Fuesse beruehrt. Er macht einen kriegerischen aber dennoch gutmuetigen Eindruck auf Dich.*

*Gast1 sagt: Sei mir gegruesst Onja*

Das Verhalten in Interaktionen, die Nutzung von Seelen-Befehlen oder die Verwendung derartiger Kürzel, pointiert gesagt, das soziale Rollenspiel, ist ein wichtiger Bestandteil des virtuellen Lebens und ein Gradmesser für die Integration in die Virtuelle Gemeinschaft (vgl. UTZ 1996, S. 50ff). Es ermöglicht dem Spieler, seine Fantasien auszuleben und die Reaktion der Umwelt darauf zu testen. "The new medium allows them to explore themselves and their actions objectively and re-envision their sense of self and community." (YOUNG 1994, S. 13) Erst durch die Eingebundenheit in den sozialen Kontext werden diese Rituale sinnvoll.

Zum perfekten Spiel der Rolle gehört, dass jede Handlung „bewusst“ ist. Bei realer Interaktion ist es möglich, durch unbewusste nonverbale Kommunikation das Gesagte ins Gegenteil zu verkehren. Diese „inkongruenten Nachrichten“ (SCHULZ VON THUN 1981, S. 35f), wie zum Beispiel ein gequältes Lachen oder eine abfällige Handbewegung während eines Lobes, entstehen IRL ungewünscht durch die Schwierigkeit, sich selbst zu verstellen. Sie können aber auch bewusst genutzt werden. Auch eine virtuelle Interaktion kann inkongruente Nachrichten übermitteln. Im MUD sind sie allerdings immer bewusst, da sie der vollen Kontrolle des Spielers unterstehen. Der Kommunikationspartner bemerkt ein gequältes Lachen nur dann, wenn der Nutzer es so formuliert. Auch andere Reaktionen wie Erschrecken, Zittern, Erbleichen oder Erröten finden nur bewusst statt. Diese Kontrolle über die virtuellen Emotionen und die Möglichkeit, nonverbale Kommunikation ohne schauspielerische Künste nutzen zu können, trägt zu einer offenen und für den Spieler sicheren Kommunikation bei.

### 5.1.3. Cross-gender-Charaktere

Allein mit dem Umstand, daß man sein Geschlecht selbst bestimmen muß, stellt sich das Problem individueller Identität in neuartiger und faszinierender Weise. Um ein Mann zu sein, muß man sich dazu entscheiden.  
(POSTER 1997, S. 153f)

Häufig zu beobachten sind auch sogenannte „cross-gender-Charaktere“. So werden Virtuelle Figuren genannt, deren Geschlecht anders ist, als das des Spielers. Dabei handelt es sich fast ausschließlich um Männer, die weibliche Rollen spielen. Deutlich wird dies vor allem im Vergleich zwischen der Geschlechtsverteilung unter den Charakteren und den Spielern. Für das deutschsprachige MUD MorgenGrauen wurde zum Beispiel eine Anzahl von 87,1% Spieler zu 12,9% Spielerinnen und eine Verteilung von 80,6% männlichen zu 19,4% weiblichen Charakteren errechnet. (SCHILDMANN et al. 1995, S. 11) UTZ gibt einen Durchschnitt von 0,45 chross-gender-Charakteren pro Spieler an (1996, S. 34), wobei sie noch den Unterschied zwischen Männern (0,51) und Frauen (0,07) betont (1996, S. 40).

In einigen TinyMUDs besteht auch die Möglichkeit, ein neutrales oder ein multiples Geschlecht anzugeben. Beobachtungen haben gezeigt, das viele Spieler sich im Umgang mit solchen Charakteren unsicher fühlen. „When I [...] first met an ungendered character, I felt a profound sense of unease. How should I relate to this person? Most unsettling was my unease about my unease: why should this matter?“ (BRUCKMAN 1993, S.1)

Da solche Konstruktionen von Geschlechterrollen nicht sehr häufig gewählt werden und in fast allen LPMUDs nur weibliche oder männliche Charaktere erlaubt sind, möchte ich darauf nicht weiter eingehen. Interessant ist das Problem des Umgangs mit neutralgeschlechtlichen Charakteren trotzdem, da es den unbewussten Einfluss von Geschlechterrollen auf die Interaktion verdeutlicht.

Geschlechtsspezifisches Verhalten ist sehr oft beobachtet worden. „New female players are often swarmed with male players vying for their attention. The male players offer technical assistance and gifts of money or objects to help the female player get started.“ (BRUCKMAN 1992, S. 22) Ähnliches berichtet auch CURTIS.

One reported seeing two newcomers arrive at the same time, one male-presenting and one female-presenting. The other players in the room struck up conversations with the putative female and offered to show her around but completely ignored the putative male, who was left to his own devices. (CURTIS 1992, S. 6)

In einer Welt, in der die gesamte Virtuelle Identität, und damit auch das Geschlecht, eine Konstruktion ist, erscheint dieses Verhalten doch sehr verwunderlich. Andererseits zeigt es, dass auch der Cyberspace und Virtuelle Gemeinschaften vom kulturellen und sozialen Hintergrund ihrer Nutzer beeinflusst sind und keineswegs eine neue, autarke Realität durch sie geschaffen wird.

Cross-gender-Charaktere können dabei helfen, die eigene Sozialisation wahrzunehmen und kritisch das Rollenverständnis zu reflektieren, und das sowohl durch das Spielen eines anderen Geschlechtes, als auch in Interaktion mit ihnen. Letzteres wird überwiegend als schmerzhaft Erfahrung beschrieben. Männliche Spieler fühlen sich oft benutzt und blamiert oder ärgern sich über ihre eigene Dummheit, wenn sie herausgefunden haben, dass die weibliche Rolle ihres virtuellen Gegenübers nur gespielt war. (vgl. BRUCKMAN 1993, S.5f) Die Feststellung, dass die Interaktion mit einem männlichen Charakter anders verlaufen wäre, zum Beispiel weniger freundlich, weniger hilfsbereit oder weniger persönlich, ist dabei eine zentrale Feststellung. Gleiches gilt natürlich auch für Frauen, bei denen vor allem der „Fall Joan“ für Aufsehen sorgte.<sup>54</sup>

Ebenso kann das eigene Verhalten beeinflusst werden, wenn ein Spieler durch das Benutzen eines cross-gender-Charakters am eigenen (virtuellen) Körper erfährt, wie die Rolle<sup>55</sup> des anderen Geschlechtes gestaltet ist. „Most people would acknowledge that gender affects human interactions. Gender swapping on MUDs allows people to experience rather than merely observe this phenomenon.” (BRUCKMAN 1992, S. 23) Auch dabei wird im Zusammenhang mit einer reflexiven Verarbeitung des Erlebten, ein Einfluss auf das Rollenverständnis erwartet. „Die Bedeutung des Geschlechts wird durch Konfrontation mit Rollenerwartungen bewußter“ (UTZ 1999, S. 163)

---

<sup>54</sup> TURKLE (1995 S. 14ff), RHEINGOLD (1994 20ff), DÖRING (1999, S. 305f) u.a. beschreiben den Fall eines Psychiaters namens Alex, der sich als körperbehinderte Joan Greene ausgegeben hatte und vor allem bei Frauen großes Ansehen bei der Lösung privater Probleme genoss. Seine Enttarnung war für viele Beteiligte ein emotionales Desaster.

Als Fazit lassen sich daher die Ergebnisse einer Untersuchung von Sonja UTZ zitieren. Sie stellte fest, dass „MUDder über andere Erfahrungen mit der Geschlechtsidentität [verfügen, d.A.] als Nicht-MUDder.“ (a.o.O.)

Abschließend sei noch auf den Aspekt hingewiesen, dass cross-gender-Charaktere die Möglichkeit bietet, die eigene Sexualität zu erforschen.

Some MUD players have suggested to me that such transvestite flirts are perhaps acting out their own (latent or otherwise) homosexual urges or fantasies, taking advantage of the perfect safety of the MUD situation to see how it feels to approach other men. (CURTIS 1992, S. 6)

Ob dadurch ein Anstieg der Anzahl Homosexueller (vgl. UTZ 1999, S. 163) gefördert wurde und weiterhin zu erwarten ist, muss allerdings erst noch untersucht werden.

#### 5.1.4. Fazit

I don't have any cases recorded of anyone asking anyone to stop setting fire to another character, or stop cutting someone up into little bloody pieces  
(CHERNY 1994, S. 12)

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass das Spiel mit verschiedenen Rollen und Geschlechtern oft positiv beurteilt und als „Testen von Identitätsentwürfen“ von vielen Autoren befürwortet wird. „MUD allows people to express themselves and explore identity in a simple (text only), user-controlled environment.“ (YOUNG 1994, S. 1) BRUCKMAN sieht darin das größte soziale Potential von Virtuellen Realitäten und vertritt in diesem Zusammenhang die Meinung, dass die Wahrnehmung der eigenen Bedürfnisse im Umgang mit verschiedenen Identitätsentwürfen zu einer gesteigerten Selbstreflexion führt und damit zur Persönlichkeitsentwicklung beiträgt:

MUDs are a workshop for the concept of identity. Many players notice, that they are somehow different on the net than off, and this leads them to reflect on who they are in real life. It helps people to understand the concept of identity and the ways in which we construct ourselves.  
(BRUCKMAN 1992, S. 19)

---

<sup>55</sup> Lynn CHERNY untersuchte 1994 das unterschiedliche Verhalten in Interaktionen zwischen Männern und Frauen im MUD und stellte selbst in Anzahl und Nutzungsweise von Umarmungen oder körperlichen Attacken einen Geschlechtsunterschied fest. (vgl. CHERNY 1994)

Des weiteren behauptet sie, dass das Nutzen Virtueller Realitäten und deren Möglichkeiten zur sozialen Interaktion, zu einem größeren Verständnis sozialer Phänomene führt: „Paradoxically, that world is first and foremost social. One cannot fail to develop a greater understanding of social phenomena through living within it. (BRUCKMAN 1992, S. 20) Das Spielen von MUDs wird also als Bereicherung der realen Persönlichkeit verstanden, als „Spiel mit den Leben“ (vgl. BERGER 1999), wie es BERGER plakativ formulierte.

Kritiker vertreten hingegen die Meinung, dass keine Identitäten getestet und erforscht, sondern lediglich „Masken und Rollen“ (OPASCHOWSKI 1999, S. 136) aufgesetzt und gespielt werden. Ihr Urteil lautet daher z.Bsp.: „Solche Pseudo-Identitäten können doch kaum eine Antwort auf die Frage geben, wer man ist“ (OPASCHOWSKI 1999, S. 137). Zugespitzt formuliert, besteht der Hauptunterschied zwischen beiden Gruppen darin, dass die Befürworter von einem eigenbestimmten, zur Selbstreflexion fähigen Individuum ausgehen, während die Kritiker die neue Generation im Zwang von Gruppendynamik und Technikhörigkeit sehen. Dabei scheint das Profil des typischen MUDders (vgl. Abschnitt 3.5.) eher erstere Ansicht zu bestätigen. Zu Recht wird aber kritisch darauf hingewiesen, dass Rollenspiel in einer anonymen Umgebung nicht zwangsläufig zu einer Änderung des Verhaltens in der verbindlicheren sozialen Umwelt führt. Darauf möchte ich noch ausführlicher unter Punkt 6.3. eingehen.

Ähnlich der Beschreibung von Virtuellen Charakteren als „Pseudo-Identität“ wurden Virtuelle Gemeinschaften auch oft kritisch als „Pseudo-Community“ (vgl. FERNBACK/THOMPSON 1995) bezeichnet. Auf diesen Bereich möchte ich deshalb nun genauer eingehen. Zumal bei Fragen der sozialen Beziehungen, anders als beim von Beobachtungen dominierten Thema Selbstdarstellung, auf quantitative Untersuchungen zurückgegriffen werden kann.

## 5.2. Soziale Beziehungen

we refer to MUDs as the first examples of social virtual realities  
(CURTIS/NICHOLS 1993)

Im vorangegangenen Kapitel habe ich hervorgehoben, dass individuelles Spiel mit Rollen und Identitäten zu einem besseren Selbstverständnis führen kann und somit einen Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung hat. Dabei war es wichtig klarzustellen, dass dieses Experimentieren nur in sozialen Kontexten sinnvoll und erfolgreich ist. Die Bedeutung Virtueller Gemeinschaften wurde damit schon betont.

In der CMC-Forschung ist die Bewertung dieser Gruppen umstritten. Sie werden von Kritikern oft als defizitär eingestuft und somit nicht als wirkliche Gemeinschaft verstanden.. “the term virtual community is more indicative of an assemblage of people being «virtually» a community than being a real community in the nostalgic sense that advocates of CMC would seem to be endorsing.” (FERNBACK/THOMPSON 1995, S. 15)

Entgegen jenen Meinungen, die Virtuelle Gemeinschaften nur als losen Zweckverband, nicht aber als Gemeinschaft im traditionellen Sinne sehen, rechne ich diesen Gruppen eine wichtige Bedeutung zu. Die Frage nach Identifikation mit und Orientierung an der Virtuellen Gemeinschaft und somit die eventuelle Ausbildung einer Sozialen Identität (Abschnitt 5.2.1.) hat meiner Meinung nach einen großen Einfluss auf das Individuum und seine Persönlichkeitsentwicklung.

Unabhängig von der Definition Virtueller Gemeinschaften als Gruppe oder Pseudo-Community ist die Beobachtung weiterer sozialer Beziehungen. Wie schon kurz angerissen (vgl. 5.1.1.), ist häufig das Phänomen der Online-Freundschaften zu finden. Mit ihrer Entstehung und Bedeutung möchte ich mich unter 5.2.2. auseinandersetzen.

### 5.2.1. Soziale Identität

One of the key aspects of community is having to deal with and resolve conflicts. It is either the height of arrogance or defeat when one chooses or is forced to leave his or her community over an unresolved conflict. Typically, leaving a community is emotionally traumatic. Leaving a virtual community might be as easy as changing the channel on a television set. (FERNBACK/THOMPSON 1995, S. 10)

Wie bereits angesprochen, stehen Virtuelle Gemeinschaften in der Diskussion, sowohl was ihre Bedeutung, als auch ihre Wirkung betrifft. Das vorangegangene Zitat verdeutlicht die kritische Meinung. So wird auch die Gruppe der Nutzer eines MUDs als Zweckgemeinschaft mit gleichen Interessen und Zielen, aber ohne Bindung zueinander und ohne emotionales Gemeinschaftsgefühl verstanden. Mit dieser Fragestellung setzte sich Sonja UTZ 1999 ausführlich auseinander. Sie untersuchte die Identifikation mit LPMUDs<sup>56</sup>, die ja als weniger sozial bewertet werden. Ausgehend von Modellen sozialer Identität wurden unterschiedliche Faktoren, wie Einstellung zum MUD, Normorientierung oder Gruppengefühl untersucht und in Zusammenhang mit individuellen Gegebenheiten, wie Spielverhalten oder Kontaktfreudigkeit gebracht (ausführlicheres zu Methoden und Durchführung siehe UTZ 1999). „Als zentrales Ergebnis des WWW-Experimentes ist festzuhalten, daß sich MUDder mit diesen Gemeinschaften identifizieren.“ (ebd., S. 115) Die Ausprägung dieser Identifikation entspricht zudem der mit traditionellen Gemeinschaften. Dies würde bedeuten, dass sich auch im Internet eine soziale Umwelt bilden kann. UTZs Studie scheint somit eine alte These zu bestätigen, denn schon seit den ersten Publikationen wird behauptet, dass sich MUDder als Gemeinschaft verstehen und MUDs auch in diesem Kontext nutzen. „For the most part, MUDers meet the challenges of the textual environment, creating ONLINE COMMUNITIES that can become part of their real life identity and enrich their lives.“ (YOUNG 1994, S. 12f)

Das Verlassen einer Virtuellen Gemeinschaft bleibt zwar technisch gesehen viel einfacher – ähnlich dem Wechseln eines Fernsehkanals – emotional bestehen aber

---

<sup>56</sup> Der Fragebogen wurde beim deutschen MUD-Portal [www.mud.de](http://www.mud.de) veröffentlicht. In den größten MUDs fand zudem ein Aufruf der Administratoren und Berichterstattung in den MUD-Zeitungen statt. Zum Zeitpunkt der Befragung existierten fast ausschließlich deutsche LPMUDs. Social-MUDs waren noch in der Entwicklungsphase und daher die Teilnehmerzahl aus diesem Bereich nicht relevant. (vgl. UTZ 1999, S. 76)

vergleichbare Bindungen, deren Verlust auch als solcher wahrgenommen wird. Wichtig für den Wert einer Gemeinschaft ist meiner Meinung nach auch die Wahrnehmung, also ob sich die Mitglieder als zugehörig definieren. Schon allein daraus können Gruppen entstehen und Einflüsse auf das Individuum stattfinden.

Als relevant für die Persönlichkeitsentwicklung sehe ich hauptsächlich die Entstehung oder Veränderung der sozialen Identität. Damit wird die Definition über eine Gemeinschaft verstanden. In der Entwicklungspsychologie wird dies mit dem Schlagwort Subkultur (vgl. OERTER/MONTADA 1987, S. 312ff) verbunden. Kurz gesagt heißt Soziale Identität, dass die Selbstdefinition an eine Gruppenzugehörigkeit gebunden ist. Diese Gruppe steht dabei für ein Bündel an Einstellungen, Meinungen, Philosophien oder Lebensweisen. Dabei ist es wichtig darauf hinzuweisen, dass es sich hierbei nicht um ein auf die Jugendphase beschränktes Phänomen handelt. Als typische Subkulturen von Erwachsenen lassen sich zum Beispiel Biker, Fußballfans oder auch Parteien nennen. Zu fast allem gibt es inzwischen den Ausspruch: „das ist kein Hobby, sondern eine Lebenseinstellung“. Soziale Identitäten, also Orientierung an einer Gruppennorm, sind ein wichtiger Bestandteil des Verhaltens. So ist es nicht verwunderlich, dass in den „Klassikern“ der MUD-Forschung der hohe Wert dieser Virtuellen Gemeinschaften unbestritten ist, zumal Anfang der neunziger Jahre der Kreis der Netznutzer schon eine Subkultur im traditionellen Sinne war. „VG können also Bestandteil des Selbstkonzeptes eines Individuums werden, ihm zu einem positiven Selbstwert verhelfen und in Intergruppenverhalten resultieren.“ (UTZ 1999, S. 169), lässt sich schlussfolgern.

Weitere Gruppeneffekte will ich an dieser Stelle erwähnen, weise aber darauf hin, dass diese etwas strittig sind.

Häufig findet man Verweise auf Habermas, zum Beispiel: „Die Internetgemeinden wirken als Gegenwelten innerhalb der modernen Gesellschaft; in mancher Hinsicht fungieren sie auch als eine Öffentlichkeit Habermasscher Prägung, ohne sich jedoch als solche zu begreifen.“ (POSTER 1997, S. 156) Die Hinweise auf Gegenöffentlichkeit oder egalitäre Gesprächsumgebung finden sich auch bei REID (vgl. 1994), RHEINGOLD (vgl. 1994), CURTIS (vgl. 1992) und anderen. Mit Verweis auf die Geschichte (vgl. Punkt.3.1.) wird auf den positiven



Effekt fehlender Zensur und auf die Gleichheit aller im Virtuellen Raum hingewiesen. Meiner Meinung nach sind diese Effekte Virtueller Gemeinschaften marginal und entsprechen eher Wunschdenken als der Realität. (mehr unter 7.1.)

Weniger häufig findet das Thema Selbstverwaltung Beachtung, obwohl ihr Einfluss größer sein dürfte. Wie unter 3.6. ausgeführt, sind MUDs unkommerziell und auf ehrenamtliche Arbeit und Spenden angewiesen. Die Weiterentwicklung der Virtuellen Welt ist vor allem bei LPMUDs ein großer organisatorischer Aufwand. Anders als in Social-MUDs dürfen hier nur Wizards programmieren. Wer sich in diesen Rang erheben lässt, bekommt als erstes einen Mentor gestellt und muss ein Gesellenstück abliefern, bevor er frei programmieren darf. Da die abenteuerorientierten MUDs in ein kompliziertes Regelgeflecht eingebunden sind, ist die Koordination vieler verstreut lebender Programmierer nötig. Ein Großprojekt, wie etwa eine neue Stadt oder eine neue Rasse erfordern auch viele soziale Kompetenzen, wie Streit- und Kompromissfähigkeit. Nicht zu vergessen sind auch die Verpflichtung zu unbezahlter Arbeit oder der Anspruch an die Kreativität. Leider ist dieser Aspekt der MUD-Nutzung bisher noch nicht ausreichend untersucht worden.

Der Verweis auf die Selbstorganisation beantwortet auch noch einmal die schon bearbeitete Frage der Identifikation mit der Virtuellen Gemeinschaft bejahend. Es lässt sich sogar eine positive Einschränkung machen:

Bei MUDs erweisen sich das Spielkonzept und die Weiterentwicklung durch die Gemeinschaftsmitglieder als bindendes Element. Die Gruppierung um ein Thema ist wichtig, da nur common identity groups, in denen die personal attraction zwischen den Mitglieder nur ein Nebeneffekt ist, langfristige Identifikation unabhängig von der Fluktuation einzelner Mitglieder ermöglichen. (UTZ 1999, S. 171f)

Daraus lässt sich schlussfolgern, dass MUDs eine gewisse Sonderstellung innerhalb der Virtuellen Gemeinschaften einnehmen und somit die Ergebnisse der MUD-Forschung nicht uneingeschränkt auf andere „Online Communities“ angewendet werden können. Selbstorganisierte MUDs sind somit gleichzeitig virtuelle und traditionelle Gemeinschaften.

Ebenfalls wenig beachtet wurde bis jetzt die Wahrnehmung von sozialen Verpflichtungen. Wenn MUDder eine besonders starke Bindung zur VG besitzen, ist es notwendig, diese Beziehung auch zu pflegen. Wer nicht bereit ist, sich Zeit

für eine Gruppe zu nehmen, wird auch nicht als Mitglied anerkannt. Im MUD gibt es dafür einfache Mechanismen. Ein Spieler, der oft und regelmäßig anwesend ist, hat einen gewissen Bekanntheitsgrad, der sich zum Beispiel in der Anzahl der Grüße beim Ein- und Ausloggen zeigt. Er erarbeitet sich sozusagen einen Namen. DÖRING nennt dies soziale Integration ins Netz (vgl. 1999, S. 272). Durch die Fluktuation der Mitglieder ist diese Bekanntheit aber nicht von Dauer. Der soziale Status eines MUDders in der Virtuellen Gemeinschaft hängt also auch maßgeblich davon ab, wie viel und wie regelmäßig er sich Zeit nimmt. Mit dem Wunsch nach Bekanntheit könnte also auch ein gewisser Zwang zum MUDden verbunden sein. Ähnliches lässt sich zu Online-Freundschaften sagen, die genau wie FtF-Freundschaften, einer Regelmäßigkeit und Verbindlichkeit, also der Pflege bedürfen.

### 5.2.2. Online-Freundschaften

Along with open airing of opinions,  
MUDers are generally more affectionate and  
friendly online than they are in real life.  
(YOUNG 1994, S. 14)

Seit den ersten Texten zu MUDs finden sich Berichte zu Online-Freundschaften, die zu RL-Kontakten und manchmal auch zu Beziehungen<sup>57</sup> führten. Diese Beobachtungen werden mit den Merkmalen von CMC in Verbindung gebracht. Hauptsächlich „the anonymity of MUDs tends to lower social barriers and to encourage players to be more outgoing than in real life.“ (CURTIS 1992, S. 10) Durch größere Herzlichkeit und Intimität fällt es so vergleichsweise leichter, neue Menschen kennenzulernen. Dieser Effekt wurde schon beschrieben. (vgl.5.1.) Hier soll es nun um die Frage gehen, ob das Kennenlernen über die Virtuelle Welt hinaus geht.

Kritisch wird oft angemerkt, dass Online-Beziehungen oberflächlicher, eigentlich parasozial sind (vgl. ROSSNAGEL et al.1990). Durch CMC würden soziale Kontakte eher verhindert werden.

---

<sup>57</sup> „Dass Menschen sich im Netz verlieben und im Zuge ihrer Cyberromenzen intensive Gefühle real erleben, ist mittlerweile zu gut bezeugt, um noch ernsthaft bestritten zu werden“ (DÖRING 2000, S. 39), behauptet zum Beispiel DÖRING.

Als erstes wäre festzustellen, dass oberflächliche Kommunikation, die nur durch Anonymität zustande kommt, sich dadurch zeigen müsste, dass kein Interesse besteht, den Schutz der Anonymität zu verlassen. CMC ermöglicht sehr private und intime Gespräche, wobei es sicherlich unbestritten ist, dass das Vertrauen, das in einer FtF-Situation nötig wäre, durch Anonymität von CMC ersetzt wird. Anders als bei FtF-Gesprächen kann keiner der Gesprächspartner im Augenblick des Gespräches sein „Gesicht verlieren“. Sehr wohl aber später bei einem RL-Kontakt. Dieser setzt also voraus, dass statt Anonymität nun Vertrauen vorhanden ist. Soziale Beziehungen im MUD sind also ähnlichen Gesetzen unterworfen, wie RL-Beziehungen, wenn sie erfolgreich sein sollen.

Ein Indiz für den Wunsch nach Materialisierung des Virtuellen Gegenübers ist das ungebrochene Interesse an MUD-Treffen. Solche Veranstaltungen, die sich meist über ein ganzes Wochenende erstrecken, um die Anreise aus großen Entfernungen zu ermöglichen und zu rechtfertigen, gehören untrennbar zum sozialen Leben Virtueller Gemeinschaften. Berichte über MUD-Partys sind seit 1992 in der Literatur zu finden (vgl. BRUCKMAN u.a.). Es ist nicht ungewöhnlich, dass Spieler im MUD besser miteinander auskommen als IRL. Gleiches gilt auch umgekehrt. Häufig finden auch Treffen außerhalb dieser regelmäßigen Großveranstaltungen statt. Dabei werden oft auch große Entfernungen zurückgelegt (vgl. BAHL 1997, S. 93; BRUCKMAN 1992, S. 21). Spieler, die viel Zeit und Geld opfern, nur um sich einmal gegenüber zu stehen, sind meiner Meinung nach das beste Beispiel dafür, dass CMC und Online-Freundschaften niemals ein Ersatz für FtF-Kontakte sein können.

Empirische Untersuchungen dieser Beobachtungen bestätigten, „daß die meisten Mudder, an die 70%, Freunde durch das MUD gefunden haben.“ (UTZ 1996, S. 36) Aufgrund der Schiefe in der Geschlechterverteilung ist es erstaunlich, dass auch etwa 20% angaben, dass sich aus MUD-Bekanntschaften Beziehungen entwickelt haben. Eine andere Studie fragte nach flüchtigen und näheren Kontakten und 82,5%<sup>58</sup> der MUDder gaben an, diese zu besitzen (vgl. UTZ 1999, S. 93). Bei den genannten Werten muss berücksichtigt werden, dass sie vielleicht

---

<sup>58</sup> Bei N=217 gaben 12 (5,5%) Personen an, keinen „physical-life Kontakt“ zu haben. Bei der Wahl zwischen flüchtigen oder flüchtigen und näheren Kontakten wählten 179 (82,5%) MUDder letzteres. (vgl. UTZ 1999, S. 93)

etwas zu hoch ausfallen. Da die meisten Studien auf freiwilliger Basis mit Hilfe von html-Formularen durchgeführt, werden ist anzunehmen, dass die Bereitschaft zum Ausfüllen des Fragebogens hauptsächlich bei MUD-Begeisterten aufgebracht wird.

Trotzdem ist der deutliche Wunsch nach RL-Kontakten mit anderen MUDDern zu erkennen. Die unzähligen Beobachtungen, die in den verschiedensten Aufsätzen beschrieben werden, scheinen sich sowohl mit der Teilnehmeranzahl auf MUD-Treffen, als auch mit obigen Umfrageergebnissen empirisch belegen zu lassen.

Zwei Schlussfolgerungen für den Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung drängen sich also auf.

Online-Freundschaften stellen keine Konkurrenz und keinen Ersatz für RL-Freundschaften dar. Virtuelle Kommunikation und Beziehungen im MUD können eher als ein „Sprungbrett“ für neue RL-Bekanntschaften gesehen werden. Dies ist auch ein deutliches Indiz gegen eine Isolationstheorie (ausführlicheres unter 6.3.)

Weiterhin zeigt sich, dass Virtuelle Gemeinschaften dazu genutzt werden können, um neue soziale Kontakte außerhalb der räumlich beschränkten Umwelt zu finden – entweder aus eigenem Interesse heraus oder gewissermaßen als Nebeneffekt. Mit einer Metapher könnte man von der Erweiterung des Horizontes sprechen. Unter 5.1.1. wurde dieser Effekt schon einmal angedeutet. Inwieweit er tatsächlich einen Einfluss auf Werte oder Meinungen hat, kann aber schwer untersucht werden. UTZ konstatierte nach einer Vergleichsstudie: „Es zeigte sich eine Reihe von Unterschieden zwischen MUDDern und Nicht MUDDern. MUDDer entwickeln eine kosmopolitische Identität“ (1999, S. 169). Strittig bleibt aber, ob dies, wie von UTZ behauptet, auf einen globaleren Freundeskreis zurückzuführen ist, oder ob nicht genau umgekehrt, Menschen mit kosmopolitischer Identität eine Affinität zu MUDs entwickeln.

### 5.3. Zusammenfassung

Und man versteht die neuen Medien sehr viel besser, wenn man sie nicht als Werkzeug, sondern als Spielzeug begreift. Deshalb finden auch Kinder meist einen schnelleren, reibungsloseren Zugang zur Computertechnologie als Erwachsene. (BOLZ 1997, S. 662)

Das größte Potential für die Persönlichkeitsentwicklung liegt bei MUDs im spielerischen Umgang mit Kommunikation und Interaktion. Das Spielen verschiedener Rollen und das Ausleben eigener Fantasien, trägt zum Wissen um sich selbst bei, weil es mit den eigenen Wünschen, Träumen, Bedürfnissen, Vorurteilen und Rollenverständnissen und denen der Mitspieler konfrontiert. Im Zusammenhang mit den Ergebnissen aus Kapitel 4 muss eingeschränkt werden, dass die Intensität dieser Erfahrungen maßgeblich vom individuellen Stellenwert der Virtuellen Realität beeinflusst ist. Wird das MUD eher technisch wahrgenommen, also mehr im Sinne eines Computerspieles, sind soziale Interaktionen eher nebensächlich und somit unbedeutend. Wird das MUD zum sozialen Spiel genutzt und die gemachten Erfahrungen im realweltlichen Kontext entsprechend gewichtet, hat das MUDden einen großen Einfluss auf viele Facetten der Identität.

Der Cyberspace ermöglicht den Aufbau sozialer Netzwerke über den Horizont des realen Lebensraumes hinaus. „MUDder fühlen sich als Weltbürger, die Region verliert an Bedeutung. Sie weisen ein höheres Bedürfnis nach Differenzierung auf als Nicht-MUDder und betonen individualistische Werte stärker.“ (UTZ 1999, S. 162) Aktive und reflexionsfähige Nutzer sind also weniger realitätsflüchtende Romantiker, als vielmehr moderne Avantgardisten. Im sozialen Spiel „entfalten sich fortgeschrittene Spielarten postmoderner Identität.“ (POSTER 1997, S. 155) Provokativ könnte man schlussfolgern, dass MUDder mehr in der modernen Realität leben, als Nicht-MUDder. Somit wäre das Ignorieren Virtueller Welten Realitätsflucht.

BRUCKMANS Metapher vom Identity Workshop kann also durchaus als bestätigt angesehen werden, obwohl es mir treffender erscheint, nicht von einer Werkstatt, sondern von einem Spielplatz zu sprechen.

Nach dieser positiven Zusammenfassung sind zwei Fragen berechtigt. 1. Welche Möglichkeiten gibt es, die genannten Prozesse pädagogisch zu nutzen und 2. Welche Risiken bestehen bei der MUD-Nutzung. Beide Punkten sollen im nächsten Kapitel erörtert werden.



## 6. Neue Aufgabenfelder für die Pädagogik?

Das Buch begünstigt die Bildung des Erwachsenen,  
der Computer begünstigt das Lernen des Kindes.  
(BOLZ 1997, S. 664)

Die Auseinandersetzung mit neuen Entwicklungen und neuen Medien provoziert Fragen und Prognosen. Wie immer gibt es Euphorie und Skepsis, Befürworter und Gegner. Dabei steht vor allem auch die Pädagogik in dem zweifelhaften Ruf, mehrheitlich zu letzteren zu gehören. „Sozialwissenschaftler und Paedagogen, Medien- und Gesellschaftskritiker warnen recht einhellig vor den negativen Auswirkungen des Computereinsatzes.“ (DÖRING 1995, S. 2) Sie sehen „Die zwischenmenschlichen Beziehungen [...] gefaehrdet“ (a.o.O.) und warnen, dass „Vereinsamung droht“ (a.o.O.) Und es gibt kaum Publikationen, in denen nicht auf das große „Suchtpotential“ und die „Suchtgefahr“, die MUDs besitzen, eingegangen wird. Vereinsamung und Sucht sind zwei Reizthemen und häufig gebrauchte Argumente in der kritischen Auseinandersetzung mit dem Internet und speziell mit MUDs. Dabei gründet sich die Problematisierung größtenteils auf Vermutungen und individuellen Beobachtungen. Deshalb möchte ich beide Themen nun noch genauer untersuchen und mich dabei stärker auf empirische Daten berufen – Abschnitt 6.2. MUD-Sucht und 6.3. Isolation und Einsamkeit. Zunächst möchte ich mich aber mit positiven Prognosen und Versuchen befassen.

### 6.1. Pädagogische MUDs

One user wrote that “frankly it strikes me for now as a schmooze place for people with nothing better to do, not a place where more productive things will happen than already happen in other communicative modes.”  
(BRUCKMAN/RESNIK 1993, S. 5)

Social-MUDs wird ein großes Potential als Lernumgebung eingeräumt. Bereits 1990 schrieb Barry Kort ein MUD für Kinder, namens MicroMUSE (vgl. BRUCKMAN 1993, S.3) Aus der Feststellung, dass Kinder lernen, indem sie die Welt erforschen und mit ihr spielen (vgl. OERTER/MONTADA 1987, S. 214ff) wurde geschlussfolgert „daß Kinder mehr Wissensinhalte in einem kürzeren

Zeitabschnitt begreifen, wenn sie ihnen als eine Welt präsentiert werden, die sie entdecken können und nicht als Pensum, das auswendig gelernt werden muß.“ (RHEINGOLD 1994, S. 201) Beobachtungen in MicroMUSE und anderen pädagogischen MOOs, scheinen diese Möglichkeiten zu belegen. Die Spieler waren bereit, sich die Programmiersprache anzueignen, um eigene Objekte erschaffen zu können, oder lernten Fachwissen, um Quests zu lösen und EPs zu erhalten. (vgl. RHEINGOLD 1994, S. 202f; BRUCKMAN 1994)

Weniger auf der Spielfaszination, als vielmehr auf den Möglichkeiten der Kommunikation und Interaktion, basierten andere Experimente. Amy BRUCKMAN initiierte das MediaMOO,<sup>59</sup> eine forschungsorientierte Virtuelle Welt, die im Januar 1993 eröffnet wurde. Die Chancen derartiger Projekte werden vor allem in der „dauerhaften Pausensituation“ gesehen:

im akademischen Konferenz- und Tagungswesen wird den Pausen [...] oft mehr Bedeutung beigemessen als den Referaten. Informelle MUD-basierte akademische Lernumgebungen sind ein Versuch, eine Art dauerhafte 'Pausensituation' zu schaffen. MUD - Teilnehmer können sich gegenseitig in inhaltlichen und methodischen Fragen beraten, bei ihren aktuellen Projekten [...] unterstützen, arbeitbezogene Probleme anonym besprechen oder ohne großen Kostenaufwand Workshops und Vorträge im MUD organisieren. (DÖRING 1997, S. 384 f.)

Eine detaillierte Betrachtung der Erfolge und Möglichkeiten wissenschaftlicher MUDs würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Berichte finden sich in der einschlägigen Literatur (vgl. BRUCKMAN/RESNIK 1993; DÖRING 1997 u.a.)

Allgemein kann man jedoch feststellen, dass die Prognosen über Virtuelle Lernumgebungen eher zu euphorisch waren. Statt eine große Masse von Bildungswilligen mit Lernschwierigkeiten zu erreichen, findet eine Selektion der Begabten statt. (vgl. 3.5.) Wissenschaftliche MOOs können durchaus Arbeitsprozesse bereichern und erleichtern. Ihre Bedeutung ist aber ergänzend und nicht, wie gehofft, ersetzend. Auch in der Schulpädagogik wird davon ausgegangen, „daß die direkte Kommunikation und die Funktion des Lehrers oder der Lehrerin niemals durch Medien überflüssig gemacht werden können“ (GUDJONS 1995, S. 336). Das „Virtuelle Klassenzimmer“ ist Utopie, nicht Prognose.

---

<sup>59</sup> Wie der Name schon zeigt, basiert MediaMOO auf der MUD Object Oriented Software von Pavel Curtis und ist damit eine direktere Weiterentwicklung von LambdaMOO. (vgl. BRUCKMAN/RESNIK 1993) Parallelen finden sich auch in den Starträumen. Aus “The Coat Closet” (vgl. REID 1994, S.16) wurde “The LEGO Closet” (vgl. BRUCKMAN/RESNIK 1993, S. 3)



## 6.2. MUD-Sucht

If the networking technology and knowledge were more widely available, perhaps we would already see a mass movement to join those addicted to the new language experience.  
(YOUNG 1994, S. 17)

Seit den ersten Publikationen über MUDs taucht das Thema „Sucht“ immer wieder auf und wird auch von Anfang an kontrovers diskutiert. Obwohl oft behauptet wurde, dass „MUD-Spieler [...] unter den Netznutzern [...] besonders suchtgefährdet und isoliert“ (DÖRING 1995, S. 28) sind, verlagerte sich die Problematik auf den Terminus „Internetsucht“. In mehr oder weniger pathologischen Schilderungen werden Folgen wie „Familien zerbrechen“, „Abkapselung von der Außenwelt“, oder „Kinder vernachlässigen und den Arbeitsplatz gefährden“ (vgl. Anhang D) beschrieben.

Ausgangspunkt dieses Dauerbrenners waren Beobachtungen über extrem lange Login-Zeiten einiger Spieler. BRUCKMAN schrieb aufgrund ihrer persönlichen Erfahrungen: “In the world of MUDDing, 20 hours a week is not much time. Foo [ein Spieler aus TrekMUSE, d.A.] MUDs more than 40 hours per week, and DePlane [ein anderer Spieler, d.A.] MUDs over 80.”(1992, S. 28) Auch CURTIS berichtet von ähnlichen Beobachtungen.

In some cases, this enjoyment goes so far as to become a serious kind of addiction, with some players spending as much as 35 hours out of 48 constantly connected and conversing on MUDs. I know of many players who have taken more-or-less drastic steps to curtail their participation on MUDs, feeling that their habits had gotten significantly out of control. (1992, S.14)

REID merkt pointiert an, dass „Some would insist that MUD has come to stand for Multi Undergraduate Destroyer, in recognition of the number of students who may have failed their classes due to too much time spent MUDDing.“ (REID 1994, S. 10) Aufgrund des gesteigerten Datenaufkommens dauerte es auch nicht lange, bis MUDs an einigen Universitäten verboten worden, unter anderen in ganz Australien und teilweise in England, USA und Deutschland - von der Universität Erlangen sogar offiziell „wegen Suchtgefahr“. (vgl. DWORSCHAK 1994)

Neben den vielen Einschätzungen, die auf Schilderungen und Erlebnissen basieren, gibt es nur wenig quantitative Befunde. Einen Anhaltspunkt geben die

Logfiles, die die Spielzeit der einzelnen Charaktere<sup>60</sup> innerhalb eines Monats auflisten. Im MUD-Jargon wird diese Statistik auch scherzhaft „Hauptsüchtelliste“ genannt.

Liste fuer den 1. bis zum 31.

halbarad	2 Wochen 1 Tag 22 Stunden 22 Minuten 18 Sekunden
zoz	1 Woche 5 Tage 22 Stunden 53 Minuten 49 Sekunden
danny	1 Woche 3 Tage 4 Stunden 43 Minuten 52 Sekunden
tristycia	1 Woche 2 Tage 20 Stunden 43 Minuten 58 Sekunden
gamdschie	1 Woche 1 Tag 14 Stunden 25 Minuten 20 Sekunden
sunnyboy	1 Woche 14 Stunden 24 Minuten 39 Sekunden
alwin	1 Woche 4 Stunden 43 Minuten 29 Sekunden
darkangel	6 Tage 20 Minuten 59 Sekunden
klienberg	5 Tage 17 Stunden 28 Minuten 39 Sekunden
adi	5 Tage 14 Stunden 21 Minuten 53 Sekunden
fizban	5 Tage 11 Stunden 57 Minuten 22 Sekunden
morwen	5 Tage 4 Stunden 11 Minuten 26 Sekunden
hargon	5 Tage 3 Stunden 48 Minuten 39 Sekunden
kachina	5 Tage 48 Minuten 55 Sekunden

Abbildung 7: Loginzeiten<sup>61</sup> einzelner Charaktere im MUD Avalon<sup>62</sup>

Die „Spitzenreiter“ dieser Monatsliste haben einen Durchschnitt von ca. 12h pro Tag und das jeden Tag des Monats. Bleiben noch einmal 12h zum Schlafen, Arbeiten, Einkaufen etc.. Anzumerken ist allerdings, dass die obige Tabelle zwar jeden Monat so ähnlich aussieht, aber die Charaktere an erster Stelle stetig wechseln. Das deutet darauf hin, „dass sich nach einer anfaenglichen Phase der Faszination und der Euphorie (die mit extensiver Nutzung einhergehen kann) ein recht stabiles Nutzungsverhalten einpegelt“ (DÖRING 1995, S. 25). Gleicher Meinung ist UTZ: „Erfahrungsgemäß dauern solche extremen Suchtphasen in der Regel nur einige Woche oder Monate“ (1996, S. 37).

Einen weiteren Versuch, das Problem MUD-Sucht in Zahlen zu fassen, startete UTZ 1996 mit einer Umfrage. Die Ergebnisse fasst die nächste Tabelle zusammen.

---

<sup>60</sup> Besitzt ein Spieler mehrere Charaktere, bleibt dies in der Statistik unberücksichtigt und jede MUD-Figur wird einzeln aufgeführt. Ebenso spiegeln Loginfiles nur die Nutzungsdauer eines MUDs wieder. Andere Aktivitäten oder andere MUDs sind evtl. den Zeitangaben noch hinzuzurechnen.

<sup>61</sup> Ein Spieler, der eingeloggt, aber inaktiv ist, „idlet“. In Avalon wird jeder Charakter, der länger als 45 Minuten Idle ist, automatisch ausgeloggt. Die angegebenen Zeiten geben also relativ realistisch die tatsächliche Spielzeit wieder. Die Stunden werden zur besseren Übersicht in Tage bzw. Wochen umgerechnet.

Item	-3 stimmt nicht	-2,00	-1,00	1,00	2,00	3 stimmt
28. Ich würde mich als "mud-süchtig" bezeichnen.	23 22,5%	8 7,8%	15 14,7%	24 23,5%	20 19,6%	12 11,8%
32. Ich habe wegen des MUDs auch schon einmal eine Vorlesung/Schulstunde/Arbeit ausfallen lassen.	7 6,8%	3 2,9%	6 5,8%	19 18,4%	24 23,3%	44 42,7%
33. Ich habe wegen des Muddens ernsthafte Nachteile in Schule/Beruf/Studium erfahren.	36 35,0%	22 21,4%	14 13,6%	16 15,5%	12 11,7%	3 2,9%

*Auszug aus UTZ 1996, Tabelle 2, S. 36*

Die Einschätzung von über 30%, sich als MUD-süchtig zu bezeichnen, erscheint erschreckend hoch. Andererseits ist nicht klar, ob die Nutzer Sucht im pathologischen Sinne oder als Umschreibung für Faszination gebraucht haben. Negativ ist auch die Undifferenziertheit bei Item 32 zu sehen. Das Versäumen einer Vorlesung hat eine andere Wertigkeit, als das Fernbleiben von einer Schulstunde oder Arbeit. Bei Frage 33 ist ungeklärt, was unter „ernsthaften Nachteilen“ zu verstehen ist. Dies ist eine sehr subjektive Interpretation. Die Ergebnisse dieser Umfrage können das Problem also lediglich illustrieren.

Neben den Schilderungen vom Phänomen der MUD-Sucht gab es immer auch Zweifel, ob dies wirklich ein ernsthaftes Problem ist. Deshalb merkt Sonja UTZ zu Tabelle 2 an: „Die Frage der Bewertung stellt sich bei solchen Süchten, die an sich keine direkten negativen körperlichen und/oder psychischen Auswirkungen haben, wie sie etwa Alkohol- oder Drogensucht mit sich bringen würden, als problematisch dar.“ (a.o.O.) BRUCKMAN schrieb hingegen dazu: „Is MUD addiction a serious problem? For some people, it is“ (1992, S. 29).

Eine neue Sicht auf die Frage brachte CURTIS mit seiner Einschätzung: „the fact that there is a computer involved here is more-or-less irrelevant. These people are not addicted to computers, but to communication“ (1992, S. 14). Dies ist zwar meiner Meinung nach nicht falsch, lässt aber wichtige Anreize des MUDdens, wie etwa Aufstieg in der Hierarchie oder wahrgenommene soziale Verpflichtungen (vgl. 5.2.2.) unberücksichtigt. Andererseits lenkt CURTIS den Blick weg vom

<sup>62</sup> Quelle dieser Liste ist der Avalon-Gopher – siehe URLs

„süchtigmachenden“ MUD zu Prozessen, die nicht das Medium erzeugt, sondern der vor ihm sitzende Nutzer.

Geschichtlich betrachtet ist MUD-Sucht kein neues Phänomen, sondern ein altbekanntes im neuen Gewand. Mit dem Aufkommen neuer Medien ist die Faszination entsprechend groß und so wird den neuen phantastischen Möglichkeiten auch entsprechend Zeit eingeräumt. Gleiches geschah nach Erfindung des Buchdrucks („Lesesucht“, vgl. 4.2.) oder des Fernsehers<sup>63</sup> mit fast identischen Symptomen (vgl. OPASCHOWSKI 1999, S. 27f).

Ein Durchschnitt von 12,26 Stunden (UTZ 1996, S. 34) oder 15,5 Stunden<sup>64</sup> (vgl. SCHILDMANN et al. 1995, S. 12) MUD-Zeit pro Woche, entspricht rund 105 bis 133 Minuten pro Tag<sup>65</sup> und liegt damit deutlich unter dem normalen Fernsehkonsum von Jugendlichen in Deutschland. „Ihren Angaben zufolge sitzen die deutschen Jugendlichen an Werktagen durchschnittlich zweieinhalb Stunden (153 Minuten) pro Tag vor dem Fernseher [...]. Am Wochenende sehen die deutschen Jugendlichen im Durchschnitt 225 Minuten fern“ (FRITZSCHE 2000a, S. 203). DÖRING verweist darauf, dass die „Netznutzung auf Kosten des Zeit-Budgets anderer Medien (z.B. des Fernsehers) geht“ (DÖRING 1995, S. 5). Auch YOUNG beobachtete, dass „MUDers [...] are now filling their previous television-watching and book-reading time hypertexting in cyberspace.“ (1994, S. 17)

Befürchtete Auswirkungen, wie sozialer Abstieg oder völliger Realitätsverlust, wie sie in den „alten“ Medien gerne ausgemalt werden, sind meiner Meinung nach in der Quantität übertrieben und werden sicherlich auch in Zukunft nicht signifikant zu beobachten sein. Exzessiver Konsum mit weitreichenden Folgen für die soziale Umwelt ist wohl eher ein Symptom für psychosoziale Probleme, die mit verstärkter Mediennutzung ausgedrückt und vielleicht teilweise kompensiert werden. In diesem Sinn muss MUD-Sucht als ernsthaftes Problem angesehen

---

<sup>63</sup> „TV beherrschte den Alltag der meisten Bundesbürger. Erste Abhängigkeits-Symptome waren erkennbar“ (OPASCHOWSKI 1999, S. 27)

<sup>64</sup> Eine Berechnung der tatsächlichen MUD-Zeit der einzelnen Spieler kam bei einem Durchschnitt von 14,4 Stunden auf die geringe Differenz von 1,1 Stunde. SCHILDMANN et al. folgert daraus, dass sich „die Spieler [...] also scheinbar richtig einschätzen können“ (1995, S. 16), betont aber die hohen individuellen Differenzen: „ca. 50% von ihnen [haben, d.A.] sich um mehr als vier Stunden nach oben oder unten verschätzt [...] (in einigen Fällen um mehr als 15 Stunden!).“ (a.o.O.)

<sup>65</sup> Beide Werte beziehen sich zum besseren Vergleich auf deutsche Studien. Die durchschnittliche MUD-Zeit wird in amerikanischen Untersuchungen meistens höher berechnet, zum Beispiel mit 18,72 Stunden (EMERT 1993) oder 20,2 Stunden (BRUCKMAN 1992).

werden (vgl. DÖRING 1999, S. 308), dessen Therapie aber völlig unabhängig vom Medium ist<sup>66</sup>. Das Bild vom Nutzer, der hilf- und willenlos dem süchtigmachenden MUD unterliegt, vernachlässigt die Sicht auf die Gründe der Mediennutzung, die oft von Anhängern der Suchttheorie als Folgen propagiert werden.

Abschließend möchte ich an dieser Stelle noch auf den interessanten Umstand der Selbstwahrnehmung hinweisen. Während es bei einer Sucht eher typisch wäre, dass die Betroffenen das Problem nicht wahrhaben wollen, scheint es hier genau umgekehrt zu sein. MUDder scheinen sich eher als süchtig einzuschätzen oder schuldig zu fühlen<sup>67</sup>, als sie Auswirkungen ihres Konsums zu befürchten haben. Dies würde BRUCKMANS These von der gesteigerten Selbstreflexion (vgl. 5.1.4.) bestätigen und zeugt meiner Meinung nach eher von einem vorsichtigen und verantwortungsvollen Umgang mit dem neuen Medium, als von unkontrolliertem, süchtigen Verhalten.

### 6.3. Vereinsamung und Isolation

Engagierte Netznutzung trägt jedoch häufig gerade nicht die Züge von Realitätsflucht, sondern begünstigt den Aufbau sozialer Beziehungen, die schließlich auch zu Kontakten außerhalb des Netzes führen.  
(DÖRING 1999, S. 308)

Im Zusammenhang mit der Suchtdebatte, ist oft auch von Vereinsamung vor dem Computer zu lesen. Ein Teufelskreis, der sich zwischen Einsamkeit und Wunsch nach Flucht in die „Heile Welt“, daraus resultierender Realitätsvernachlässigung und Wegfall des sozialen Netzwerkes aufbaut, wird beschworen. Das Profil des dem Internet Verfallenden bedient dabei oft ein Stigma, das CMC und deren Nutzer seit dessen Aufkommen anlastet.

One explanation for the addictive quality of MUDs is that the people using them are somehow socially inept, and find a community of kindred spirits in cyberspace. This notion coincides with a stigma that has long been attributed to computer hackers or hobbyist in general, as evidenced by

---

<sup>66</sup> Zu Online-Sucht existieren viele Hilfsangebote im Internet, wie z.Bsp: die Selbsthilfegruppe HSO e.V. (siehe URLs)

<sup>67</sup> Amy BRUCKMAN sagte in einem MUD-Gespräch, das von ihr aufgezeichnet und veröffentlicht wurde: „I always feel guilty after I MU\* a lot [...], I feel like [...] I'm a loser [...] and I can't explain why I feel that way“ (1992, S. 34f.)

the existence of books like *The Invasion of the Computer* which gives a profile of computer user as maladjusted, shy, quit, and generally lacking the social skills necessary to succeed in 'real world' human interaction. (YOUNG 1994, S. 3)

OPASCHOWSKI bezeichnete dieses weit verbreitete Bild als „Das Märchen vom einsamen Computerfreak [...], der blaß einsam und kontaktscheu in seiner elektronischen Höhle weilt“ (1999, S. 43). Nach seinen Untersuchungen ist eher das Gegenteil der Fall:

Im Vergleich zur übrigen Bevölkerung treiben sie mehr als doppelt so viel Sport (29 Prozent – Gesamtbevölkerung: 14 Prozent), sind mehr als alle anderen mit dem Auto (35 Prozent – übrige: 21 Prozent) oder dem Fahrrad (31 Prozent – übrige: 26 Prozent) unterwegs und gehen besonders gerne baden oder ins Kino. (OPASCHOWSKI 1999, S. 44)

Das Freizeitverhalten kann ein Indiz gegen die Isolationsthese sein. Als Beweis ist es jedoch noch unzureichend. Das Besuchen von Kinos oder Bädern sagt nichts über Kontaktfreudigkeit oder Beziehungsunfähigkeit aus. Die Kompetenz zur Integration in den sozialen Lebensraum und zur Bildung und Pflege persönlicher Beziehungen muss mit anderen Faktoren nachgewiesen werden.

Ohne genauer auf detailliertere Definitionen von Einsamkeit oder Isolation einzugehen, lassen sich aus der kritischen Debatte Merkmale zusammenfassen. So soll „Intensive Nutzung von Computern und Telekommunikation [...] nicht nur Beziehungs- und Bindungsfähigkeit, Liebe und Sexualität verändern, sondern auch die Fähigkeit sozialen Interagierens überhaupt.“ (ROSSNAGEL et al. 1990, S. 235f) Zwei Hauptsymptome werden also mit intensiver Nutzung von CMC verbunden. Erstens die Beeinträchtigung der Bindungsfähigkeit<sup>68</sup>, die sich im Verlust von Freundschaften und fehlenden Partnerschaften manifestieren müsste und zweitens die Unfähigkeit zu FtF Kommunikation und Interaktion, dessen Ergebnis eine gesellschaftliche Ausgrenzung wäre. Beides kann empirisch untersucht werden. MUDder (und Netznutzer allgemein) müssten sich von Nicht-Nutzern darin unterscheiden, dass sie weniger Freundschaften besitzen, größtenteils ledig sind und nicht am gesellschaftlichen Leben teilhaben. Letzteres wurde durch die Freizeitforschung schon teilweise revidiert.

---

<sup>68</sup> Bindungsfähigkeit ist in diesem Sinne ein Oberbegriff für die Kompetenz zum Aufbau persönlicher Beziehungen. Dies schließt sowohl Freundschaften (soziales Interagieren), als auch Partnerschaften (Liebe und Sexualität) ein.

Eine genaue Untersuchung zur Identifikation mit Virtuellen und traditionellen Gemeinschaften wurde von Sonja UTZ 1999 durchgeführt. Ihr Anliegen bestand eigentlich darin, den Wert von VG zu erforschen. Der Grad der Identifikation von MUDdern mit ihrer Umgebung und ihren Mitspielern wurde gemessen und einer traditionellen Vergleichsgruppe gegenüber gestellt. Dabei fragte UTZ auch die MUDder nach ihrer Identifikation mit ihrer sozialen Umwelt. Daraus ließ sich ableiten, ob MUD-Spieler weniger am gesellschaftlichen Leben teilhaben oder sich ausgeschlossen fühlen. Sie fasste zusammen: „Selbst Personen, die sich sehr stark mit einer vG identifizieren und einen Großteil ihrer Zeit darin verbringen, sind gesellschaftlich nicht entfremdet.“ (UTZ 1999, S. 170) Fehlende Integration in soziale Netzwerke ist vielmehr als Ausdruck starker Individualisierung zu sehen, die sich auch im Cyberspace fortsetzt. So ist zu beobachten, dass lediglich Nutzer, die MUDs „nur als ein Spiel“ (ebd., S. 171) betrachten, „die Subgruppe der Skeptiker [...] sich durch der Gesellschaft entfremdetes Verhalten“ (ebd., S. 170) auszeichnen. Die Skepsis entsteht also nicht durch Netzaktivitäten, wird aber andererseits durch diese auch nicht abgebaut. Das macht Einflüsse auf die Persönlichkeitsentwicklung etwas fraglich. (mehr dazu unter 7.1.)

Westdeutsche MUDder sind zudem in mehr Vereinen als westdeutsche Nicht-MUDder [...] sind also nicht nur Mitglied der vG, sondern gleichzeitig Mitglied mehrerer traditioneller Gemeinschaften. Die Partizipation in vG geht damit nicht auf Kosten von traditionellem Engagement. (UTZ 1999, S. 163)

Nach diesen Aussagen kann eine gesellschaftliche Isolation durch das Spielen von MUDs ausgeschlossen werden. Für oder gegen die, mehr auf Emotionen beruhende, Vereinsamungsthese lassen sich aber nur schwer Indizien finden.

Gegen die Vermutung, CMC würde die Fähigkeit neue Beziehungen aufzubauen negativ beeinflussen, sprechen erst einmal die Erkenntnisse aus dem Kapitel Online-Freundschaften (vgl. 5.2.2.) Demnach trägt das Medium eher zu einem Anstieg der Quantität und der Vielfältigkeit, vor allem auch im geografischen Sinne, bei. Dass Virtuelle Kommunikation dabei nicht als Ersatz, sondern als Weg zu neuen oder Pflege von alten RL-Kontakten genutzt wird, unterstreicht den hohen Wert von FtF-Kommunikation, der selbst bei intensiven MUDdern zu finden ist. Inwieweit alte Freundschaften durch die Netznutzung beeinflusst

werden, ist schwer zu ergründen. Soziale Beziehungen unterliegen einer hohen Dynamik, die sich auch maßgeblich an Interessen, Vorlieben oder gemeinsamen Hobbys orientiert. Die Auflösung von Freundschaftsverhältnissen im Zuge des MUDdens kann damit vielfältig interpretiert werden. Sowohl die Beeinflussung durch CMC, wie auch der normale Prozess der Entfremdung durch neue lebensweltliche Bezüge wäre denkbar. In diesem Sinne stellt vor allem die typische Nutzergruppe der MUDs eine schwer ergründbare Klientel dar. Die Phase des Studiums, die meistens mit geografischen und sozialen Veränderungen (Stichwort: Postadoleszenz - vgl. Punkt 3.5.) verbunden ist, weist eine hohe Dynamik in interpersonellen Beziehungen auf.

Nicola DÖRING verwies allerdings darauf, dass es nicht plausibel erscheint, dass sozial voll integrierte Netznutzer ihre gewachsenen RL-Kontakte zugunsten von CMC opfern. Aufgrund der gerade angesprochenen Dynamik wählte sie für ihre Einsamkeitsstudie (vgl. 1995) ein bewährtes Modell<sup>69</sup> mit verschiedenen Faktoren. Unter anderem wurde nach der Anzahl guter Freunde, dem Selbstbewusstsein und der Geselligkeit gefragt. (vgl. DÖRING 1995, S. 50ff) Das Ergebnis war, dass sich die Gesamtgruppe der Netznutzer in keinem der Punkte von der restlichen Bevölkerung unterschied. Sowohl die Anzahl guter Freunde und Bekannter, wie auch der Familienstatus und das individuelle Einsamkeitsempfinden entsprachen denen der gleichaltrigen Vergleichsgruppe (vgl. a.o.O, S. 22ff). Auch „Auf die Dauer scheint Netznutzung nicht zur Degeneration der sozialen Beziehungen ausserhalb des Netzes und zu Einsamkeit zu führen.“ (ebd., S. 25) DÖRING verwies auch auf das traditionelle Klischee von der besonderen Gefährdung durch MUDs und stellte fest, „dass auch die besondere Gruppe der MUD-Spieler nicht einsamer und isolierter ist als die Gruppe der Nicht-Spieler“ (DÖRING 1995, S. 29)<sup>70</sup>

Insgesamt kann also gesagt werden, dass sowohl im eher soziologischen Rahmen der gesellschaftlichen Integration, als auch in interpersonellen Beziehungen, die auf emotionaler und subjektiver Wahrnehmung beruhen, keine Tendenzen zur

---

<sup>69</sup> Die Messung der Einsamkeit wurde mit Hilfe der „University of California Los Angeles Loneliness Scale“ (UCLA Loneliness Scale) durchgeführt. Nach DÖRING die „am häufigsten verwendete Einsamkeitsskala“ (1995, S. 11)

<sup>70</sup> Kritisch muss angemerkt werden, dass sich DÖRINGS Aussage nur auf 1% (n=4) MUD-Nutzer innerhalb der Gesamtstichprobe (N=332) bezieht (vgl. 1995, S. 26)



Vereinsamung und Isolation aufgrund des MUDdens zu beobachten sind. Einzelne anekdotisch beschriebene Folgen exzessiver Nutzung sind entweder temporär oder haben andere Gründe als die „magische“ Wirkung des Mediums.

Abschließend lässt sich noch folgendes festhalten. Erklärungen für die Faszination virtueller Welten berufen sich fast ausschließlich auf die Möglichkeiten, die diese bieten und mit denen die reale Welt nicht aufwarten kann. Gleichzeitig wird von Autoren aller Richtungen festgestellt, dass CMC und Online-Freundschaften niemals die soziale Umwelt ersetzen können. In diesem Sinne wäre es also durchaus vertretbar, auch von einer Faszination der Realität zu sprechen, die zu einer Vernachlässigung der Virtuellen Welt führt. Eine Sicht auf den Nutzer als zweckorientiert oder emotional handelndes Individuum schließt eine adäquate Nutzung unterschiedlicher Mittel, in diesem Falle unterschiedlicher Kommunikations- und Interaktionsformen ein. Daher ist es meiner Meinung nach sinnvoller, CMC und FtF-Kommunikation nicht als gegenteilige, sich ausschließende und konkurrierende Pole zu sehen, sondern als zwei Seiten einer Medaille, die sich gegenseitig sinnvoll ergänzen. Die paradoxe Befürchtung, dass eine verstärkte Zuwendung an globale Kommunikation zu einer sozialen Abkapselung führt, kann sicherlich auch dadurch als widerlegt angesehen werden.

## 7. Kritische Anmerkungen zu Thesen und Forschung

Ein globaler Befund der gesamten Medienwirkungs- und Computernutzungsforschung ist sicherlich der, dass Medieneffekte in der öffentlichen Meinung notorisch ueberschaetzt werden.  
(DÖRING 1995, S. 6)

Neben den allgemeinen Befürchtungen und negativen Prognosen, die scheinbar als Gegenpol der Euphorie zu jeder Neuentwicklung gehören, lassen sich auch andere kritische Anmerkungen zu den vorangegangenen Ausführungen und Thesen machen. Das eingangs angeführte Zitat bezog sich zwar auf die reichlich publizierten Negativfolgen, kann aber meiner Meinung nach in gleicher Weise auch auf positive Effekte angewandt werden. Viele Schilderungen, vor allem aus der Anfangszeit der MUD-Forschung, könnten zum pointiert formulierten Merksatz „Spiele MUDs und Du wirst ein besserer Mensch“ führen. Auch das wäre eine notorische Überschätzung von Medieneffekten. Eine differenziertere Betrachtung erscheint geradezu zwingend. Ich habe deshalb 4 Punkte zusammengestellt, die die ausgearbeiteten Einflüsse auf die Persönlichkeitsentwicklung relativieren. Eine komplette Ausarbeitung dieser Fragestellungen müsste allerdings in einem anderen Rahmen stattfinden.

Folgende Kritikpunkte sollen angesprochen werden: Wirkung und Übertragbarkeit von MUD-Erfahrungen (7.1.), die Ideale von Wahrnehmung und Kommunikation (7.2.), die Frage nach der Objektivität teilnehmender Beobachter (7.3.) und als globaler Abschluss, der Wert einer Entwicklung mit eingeschränkten Zugangsmöglichkeiten (7.4.).

### 7.1. Wirkung und Übertragbarkeit

Man sollte die *Selbstexplorations-Funktion* des Muddens oder Chattens jedoch auch nicht überschätzen  
(DÖRING 1999, S. 303)

Bei einer kritischen Betrachtung der vorangegangenen Erklärungen zur Veränderung von Wahrnehmung und Selbstbild durch MUDs (vgl. Abschnitt 5.1.4.) fällt auf, dass größtenteils davon ausgegangen wird, dass sich das

Verhalten in der Virtuellen Welt gleichsam auch in der Realen Welt durchsetzt, also „*Transfer-Effekte*“ (DÖRING 1999, S. 300) eintreten. Es ist allerdings fraglich, ob gesteigerte Toleranz, Kontaktfreudigkeit, Offenheit und Selbstbewusstsein, die eventuell innerhalb einer Virtuellen Gemeinschaft erworben wurden, zu einem neuen bzw. anderen Verhalten im realen Kontext führen. Es wäre auch eine Art unterschiedliches Rollenverhalten, dass sich den Erfahrungen und Möglichkeiten in VL und RL anpasst, denkbar. Demnach ist es möglich, zum Beispiel gesteigertes Selbstbewusstsein und sicheres Auftreten im MUD zu entwickeln, dieses aber nicht in der sozialen Umwelt zu haben. Erfahrungen, wie Stolz, Anerkennung oder Hierarchiestellung, die eng mit der Virtuellen Welt verbunden sind, verlieren in der Realen Welt ihren Kontext. Die gesteigerte Selbstwahrnehmung oder das Wissen um die eigene Identität ist nur bedingt hilfreich, wenn dieses Wissen sich auf virtuelle Wahrnehmung und virtuelles Selbstbild beziehen. Letztlich ist die entscheidende Frage nicht, ob ein Nutzer die Möglichkeiten zu diesen Erfahrungen hat, sondern wie er diese verarbeitet und ob er sie in einen realweltlichen Bezug setzt.

So lässt sich zum Beispiel konstatieren: „Im Hinblick auf die psychologischen Variablen unterscheiden sich die Mudder zunächst nicht von nicht-muddenden Vergleichspersonen, die Hypothese der gesteigerten privaten Selbstaufmerksamkeit muß demnach als widerlegt gelten.“ (UTZ 1996, S. 68) DÖRING behauptet sogar, dass „Verstärkte Selbstreflexion und Selbstkomplexität [...] nicht als Internet-Effekt zu betrachten“ (1999, S. 303) sind. Damit werden BRUCKMANS Aussagen meiner Meinung nach aber nicht gänzlich widerlegt. Sie müssen jedoch in einen wichtigen Zusammenhang gesetzt werden – mit den Bedürfnissen der MUDder und ihrer persönlichen Einstellung zur Virtuellen Realität. „Er muß sich bereitwillig auf die Faszination dieser neuen Kommunikationsform einlassen. Nur dann treten die persönlichkeitsfördernden Wirkungen auf.“ (UTZ 1996, S. 68) Und er muss in der Lage sein, sein Handeln reflexiv als soziales Verhalten wahrzunehmen. Diese Erkenntnisse würden sich mit der unter 4.5. gemachten Erörterung decken.

Unter 6.3. war festgestellt worden, dass sich Skepsis gegenüber traditionellen Gemeinschaften auch in Virtuellen Gemeinschaften fortsetzt. Die positiven Aspekte von VG, die zur Ausbildung einer kosmopolitischen oder postmodernen Identität beitragen (vgl. 5.2.), wirkten sich auch nicht positiv auf das Verhalten

der Skeptiker in der realen Welt aus. Die Frage ist also nicht, wie das Medium die Menschen verändert, sondern wie die Menschen das Medium nutzen um sich zu verändern. MUDs zwingen zu nichts – sie bieten lediglich Möglichkeiten.

Die Frage der Übertragbarkeit kann aus den bisherigen Erkenntnissen nicht eindeutig beantwortet werden. Vorläufig lässt sich jedoch zusammenfassen, dass positive Auswirkungen auf die Persönlichkeitsentwicklung nicht per definitionem zu erwarten sind. Die „Identitätswerkstatt“ setzt gewissermaßen ein Bedürfnis am „Basteln“ voraus. MUDs können einzelnen Individuen bei der Identitätssuche und Weiterentwicklung helfen, aber sie sind kein Allheilmittel. Deshalb sollten auch Fragen der pädagogischen oder therapeutischen Nutzung (vgl. 6.1.), wie sie teilweise auch schon für Pen&Paper Rollenspiele versucht wurden (vgl. KATHE 1986) und auch bei MUDs in Erprobung sind (vgl. DÖRING 1999, S. 304), nicht zu euphorisch gesehen werden. Interessant wären sie meiner Meinung nach in ihren Ergebnissen aber allemal.

## 7.2. Wahrnehmung und Kommunikation

The failure of the ideal of complete freedom in cyberspace was an early phenomenon.  
(REID 1999, S. 107)

Die Theorie vom Selbst als Objekt, das unter der vollständigen Kontrolle des Spielers steht (vgl. Kapitel 5.1.) ist nicht uneingeschränkt richtig. CURTIS behauptete, dass „Players can only be known by what they explicitly project and are not ‘locked into’ any factors beyond their easy control, such as personal appearance, race, etc.“ (CURTIS 1992, S. 8) Tatsächlich bestimmt zwar ein Interaktionspartner, welche Informationen er dem anderen übermittelt und gibt ihm durch ausformulierte emote-Befehle seine Wahrnehmung vor (vgl. Punkt 5.1.2.), aber er kann diesen nicht an der Interpretation hindern. Allein durch die Sprache können viele Informationen über kulturelle oder soziale Hintergründe unbewusst übertragen werden. So wird, um bei CURTIS’s Beispiel zu bleiben, ein MUD-Nutzer nie die Nationalität seines virtuellen Gegenübers herausfinden, aber er kann in Formulierungen und Ausdruck Probleme oder Unsicherheiten mit der

Sprache erkennen. Genauso prägen grammatikalische oder orthographische Fehler, die Verwendung von Slang- oder Dialektausdrücken, die Meinungen oder der Umgang mit Diskussionsthemen oder das Interesse bzw. Desinteresse an bestimmten Problemen, ein Bild des anderen, das über seine Beschreibung hinausgeht. Es ist also durchaus möglich, Alter, Geschlecht, Herkunft, Bildung oder soziales Milieu der realen Person hinter der Maske der virtuellen Rolle zu errahnen. Es gibt demnach neben der kontrollierbaren nonverbalen noch eine unkontrollierbare paraverbale Kommunikation.

Auf die Aussage von YOUNG: „Because self-authored text is the only information representing MUD personae [...], players have the full control of the self they present to the virtual world“ (1994, S. 10), könnte man also antworten: gerade *weil* der Text vom Spieler selbst geschrieben wurde, gibt er Informationen in die Virtuelle Welt weiter, die nicht der Kontrolle der MUDders unterstehen.

Somit lässt sich sagen, dass bei virtueller Kommunikation und Interaktion, ebenso wie im realen Leben, nonverbale Kommunikation stattfindet, deren Interpretation und Einordnung in soziale Kontexte jedem Teilnehmer uneingeschränkt möglich ist. Daher ist auch die MUD-Welt nicht vollständig frei von Stigmata oder Vorurteilen, obgleich eine höhere linguistische Sensibilität dafür erforderlich ist.

Daran anschließend muss auch die These, in Anspielung auf Habermas, bei Virtuellen Gemeinschaften würde es sich um eine Gegenöffentlichkeit mit egalitärer Kommunikation handeln (vgl. 5.2.1.), widerlegt werden. Zwar sind Virtuelle Welten fast völlig frei von realweltlichen Machtverhältnissen, Hierarchien oder Rollenzwängen, aber sie schaffen ihre eigenen (vgl. REID 1999). Macht und Sanktionsmittel sind auch in MUDs ungleichmäßig verteilt. Spieler, die Wochen, manchmal auch Jahre damit zugebracht haben, Objekte zu programmieren, Gegenstände zu sammeln oder einen Charakter auszugestalten, nehmen es als einen ernsten Angriff auf einen Teil ihres Lebens wahr, wenn mit einer Löschung der „playerfiles“ gedroht wird.

Virtuelle Kommunikation und Virtuelle Gemeinschaften werden zwar oft als völlig neu und unbeeinflusst von der realen Welt dargestellt, trotzdem befinden sie sich im Kontext tradierter Strukturen, sowie bekannter Denk- und Handlungsmuster.

### 7.3. Involvierung oder Abstand?

Es gehört zur deutschen Frömmigkeit der Technikangst, daß hierzulande Bücher Erfolg haben, die auflisten, was Computer nicht können. (BOLZ 1997, S. 662)

Wie unter Punkt 3.7. beschrieben, basierte die Forschung der Anfangszeit und auch der Folgejahre hauptsächlich auf Berichten und Analysen persönlicher Erfahrungen. Die Autoren waren (und sind) „participant observer“ (CHERNY 1994, S. 1), was den Vorwurf einer gewissen Befangenheit zulässt. Die Diskussion um Nähe und Distanz zum Untersuchungsobjekt lässt sich von ähnlichen Debatten aus der Forschung über Subkulturen, wie zum Beispiel Fangruppen (vgl. BRUCKMAN 1992, S. 14, BAHL 1997, S. 56) ableiten. Als Meinungen stehen sich gegenüber:

- man kann diese Phänomene nur verstehen kann, wenn man ein Teil der Gemeinschaft ist. „I choose to study the phenomenon from within the community.“ (BRUCKMAN 1992, S.14)
- objektive Sicht ist nur von außen möglich „Im allgemeinen wird mit dem Stichwort ‚going native‘ vor einer zu großen Identifikation mit dem Untersuchungsgegenstand bzw. mit den Urteilsmaßstäben etc. innerhalb dieser Gruppe gewarnt“ (BAHL 1997, S. 56)

DÖRING meint dazu: „Distanz zur Technik wird [...] zuweilen als Voraussetzung der kritischen Analyse propagiert: man will vermeiden, sich von der Faszination des Mediums blenden zu lassen“ (1995, S. 3). Pointiert merkt sie an, dies ist „eine Begründung, die eine recht ‚magische‘ Vorstellung von Technik impliziert.“ (a.o.O.)

Beide Argumente haben nach meiner Meinung ihre Berechtigung. Es ist richtig, dass eine genaue Kenntnis von subkulturellen Werten oder Verhaltensformen Voraussetzung für eine differenzierte Einschätzung von Beobachtungen ist. Ähnlich wie in der Ethnologie kann man Handlungen der zu beobachtenden Kultur nicht in den Kontext der Werte der eigenen Sozialisation setzen. Neben dem Verständnis ist auch das Wissen eingeschränkt und detailliertere

Betrachtungen<sup>71</sup> somit unmöglich. „Die Oberflächlichkeit mancher vermeintlichen Technikkritik erwächst gerade aus ihrer Distanz zum Untersuchungsobjekt.“ (DÖRING 1995, S. 3)

Andererseits ist auch Vorsicht geboten, wenn Euphorie bei Beobachtungen und Einschätzungen eine große Rolle spielt. Eine positive Überbewertung ist dabei nicht ganz ausgeschlossen. Deutlich werden allzu optimistische Einschätzungen vor allem in Prognosen aus den frühen 90er Jahren. Die in den beiden vorangegangenen Kapiteln aufgeführten Kritikpunkte sind dort vermehrt zu finden.

Allgemein muss wohl festgehalten werden, dass neue Entwicklungen immer extreme Meinungen verursachen und daher frühen Publikationen zu diesen Themen immer ein gewisser Grad an Übertreibung eigen ist. So ist zum Beispiel auch bei Sherry TURKLE (vgl. 1986) aus heutiger Sicht vieles an euphorischer Überinterpretation zu finden. „Die Wunschmaschine“ wäre heute ein Attribut, das man eher anderen Entwicklungen, und diesen sicherlich auch zu unrecht, zuschreiben würde.

Provokativ könnte man formulieren, dass sich die MUD-Forschung im Spannungsfeld von objektivem Unverständnis und durch Involvierung induziertem Wunschdenken bewegt und die Wahrheit, so es sie denn geben sollte, in der Balance beider Pole zu finden ist.

---

<sup>71</sup>Ich finde es zuzüglichst bedenklich, wenn Verfasser wissenschaftlicher Artikel behaupten, dass „MUDs gelöst“ werden könnten (vgl. VOGELSSANG 2000, S. 245) oder sich vom „Computerspiel ‚Dungeons and Dragons‘“ ableiten (GREIS 2001, S. 102). Von falschen Behauptungen zu falschen Interpretationen ist der Weg nicht weit.

#### 7.4. MUDs und Internet ein Luxusgegenstand?

Spektakuläre Erfahrungen mit neuen Netz-Identitäten samt ihren Folgen für die Persönlichkeitsentwicklung sind zwar psychologisch besonders interessant, in der Praxis allerdings eher selten.  
(DÖRING 1999, S. 313)

Bei der Auseinandersetzung mit der Fragestellung, inwieweit MUDden einen Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung und damit partiell auch auf die zukünftige Gesellschaft hat, drängte sich die Überlegung auf, ob es sich dabei um ein beachtenswertes Thema handelt. Wie unter Abschnitt 3.2. beschrieben, haben sich MUDs von der Avantgarde zu einer vielbeachteten Subkultur entwickelt, von der aber keine entscheidenden Impulse zur Weiterentwicklung mehr ausgehen. „Der Einwand, daß diese elektronischen Dörfer ein bloßer Eskapismus weißer männlicher Studenten seien“ (POSTER 1997, S. 156), könnte also weiterhin erhoben werden. Mit dem Fall des Zugangsmonopols, das anfangs vor allem Studenten die MUD- Nutzung ermöglichte, ist trotzdem keine Gleichheit eingetreten. Die geringen Veränderungen im Nutzerprofil deuten darauf hin, dass MUDs immer noch eine Art Luxusgegenstand sind. „Solche Erfahrungen sind nur einer Minderheit von Netzaktiven vorbehalten, die sich intensiv mit [...] dem Chatten oder Mudden beschäftigen und den Umgang mit Identitäten im Netz bewusst selbstexplorierend anlegen.“ (DÖRING 1999, S. 313) Lässt man die kognitiven Voraussetzungen unbeachtet, spielen immer noch finanzielle und zeitliche Gegebenheiten eine Rolle. Ersteres vor allem im Bezug auf das soziale Milieu. In hochentwickelten Industrieländern sind PCs zwar selbstverständlich, dennoch gibt es eine große Anzahl an Familien, die für Computer kein Geld aufbringen können und manchmal auch nicht wollen. Stufenweise wird so auch die Zahl jugendlicher Internetnutzer und schließlich auch MUD-Nutzer<sup>72</sup> geringer. Nicht zu vernachlässigen, ist auch die Frage des Zeitbudgets. Anders als Computerspiele kann man die meisten LPMUDs nicht abspeichern. Zur Sicherung

---

<sup>72</sup> MUDden als Hobby ist natürlich mit großem Zeitaufwand und somit auch starken Kosten verbunden. Ein Großteil der MUDder besitzt deshalb auch eine sogenannte „Flatrate“, d.h. sie bezahlen statt Minutentakt einen Pauschalpreis pro Monat, oder nutzen „Standleitungen“ die nach ähnlicher Weise funktionieren und oft in Wohnheimen zu bezahlbaren Konditionen angeboten werden.



der Ausrüstung sind „Übernachtungen“ in Hotels oder im eigenen Haus notwendig. Die Reise<sup>73</sup> von einem Ende der Virtuellen Welt zum anderen kann schon einmal eine Stunde dauern. Auch in diesem Sinne muss man sich MUDden leisten können.

Steht ein Medium nur einer Teilgruppe tatsächlich zur Verfügung, sind also auch Konsequenzen für eine gesellschaftliche Entwicklung nur Randerscheinungen. Die Ausbildung einer „postmodernen Identität“ (vgl. POSTER 1997) aufgrund des MUDdens, kann also kaum mit einem auf Virtuelle Realitäten beschränkten Monopol verbunden sein.

Um die Beschäftigung mit diesem kleinen Teilbereich der Netzkultur zu rechtfertigen, habe ich auf die Pluralisierung von Internetnutzungsmöglichkeiten hingewiesen, die dazu geführt hat, dass vormals MUD-spezifische Phänomene nun „netzweit“ zu finden sind. Aussagen über MUDs und Identität können daher in vergleichbarer Weise auch auf allgemeine Netznutzung angewandt werden. Doch auch dabei bleibt unberücksichtigt, „daß über die Hälfte der Weltbevölkerung keinen Zugang zu den vielen verschiedenen Anbietern hat, die selbst nur über ein Telefonnetz zu erreichen sind.“ (DEUTSCHE UNESCO – KOMMISSION 1997, S. 34) Wenn man MUDs also als Luxusgegenstand von Studenten bezeichnet, könnte man das Internet auch als Luxus der Industrieländer titulieren. Das muss bei Prognosen berücksichtigt werden. Es ist durchaus denkbar, dass weniger die Möglichkeiten des Internets zu einer Veränderung der Gesellschaft führen, als vielmehr der Konflikt zwischen denen, die Zugang haben und denen, die ausgeschlossen sind.

Die Hauptgefahr ist das Entstehen einer Kluft zwischen einer Minderheit, die sich erfolgreich in dieser neuen Welt zurechtfindet, und einer Mehrheit, die sich den Ereignissen ausgesetzt fühlt, ohne Möglichkeit der Mitgestaltung an der Zukunft dieser Gesellschaft. Dies birgt Gefahr.  
(DEUTSCHE UNESCO – KOMMISSION 1997, S. 34)

Ein weiterer, allerdings wenig beachteter Umstand ist der, dass das Internet auch Teil der westlichen Kulturhemisphäre ist. Das Medium ist in gewisser Weise auch

---

<sup>73</sup> So besteht zum Beispiel das MUD Avalon aus 3 Kontinenten – eines davon ist eine Inselgruppe, die mit komplizierten Fährverbindungen zu erreichen ist. Wie IRL gibt es einen Fahrplan. Allein das Warten auf ein Schiff und die anschließende Überfahrt (oft mit Umsteigen) nimmt eine Menge realer Zeit in Anspruch.

geprägt von den Idealen der Gesellschaft aus der es erwachsen ist. Interessant wäre nun die Frage, wie sich das „Netz der Netze“ verändern würde, wenn es verstärkt auch mit Einflüssen anderer Kulturen in Berührung kommt. Oder ob es vielleicht sogar so ist, dass mit dem neuen Medium auch westliche Ideale transportiert, also exportiert werden?

All dies sind natürlich philosophische Spekulationen, die allerdings zeigen, dass MUD- und Internetnutzung im Kontext der sozialen Umwelt und den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen gesehen werden müssen. Auch deshalb verbieten sich generalisierende Wirkungsaussagen.

## 8. Abschluss

Medien spielen immer eine Rolle bei der Ausbildung von Identität  
(GREIS 2001, S. 241)

MUDs sind ein technischer Knotenpunkt zwischen den individuellen Fantasien der Spieler. Die Faszination der Virtuellen Welt ist weniger in der technischen Gegebenheit begründet, als vielmehr im sozialen Raum, der Träume im Kontext mit anderen Individuen erleben lässt. Die nahezu unendlichen Möglichkeiten für Interaktion und Kommunikation sind dabei hauptsächlich durch die Textbasiertheit gegeben.

Der soziale Wert des MUDdens wird deutlicher, wenn man das Medium nicht mit berücksichtigt: Individuen tauschen ihre Fantasien untereinander aus, erfreuen sich am Beschreiben von Landschaften, Gegenständen oder Handlungen und tun eigentlich nichts anderes, als zu kommunizieren und andere Menschen mit den eigenen Träumen zu konfrontieren.

Das MUD als Medium gibt lediglich den technischen Rahmen vor und schafft damit eine soziale Umgebung, in der „die Interaktion zum unterhaltsamen Selbstzweck wird“ (POSTER 1997, S. 155) und zudem leichter möglich und folgenloser ist, als in einer realen Umgebung.

Ein MUD kann so für den Nutzer ein Spielplatz sein, der Erfahrungen mit Teilidentitäten ermöglicht. Ob MUD-Erlebnisse zu einer positiven Beeinflussung der Persönlichkeitsentwicklung führen, hängt ausschließlich vom Wunsch nach Selbstexploration und von der Fähigkeit zur Selbstreflexion ab. Diese, teilweise unbewussten, Voraussetzungen führen wahrscheinlich schon zu einer großen Selektion und zu einer recht homogenen Nutzergruppe.

Die von mir am Anfang dieser Arbeit gestellte Hoffnung, dass aus MUD-Untersuchungen Aspekte zukünftigen Sozialverhaltens von Netznutzern abgeleitet werden könnten, kann nur eingeschränkt erfüllt werden. Viele Ergebnisse sind nur im Kontext der MUD-spezifischen Bedingungen und Nutzer aussagekräftig.

Zu diesen Aussagen zählen positive Folgen des MUDdens, wie etwa die Ausbildung einer kosmopolitischen oder postmodernen Identität, ein differenzierteres Selbst- und Weltbild, sowie die Erweiterung des eigenen Horizontes. Diese Einflüsse auf die Persönlichkeitsentwicklung können als

Aneignung von modernen Kompetenzen, somit als Reaktion auf die komplexer werdende Arbeit- und Lebensumwelt verstanden werden. MUDder reagieren damit auf die sich im Zuge der Globalisierung ändernde Welt. „In dem Maße, in dem mit unseren Lebenswelten auch unsere Selbst-Aspekte sich ausdifferenzieren, gewinnt also *Identitäts-Kompetenz* an Bedeutung“ (DÖRING 1999, S. 258). Mit allen im Rahmen dieser Arbeit erörterten Einschränkungen und Bedingungen könnte man MUDden als Aneignung einer Identitäts-Kompetenz verstehen.

Generalisieren lassen sich dagegen Aussagen über die negativen Folgen des MUD-Konsums. Der Dauerbrenner „Suchtgefahr“, der häufig mit dem Aufkommen neuer Medien verbunden ist, konnte nicht als medienpädagogisches Problem spezifiziert werden. Vielmehr sind die Phasen der „nutzungsintensiven Anfangseuphorie“ (DÖRING 1995, S. 26) ein normaler Lernprozess, der als Ergebnis hat, dass „Netznutzer ihr Nutzungsverhalten kritisch reflektieren und steuern.“ (ebd., S. 25) Pointiert gesagt führen sie nicht zur Herrschaft des Mediums über den Spieler, sondern zur besseren Kontrolle des Spielers über das Medium. Kurzzeitige exzessive Nutzung kann auch als autodidaktischer Weg zur spezifischen Medienkompetenz angesehen werden.

Das Internet mit seinen vielfältigen Formen von Virtuellen Realitäten und Virtuellen Gemeinschaften wird meiner Meinung nach die Gesellschaft auf jedem Fall verändern, vor allem in der Art und Weise, wie wir diese Medien nutzen. So wie der selbstverständliche Umgang mit Kino oder Fernsehen erst gelernt, soziologisch gesehen also ein Teil kultureller Sozialisation werden musste, so muss sich auch der Cyberspace zu einem Teil der Kultur entwickeln, um nicht mehr als Phänomen, sondern als Normalität wahrgenommen zu werden. Spätestens dann, wenn es genauso merkwürdig erscheint von MUD- oder Internet-Sucht zu reden, wie von Lese- oder Fernsehsucht, sind die neuen Medien wirklich Teil unseres Alltages geworden. Ob MUDs dann in der jetzigen Form immer noch existieren und sich weiterhin großer Beliebtheit unter der heute typischen Nutzergruppe erfreuen, ist schwer zu prognostizieren. Sicher ist dagegen, dass sie nie ein Massenmedium werden, sondern weiterhin nur eine interessierte Minderheit ansprechen.

Bei allen Prognosen sollte aber nie vergessen werden, dass auch populäre Entwicklungen nur ein Puzzleteil und nie ein Gesamtbild eines neuen Lebensstils sind. Neue Medien und neue Möglichkeiten können alte ersetzen, wenn sie in den wichtigsten Belangen funktionaler sind, aber immer wird es auch Grenzen und Widersprüche geben, die eine Omnipotenz verhindern.

Abschließend bleibt anzumerken, dass viele negative Prognosen lediglich die Technik, nicht aber die Gesellschaft und das Individuum im Kontext zeitlicher Entwicklung sehen. Dabei ist es unbestritten, dass, salopp gesagt, Technik von morgen mit Gesellschaft von heute zu Problemen führen kann. Nimmt man stattdessen an, dass auch die technische Entwicklung nicht losgelöst von gesellschaftlichen Veränderungen ist, werden Prognosen zu einer Beschreibung der Ausbalancierung zwischen Mensch und Maschine. Und genau dieser Umstand, nämlich wie sich Individuum und Gesellschaft ändern werden, um im Gleichgewicht zur fortschreitenden Entwicklung zu sein, wäre die eigentlich interessante Frage nach der Zukunft. Nach meiner Überzeugung haben sich die grundsätzlichen Beweggründe und Ziele für menschliches Handeln nie verändert. Hinter neuen Ausdrucksformen, neuen Lebensinhalten oder neuen Werkzeugen, wie zum Beispiel Medien, stehen noch immer die gleichen ursächlich menschlichen Bedürfnisse. Technischer Fortschritt wird dies nicht ändern, wohl aber die Art und Weise, wie wir versuchen, unsere Ziele zu erreichen. Dies wäre also die Frage: „Wie ändert sich unsere Sozialisation“ d.h., wie lernen wir unsere menschlichen Bedürfnisse in einer sich ständig ändernden Umwelt zu befriedigen. Versteht man in diesem Sinne Verhalten als sich ändernde Metapher mit gleichbleibender Bedeutung, wird deutlich, dass die Frage: „Wie ändert sich unser Verhalten“ lediglich eine oberflächliche Symptombeschreibung ist. Wie es gelingt, die Transformation von alten Werten in neue Formen durchzuführen, sollte das eigentlich zentrale Thema für Prognosen sein.

Wendet man diese Überlegung auf die MUD-Nutzung an, könnte man sagen, dass mit MUDs ein Freiraum geschaffen wurde, der Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Möglichkeit gibt, Fragen nach der eigenen Identität in der aktiven Interaktion mit Gleichgesinnten zu beantworten und damit Selbstsozialisation für die wahrgenommenen Anforderungen des späteren Lebens zu betreiben.

*>ende hier*

*529 Obsidian in 2645 Lapis gewechselt und eingezahlt.*

*1488 Lapis eingezahlt.*

*Dein neuer Kontostand beträgt jetzt 25508 Lapis.*

*Vielen Dank für Deinen Besuch.*

*SPEICHERE: Angel*

*SPEICHERE: Kampfaxt*

*SPEICHERE: Wuerfel*

*SPEICHERE: Schwertscheide*

*SPEICHERE: Waffenguertel*

*SPEICHERE: Rucksack*

*SPEICHERE: Karte*

*SPEICHERE: Tasche*

*SPEICHERE: Mithrilhelm*

*SPEICHERE: Peitsche*

*SPEICHERE: 2 Obsidiansplitter*

*SPEICHERE: Bierfass*

*SPEICHERE: Kräuterfass*

*SPEICHERE: Spruchrolle*

*SPEICHERE: 16 Obsidiansteinchen*

*SPEICHERE: Kräuterfass*

*SPEICHERE: Zwergestrost*

*SPEICHERE: Fackel*

*SPEICHERE: Wasserschlauch*

*SPEICHERE: Spruchrolle*

*SPEICHERE: Spruchrolle*

*SPEICHERE: 9 Eisenrohlinge*

*SPEICHERE: Ölflasche*

*SPEICHERE: zehn Büschel Leuchtblüte*

*SPEICHERE: 29 Stämmchen Sanguon*

*SPEICHERE: drei Buendel Hysogkraut*

*SPEICHERE: ein Bueschel Leuchtbluete*

*SPEICHERE: sechs Stengel Maalkraut*

*SPEICHERE: acht Stauden Zuzzelkraut*

*Du hast nichts Einzahlbares bei Dir.*

*Insgesamt warst Du 2 Stunden 42 Minuten 57 Sekunden in Avalon.*

*Dabei hast Du 1244 Erfahrungspunkte gesammelt.*

*Ploetzlich verlierst Du Dein Bewusstsein. Ein Strudel der Gedanken umgibt*

*Dich und Du spuerst, wie Du Dich von dieser Realitaet entfernst. Ein*

*Adeliger greift durch diesen Strudel und schuettelt Dir zum Abschied die*

*Hand.*

*Du wachst auf.*

## 9. Abkürzungen und Glossar

CMC	Computer mediated communication; unterscheidet sich von FtF (Face-to-Face) Kommunikation.
EPs	Erfahrungspunkte, bestimmen in LPMUDs die Entwicklung des Charakters. EPs legen das Level des Spielers und den Platz in der MUD-Hierarchie fest.
FtF	Face-to-Face - Kommunikation.von „Angesicht zu Angesicht“; im Gegensatz zu CMC eine nicht durch Medien übermittelte oder realisierte Kommunikation
IRL	In Real Life; siehe RL
LAN	Local Area Network – kleine interne Netzwerke.
LPMUD	Neben den Social-MUDs die am weitesten verbreitetste MUD-Familie. Benannt nach der Programmiersprache LPC von Lars Pensjö; L. vereinen Abenteuerorientierung und Möglichkeiten zur Interaktion. Typisch sind die Programmierung nach Rollenspielsystemen und eine ausgeprägte Hierarchie
MOO	MUD Object Oriented, MUD Form in der Gruppe der Social-MUDs, die vor allem auf die Programmierung von eigenen Räumen und Gegenständen (Objekten) ausgerichtet ist. Pavel CURTIS schrieb mit LambdaMOO das erste M.
MUD	Multi-User-Dungeon, (auch Domain oder Dimension); textbasierte virtuelle Realität die nach den Prinzipien von Rollenspielen (Dungeons and Dragons) für das Internet programmiert sind. Das erste M. stammt von BARTLE/Trubshaw.
MUSE	Multi-User Simulation Environment; themenbasiertes MUD aus der Familie der TinyMUDs
PK	Playerkill - der Angriff auf andere Mitspieler. Die meisten deutschsprachigen Welten erlauben PK nur eingeschränkt, z.B. wenn beide Spieler dem Kampf zustimmen. Britische MUDs sehen PK mehrheitlich vor.
RL	Real Life/Reales Leben – wird häufig gebraucht zur Unterscheidung zwischen realem und virtuellem Leben (VL). Gebräuchlich ist auch die Abkürzung IRL für „in real life“, die auch oft in Unterhaltungen als Frage benutzt wird (z.Bsp.: A:„Ich bin verheiratet“ B: „IRL?“)
Social-MUDs	Auch TinyMUDs genannt, bilden neben den LPMUDs die zweite Gruppe der gängigsten MUDs. Im Gegensatz zu diesen sind sie nicht abenteuerorientiert, sondern sozialorientiert, d.h. auf Kommunikation, Interaktion, Lernen, etc.
TinyMUD	Virtuelle Realität aus der Gruppe der Social-MUDs. Der Name wird teilweise synonym mit der Gruppenbezeichnung gebraucht. Als „Vater“ gilt Jim Aspnes.
VG	Virtuelle Gemeinschaft – Bezeichnung für eine Gruppe, die sich aufgrund einer Virtuellen Realität zusammengeschlossen hat
VL	Virtual Life/Virtuelles Leben – wird benutzt um zu symbolisieren, das sich eine Aussage nicht auf das Leben außerhalb des MUDs (Real Life - RL), sondern auf den gespielten Charakter bezieht
VR	Virtual Reality/Virtuelle Realität – eine nicht physisch existierende Welt

## 10. Literaturverzeichnis

- BAHL, Anke: Zwischen On- und Offline: Identität und Selbstdarstellung im Internet. München: KoPäd Verlag 1997
- BARTLE, Richard: Interactive Multi-User Computer Games. MUSE Ltd, British Telecom plc. 1990; Quelle: Internet, siehe URLs
- BAUDRILLARD, Jean: Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen. Berlin: Merve Verlag 1978
- BERGER, Andreas: Spiel mit den Leben - Eine deskriptive und qualitative Analyse des Multiuserdungeons Ultima Online. Wien 1999; Quelle: Internet, siehe URLs
- BÖHNISCH, Lothar: Pädagogische Soziologie: Eine Einführung. Weinheim; München: Juventa Verlag, 1996
- BOLZ, Norbert: Neue Medien. In: WULF, Christoph (Hrsg.): Vom Menschen: Handbuch Historische Anthropologie. Weinheim und Basel: Beltz Verlag 1997, S. 661-678
- BROCKHAUS: Enzyklopädie in 24 Bänden. 19. völlig neubearb. Auflage. Mannheim: F.A. Brockhaus GmbH 1990
- BRUCKMAN, Amy: Identity Workshop: Emergent Social Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality. MIT Media Laboratory. 1992; Quelle: Internet, siehe URLs
- BRUCKMAN, Amy: Gender Swapping on the Internet. Presented at The Internet Society, San Fransisco. 1993; Quelle: Internet, siehe URLs
- BRUCKMAN, Amy; RESNIK, Mitchel: Virtual Professional Community: Results from the MediaMOO Projekt. Vortrag auf der 3CYBERCONF (Third International Conference on Cyberspace) in Austin, Texas am 15. Mai 1993; Quelle: Internet, siehe URLs
- BRUCKMAN, Amy: Programming for Fun: MUDs as a Context for Collaborative Learning. MIT Media Laboratory. 1994; Quelle: Internet, siehe URLs
- CHERNY, Lynn: Gender Differences in Text-Based Virtual Reality. Proceedings of the Berkeley Conference on Women and Language. 1994; Quelle: Internet, siehe URLs
- CURTIS, Pavel: Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities. Intertrek, 3/1992, S. 26-34. Quelle: Internet, siehe URLs
- CURTIS, Pavel; NICHOLS, David A.: MUDs Grow up: Social Virtual Realities in the Real World. Xerox PARC. 1993. Quelle: Internet, siehe URLs
- DÖRING, Nicola: Isolation und Einsamkeit bei Netznutzern? Oeffentliche Diskussion und empirische Daten. Institut für Psychologie, TU-Berlin. 1995; Quelle: Internet, siehe URLs
- DÖRING, Nicola: Lernen und Lehren im Internet. In: BATINIC, Bernad (Hrsg.): Internet für Psychologen. Göttingen, Bern [u.a.]: Hogrefe-Verlag. 1997, S. 359-393
- DÖRING, Nicola: Sozialpsychologie des Internet: die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen, Bern [u.a.]: Hogrefe, Verlag für Psychologie 1999



- DÖRING, Nicola: Romantische Beziehungen im Netz. In: THIMM, Caja (Hrsg.): Soziales im Netz. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag GmbH 2000, S. 31-70
- DEUTSCHE UNESCO – KOMMISSION (Hrsg.): Lernfähigkeit: Unser verborgener Reichtum. Neuwied, Kriftel, Berlin: Luchterhand, 1997
- DIEPOLD, Peter; TIEDEMANN, Paul: Internet für Pädagogen. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1999
- DWORSCHAK, Manfred: „Zauberreich aus Bits und Bytes“. DIE ZEIT. Nr.41. 7. Oktober 1994
- EMERT, Herbert: MUD society – a short survey. East Stroudsburg University. 1993; Quelle: Internet, siehe URLs
- ERIKSON, H. Erik: Dimensionen einer neuen Identität. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1975
- FANTASY PRODUCTIONS: Shadowrun – das Cyberpunk Rollenspiel, Version 2.01D. 4. Auflage. Fantasy Productions GmbH 1995
- FERNBACK, Jan; THOMPSON, Brad: Virtual Communities: Abort, Retry, Failure? International Communication Association, Albuquerque, New Mexico. 1995; Quelle: Internet, siehe URLs
- FRITZSCHE, Yvonne: Modernes Leben: Gewandelt, vernetzt und verkabelt. In: FISCHER, Arthur; FRITZSCHE, Yvonne; FUCHS-HEINRITZ, Werner; MÜNCHMEIER, Richard: Jugend 2000, 13. Shell Jugendstudie. Opladen: Leske+Budrich. 2000a, S. 181-219
- FRITZSCHE, Yvonne: Moderne Orientierungsmuster: Inflation am „Werteheimmel“. In: FISCHER, Arthur; FRITZSCHE, Yvonne; FUCHS-HEINRITZ, Werner; MÜNCHMEIER, Richard: Jugend 2000, 13. Shell Jugendstudie. Opladen: Leske+Budrich. 2000b, S. 93-156
- GIBSON, William: Die Neuromancer Trilogie. München: Wilhelm Heyne Verlag 2000
- GIBSON, William: Neuromancer. München: Wilhelm Heyne Verlag 1987
- GREIS, Andreas: Identität, Authentizität und Verantwortung: Die ethischen Herausforderungen der Kommunikation im Internet. München: KoPäd Verlag 2001
- GUJONS, Herbert: Pädagogisches Grundwissen: Überblick – Kompendium – Studienbuch. 4., überarb. und erw. Auflage. Bad Heilbrunn: Klinkhardt 1995
- HAFNER, Katie; LYON, Matthew: Arpa Kadabra – oder die Geschichte des Internet. 2. korrigierte Auflage. Heidelberg: dpunkt-Verlag 2000
- HARDY, Henry Edward: The History of the Net. School of Communications, Grand Valley State University, Allendale, Master's Thesis, version 8.5 1993a; Quelle: Internet, siehe URLs
- HARDY, Henry Edward: The future of text based virtual reality. School of Communications, Grand Valley State University, Grand Rapids, Michigan USA, Independent Study, version 2.1 1993b; Quelle: Internet, siehe URLs
- KATHE, Peter: Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen. Diplomarbeit an der FH-Bielfeld. 1986; Quelle: Internet, siehe URLs

- MÜNKER, Stefan: Was heißt eigentlich »virtuelle Realität«? Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdopplung der Welt. In: Mythos Internet. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1997, S. 108-127
- MUSCH, Jochen: Die Geschichte des Netzes: ein historischer Abriss. In: Bernad Batinic (Hrsg.): Internet für Psychologen. Göttingen, Bern [u.a.]: Hogrefe-Verlag. 1997, S. 27 – 48
- OERTER, R.; MONTADA, L.: Entwicklungspsychologie. 2. Auflage. München; Weinheim: Psychologie-Verlags Union. 1987
- OPASCHOWSKI, Horst W.: Generation@ - Die Medienrevolution entläßt ihre Kinder: Leben im Informationszeitalter. Hamburg 1999
- POSTER, Mark: Elektronische Identitäten und Demokratie. In: Mythos Internet. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1997, S. 147-170
- REID, Elizabeth: Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat. Department of History, University of Melbourne 1991; Quelle: Internet, siehe URLs
- REID, Elizabeth: Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities. Cultural Studies Program, University of Melbourne 1994; Quelle: Internet, siehe URLs
- REID, Elizabeth: Hierarchy and power: Social control in Cyberspace. In SMITH, A. Marc; KOLLOCK, Peter (Hrsg.): Communities in Cyberspace. London und New York: Routledge 1999, S. 107-133
- REITER, Heimo: palazzo - Eine deskriptive und qualitative Analyse. Wien, 1999; Quelle: Internet, siehe URLs
- RHEINGOLD, Howard: Virtuelle Gemeinschaften. Bonn [u.a.]: Addison Wesley, 1994
- RICHARD, Birgit: Indifferenz, Interaktion und Immersion. In: KIRSCHMANN, Johannes; PEEZ, Georg (Hrsg.): Chancen und Grenzen der Neuen Medien im Kunstunterricht. Hannover 1998, S. 32-35
- ROSSNAGEL, A.; WEDDE, P. HAMMER, V.; PORDESCH, U.: Digitalisierung der Grundrechte? Zur Verfassungsverträglichkeit der Informations- und Kommunikationstechnik. Opladen: Westdeutscher Verlag 1990
- SCHACHT, Michael; PEEZ, Georg: Ästhetische Erfahrungen und Multimedia: Montage – Immersion – Browsing. In: Wettbewerbskatalog MB21 2001. Eigenverlag 2001
- SCHILDMANN, I.; WIRAUSKY, H.; ZIELKE, A.: Spiel- und Sozialverhalten im MorgenGrauen. 1995; Quelle: Internet, siehe URLs
- SCHULZ VON THUN, Friedemann: Miteinander Reden 1. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH 1981
- SMITH, A. Marc; KOLLOCK, Peter: Communities in Cyberspace. London und New York: Routledge 1999
- SPINRAD, Norman: Die Neuromantiker. 1986. In: GIBSON, William: Neuromancer. München: Wilhelm Heyne Verlag 1987, S. 349-366
- TURKLE, Sherry: Life on the screen: identity in the age of the Internet. New York: Simon & Schuster 1995

- TURKLE, Sherry: Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag 1986
- UTZ, Sonja: Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern. Diplomarbeit zur Erlangung des akademischen Grades "Diplom-Psychologin Univ." an der Philosophisch-Pädagogischen Fakultät der Katholischen Universität Eichstätt. 1996; Quelle: Internet, siehe URLs
- UTZ, Sonja: Soziale Identifikation mit virtuellen Gemeinschaften – Bedingungen und Konsequenzen. Lengerich, Berlin [u.a.]: Pabst Science Publishers 1999
- VOGELSANG, Waldemar: „Ich bin, wen ich spiele.“ Ludische Identitäten im Netz. In: THIMM, Caja (Hrsg.): Soziales im Netz. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag GmbH 2000, S. 240-259
- VOLLBRECHT, Ralf: Einführung in die Medienpädagogik. Weinheim und Basel: Beltz Verlag 2001
- WAPNEWSKI, Peter: Zweihundert Jahre Werthers Leiden oder: Dem war nicht zu helfen. 1975. In BRENNER, J. Peter: Plenzdorfs Neue Leiden des jungen W.. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1982
- WEIRICH, Dieter: Medien 2000: Kommunikationszukunft in Deutschland. Berlin: edition q Verlags GmbH 1997
- WOMACK, Jack: Vorwort. In: GIBSON, William: Die Neuromancer Trilogie. München: Wilhelm Heyne Verlag 2000, S. 7-23
- YOUNG, Jeffrey R.: Textuality in Cyberspace. MUDs and Written Experience. 1994; Quelle: Internet, siehe URLs

## 11. URL-Verzeichnis

1. Quellen der im Internet veröffentlichten Texte in alphabetischer Ordnung
2. Verzeichnis der benutzten Internetquellen und URLs von weiterführenden Informationen und Software

**Alle angegebenen Adressen wurden am 01.03.2002 auf ihre Richtigkeit und Verfügbarkeit geprüft.**

### 1. Quellen der im Internet veröffentlichten Texte

- BARTLE, Richard: Interactive Multi-User Computer Games. abrufbar unter:  
ftp://ftp.uni-koeln.de/institute/soziologiesem/cmc/ Datei: bartle.90.zip
- BERGER, Andreas: Spiel mit den Leben - Eine deskriptive und qualitative Analyse des Multiuserdungeons Ultima Online. abrufbar unter:  
http://www.univie.ac.at/Publizistik/mud/pdf/ Datei: UO.pdf
- BRUCKMAN, Amy: Identity Workshop: Emergent Social Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality. abrufbar unter: ftp://ftp.lambda.moo.mud.org/pub/MOO/papers/  
Datei: identity-workshop.rtf
- BRUCKMAN, Amy: Gender Swapping on the Internet. abrufbar unter:  
ftp://ftp.cc.gatech.edu/pub/people/asb/papers/ Datei: gender-swapping.txt
- BRUCKMAN, Amy; RESNIK, Mitchel: Virtual Professional Community: Results from the MediaMOO Projekt. abrufbar unter: ftp://ftp.uni-koeln.de/institute/soziologiesem/cmc/  
Datei: bruckman.93.zip
- BRUCKMAN, Amy: Programming for Fun: MUDs as a Context for Collaborative Learning.  
abrufbar unter: ftp://ftp.uni-koeln.de/institute/soziologiesem/cmc/ Datei:  
bruckman.94a.zip
- CHERNY, Lynn: Gender Differences in Text-Based Virtual Reality. abrufbar unter:  
ftp://ftp.uni-koeln.de/institute/soziologiesem/cmc/ Datei: cherny.94.zip
- CURTIS, Pavel: Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities. abrufbar unter:  
ftp://ftp.lambda.moo.mud.org/pub/MOO/papers/ Datei: DIAC92.txt
- CURTIS, Pavel; NICHOLS, David A.: MUDs Grow up: Social Virtual Realities in the Real World.  
abrufbar unter: ftp://ftp.uni-koeln.de/institute/soziologiesem/cmc/  
Datei: curtis.93.zip
- DÖRING, Nicola: Isolation und Einsamkeit bei Netznutzern? Oeffentliche Diskussion und empirische Daten. abrufbar unter:  
ftp://ftp.uni-stuttgart.de/pub/doc/networks/misc/netz\_und\_einsamkeit

- EMERT, Herbert: MUD society – a short survey. abrufbar unter:  
<ftp://ftp.uni-koeln.de/institute/soziologiesem/cmc/> Datei: emert.n01.zip
- FERNBACK, Jan; THOMPSON, Brad: Virtual Communities: Abort, Retry, Failure? abrufbar unter:  
<http://www.well.com/user/hlr/texts/VCCivil.html>
- HARDY, Henry Edward: The History of the Net. abrufbar unter:  
<ftp://ftp.uni-koeln.de/institute/soziologiesem/cmc/> Datei: hardy.93a.zip
- HARDY, Henry Edward: The future of text based virtual reality. abrufbar unter:  
<ftp://ftp.uni-koeln.de/institute/soziologiesem/cmc/> Datei: hardy.93b.zip
- KATHE, Peter: Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen. abrufbar unter:  
<http://www.rpg.net/252/quellen/kathe/>
- REID, Elizabeth: Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat. abrufbar unter:  
<ftp://ftp.uni-koeln.de/institute/soziologiesem/cmc/> Datei: reid.91.zip
- REID, Elizabeth: Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities. abrufbar unter:  
<ftp://ftp.uni-koeln.de/institute/soziologiesem/cmc/> Datei: reid.94.zip
- REITER, Heimo: palazzo - Eine deskriptive und qualitative Analyse. abrufbar unter:  
<http://www.univie.ac.at/Publizistik/mud/pdf/> Datei: palazzo.pdf
- SCHILDMANN, I.; WIRAUSKY, H.; ZIELKE, A.: Spiel- und Sozialverhalten im MorgenGrauen.  
abrufbar unter: <http://www.mud.de/Forschung/verhalten.html>
- UTZ, Sonja: Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern.  
abrufbar unter:  
<http://www.tu-chemnitz.de/phil/psych/professuren/sozpsy/Mitarbeiter/Utz/Diplom1.htm>
- YOUNG, Jeffrey R.: Textuality in Cyberspace. MUDs and Written Experience. abrufbar unter:  
<ftp://ftp.uni-koeln.de/institute/soziologiesem/cmc/> Datei: young.94.zip

## 2. Verzeichnis der benutzten Internetquellen und URLs von weiterführenden Informationen und Software

Allgemeine Informationen und Liste der deutschen MUDs:	<a href="http://www.mud.de">http://www.mud.de</a>
Verzeichnis aller MUDs weltweit:	<a href="http://www.mudconnect.com">http://www.mudconnect.com</a>
MUD Avalon:	<a href="http://avalon.mud.de">http://avalon.mud.de</a>
Telnet:	<a href="http://avalon.mud.de/7777">avalon.mud.de 7777</a>
Gopher:	<a href="http://Avalon.mud.de/gopher.php">http://Avalon.mud.de/gopher.php</a>
Förderverein Avalon.e.V.:	<a href="http://avalon.mud.de/verein/">http://avalon.mud.de/verein/</a>
MUD UNItopia:	<a href="http://unitopia.mud.de">http://unitopia.mud.de</a>
Telnet:	<a href="http://unitopia.mud.de/3333">UNItopia.mud.de 3333</a>
Trägerkreis UNItopia e.V.:	<a href="http://unitopia.mud.de/traegerkreis/">http://unitopia.mud.de/traegerkreis/</a>
MUD MorgenGrauen:	<a href="http://mg.mud.de/">http://mg.mud.de/</a>
Java-Applet	<a href="http://mg.mud.de/online/">http://mg.mud.de/online/</a>
Statistiken:	<a href="http://mg.mud.de/stat/">http://mg.mud.de/stat/</a>
Förderverein MorgenGrauen e.V.:	<a href="http://www.mg.mud.de/Verein/">http://www.mg.mud.de/Verein/</a>
LambdaMOO:	
Telnet:	<a href="http://lambda.moo.mud.org">lambda.moo.mud.org 8888</a>
MediaMOO:	<a href="http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/MediaMOO/">http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/MediaMOO/</a>
Telnet:	<a href="http://mediamoo.cc.gatech.edu">mediamoo.cc.gatech.edu 8888</a>
Selbsthilfegruppe Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige e.V. (HSO):	<a href="http://www.onlinesucht.de">http://www.onlinesucht.de</a>
ARCHmatic-Glossar:	<a href="http://www.glossar.de/glossar/index.htm">http://www.glossar.de/glossar/index.htm</a>
MOO-Software von Pavel Curtis:	<a href="ftp://parcftp.xerox.com/pub/MOO/contrib/moocode/">ftp://parcftp.xerox.com/pub/MOO/contrib/moocode/</a>
Homepage von Amy BRUCKMAN:	<a href="http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/papers/old-papers.html">http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/papers/old-papers.html</a>
Download ADVENT/Colossal Cave:	<a href="http://www.tuxfinder.com/packages?defaultname=adventure">http://www.tuxfinder.com/packages?defaultname=adventure</a>
The Battle.net®	<a href="http://www.battle.net">http://www.battle.net</a>
The Palace:	<a href="http://www.thepalace.com">http://www.thepalace.com</a>
Jugendchatserver Cyberland:	<a href="http://www.virtuellewelt.de/">http://www.virtuellewelt.de/</a>

## 12. Anhang

<b>A</b>	Liste der Seelen- oder Emote-Befehle	Seite: 104
<b>B</b>	Typische Anwesenheitsliste von Avalon	Seite: 105
<b>C</b>	Die ersten Schritte für einen Zwerg in Avalon	Seite: 106
<b>D</b>	Artikel über Internetsucht aus: Sächsische Zeitung	Seite: 106
<b>E</b>	Entwicklung der MUD-Anzahl	Seite: 107
<b>F</b>	Diagramm der maximalen Spielerzahlen	Seite: 108

## A

Liste der Seelen- oder Emote-Befehle, die einem Charakter der Rasse Zwerg im deutschen MUD Avalon zur Verfügung stehen:

> *hilfe seel*

Wir Zwerge haben folgende Seelenkomma

1.) Das "Ich" Kommando. Siehe auch "hilfe ic

2.) Vordefinierte Verber

*aechz[e], aerger[e], alber[e], (an)schmiege[e], antwort[ε  
applaudier[e], argl[e], atm[e], bagger[e], beaeug[e], bedank[ε  
bedauer[e], begruess[e], beiss[e], (be)ja[e], beleidig[e], bemerkt  
bemitleid[e], beneid[e], beobacht[e], beruhig[e], beschmier[  
beschuetz[e], bespring[e], bestraf[e], betast[e], bettel[e], beug  
beul[e], bewunder[e], bibber[e], bieder[e], blind[e], blinzel[  
box[e], brumm[e], daeumel, dank[e], denk[e], deut[e], dreh[e], droh[  
drueck[e], duck[e], eff[e], erbleich[e], erdrueck[e], erlaeuter[ε  
erroet[e], erschreck[e], erwuerg[e], feier[e], feix[e], flecht[e  
fleh[e], flipp[e], fluch[e], frag[e], freu[e], frier[e], fuchtel[e],  
fuetter[e], fummel[e], furz[e], gaehn[e], gratulier[e], grins[e]  
groehl[e], gruebel[e], gruess[e], grummel[e], haetschel[e], heche,  
heul[e], heupf[e], hicks[e], hmpf[e], huepf[e], huestel[e], humpf[  
hust[e], jammer[e], jaul[e], jubel[e], kaemm[e], kauer[e], keif[ε  
keuch[e], kicher[e], kitzel[e], klapper[e], klaps[e], klatsch[ε  
klopf[e], knabber[e], kneif[e], knicks[e], knirsch[e], knuddel[ε  
knuff[e], knurr[e], kotz[e], kraenk[e], kraul[e], kratz[e], kreisch[e],  
kriech[e], kuess[e], kugel[e], kuschel[e], lach[e], laechel[  
lall[e], lechz[e], lieb[e], liebkos[e], lispel[e], lob[e], murmel[e  
nagel[e], neck[e], nein, nerv[e], nick[e], nies[e], noergel[ε  
ohrfeig[e], patsch[e], pfeif[e], pieks[e], pieps[e], pinkel[e  
poeh[e], popel[e], prost[e], prust[e], pust[e], quael[e], quaengel[ε  
----- Mehr -----*

*raeusper[e], rauff[e], reib[e], rempel[e], roechel[e], roehr[e  
rotfl[e], ruelps[e], ruempf[e], runzel[e], rgefuehl[e  
rgrat(s)uliere], rgrins[e], rgrummel[e], rknuddel[e], rnick[e],  
rtoest[e], rwink[e], sabber[e], schaem[e], scharr[e], sag[ε  
schauder[e], schlacker[e], schlag[e], slap[e], schluchz[e], schluck  
schmatz[e], schmoll[e], schmunzel[e], schmus[e], schnarcl  
schnaub[e], schnauf[e], schneuz[e], schnief[e], schnipp[e], schnurr  
schrei[e], schuettel[e], schwaerm[e], schweig[e], schwitz[  
schwoer[e], sehn[e], seufz[e], sing[e], spuck[e], spuk[e], starr[  
staun[e], stier[e], stoehn[e], stolper[e], stolzier[e], stoss[e  
tadel[e], taenzel[e], tanz[e], taumel[e], tob[e], traeller[e  
traeum[e], trauer[e], tret[e], troest[e], tuschel[e], umarm[e,  
verabscheu[e], verfluch[e], verhoehn[e], verkuend[e], vernascht  
verneig[e], verpruegel[e], versohl[e], verstuemmel[e], vertroest  
verwoehn[e], verzieh[e], verzweifel[e], wackel[e], waelz[e], wart  
weck[e], wein[e], wieg[e], wieher[e], wimmer[e], wink[e], winsel[ε  
wuerg[e], wuet[e], wunder[e], wuschel[e], zitter[e], zuck[e], zupff[  
zwick[e], zwinker[e]*

3.) Gefuehle aus der Fer

Du kannst Gefuehle aus der Ferne mit "rgefuehle ein/aus" zulasse  
verbieten. Sta

"r" als ersten Buchstaben kannst Du auch "f" nehr.

Es gibt folgende Rgefueh

*rgratuliere, rgrinse, rknuddel, rnicke, rtoeste, rwinl*



## B

## Typische Anwesenheitsliste von Avalon

&gt;wer

```

/-----\
| Im Augenblick befinden sich 27 sichtbare Spieler in Avalon |
\-----/
| Goere Maria Morgain, die neutrale Frau           [Landstuhl]
| Gast1, der Avalon-Besucher.                       [Dresden]
| Floezfinder Gordon, der neutrale Zwerg           [Rostock]
| Floezfinder Harlekin, der neutrale Zwerg         [Chemnitz]
| Kundschafter Nosuhara, der angesehene Exxe      [Freiberg]
| Raeuber Robidu, der angesehene Dunkelelf       [Braunschweig]
| Wandrerin Xaide, die zuvorkommende Vikarin     [Landstuhl]
| Herr Zmeu Adi, der guetige Priester             [Trier]
| Waffenmeister Durin, der neutrale Kraeutersammler [Marburg]
| Saengerin Josephine, die miese Priesterin      [Chemnitz]
| Saenger Griffin, der nette Kraeutersammler     [Muenster]
| Kristallzuechter Halof, der furchtbare Novize  [Saarbruecken]
| Raecher Malagant, der nette Druide             [Marburg]
| Herr Sir Dread, der nette Vikar                 [Koeln]
| Herr Hemp Ralfonso, der furchtbare Vikar       [Kiel]
| Herr Nathan Ordnydaz, der zuvorkommende Vikar  [Auxburg]
| Philosophin Eilantha, die grausame Druidin     [Trier]
| Leibgardist Alwin, der chaotische Priester     [Chemnitz]
| Ehrenbuerger Siggie Sunnyboy, der teuflische Vikar [Chemnitz]
| Elfenprophet Craven, der teuflische Priester   [Dresden]
| Weise Mindra Ramses, die daemonische Priesterin [Forchheim]
| Legende Seianus Flay, der boese Priester       [Marburg]
| Elf Khala der Schlickspecht                     [Wilhelmshaven]
| Herzog Alirion, Erstuermer des Heckenlabyrinths [Trier]
| Herzog Vampire, ist jetzt Zivi im Kindergarten [Chemnitz]
| Elf Fizban spielt ein Spiel ohne Regeln...     [Aachen]
| Fuerst Snert I, l'eclat c'est moi              [Kaiserslautern]
\-----/

```

Die Anwesenheitsliste gibt die Hierarchie wieder. Je weiter unten ein Charakter steht, umso erfahrener ist er. Bei „Elf Khala“ beginnen die Adligen, die je nach Verantwortung ebenfalls eine Rangfolge haben.

Die Informationen zu den einzelnen Spielern setzen sich aus rassentypischer Rangbeschreibung, Gesinnung (diese richtet sich nach dem Verhalten, zum Beispiel wen man angreift oder hilft) und der Gildenmitgliedschaft zusammen. Die Ortsnamen werden beim Einloggen ins MUD über den Provider ermittelt.

C

**Die ersten Schritte für einen Zwerg in Avalon**

*"Avalon! Eine Welt, in der alles moeglich und nichts unmoeglich ist.  
"Endlich wieder hier", denkst Du Dir und verlierst auch schon Dein Bewusstsein.  
Du wachst auf und ein Adelige steht vor Dir:  
"Wer bist Du, Fremder? Sage mir Deinen Namen!"  
"Wenn Du verwirrt bist oder Deinen Namen nicht mehr weisst, so  
nenne Dich einfach 'gast' oder rufe um 'hilfe'!"*

>Du antwortest: *gast*

*Der Adelige sagt: Du bist ein Zwerg und heisst Ga*

*Du stehst in den heiligen Hallen von Dhungar. Hier kamen die avalonis  
Zwerge frueher her, um ihre Goetter anzubeten. Da die Hallen nicht  
benutzt werden, sieht die Umgebung hier schon ein wenig heruntergek  
aus. Vor Dir siehst Du eine riesige, alte Statue des Gottvaters Orc  
Links und Rechts neben der Statue stehen zwei grosse Feuerschalen. ↘  
Wand siehst Du eine Inschrift. Du kannst sie mit <lies inschrift> lesen  
der Nordwand siehst du eine Rutsch  
Ausgaenge: Osten und Wes*

> w

*Du befindest Dich in einem kleinen Schrein. Direkt vor Dir befindet :  
ein ambossfoermiger Altar, hinter dem die lebensgrosse Statue  
maennlichen Zwergen steht. Auf dem Altar liegt eine goldene Opfers  
Rund um den Altar stehen grosse Kerzenstaender. An der noerdlichen  
haengt noch ein kleiner Holzkasten und ein kaum noch les  
Messingschild  
Ausgaenge: Oste*

>Als Du gerade im Begriff bist Dich umzuschauen, hoerst Du wiederu.  
Stimme Orodins in Deinem Kopf

*Orodin spricht: Sei willkommen Gas!  
im wunderschoenen Dhungar, der maechtigen Heimatsta  
Zwerge im Nordwesten Nereids. Ich bin Orodin, oberste  
der Zwerge und Erschaffer der Welt. Ich freue mich, D.  
Kreise meiner Glaebigen begruessen zu du*

*Orodin spricht: Ich sehe Du wirst grosse Taten vollbringen, gefaehrl  
Raetsel loesen und furchterregende Monster zur S  
bringen. Damit Dir der Anfang nicht so schwer faellt,  
ich ein Geschenk fuer D*

*Ploetzlich erscheint vor Dir ein grosser Lederrucksack aus der  
Ueberrascht ergreifst Du ihn, bevor er zu Boden fa*

Da sich Anfänger noch kein Hotel oder Haus leisten können und somit beim Verlassen des MUDs die Ausrüstung verschwindet, bekommen Zwerge auf diese Weise nach dem Einloggen eine Grundausrüstung geschenkt.

D

---

Artikel über Internetsucht aus der Sächsischen Zeitung vom 22.02.2000

---

DIENSTAG, 22. FEBRUAR 2000

---

Berater helfen Netz-Süchtigen

## Bei Internet-Gier Computer raus aus dem Zimmer

Berlin (rtr). Übermäßiges Surfen im Internet kann krank machen. „Es ist als hättest Du ein zweites Ich“, schreibt ein Opfer auf der Homepage des Vereins „Hilfe zur Selbsthilfe für Online-süchtige“ (HSO e. V.). Auf der Suche nach einer besseren Welt verfangen sich viele Surfer im Netz – Familien zerbrechen an der Flucht aus der Wirklichkeit.

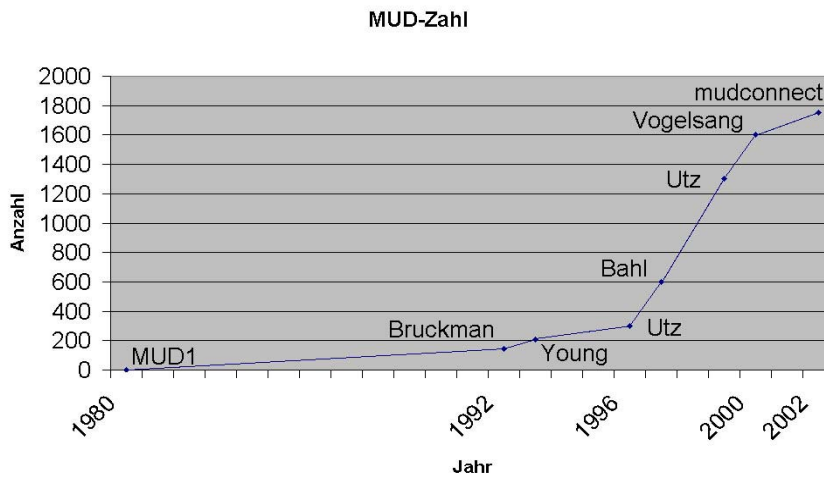
Oft handele es sich bei den Abhängigen um Menschen, die mitten im Leben stünden, erklärt HSO-Chefin Gabriele Farke. Das Schlimme sei die Abkapselung von der Außenwelt, durch die Vielnutzer ihre Kinder vernachlässigten und den Arbeitsplatz gefährdeten. Hohe Telefonkosten führten zudem oft in den Ruin.

Die Humboldt-Universität Berlin zeigt fünf Kriterien für Internetsucht auf: Surfen als Hauptbeschäftigung, stetige Zunahme des Internetgebrauchs, Verlust der Kontrolle, Entzugserscheinungen sowie negative soziale und persönliche Folgen. Etwa 300 000 Deutsche hängen pro Woche so viel Zeit im Netz wie andere arbeiten – nämlich 35 Stunden.

HSO will den Internetsüchtigen im Internet helfen. „Das ist nun einmal die Welt der Abhängigen“, erklärt Farke. Persönliche Gespräche kommen dazu. Erster Tipp: Computer außer Sichtweite aus dem Zimmer verbannen.

Internet: [www.onlinesucht.de](http://www.onlinesucht.de)  
[www.internetsucht.de](http://www.internetsucht.de)

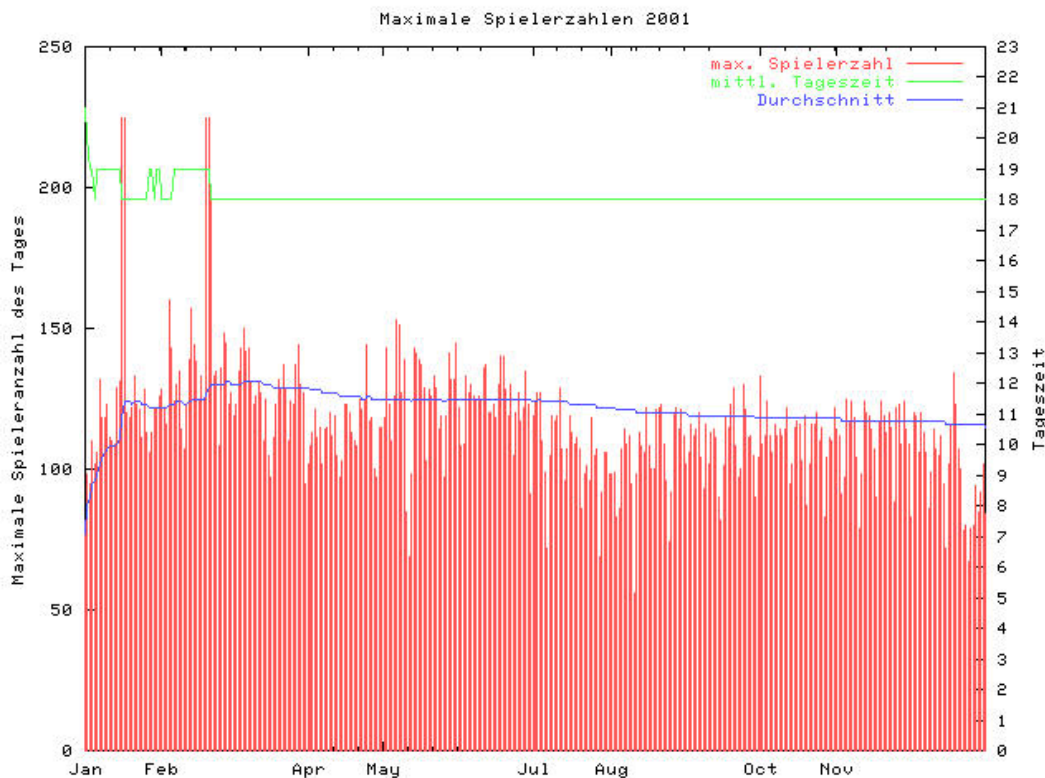
**Entwicklung der MUD-Anzahl**



Die Tabelle wurde aufgrund von Angaben in der Literatur erstellt. Die Autoren der Quelle stehen neben den Werten. Alle Zahlen basieren auf nicht nachvollziehbaren Recherchen, deshalb dient dieses Diagramm lediglich zur Illustration. Ein Anspruch auf Richtigkeit kann nicht erhoben werden.

**F**

**Diagramm der maximalen Spielerzahlen des deutschen MUDs MorgenGrauen im Jahr 2001**



Das am meisten gespielteste deutsche MUD MorgenGrauen veröffentlicht regelmäßig die Spielerstatistiken.

## Erklärung

Hiermit erkläre ich, Lars Hitzing, dass ich die vorliegende Diplomarbeit vollkommen selbständig und nur unter Benutzung der in der Arbeit aufgeführten Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Stellen, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Publikationen entnommen sind, wurden durch Angabe der Quellen als Entlehnung kenntlich gemacht.

Dresden, den 03.03.2002

Lars Hitzing