

Einleitung

Online-Rollenspiele gehören zu den Bereichen im Internet, die von Menschen mit entsprechenden Zugangsmöglichkeiten tagtäglich genutzt werden. Vernetzt mit anderen Menschen, in einer der eigenen Identität ähnlichen oder entfernten Rolle, wird in unterschiedlichen Szenarien und Dimensionen gespielt. Das ließe sich vom Begriff Online-Rollenspiel zunächst annehmen. Dieses wird dem komplexen Überbegriff, der im Internet häufiger unter dem Begriff der »Massively Multiplayer Online Role-Playing Game« (MMORPG) vorzufinden ist, jedoch nicht gänzlich gerecht. Entgegen der angeführten Dichotomie von Arbeit und Spiel nach Gert Eichler zur Freizeitforschung können MMORPGs beide Kategorien für die beteiligten Personen vereinen.¹⁷⁴ Unter der Betrachtung von Aufwand und Zeit, die Online-Spieler in ihrer Freizeit aufbringen, lassen sich durchaus arbeits-ähnliche Züge erkennen. Aus der Sicht der historischen Anthropologie entspricht dies dem ernsthaften Spiel.¹⁷⁵

Hieraus ergibt sich eine Thematik, die ich vor allem in Hinsicht auf sozialstrukturelle Abläufe im virtuellen Raum zu erörtern versuche und an dem Beispiel von »Anarchy Online« belegen möchte. Um ein besseres Verständnis für diese Art von Online-Spielen herbeizuführen, möchte ich einen kurzen Rückblick auf den Vorgänger des MMORPGs dem »Multi User Dungeon« (MUD) in diese Untersuchung mit einbringen. In den weiteren Abschnitten werde ich mich dann hauptsächlich auf eine Zusammenfassung von Anarchy Online und empirische Ergebnisse meiner Erhebung konzentrieren. Hierzu werde ich mich auf Interviews mit Spielern stützen, sowie Fachliteratur und Internetquellen in meine Ausführungen mit einbeziehen.

¹⁷⁴ Gert Eichler: *Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit.* Stuttgart / Bad-Cannstatt 1979.

¹⁷⁵ Ursula Baatz: *Das Spiel ist Ernst, der Ernst ist Spiel. Ein Versuch über unendliche Spiele.* In: Ursula Baatz / Wolfgang Müller-Funk (Hg.): *Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie.* Berlin 1993, S. 5-20.

»Anarchy Online« - Ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

Im Juni 2001 veröffentlichte die norwegische Computerspiele-Firma Funcom das Online-Rollenspiel »Anarchy Online«.¹⁷⁶ Zu jenem Zeitpunkt war es das erste Internet-Rollenspiel, das das Genre Science-Fiction anbot. In einer persistenten Welt konnten seitdem Tausende von Spielern aus aller Welt in Echtzeit gegen- und miteinander spielen. Als kommerzielles »Massively Multiplayer Online Role-Playing Game« (MMORPG) unterliegt Anarchy Online der Bedingung, dass die Nutzer des Spiels eine CD kaufen oder per Download aus dem Internet die Software erwerben; Computer und Internetzugang sind vorausgesetzt. Nach der Installation wird häufig ein so genanntes Spielerkonto eingerichtet und auf der offiziellen Website aktiviert, wodurch die Zahlungsweise der monatlichen Nutzungsgebühr festgelegt wird sowie persönliche Angaben gemacht werden müssen. Die Gesamtkosten berechnen sich aus einer Erstanschaffung von derzeit 27.45 Euro¹⁷⁷ und dem monatlichen Beitrag von 14.95 Euro, was im Vergleich zu anderen MMORPG-Kosten¹⁷⁸ ein durchschnittlicher Preis ist. Sind diese Hürden überwunden, kann das Spiel sofort beginnen. Eine offizielle Gesamtzahl der Spieler gibt es nicht, jedoch weisen Interviews mit Funcom-Mitarbeitern¹⁷⁹ und diverse Internetartikel darauf hin, dass sich die Zahl im 10.000er-Bereich befindet. Schätzungen weisen auf eine Gemeinschaft von insgesamt 61.000 Spieler hin, was von den Herstellern jedoch nicht weiter kommentiert oder bestätigt wird. Die größte Online-Rollenspiel-Gemeinde kann hingegen das Spiel »Lineage« aufweisen, das laut Aussagen des koreanischen Herstellers NCsoft über 4 Millionen Nutzer hat.¹⁸⁰ Vor allem in asiatischen Ländern erfreut sich dieses Spiel großer Beliebtheit.

¹⁷⁶ *Anarchy Online*: What is Anarchy Online. URL: <http://www.anarchy-online.com/content/game/whatisao/> [Stand: 10.10.2003]

¹⁷⁷ *Amazon*: Anarchy Online. http://www.amazon.de/exec/obidos/search-handle-url/index=video-games-de&field-keywords=anarchy%20online&aq=1/ref=sr_aps_all/028-6349280-7082101 [Stand 10.10.2003]

¹⁷⁸ *IGDA*: IGDA Online Games White Paper 2nd Edition. March 2003. http://www.idga.org/online/online_whitepaper.php [Stand 11.10.2003]

¹⁷⁹ *PC Gameworld.com*: Exclusive: Shadowlands Interview. <http://www.pcgameworl.com/article.php/id/104/> [Stand: 11.10.2003]

¹⁸⁰ *Ncsoft*: Lineage. <http://www.lineage.com/nci/nci.html> [Stand 11.10.2003]

Vom MUD zum MMORPG

Vor dem Aufkommen von MMORPGs waren es Multi User Dungeons (MUDs), die Rollenspieler ins Netz zogen. Anders als die heutigen Online-Rollenspiele konnten MUDs nicht mit graphischen oder auditiven Elementen aufwarten, sondern waren reine Text-Oberflächen (vgl. Abb. 1-3).

Links Abb. 1 MUD »Nightfall«¹⁸¹, Mitte Abb. 2 MUD »Avalon«¹⁸², Rechts Abb. 3 MMORPG »Anarchy Online«¹⁸³

Der erste dokumentierte MUD wurde 1979 von Roy Trubshaw an der englischen Universität Essex programmiert.¹⁸⁴ Basierend auf dem Rollenspiel »Colossal Cave« entwickelte der Student einen virtuellen Raum, in dem sich mehrere Nutzer gleichzeitig online bewegen und über die Tastatur miteinander kommunizieren konnten: »A mud is a spatially based depiction of a somewhat persistent virtual environment, which can be experienced by numerous participants at once, who are represented within the space by avatars.«¹⁸⁵

181 <http://www.nightfall.org/about/> [Stand 10. 10. 2003]

182 <http://avalon.mud.de/index.php?enter=1> [Stand 10. 10. 2003]

183 <http://www.anarchy-online.com/content/downloads/media/screenshots/> [Stand 10. 10. 2003]

184 *Roger Harrison*: Multi User Dungeons. Versuch einer Definition und Standortbestimmung. In: Stefan Bollmann / Christiane Heibach (Hg.). Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur. Mannheim 1996, S. 299.

185 Legendmud.org. A Somewhat Strict Definition. <http://www.legendmud.org/raph/gaming/book/3c.html> [11. 10. 2003]

Einige Monate später arbeitete Trubshaw zusammen mit seinem Kommilitonen Richard Bartle an einer Erweiterung, die dann auch die Bezeichnung Multi User Dungeon erhielt. Die ersten Nutzer des Spiels waren Studenten der Universität Essex. Ihre stundenlange Teilnahme führte zu Anregungen und weiteren Entwicklungen des Programms. Schließlich wurde der Campus 1980 an den Internet-Vorläufer ARPANET angeschlossen. Ursprünglich unterstützte das ARPANET Universitäten und Forschungseinrichtungen, indem es für einen schnellen und sicheren Informationsaustausch sorgte.¹⁸⁶ 1986 wurde das ARPANET dereguliert und ist inzwischen als Internet bekannt. Für den MUD bedeutete das neue Netz eine größere Reichweite und eine rapide steigende Spielerzahl. Es dauerte nicht lange, bis es immer populärer wurde und die Nutzer den Entwicklern die Frage stellten, ob sie es nicht für weitere Entwicklungen verwenden können. In der darauf folgenden Zeit entstanden immer mehr MUDs, da sich deren Erstellung oftmals als universitäre Programmierübung einer großen Beliebtheit erfreute: »MUDs sind so gesehen als dynamische, modellierbare Kommunikationsplattformen zu definieren, im Rahmen derer prinzipiell alle Teilnehmer zur Veränderung und Ausformung beitragen können.«¹⁸⁷ Hieran hat sich nicht viel geändert. Immer noch liegt der Schwerpunkt auf dem Rollenspiel, es gibt jedoch unterschiedliche Ausformungen von MUDs (vgl. Tabelle 1).

<i>MUD</i>	
Adventure MUDs	Allein oder in Gruppen gilt es Rätsel und Denksportaufgaben zu lösen und im Kampf gegen andere Gruppen, Feinde, Monster zu bestehen.
Organizational MUDs	Diese internationalen Arbeits- und Diskussionsräume dienen zur Kommunikation und zum Austausch
Social MUDs	Mit Interessens- und Themenschwerpunkten sind es Kommunikationsräume mit Programmierfunktionen
Chat-Environments	Kommunikationsräume ohne Programmierfunktionen
Educational MUDs	Dienen als interaktive Lernumgebungen

¹⁸⁶ Akademie.de: Netlexikon: Gleichzeitig diente das ARPANET militärischen Zwecken und half bei Forschungsprojekten im Rüstungssektor <http://apollon.akademie.de/query;q=ARPA>

¹⁸⁷ Gerit Götzenbrucker, Bernd Löger. Online Communities. Struktur sozialer Beziehungen und Spieler motivation am Beispiel Multi User Dimensions. In: Udo Thiedeke (Hg.). Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimension. Wiesbaden 2000, S. 244.

Tabelle 1: MUD-Arten nach Götzenbrucker/Löger 2000

Besonders der »Adventure MUD« kann in seinen Ausprägungen als Vorläufer des »Massively Multiplayer Online Role-Playing Game« (MMORPG) betrachtet werden. Das Rollenspiel durch Avatare¹⁸⁸ und der virtuelle Raum sind in den heutigen MMORPGs eine Referenz an alte MUDs. So sind Handlungs- und Verhaltensmerkmale wie das Konstruieren von virtuellen Identitäten, das Navigieren in diesem virtuellen Raum und die Kommunikation mit der Online-Gemeinschaft in den kommerziellen MMORPGs erhalten geblieben. »MMORPGs are computer games that trace their roots to non-graphical online MUD games, to text-based computer games such as Adventure and Zork, and to pen and paper role-playing games like Dungeons & Dragons.«¹⁸⁹

Was wegfällt ist die Programmierbarkeit der Spiele, geschützt vom Betreiber, der seinen Kunden eine komplexe aber vorgefertigte Welt anbietet. Die Tendenz ist jedoch gegenläufig. Einige Spieler versuchen das Spielssystem teilweise zu überlisten und nutzen so Fehler im Spiel zum eigenen Vorteil aus. Diese Vorteilssuche reicht von kleinen Programmierungen zum schnelleren Punktgewinn im Spiel bis hin zum »Hacking«, dem Knacken von Spielerkonten außerhalb des Spiels.

Eine der ersten und bekanntesten MMORPGs waren »Meridian 59« (1996) und »Ultima Online« (1997). Mittlerweile gibt es 50 MMORPGs,¹⁹⁰ weitere 57 sind momentan in der Entwicklung oder in ihrer Beta-Phase – einer Testphase, in der nur eine bestimmte Anzahl ausgewählter Spieler zugelassen werden.

Während das Thema MUD vielfach aus kultur- und sozialwissenschaftlichen Perspektiven bereits erörtert wurde, existieren für die kommerzialisierte Form, dem MMORPG, nur wenige Forschungen. Dabei ergibt sich für MMORPGs eine viel breitere Gruppe von Spielern/Personen als aus den MUDs, da diese aus dem studentischen Milieu entspringen und heute noch zu großen Teilen von Studenten gespielt werden. MMORPGs richten

¹⁸⁸ »Avatar: Eine künstliche Bildschirmgestalt eines Teilnehmers an Computerspielen oder Internet-Gesprächsforen. Ein Avatar verkörpert den Teilnehmer in einer Phantasie-Gestalt.« Net-Lexikon. Akademie.de <http://www.net-lexikon.de/Avatar.html> [Stand: 19.10.2003]

¹⁸⁹ Wikipedia. The FreeEncyclopaedia. <http://en.wikipedia.org/wiki/MMORPG> [Stand: 11.10.2003]

¹⁹⁰ <http://www.mmorpg.com/> [Stand Oktober 2003]

sich jedoch an eine viel weiter gestreute Zielgruppe, bedingt durch ihren ökonomischen Charakter.

Skizzierung des Spielprinzips von Anarchy Online

Eingebettet in einer fiktiven Zukunftsgeschichte agiert der Spieler von Anarchy Online (im Folgenden AO abgekürzt) auf einem abgelegenen Planeten im Weltraum. In einer von Kriegen zerrütteten Landschaft, die stundenlange Wanderungen ermöglicht, bekämpfen sich hauptsächlich zwei Parteien: die Mitarbeiter der Firma Omni-Tek gegen die Rebellen (Clans). Zur Einführung von AO kündigten die Entwickler von Funcom bereits an, dass sich das Spiel auf eine 4-jährige Storyline, quasi einer Hintergrundgeschichte, stützen wird. Das bedeutet, dass sich das Spiel, angetrieben vom spielgeschichtlichen Verlauf, in zeitlichen Intervallen Neuerungen unterzieht, so genannten Updates, die das Spiel erweitern und teilweise auch zusätzliche Schwerpunkte einführen. Mittlerweile wurde dieser Zeithorizont auf unbestimmte Zeit aufgeschoben.

Ausgehend von einer fiktiven Überbevölkerung auf der Erde, ist die Menschheit gezwungen, sich weitere Territorien im Weltall zu erschließen und zu kolonialisieren. Angezogen vom kostbaren Rohstoff »Notum«, das in der Nano-Technologie zur Erstellung von mikroskopisch winzigen Robotern benötigt wird, landet der Großkonzern Omni-Tek auf dem Planeten Rubi-Ka. Dieser Planet ist schließlich der Schauplatz des Spiels. Omni-Tek sorgt dafür, dass der Wüstenplanet bewohnbar wird und schickt zum Abbau des Rohstoffs Massen von Arbeitern auf den Planeten. Die schlechten Arbeitsbedingungen und die Behandlungen der Arbeiter führt jedoch zu Revolten und eskaliert in einem Kampf zwischen dem Konzern und den Arbeitern bzw. Rebellen.

Verschiedene Diskurs-Aspekte werden in dieser Hintergrundgeschichte verarbeitet und angesprochen. Zunächst zeichnet sich der Hinweis auf die akute Problematik der globalen Überbevölkerung ab, einhergehend mit steigenden Geburtenraten und den allgemeinen Alterserwartungen. Die Lösung der Weltraumerschließung wird hierbei gewählt und mit den historischen Merkmalen der Kolonialisierung vermischt. Der Rohstoff-Abbau eines Großkonzerns auf fremden Gebiet erinnert stark an die heutige Ausbeutung von natürlichen Ressourcen in entwicklungsschwachen Ländern, welche dadurch unter ökologischen Katastrophen leiden. Wie sich der »Notum«-Abbau auf die Umwelt des Planeten Rubi-Ka auswirkt, wird jedoch nicht dokumentiert, da dies das Kampf- und somit das Spielgesche-

hen nicht fördert. In der Narration einer Science-Fiction-Geschichte darf auch nicht die Technik fehlen, welche sich in Form der Nanotechnologie wiederfindet. Diese Technologie ist ebenso ein wichtiger Aspekt für den Spieler, da diese es ihm/ihr ermöglicht, die Fähigkeiten des Avatars, der zu spielenden Figur im Spiel, zu steigern. All diese Punkte verleihen dem Spiel eine Sci-Fi-Integrität.

Zu Beginn des Spiels muss eine Figur – ein Avatar – erschaffen werden, die den Spieler im virtuellen Raum »repräsentiert«. Die getroffenen Entscheidungen all dieser Stufen sind nicht mehr zu ändern, sobald die Figur das Spielfeld betritt. Lediglich der Name kann für eine gewisse Zeit noch geändert werden. Nach der Erstellung des Avatars muss die Fraktionszugehörigkeit festgelegt werden, zur Auswahl stehen Omni-Tek, Clan oder »Neutral«. Eine weitere Option, die erst seit kurzem eingefügt wurde, gewährt den Zutritt in die Stadt Jobe, welche im so genannten Schattenreich liegt und nur mit einem speziellen Update auswählbar ist. Sie kann zunächst als neutral gewertet werden und ist nur für die Berufe »Shade« und »Keeper« gedacht. Wie beim Namen kann auch die Fraktion später noch gewechselt werden.

Für Anfänger ist häufig das erste Ziel, den Avatar so hoch wie möglich zu stufen bzw. zu »leveln«. Dazu benötigen sie Erfahrungspunkte, welche durch das Töten von Gegnern gesammelt werden. Allein oder in einem Team, auf der Jagd in der Wildnis, in Missionen oder bei besonderen Monstern; das sind die üblichen Spielaktivitäten zur Verbesserung des Charakters. Das höchste Level, das erreicht werden kann, ist momentan 220, wobei das nur für zwei Berufe gilt und somit 200 die Grenze der meisten Berufe markiert. Von Level zu Level steigen die Anforderungen (Erfahrungspunkte) für den nächsten Aufstieg. Jeder Aufstieg wird mit einer Zahl von Fertigkeitspunkten belohnt, die auf die jeweiligen Fertigkeiten verteilt werden. Eine andere Möglichkeit und auch Notwendigkeit zur Verbesserung des Avatars sind Implantate aus der Nanotechnologie.

Während dieser Zeit des Aufstiegs wird die Mitgliedschaft in einer »Gilde« irgendwann unverzichtbar. Zum Erwerb von Gegenständen und Informationen über bestimmte Berufsgruppen etc. bieten diese Gemeinschaften vielfach Hilfe durch erfahrene Spieler. Das Angebot von Hilfe, aber auch das einer festen Gruppenzugehörigkeit führt viele Spieler relativ früh zum Beitritt. Dass sich die Mitgliedschaft zwischenzeitlich auflöst und einer weiteren Gilde beigetreten wird, ist im Laufe einer Charakter-Karriere nicht

verwunderlich.

Da AO die Erstellung von acht Charakteren pro Spielerkonto ermöglicht, kann ein Spieler mehreren Gilden gleichzeitig angehören. In das Spiel selbst darf jedoch immer nur ein Avatar zur gleichen Zeit. Hierbei zeichnet sich ein Diskurs der Charakterentwicklung und ein evolutionistisches Prinzip ab, der es den Beteiligten erlaubt, eine neue Identität anzulegen, weiter zu entwickeln oder an die herrschenden Umgebungsbedingungen anzupassen.

Empirische Herangehensweise

Zur Analyse von Fun- und Rollenspielgilden habe ich eine Befragung unter Spielern aus diesen zwei Fraktionen durchgeführt. Die Auswahl der Befragten erfolgte über die Richtung ihrer Gilde und ihrer Position innerhalb des Verbunds, wobei vom höchsten »Rank« ausgegangen wurde. Der Grund dieser Vorgehensweise liegt in dem Grad der Erfahrung von hochrangigen Gildemitgliedern. So besetzen ausschließlich erfahrene Spieler hohe Positionen, da sie neben organisatorischen Abläufen auch oftmals über Informationen zum Spiel verfügen müssen, die nur im Verlauf einer gewissen Spieldauer gesammelt werden können.

Vielfach begann die erste Interviewanfrage somit bei dem »President« oder »Leader«. Die Kontaktaufnahme erfolgte immer per »Tell«, einer persönlichen spielinternen Nachricht zwischen zwei Spielern. Nach einer Erläuterung dieser vorliegenden Untersuchung und dem Einverständnis des Spielers zu einem Interview wurden jeweils Gesprächstermine via Chat vereinbart.¹⁹¹ Die einzigen Hürden bei dieser Befragung waren die Zeitzonendifferenzen, die bei einer Befragten zum Ausfüllen eines Fragebogens per E-Mail führte. Des Weiteren sorgte die Abfrage von Fakten wie Geschlecht,

¹⁹¹ Online-Erhebungen, speziell Chat-Interviews, weisen bestimmte Spezifika auf, die sie von herkömmlichen Face-to-Face-Interviews unterscheiden; hierzu gehört neben der erwähnten Ortsungebundenheit die Tatsache, dass die Kosten für die Befragung vom Befragten getragen werden, wobei zusätzlich durch die Tippgeschwindigkeit ein höherer Zeitaufwand als beim herkömmlichen Interview vorausgesetzt werden kann. Zudem hängt der Erfolg des Interviews auch von dem routinierten Umgang des Befragten mit dem Medium ab. Ein weiterer häufiger Kritikpunkt ist die Nichtüberprüfbarkeit in Bezug auf Geschlecht- und Altersangaben, Unsicherheiten bezüglich anderer Angaben dürften sich nicht wesentlich von Offline-Interviews unterscheiden, auch hier ist ein »Belügen« des Interviewers durchaus denkbar. Zur Methodik vgl. *Nicola Döring: Sozialpsychologie des Internets. Die Bedeutung des Internets für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen.* Göttingen u.a. 1999, S. 171 ff.

Alter und Beruf für eine Interviewabsage, da die Spielerin schlechte Erfahrungen in einem anderen Interview gemacht hatte. Insgesamt wurden drei Befragungen im Spiel durchgeführt, wovon zwei der Spieler zu Mitgliedern von Rollenspielgilden zählen und ein Spieler einer Fun-Gilde angehört. Die Unterscheidung dieser Verbände begründet sich in ihrer offiziellen Darstellung, die sich zum einen dem klassischen Rollenspiel zugehörig erklären und zum anderen dem einfachen Verbund ohne eine spezielle Ausrichtung. Während in Rollenspiel-Gilden die enge Gemeinschaft und das soziale Miteinander sowie das qualitative Ausfüllen eines virtuellen Charakters im Vordergrund stehen, gilt bei den Fun-Gilden eher: »A guild of friends in which it is our main purpose to have fun. Or as Duke Nukem would say: ›To kick ass and chew bubble gum.«¹⁹²

Profile der Befragten und ihrer Avatare

Der erste Befragte ist 31 Jahre alt und stammt aus der deutschen Fun-Gilde »The Exodus« (326 Mitglieder).¹⁹³ Von Beruf ist der 31-Jährige Physiker. Neben seinem Hauptcharakter Doctarine, einer Ärztin, über die das Interview geführt wurde, verfügt der Befragte über zwei weitere Avatare; einen »Engineer« (Techniker) und einen »Trader« (Kaufmann). Das Besondere am Beruf des »Engineer« liegt in den komplexen technischen Handlungsmöglichkeiten, die es dieser Berufsgruppe erlaubt, Dinge wie Waffen oder Ausrüstung für sich und andere Spieler herzustellen und Roboter zu erschaffen, welche im Kampf navigierbar sind. Die Anforderungen an einen Arzt sind im Spiel hingegen einfacher, da das Hauptziel die Heilung anderer Mitspieler ist. Dennoch gilt für alle Berufsgruppen eine intensive Recherche von vielfältigen Verbesserungsmöglichkeiten in den Bereichen Implantate, Nano-Technologie und berufsspezifische Sondergegenstände. Vor allem der Beruf des »Engineer« kommt den Interessen des Befragten entgegen aufgrund der Anwendung einer abstrakt systematischen Logik.

Der zweite Befragte nennt sich im Spiel »Aameul« und ist im wirklichen Leben ein 24-jähriger Computertechniker aus den Vereinigten Staaten. Er spielt seit 13 Monaten Anarchy Online und ist Mitglied in der Rollenspielgilde »Valor Eternal«, welche zu den größten Rollenspielgilden zählt (249 Mitglieder).¹⁹⁴ Der Beruf seines Charakters (»Fixer«) ist im Prinzip

¹⁹² Anarchy Online: Präsentation der Fun-Gilde Redemption. People of Rubi-Ka. [http://www.anarchy-online.com/content/community/people/\[Stand: 19.10.2003\]](http://www.anarchy-online.com/content/community/people/[Stand: 19.10.2003]).

¹⁹³ [http://www.anarchy-online.com/org/stats/d/1/name/14337\[Stand: 19.10.2003\]](http://www.anarchy-online.com/org/stats/d/1/name/14337[Stand: 19.10.2003]).

¹⁹⁴ [http://www.anarchy-online.com/org/stats/d/1/name/3790849\[Stand: 19.10.2003\]](http://www.anarchy-online.com/org/stats/d/1/name/3790849[Stand: 19.10.2003]).

mit Hackern vergleichbar. Auch hier ist eine Parallele zwischen persönlichen Neigungen im wahren Leben und der Wahl des Berufs im Spiel zu beobachten. Die Spezialität von Fixern ist es, sich in gesonderte Netze einwählen zu können und als einzige via »Fixer-Grid«, einem speziellen Transportsystem, über den Planeten hinweg zu reisen.

Da sich die Zeitverschiebung und die Onlinezeiten der dritten Befragten nur schwer mit längeren Interviews vereinbaren ließen, einigten wir uns auf die Befragung in Form eines Fragebogens. Die 17-jährige Befragte wohnt ebenfalls in den Vereinigten Staaten und ist momentan Schülerin in der High School. Sie spielt seit einem Jahr Anarchy Online und ist bereits Präsidentin und Gründerin der Rollenspiel Gilde »Cupid's Arrow«. Ihr Hauptcharakter im Spiel nennt sich Adriia und ist von Beruf Abenteurerin.

Um die Anonymität der Befragten zu wahren und die folgende Analyse zu vereinfachen, werde ich mich bei der weiteren Untersuchung auf die Spielernamen der Befragten beziehen. Bereits diese Auswahl der Befragten zeigt an, dass es für dieses Spiel keine spezielle Altersbeschränkung oder Zielsetzung des Alters gibt. So sind mir im Verlauf meiner Recherchen auch 50-jährige Spieler/-innen begegnet. Zum beruflichen Aspekt der allgemeinen Spielerschaft in MMORPGs: es sind vor allem Berufstätige, Studenten und Schüler. Dies wird hier in den Profilen der Befragten bestätigt.

Gründe für das Spielen

Um herauszufinden, inwiefern sich das Spiel auf die alltägliche Situation auswirkt, sollten sich die Befragten überlegen, wie viel Zeit sie überhaupt im Spiel verbringen. Zwei der Befragten gaben an, dass sie pro Tag zwei bis drei Stunden online sind. Aameul spielt am längsten und ist täglich fünf bis sechs Stunden online. Dass sich hierbei ein Ansatz der Spielsucht abzeichnet, ist erklärbar durch die derzeitige Lebenssituation (Arbeitslosigkeit). Weitere Ausführungen zu diesem Thema möchte ich für diese Untersuchung jedoch ausschließen, da es den Rahmen sprengen würde. Auf die Frage hin, warum sie dieses Spiel spielen, ergibt sich im Kern immer eine spezifische Antwort. Zumeist ist es die Interaktion mit anderen Spielern, die sie während ihrer Spielzeit kennen lernen und mit denen sie sich in der Gilde wiedertreffen. Online-Bekanntschaften werden zusätzlich über das Kommunikationssystem gefestigt. So gibt es in AO mehrere Ebenen von Chats. Neben dem »Vicinity«-Chat, der alle Rufe und Kommentare in einer gewissen Reichweite des Spielers anzeigt, gibt es den

Gruppen-Chat für das Team, diverse Chat-Räume für Angebote und Gesuche von Waren oder Spielern und den Gilden-Chat. Je nach Größe und Internationalität der Gilde findet sich ein fortlaufender Strom von Gesprächen zwischen den Gildenmitgliedern. Die offizielle Sprache im Spiel ist Englisch, gildenintern können aber auch andere Sprachen zur Pflicht gemacht werden. Der Gildenchat kann, je nach Programmierung, anzeigen, wer sich von der Gilde gerade ein- bzw. auslogt (online oder offline ist). Somit kann kein Mitglied oder Freund übersehen werden. Sämtliche Chat-Ebenen können eingeblendet oder stumm geschaltet werden. Überaus praktisch ist auch die »Friendslist«, die anzeigt wer von den engeren Kontakten momentan online ist. Gerade diese Kontakte machen das Spiel für die Befragten interessant und halten es ebenso interessant:

»Zum einen meiner Meinung nach ist es recht vielseitig und kann viele verschiedene Interessen befriedigen (nebenbei spiel ich noch einen engi...) zum anderen und das ist die Hauptsache fast.. ist es der Clan und die Leute die ich hier im Spiel getroffen habe.«¹⁹⁵

»I love my organization. I have a lot of friends in it. I've known Braedon and Kirasha online for over 5 years now and have visited them several times, and I have that sort of friendship with several other members of Valor Eternal. We have a lot of fun just chatting and goofing around.«¹⁹⁶

»The people are nice and are not rude like in most other online games. The atmosphere is very serene and the people I have associated with have proven to me that the game is more than kill, kill, kill.«¹⁹⁷

Aameul führt außerdem an, dass seine Online-Bekanntschaften auch im realen Leben Bestand haben. Im Umkehrschluss können virtuelle Kontakte ein Anstoß dazu sein, das soziale Verhältnis auszuweiten, diese decken jedoch den Bedarf an einem kompletten Eindruck wie beispielsweise das Aussehen jedoch nicht ab. Die Intensität der Beziehungen über die computervermittelte Kommunikation wird zusätzlich deutlich an realitätsbezogenen Problemen, die online offenbart werden und manchmal aus der virtuellen Gemeinschaft heraus reflektiert und gelöst werden.

»Auch wichtig das viel Anteilnahme genommen wird was dem anderen im rl¹⁹⁸ passiert (einmal haben wir Arbeitsvermittler gespielt :)) oder jemand hatte einen Unfall und wir haben Blumen geschickt (das war aber in Mankind¹⁹⁹) also das finde ich dann nicht mehr

195 Doctarine, Interview 1.

196 Aameul, Interview 2.

197 Adriia, Interview 3.

198 RL: Real Life, oft verwendete Abkürzung des wahren Lebens bzw. der Offline-Welt.

199 Mankind: MMORPG

oberflächlich.«²⁰⁰

Die bei solchen und ähnlichen Erlebnissen entstehenden Emotionen führen bei vielen Spielern zu Gefühlen des Zusammenhalts und der Geborgenheit und stellen somit einen wichtigen Faktor der Spielbewertung dar. Vielfach ist die Mundpropaganda ein Kriterium für Online-Spieler, ein Spiel auszuprobieren. So gibt Doctarine in der Befragung an, dass er durch Empfehlungen von Freunden aus dem realen Leben zu Anarchy Online gekommen sei. Dies geschieht ebenfalls im virtuellen Raum unter Online-Kontakten.

Ein weiterer Grund, den die Spieler angaben, war die entspannte Atmosphäre und der technisch-spielerische Hintergrund, welcher in Anarchy Online als Sci-Fi-MMORPG zum Tragen kommt. Besonders die männlichen Befragten gaben die Möglichkeit am Avatar zu basteln, mit als Grund an.

»AO appeals to the ›technical gamer‹ side of me. There's a lot of depth to AO in getting the most out of your character. I'm not precisely a powergamer but I love tinkering with my characters to make them better.«²⁰¹

Es erscheint schon fast als Herausforderung und Arbeit, die bestehenden Systeme zur Verbesserung zu verstehen und anzuwenden, bedenkt man die verschiedenen Bereiche, die zur Erweiterung des virtuellen Charakters gegeben sind und eigene Gesetze der Physik beinhalten. Somit müssen auch intellektuelle Spielbedürfnisse erfüllt werden und dürfen nicht zu einfach zu lösen sein. Die Lust am Basteln erfordert auch ein Bedürfnis an Rätseln und dem Nachgehen von Informationen bzw. Hinweisen von verschiedenen Seiten. Die größte mögliche Quelle ist die eigene Gilde, erfahrene Spieler oder das Internet mit unzähligen Fan-Sites zum Spiel.

Gildenhierarchien

Ein Großteil der Spieler in AO sind, wie in anderen MMORPGs auch, Mitglieder einer Gilde. Der Anreiz zum Beitritt liegt in der Verfolgung von gemeinsamen Interessen wie auch in der Erfüllung des Bedürfnisses nach sozialem Kontakt durch die Gemeinschaft. Vielfach beschreiben Spieler ihre Gilden als Verbund von Freunden. Aufgrund der regelmäßigen Anwesenheit im Spiel und der automatischen Teilnahme am Gilden-Chat ent-

²⁰⁰ Doctarine, Interview 1.

²⁰¹ Aameul, Interview 2.

steht für viele Mitglieder, wie schon erwähnt, über den Freundschafts-Aspekt hinaus sogar der Eindruck einer familiären Gemeinschaft. Zwar ist die eigene Stellung nicht festgelegt wie in einer realen Familie, dennoch finden sich häufig ältere Spieler als Leitung für den Nachwuchs wieder, ähnlich einer Eltern-Kind-Beziehung. Später entwickeln sich dann aus den Kindern wiederum Eltern: »So komisch wie das klingt für jüngere Clanmitglieder leisten wir manchmal auch Erziehungsarbeit :) (..) auch so eine Sache wenn im Spiel ältere Semester und junge 16/17 jährige aufeinander treffen :).«²⁰²

Um den verschiedenen Interessen vieler Mitglieder einer Gilde annähernd nachzukommen wurden Gildenhierarchien eingeführt. Die Gründung einer Gilde ist bei Anarchy Online erst ab einer Spieleranzahl von sechs Personen möglich. Die Gildenstruktur, oder auch Regierungsform, kann militärisch (Department), anarchistisch (Anarchist), republikanisch (Republic), feudalistisch (Feudalism), parteilich (Faction) oder monarchistisch (Monarchy) sein. Bis auf die anarchistische Gildenstruktur gibt es in allen Formen einen offiziellen Anführer, der die Gilde in wichtigen Verhandlungen und Gesprächen repräsentiert und über eine gewisse Entscheidungsgewalt verfügt. Auch wenn die anarchistische Form keinen leitenden Titel vergibt, da alle Mitglieder gleichermaßen die Gilde sind, so kann davon ausgegangen werden, dass es auch in diesen Gilden eine Person mit einer ausschlaggebenden Gewichtung geben muss, da viele Konflikte etc. eher über Führungspersonen besprochen werden als mit ganzen Gilden. Erfahrungsgemäß entstehen eher Probleme, sobald zu viele Spieler an Entscheidungen beteiligt sind, da sich mehrere Interessen ausprägen und zum Teil nicht mehr die Mehrheit befriedigt wird. Daraus ergibt sich für die Gildenleitung ein interessantes Profil, wonach nicht nur Kommunikationsfähigkeit, sondern auch eine ständige Pflege der Gildenatmosphäre bewerkstelligt werden muss. Die Einschätzung von Zielen der Gilde wie auch der Zusammenhalt müssen von der Leitung ausgehen, ansonsten droht der Zerfall. Unter den Befragten findet sich eine Präsidentin, die gleichzeitig Gründerin der Gilde »Cupid's Arrow« ist. Obwohl Adria in der realen Welt noch relativ jung ist, lassen ihre Ausdrucksweise und ihr Schriftbild zunächst auf eine ältere Person schließen. Dies ist mit ihrer leitenden Position in einer republikanisch organisierten Gilde begründbar, wodurch eine Notwendigkeit von klaren und prägnanten Formulierungen zu den Aufga-

202

Doctarine, Interview 1.

ben der Führung gehört: »I am the president so basically I run the entire guild along with my advisors.«²⁰³

Neben der Führung gibt es noch Berater, die teilweise den engen Führungsrat darstellen und bestimmte Aufgabenbereiche verwalten. Aameul beschreibt seine Funktion als »Advisor« folgendermaßen:

»I'm an advisor in Valor Eternal. That means that I take care of any problems with the guild in the absence of the President, Braedon, and take care of things if he's wrapped up with something else. (...) that can be things from as mundane as adding someone's new alt to the guild to something as complicated as trying to gather reinforcements from our alliance to help defend one of our bases.«²⁰⁴

Die Vergabe von Ämtern wird von Gilde zu Gilde unterschiedlich praktiziert. Generell sind es jedoch erfahrene und engagierte Spieler, die eine Funktion bzw. Amt in der Gilde besetzen. Sie bilden zumeist auch den Kern einer Gilde, der versucht neue Spieler in das Spiel wie auch die Gemeinschaft einzuweisen. Je besser dieses System funktioniert, umso größer ist der Zulauf von weiteren Mitgliedern. Ein wichtiger Punkt, den alle Befragten anführten, ist die Möglichkeit zur Diskussion innerhalb des Verbunds. Redefreiheit steht nicht in Frage - wer dieses Recht beanspruchen darf, ist vielfach problematisch in großen Gilden. So kann die Teilnahme im Gilden-Chat häufig nur vom Kern der erfahrenen Spieler bestritten werden.

Ein weiterer wichtiger Teil einer Gilde ist die Homepage. Über Foren wird nicht nur über spielrelevante Themen gesprochen, sondern auch andere Themen werden gefördert. Rollenspielgilden nutzen zum Beispiel ihre Foren zur Veröffentlichung (innerhalb der Gilde oder für alle Website-Besucher) von Gedichten, Bildern, Geschichten etc und schaffen sich eine weitere Möglichkeit zur Formung einer Gruppenidentität. Fun-Gilden nutzen diese Erweiterung hingegen, um Aspekten aus dem realen Leben nachzugehen. Fotos von Mitgliedern, Witze und Kurioses aus der Internetkultur und sogar politische Streitgespräche lassen sich auf Fun-Gilden-Foren finden.

Schlussfolgerung

Die Komplexität von Anarchy Online ist enorm. Der Aufwand zum Ver-

²⁰³ Adriia, Interview 3.

²⁰⁴ Aameul, Interview 2.

ständnis von Systemen und gleichzeitig die Suche nach Gemeinschaft treibt wohl jeden Spieler an. Das Gegenteil, eine einzelgängerische Spielweise, ist eher auszuschließen, da diese Form des Spiels automatisch den Kontakt zu anderen Spieler erforderlich macht und vereinfacht. Gerade dieser Aspekt belebt das Spiel und macht es für eine lange Zeit interessant, da es nicht einer künstlichen Intelligenz und somit einem berechenbaren Ablauf unterliegt, sondern von menschlichen und auch fehlerhaften Einflüssen geleitet wird. Besonders beeindruckend ist die Verselbständigung von Gemeinschaften, die nicht nur einem Zweck dienen und für alle Beteiligten Vorteile im Spiel eröffnen, sondern auch die Kreativität zur Erstellung einer Gruppenidentität und Organisation fördern.

So nutzen manche Gilden die Möglichkeit des Screenshots im Spiel, um bestimmte Ereignisse und Zusammenkünfte zu dokumentieren. Anschließend werden diese Bilder vor allem auf Rollenspielseiten veröffentlicht und kommentiert. Die Homepage der Rollenspielgilde »Unity of the Rose« enthält zum Beispiel einen Bericht der letzten Jubiläumsfeier mit eigens erstelltem Geburtstagslied.²⁰⁵

Diese dienen nicht nur der Unterhaltung, sondern auch dem Zusammenhalt in der Erfassung von Vergangenen, der Modellierung einer gemeinsamen Geschichte und Kultur im Spiel. Diese Wechselwirkung zwischen Spiel und Internet gilt ebenfalls für Fun-Gilden.

Nicht mit dem Ziel eine tiefgründige Bekanntschaft zu machen, führt Anarchy Online doch für viele Spieler zu engen Freundschaften und »Real Life«-Kontakten, die im unendlichen Online-Spiel weitergepflegt werden.

Um in den Genuss all dieser Aspekte zu kommen, trifft jeder Spieler hunderte von Entscheidungen und verbringt einen großen Teil der realen Freizeit in einer virtuellen Welt. Die bereits genannten Spielbedingungen und die hohe Akzeptanz der Spieler zeigen auf, dass dieses Spiel in Arbeit ausarten kann (vgl. Gilden-Präsident) und dass die Spieler komplexe Freizeitbeschäftigungen suchen. Eine Frage, die sich dabei noch stellt, ist, ob die Suche nach Entspannung, dem eigentlichen Charakter von Freizeit, durch Anspannung abgelöst wird. Auch wenn die Arbeitswelt und der Technologiefortschritt immer höhere Anforderungen an viele Menschen stellen, ist die Motivation für Online-Rollenspiele mehr im Bereich Spaß und Freude und nicht in der Arbeit zu sehen.

²⁰⁵ <http://www.koopa.org/ao/uor/> [Stand: 19.10.2003]