

Katrin Schnellmann
e-mail: katrinschnellmann@bluewin.ch

Die Ebenen der MUD-Kommunikation

Virtual-Reality-, Meta-MUD- und Real-Life-Kommunikation

Universität Zürich, Deutsches Seminar
Arbeit zum Proseminar „Linguistik der Neuen Medien: Kommunikationsformen und
Textsorten“ (WS 2001/2002) unter der Leitung von Dr. Eva Lia Wyss

Inhaltsverzeichnis

<u>Inhaltsverzeichnis</u>	<u>04</u>
<u>1. Einleitung</u>	<u>22</u>
<u>2. Zwei oder vier Kommunikationsebenen – oder drei?</u>	<u>33</u>
<u>3. VR-, Meta-MUD- und RL-Kommunikation</u>	<u>44</u>
<u>3.1. VR-Kommunikation</u>	<u>44</u>
<u>3.2. Meta-MUD-Kommunikation</u>	<u>44</u>
<u>3.3. RL-Kommunikation</u>	<u>55</u>
<u>4. Erläuterung an Beispielen</u>	<u>55</u>
<u>4.1. Rollenspiel</u>	<u>55</u>
<u>4.2. Besprechung von Quests auf der VR-Ebene</u>	<u>66</u>
<u>4.3. Besprechung von Quests auf der Meta-MUD-Ebene</u>	<u>66</u>
<u>4.4 Gespräch über Strukturen und Regeln</u>	<u>77</u>
<u>4.5 RL-Kommunikation</u>	<u>77</u>
<u>5. Fazit und Ausblick</u>	<u>88</u>
<u>Anhang</u>	<u>1040</u>
<u>Adressen- und Literaturverzeichnis</u>	<u>1144</u>
<u>Verzeichnis der Logfiles</u>	<u>1242</u>

1. Einleitung

Der 20. Geburtstag des MUD liegt bereits einige Jahre zurück. Die ersten Multi-User-Dimensions oder –Dungeons wurden rund zehn Jahre früher entwickelt als der Internet Relay Chat. Ungeachtet dessen erfreut sich letzterer – vor allem auch mit dem Aufkommen des Webchat – eines viel grösseren User-Zulaufs als die MUDs¹. Weshalb dies so ist, soll hier nicht zur Diskussion stehen. Aus dem geringen Bekanntheitsgrad folgt jedoch auch, dass das Phänomen MUD von wissenschaftlicher Seite her noch relativ selten und spät betrachtet wurde, wenn man dies wiederum mit dem Chat vergleicht.

Am meisten mit dem Thema MUD auseinandergesetzt haben sich die Soziologie und Psychologie. Aus diesen Perspektiven ist es besonders interessant, Gruppenbildungsprozesse zu beobachten, die in MUDs verstärkt auftreten. „By using each of these commands [MUD-Befehle] MUD players are able to string a web of communication which ties each player to a social and virtually physical context.“² Reid spricht auch davon, dass in MUDs unter den Spielerinnen und Spielern eine gemeinsame Kultur entstehe³. Sie weist darauf hin, dass diese gemeinsame Kultur grösstenteils durch die Kommunikation bzw. Interaktion entsteht. Denn mit der Interaktion entsteht die virtuelle Realität der MUD-Welten erst. So ist denn der Kommunikation auch in den sozialpsychologischen Ansätzen jeweils ein grosses Kapitel gewidmet.

Wenn in der Literatur der Versuch besteht, die verschiedenen Arten von MUD-Kommunikation aufzuzeigen, wird meist eine Unterscheidung gemacht in einerseits In Character Gespräche, andererseits Out Of Character Gespräche. Gerit Götzenbrucker hat sich von dieser Dichotomie gelöst und unterscheidet vier Ebenen⁴. Diese Arbeit stellt nun eine weitere Klassifizierung vor: Unterschieden wird zwischen VR-, Meta-MUD und RL-Kommunikation⁵. Diese drei Gesprächsebenen beziehen sich auf Abenteuer- und friendly-MUDs⁶, auf Lernumgebungen u.ä. wurden sie nicht untersucht.

Zu Beginn werden nun die bereits bestehenden Kategorisierungen der MUD-Kommunikation näher erläutert. Anschliessend wird die Aufteilung in drei Ebenen vorgestellt und an Beispielen zusätzlich erläutert.

¹ Dies zeigt auch eine Umfrage des *Austrian Internet Monitors* aus dem Jahr 1999. Nur gerade 2,5% der Befragten haben Kenntnis von MUDs, 0,42% haben schon einmal in einem MUD gespielt. (Götzenbrucker 2001, S. 17 und 19).

² Reid 1994.

³ Ebd.

⁴ Götzenbrucker 2001, S. 86.

⁵ VR: Virtual Reality

RL: Real Life.

⁶ *Abenteuer-MUDs*: Ziel ist es, Rätsel (Quests) zu lösen oder Kämpfe gegen rivalisierende Clans oder Gilden zu bestehen. *friendly-MUDs*: themen- und interessenbasierte Kommunikationsräume, oft mit Programmierfunktionen.

Bei beiden Arten steht das Spiel im Vordergrund. Auch *Educational-MUDs* können spielerisch gestaltet sein, doch ist es dort das Ziel, etwas zu lernen.

2. Zwei oder vier Kommunikationsebenen – oder drei?

Gleich zu Beginn gilt zu sagen, dass die Einteilung der MUD-Kommunikation in verschiedene Ebenen in den meisten Arbeiten nur einen kleinen Teil einnimmt. Oft wird sie in wenigen Sätzen erklärt.

Zuerst soll die Position einer Unterteilung in In- und Out Of Character Gespräche vorgestellt werden. Diese findet sich beispielsweise bei Döring: „In MUDs unterscheidet man [...] zwischen Spielhandlungen, an denen man mit seiner Online-Identität teilnimmt (Role Play) und Privatgesprächen zwischen den Personen hinter den Spiel-Figuren (Out Of Character Conversation: OOC Conversation).“⁷ Was Döring „Role Play“ nennt, entspricht der Bezeichnung In Character (IC) Conversation. Es ist die Kommunikation zwischen den Characters⁸, d.h. unter den vom Spieler⁹ geführten Figuren. Bei OOC Conversation hingegen steht der Spieler, der am Computer sitzt, und nicht mehr seine Online-Identität im Vordergrund. Dabei ist es wichtig, zwischen Character und Spieler zu unterscheiden. Darauf weist auch eine kurze Einführung in MUDs auf der WWW-Seite zum MUD The Fallen Realm hin. „Besonders wichtig ist die Trennung zwischen Spieler und Charakter: Ein Spieler muss seinen Charakter nicht genau so spielen, wie er auch im echten Leben agieren würde [...].“¹⁰ Spieler *seien* nicht ihre Characters, sie würden sie nur *spielen*, heisst es weiter.

Das Problem bei der Einteilung in zwei Ebenen liegt darin, dass in MUDs Kommunikationsformen vorliegen, die weder richtig in die eine, noch in die andere Kategorie passen. So zum Beispiel bei einem Gespräch über ein bestimmtes Rätsel: Oft wird das Rollenspiel bei solchen Gesprächen nicht mehr eingehalten, da der Spieler ungeduldig wird und möglichst schnell die Spielpunkte ergattern will. Es liegt ein Gemisch von In und Out Of Character Conversation vor.

Eine Unterteilung in vier themenbezogene Gesprächsebenen nimmt Götzenbrucker vor. „(a) Spielbezogene Kommunikation; (b) Spielerbezogene Kommunikation machte die eigene oder fremde Figur, die Gruppe oder die MUD-Gesellschaft zum Thema; (c) Environment-bezogene Kommunikation rekurrierte auf das Spielsystem, und (d) real-life-Kommunikation (auf Situationen des sozialen Lebens ausserhalb des Spieles bezogen) stellte einen spill over ins reale Leben dar.“¹¹ In der spielbezogenen Kommunikation werden die Characters entwickelt und man spricht über MUD-alltägliche Themen wie die Jagd oder aktuelle Quests. Bei (b) wird vor allem über die Erfahrung des Characters gesprochen, über die bereits erhaltenen Spielpunkte etc., während bei (c) vor allem technische Probleme diskutiert werden. Bei der real-life-Kommunikation steht dann der Beziehungsaufbau im Vordergrund.

Letztere Einteilung ist um einiges differenzierter als die oben vorgestellte. Sie bezieht sich auf die Gesprächsthemen. Im Folgenden wird nun eine Aufteilung in drei Kategorien vorgestellt, welche die Kategorien IC und OCC Conversation um eine Ebene erweitert. Die Motive und Intentionen hinter den Gesprächsarten stehen im Vordergrund. Dient die Kommunikation dem „Theater-“ bzw. Rollenspiel? Will sich der Spieler durch das Gespräch mehr Wissen über die Strukturen und den Aufbau des MUD aneignen? Oder will er vom Gegenüber Informationen über sein Real Life erhalten oder selber weitergeben? Anhand dieser Leitfragen werden die einzelnen Gesprächsebenen nun erläutert.

⁷ Döring 1999: S. 306.

⁸ In dieser Arbeit wird die englische Schreibweise benutzt.

⁹ Mit „Spieler“ sind natürlich auch die Spielerinnen gemeint. „Spieler“ soll im folgenden als neutral und für beide Geschlechter gelten.

¹⁰ The Fallen Realm: http://www.informatik.uni-muenchen.de/~_kraemera/mud/d_frame.html

¹¹ Götzenbrucker 2001: S. 86.

3. VR-, Meta-MUD- und RL-Kommunikation

3.1. VR-Kommunikation

Die Gespräche dieser Kategorie spielen sich auf der Ebene der Virtual Reality (VR) ab. Es ist die Kommunikation des Rollenspiels, in dem die Spieler ganz in ihrer virtuellen Welt aufgehen. Als Beispiel kann der Kampf gegen einen MUD-Drachen genannt werden. Das Involvement der Spieler ist in diesen Momenten sehr hoch¹². Sie schlüpfen in eine andere Rolle – in die Rolle ihres MUD-Ichs –, was auch an ein Theaterspiel erinnert¹³. Der Spieler tritt hinter seiner Figur zurück und lässt diese mit den anderen Figuren agieren, wenn beispielsweise gemeinsam ein Rätsel gelöst wird.

Auch die Besprechung von Quests kann zur VR-Kommunikation gehören. Allerdings gestaltet sich hier eine Einteilung schwierig, denn wie schon angetönt ist oft der Spieler auch mit seinen eigenen Wünschen und nicht nur seinen Wünschen für den Character daran beteiligt. Wenn die Gesprächsbeiträge zu den Quests allerdings so getätigt sind, dass sie noch als Teil des Rollenspiels erkennbar sind, lassen sie sich auf der VR-Ebene einordnen. Es soll ja nicht so sein, dass die Character nicht fragen dürften. Auch „echte“ Ritter und Elfen benötigten (und benötigen?) sicher dann und wann die Hilfe ihrer Freunde oder haben sich über ihre Abenteuer unterhalten. Sie haben sich aber während des Sprechens noch als Ritter oder Elfe gefühlt. Wenn die Quest-Konversation nicht mehr Teil des Rollenspiels ist, sondern sich der Spieler hinter dem Character bemerkbar macht, fällt sie in den Bereich der Meta-MUD-Kommunikation.

3.2. Meta-MUD-Kommunikation

In diese Kategorie fallen wie oben erwähnt Gespräche über Quests, die nicht mehr viel mit dem MUD an sich zu tun haben. Die Quests könnten auch in einem normalen Computerspiel vorkommen, wo man vielleicht nicht so stark in eine Rolle schlüpft wie in einem MUD. Es geht dem Spieler um das Lösen der Rätsel, um das Erreichen einer höheren Punktzahl oder Spielstufe. Der Spieler hinter dem Character wird deutlich erkennbar, es ist sein Ehrgeiz, der den Character vorantreibt und nicht der gespielte Ehrgeiz des Character selbst. Oftmals kommen solche Gespräche vor, wenn mehrmals versucht wurde, ein Rätsel zu lösen und dann der Geduldsfaden reißt. Die Ausdauer, um die Lösung selber zu finden, haben bei weitem nicht alle Spieler. Sich dann noch die „Mühe“ zu nehmen, seinen Character im Quest-Gespräch weiter zu spielen ist eher die Ausnahme.

Ebenfalls zur Meta-MUD-Kommunikation gehören Diskussionen über die Programmiersprache des MUD und Probleme, die man mit den Commands – den Befehlen – der virtuellen Realität hat. Dies lässt sich oft bei Gesprächen mit Anfängern beobachten, die jeweils laut durch die Gegend schreien: „Wie kann ich den flüstern?“

Oft unterhalten sich die Spieler auch über die technischen und sozialen Strukturen des MUD. Mit den sozialen Strukturen sind die Regeln wie auch der (meist hierarchi-

¹² Dies kann in Extremfällen bis zum augenblicklichen Vergessen des Real Life führen. Vergleichbar ist diese Situation mit den Rollenspielen von Kindern. Wer hat in seiner Kindheit nicht einmal Ritter gespielt, hatte dabei eine riesige Burg im Wald, verteidigte sie mit aller Kraft gegen die unsichtbaren Feinde und kehrte erst ins „Real Life“ zurück, als die Eltern zum Abendessen riefen?

¹³ Auf die Verbindung von computervermittelter Kommunikation und Theater weist auch Beisswenger hin. Beisswenger 2001.

sche) Aufbau des MUD gemeint. Auch Äusserungen wie „Ach, wie gefällt es mir hier in diesem MUD!“ fallen in diese Meta-MUD-Kategorie.

3.3. RL-Kommunikation

Wie der Titel schon andeutet, ist mit der dritten und letzten Kommunikationsebene das Gespräch über das Real Life (RL) gemeint. Die Spieler fragen sich nach dem Herkunftsort, dem Alter, dem Geschlecht usw. Diese Art der Kommunikation kennen wir vom Chat her, wo ebenfalls das Kennenlernen im Vordergrund steht. Es geht hier ausschliesslich um die Beziehung zwischen den Spielern und deren Intensivierung, die Character sind ganz in den Hintergrund gerückt und stellen lediglich noch ihre Namen für die Konversation zur Verfügung.

RL-Kommunikation bedeutet Plaudern über Alltägliches oder komischen Begebenheiten aus dem realen Leben der Spieler, die nichts mehr mit dem MUD-Environment zu tun haben. Das MUD stellt nur die Kommunikationsplattform dar.

Dass die Spieler ihr wahres Real Life-Ich sprechen, ist hiermit natürlich nicht gesagt. Auch in der RL-Kommunikation können sie eine neue Rolle annehmen, die es im RL zwar geben könnte, der ihrigen aber nicht entspricht. Ein Beispiel vom Chat bezüglich Gender-Switching, das ebenso auch für MUDs Gültigkeit hat: „Männer bzw. Frauen, die so tun als wären sie Frauen bzw. Männer, die wiederum vorgeben, Männer bzw. Frauen zu sein.“¹⁴

4. Erläuterung an Beispielen

Die Beispiele, an denen die drei vorgestellten Gesprächsebenen nun demonstriert werden sollen, stammen aus verschiedenen MUDs. Einige der Logfiles gehen aus eigenen Beobachtungen hervor, andere stammen von den aufgezeichneten Gruppengesprächen im Zusammenhang mit Götzenbruckers Untersuchungen, die sie mir zur Verfügung gestellt hat. Genauere Angaben zu den einzelnen MUD-Auszügen finden sich im Verzeichnis der Logfiles auf Seite 12, Kurzbeschreibungen zu den einzelnen MUDs im Anhang (Seite 10).

Die ersten zwei Beispiele dienen zur Demonstration der VR-Kommunikation. Anschliessend folgen zwei Protokollauszüge, welche die Meta-MUD-Kommunikation veranschaulichen sollen. In 4.5. wird schliesslich die RL-Kommunikation an zwei Beispielen erläutert.

4.1. Rollenspiel

Die typische VR-Kommunikation lässt sich gut an folgendem Beispiel zeigen. Sie stammt aus einer Hochzeitszeremonie, welcher insgesamt über 50 Gäste beiwohnten. Die ganze Feier hindurch sprechen die Spielerinnen und Spieler sehr häufig auf der VR-Ebene. (So artet das Hochzeitsbankett in ein regelrechtes Trinkgelage aus...) Während der eigentlichen Zeremonie spricht niemand, alle hören scheinbar ergriffen dem Senior-Counselor (SRC) zu. Als einzige gibt die Spielerin Semana ein Zeichen von sich, doch auch sie spricht nicht, sondern drückt mit **crying** ihre Gefühle aus. Kaum ist die Zeremonie abgeschlossen, folgen die Hurra-Rufe der Hochzeitsgäste:

Ultima Online Log 1

```
SRC Felicia: I now declare that Ash and Dalak Dunedain have joined as one,  
SRC Felicia: as husband and wife.  
SRC Felicia: Dalak, you may now kiss your bride.  
Atrius: *clap clap clap*
```

¹⁴ Runkehl 1998. S. 88.

Borfaux: WAHOO
Semana: Hurray!!!!!!
Dalak Dunedain: *kiss*
Ash: *kiss*
Ash: *kiss*
Ash: *kiss*
Dalak Dunedain: *kiss*
Dalak Dunedain: *kiss*

4.2. Besprechung von Quests auf der VR-Ebene

Der eigens für die Vorweihnachtszeit programmierte Weihnachtsmann verteilte im MUD Seifenblase Geschenke. Ein solches Geschenk zu bekommen kann zwar nicht als richtiges Rätsel bezeichnet werden. Doch zeigt dieses Beispiel, wie auch während des Rollenspiels über Aufgaben diskutiert werden kann, ohne diese Ebene zu verlassen. Tjum möchte einerseits ein zweites Geschenk bekommen, andererseits, ohne dies direkt anzusprechen, der aufzeichnenden Spielerin (du) auch zeigen, wie man den Weihnachtsmann darum bitten muss. Sie geht auf das Spiel ein und fragt nach der Art des Geschenks.

Seifenblase Log 1

Der faule Tjum sagt: weihnachtsmann ich moechte ein geschenk
Der Weihnachtsmann sagt: Tjum, ich habe dir doch schon ein Geschenk gegeben.
Der faule Tjum grunzt wie ein kleines Ferkel.
Du fragst: was hast du denn gekriegt?
> Der Weihnachtsmann seufzt: Hoffentlich schreibt mal wieder jemand in mein Weihnachtsbuch.
Der faule Tjum sagt: einen Heidelbeermuffin :) Leider schon laengst aufgegessen...
Du sagst: schokolade waere besser...

4.3. Besprechung von Quests auf der Meta-MUD-Ebene

Im folgenden Beispiel will die mitloggende Person vom Spieler Tjum erfahren, wo sie einen bestimmten Gegenstand finden kann, um ein Rätsel zu lösen. Tjum verrät es nicht, gibt aber immerhin einige Hinweise. Warum ist dieser Ausschnitt aber nicht auch als VR-Kommunikation zu bezeichnen? Wäre es Rollenspiel, würde Tjum nicht in Rätseln sprechen, weil es für die Character wichtig ist, die Quests zu lösen und somit mehr Spielpunkte zu erhalten. Aus Freundschaft hilft man daher, so sehr man kann. Mit seinen unkonkreten Angaben erinnert Tjum jedoch implizit an den Charakter des MUD, wobei man als Spieler oft viel Geduld braucht, um einem Rätsel auf die Spur zu kommen. Die Du-Person und Tjum sprechen also nicht mehr als Character, sondern eher als weniger bzw. mehr erfahrene Spieler *mit* ihren Characters *über* das MUD.

Seifenblase Log 2

Du sagst: das mit dem Staubwedel habe ich immer noch nicht hingekriegt.
> Du fragst: Feder - das ist doch die richtige spur, oder?
> Der faule Tjum fragt: du suchst doch was fuer Klaus-Dieter, oder?
Du sagst: ja genau
> Der faule Tjum sagt: Eine Feder bringt dich da nicht weiter... abgesehen davon dass es afaik auch keine gibt
Du sagst: aha.
> Der faule Tjum sagt: naja, die Stelle, wo das ist, was du suchst, ist auch nicht gerade logisch ;)
Du fragst: was heisst denn das nun wieder?

> Der faule Tjum sagt: dass der gesuchte Gegenstand sich an einer Stelle befindet, wo man ihn bestimmt nicht erwarten wuerde...
Du sagst: sonst waers ja grausam einfach...

4.4 Gespräch über Strukturen und Regeln

Auch ein Logfile einer Diskussion über die Regeln des MUD soll unter den Beispielen nicht fehlen. Einige Spieler haben vermehrt den Namen von Gott W****¹⁵ verunstaltet und mit spezifischen Attributen versehen. In das Streitgespräch über die (Anstands-) Regeln wird gegen Ende auch der technische Aspekt mit einbezogen.

Silberland Log 1:

```
[Allgemein: Sa*****] welche adverbien darf man jetzt genau mit elchen  
[Allgemein: Sa*****] emotes nicht verwenden?  
[Allgemein: Sa***** is verwirrt]  
[Allgemein: W****] du kannst machen, wasd willst, aber wennst mich  
[Allgemein: W****] provozierst, hast problem.  
[Allgemein: Sa*****] weil: ruelps w**** geht zwar, darf man aber ned  
[Allgemein: Sa*****] verwenden  
[Allgemein: Sn*****] hoert hoert  
[Moerder: Geist Shagraz'] Warum metzelst Du nicht im WunderLand, Banshee?  
[Allgemein: W****] ich bin der meinung, dass ich mir in dem mud, dass ich  
[Allgemein: W****] aufgebaut hab, ned alles gefallen lassen muss.  
[Allgemein: W****] wennst ein problem damit hast, geh.  
[Allgemein: Sn*****] du bist hier nicht erwünscht!  
[Allgemein: Sa*****] also darf man das nicht verwenden, waers dann ned  
[Allgemein: Sa*****] besser wenn man das emot fixt?  
[Allgemein: Sn*****] klappe.  
[Allgemein: W****] du bist ein idiot, sorry. aber das ist kein technisches  
[Allgemein: W****] problem.  
[Allgemein: A****] W****, Auch ein Erzmagier muss nicht beleidigend werden.  
[Allgemein: Sn*****] naja das is schon technisch ... er is halt ziemlich  
[Allgemein: Sn*****] ueber neuroprogrammiert worden
```

4.5 RL-Kommunikation

Zum Schluss folgen noch zwei Beispiele auf der Ebene der RL-Kommunikation. Silberland Log 2 behandelt eine Veranstaltung (Party oder Ausstellung), deren Datum und Ort bekannt gegeben wird. Anschliessend unterhalten sich einige Spieler über die Angebote, welche die Party aufzuweisen hat. Bei einer solchen Diskussion liegt nahe, dass das VR-Environment des MUD in diesem Moment keine Rolle mehr spielt.

Das letzte Logfile zeigt ein amüsanter Sprachspiel, das scheinbar aus einem Rechtsschreibefehler von einem der Spieler entstanden ist. Auch hier rückt die Spielumgebung völlig in den Hintergrund.

Silberland Log 2

```
[Allgemein:Crowley] was bietet die austellung neues ??  
[Allgemein:Snowcrash] ausstellung?  
[Allgemein:Juny] baba alle..  
[Allgemein:Crowley] na linux  
[Allgemein:Snowcrash] das is so eine installations party.. .gratis pizza &  
[Allgemein:Snowcrash] bier bieten die  
Gast1 ist gerade ins SilberLand gekommen.  
Juny hat gerade das SilberLand verlassen.  
[Allgemein:Crowley] nicht schlecht .. was wir den instalirt?
```

¹⁵ Die Namen wurden hier anonymisiert.

Silberland Log 3

Korrektur des vorangehenden Fehlers

```
[Allgemein:Lim] n
[Allgemein:Angrox] gnase
[Allgemein:Lim] gnase
Clementine ruft: GAST1
Clementine heisst Dich aus der Ferne willkommen.
[Allgemein:Nait] Aha, jetzt hat magn es wieder agn degn ugnschuldige
[Allgemein:Nait] ausprobiert.
[Allgemein:Lim] ahhhso :)
[Allgemein:Angrox] ich habs dich gnicht gegebegn gnait
[Allgemein:Cadrim] x mal reboot ja, aber zelle dhrkion nein
:((((((((((((((((
[Allgemein:Nait] Ich weiss schogn wer. Clemegntigne? Was soll das?
[Allgemein:Lim] der is doch eh lustig solagng agn keigne gn verwegndet :)
[Allgemein:Angrox] hehe. gnur mehr woerter ohgne gn hergnehmegn
[Allgemein:Angrox] nase
[Allgemein:Angrox] ok is wieder weg
[Allgemein:Clementine grinst]
[Allgemein:Lim schreibt jetzt woerter urmher ohe n *gg*]
```

5. Fazit und Ausblick

Diese Arbeit soll gezeigt haben, dass die Einteilung der MUD-Kommunikation in zwei Gesprächskategorien – In und Out Of Character Conversation – nicht ausreicht, um deren Vielfalt darzustellen. Schwierig wird das Einordnen vor allem dann, wenn die Spieler *über* das MUD, d.h. weder im MUD noch ausserhalb davon, sprechen. Die weiter oben vorgestellte Gesprächsebene Meta-MUD-Kommunikation soll diesem Problem Abhilfe schaffen.

Der Kategorisierung von Götzenbrucker in vier verschiedene Themen-Ebenen wurde nun ein weiterer Vorschlag mit drei Ebenen gegenübergestellt. Diese Ebenen beziehen sich auf die Intentionen der Spieler bezüglich der Kommunikation und sind nicht direkt themenabhängig wie bei der Einteilung in die vier Ebenen. Danach teilt sich die MUD-Kommunikation auf die Ebenen VR-, Meta-MUD- und RL-Kommunikation auf. In einigen MUDs sind Gespräche letzterer Art allerdings nicht sehr erwünscht. Das graphische MUD Eubibia bietet daher auf seiner WWW-Seite eigens eine Out Of Character-Rubrik an¹⁶.

Die drei Kategorien konnten in dieser Arbeit nur kurz umrissen und an einigen Beispielen erläutert werden. In weiteren Untersuchungen wären unter anderem die formalen Aspekte der einzelnen Ebenen zu betrachten. Kommen auf den verschiedenen Ebenen bestimmte formale Kennzeichen, z.B. Emoticons, besonders häufig vor, auf anderen hingegen gar nicht? Auch eine quantitative Betrachtung ist gut vorstellbar.

Schlussendlich bleibt zu hoffen, dass die MUD-Kommunikation zukünftig auch in den Sprachwissenschaften mehr Beachtung findet. Selbst wenn weltweit nur ein kleiner Teil aller Internetbenutzer MUDdet, lohnt es sich, die wirklich interessanten Gespräche und Rollenspiele genauer zu betrachten¹⁷. Zu Überwinden sind dabei vor allem für quantitative Untersuchungen die Schwierigkeiten der Datenerhebung, da Privatgespräche anderer Spieler nicht mitgeloggt werden können und die Beobachtung dieser im MUD selbst von den Spielern kaum gestattet wird, ausser man nimmt ebenfalls am Gespräch teil.

Doch MUDder sind hilfsbereit und sich auch bewusst, dass sie und ihr Treiben für die Wissenschaft immer interessanter werden:

¹⁶ <http://eubibia.net/www/?cat=news&id=ooc>

¹⁷ Gerade Randphänomene stellen meistens die interessantesten Untersuchungsfelder dar.

Seifenblase Log 3:

Du sagst: vortrag ueber MUDs vorbereiten.
> Du sagst: ahhh, !
> Du sagst: echt kein schwerz.
> Der faule Tjum sagt: wollte gerade fragen, aber ich glaub dir das schon
:)
Du sagst: eigentlich geht es um kommunikation im internet.
> Der faule Tjum sagt: scheint in Mode zu kommen, ueber sowas Seminare und
so zu machen...¹⁸

¹⁸ Dieses Gespräch wurde geführt, als ich noch nicht wusste, dass ich dieses Logfile einmal für eine Proseminararbeit brauchen würde. Die anderen Protokollausschnitte stammen ebenfalls vom selben Gespräch, nur kommt das Thema Vortrag erst ganz am Ende zur Sprache. Dies sei gesagt, um klar zu machen, dass Tjum in den anderen Auszügen nicht über meine etwas intensivere Beschäftigung mit MUDs Bescheid weiss.

Anhang

Hier folgen kurze Beschreibungen der MUDs, aus welchen für diese Arbeit Logfiles herangezogen wurden. Wenn nicht anders erwähnt, handelt es sich um Text-MUDs, da diese immer noch die gängigste Form darstellen. Die WWW- und Telnet-Adressen sind im Adressen- und Literaturverzeichnis auf der folgenden Seite zu finden.

Seifenblase

In diesem friendly-MUD gibt es mehrere verschiedene Welten, die alle in einer Seifenblase existieren. Der zentrale Punkt dabei ist die Welt Wiese, von der man in die anderen Welten, z.B. ins Land der Schlümpfe oder in die Welt von Jim Knopf gelangen kann. Da die Seifenblase ein friendly-MUD ist, bestehen die Quests auch nicht aus Kämpfen gegen Ungeheuer, sondern zum Beispiel darin, einem weinenden Mädchen seinen Wellensittich wieder zu bringen, der sich irgendwo auf der Wiese versteckt hat. Begleitet wird jeder Character von einem „Plüeschi“, einem Plüschtier, das man nach Eintritt ins MUD erhält. Nur schon daran lässt sich erkennen, dass die Seifenblase ein „Knuddel-MUD“ ist, wie auf der WWW-Seite beschrieben¹⁹.

SilberLand

In SilberLand sind verschiedene Arten wie Zwerge, Elfen, Menschen oder Hobbits zu Hause. Wie in den meisten Abenteuer-MUDs liegen auch SilberLand Ideen aus der Fantasy- und Sagenwelt, vor allem von J.R.R. Tolkiens „Herr der Ringe“, zugrunde. Die verschiedenen Regionen, Rätsel und NPC's (non playing characters, z.B. Monster) sind sehr detailreich programmiert, was natürlich auch viel Zeit für Erkundungen und Rätsellösen beansprucht. SilberLand-MUDdern ist es explizit verboten, Mitspieler anzugreifen oder zu töten (NPC's ausgenommen). Weitere Ver- und Gebote sind seit Mai 1999 explizit in einer verbindlichen *policij* und einer empfehlenden *mudiquette* festgehalten.

Ultima Online

Ultima Online ist ein graphisches Abenteuer-MUD. Gegenstände, andere Personen sowie die Umgebung sind auf dem Bildschirm sichtbar und nicht der Imagination der Spieler überlassen wie in rein textbasierten MUDs. Die einzelnen Character werden durch Avatare repräsentiert, die durch Mausklicke und Tastaturbefehle bewegt werden können. Neben dem sogenannten „Game Screen“ – dem Fenster mit den Grafiken – gibt es ein „Chat Window“, das die Kommunikation ermöglicht, ähnlich jenem von Webchats. In der mittelalterlichen, mystischen Welt – eine Insel namens Britannia – geht es wie in den meisten Abenteuer-MUDs um das Stärken des Charakters.

¹⁹ Seifenblase: <http://www.seifenblase.de>

Adressen- und Literaturverzeichnis

Literatur:

Beisswenger, Michael: Das interaktive Lesespiel. Chat-Kommunikation als mediale Inszenierung. In: Beisswenger Michael (Hg.): Chat-Kommunikation. Sprache. Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. Stuttgart 2001.

Döring, Nicola: Sozialpsychologie des Internet: die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen; Bern; Toronto; Seattle 1999.

Götzenbrucker, Gerit: Soziale Netzwerke und Internet-Spielwelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions). Wiesbaden 2001.

Reid, Elizabeth: Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities. A thesis submitted in fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts. Melbourne 1994.

Runkehl, Jens, Schlobinski, Peter, Siever, Torsten (Hgg.): Sprache und Kommunikation im Internet: Überblick und Analysen. Opladen; Wiesbaden 1998.

WWW-Adressen:

Electronic Arts Inc.: Ultima Online. <http://www.uo.com>. 26.02.2002.

Eurebia: Ein Ultima Online Rollenspiel shard. <http://eurebia.net>. 26.02.2002.

Reid, Elizabeth: Elizabeth Reid Steere. <http://www.aluluei.com>. 26.02.2002.

Seifenblase: <http://www.seifenblase.de>. 26.02.2002

Silberland: <http://www.silberland.at>. 26.02.2002

The Fallen Realm: Was ist ein MUD? http://www.informatik.uni-muenchen.de/~_kraemera/mud/d_frame.html. 26.02.2002.

Telnet-Adressen:

Seifenblase: [seife.mud.de:3333](telnet://seife.mud.de:3333). 26.02.2002.

Silberland: [sl.mud.at:4711](telnet://sl.mud.at:4711). 26.02.2002

Verzeichnis der Logfiles

Seifenblase Log 1, 2 und 3:

02.12.2001. 22.21 Uhr. Beobachterin: Lila (Character des Scout Katrin Schnellmann). Dieses Gespräch wurde aufgezeichnet, um an einem Kurzvortrag über MUDs den Zuhörerinnen und Zuhörern einen ersten Eindruck von MUDs zu geben. Die Verfasserin kannte zu diesem Zeitpunkt das Thema für die Arbeit noch nicht und hat daher auch keinen Einfluss auf den Gesprächsverlauf genommen.

Silberland Log 1:

Aus: Götzenbrucker 2001. S. 77f. Beobachter: Form (Character des Scout Markus Meyer).

Silberland Log 2:

26.08.1999. 21.20 Uhr. Entnommen den Logfiles der Beobachter für Götzenbruckers Arbeit. Beobachter: Form (Character des Scout Markus Meyer). Siehe Anm. 13.

Silberland Log 3:

19.02.2001. 20.30 Uhr. Beobachterin: Gast1 (Charakter des Scout Katrin Schnellmann).

Ultima Online Log 1:

05.09.1999. 3.38 Uhr. Entnommen den Logfiles der Beobachter für Götzenbruckers Arbeit. Beobachter: Semana (Character des Scout Andreas Berger) Siehe Anm. 13.