

Europa Universität Viadrina  
Kulturwissenschaftliche Fakultät  
SoSe 2004  
Seminar: Virtuelle Gemeinschaften  
Dozentin: Frau Dr. Urmila Goel

# **Zwischen den Welten**

Das Multi User Dungeon „Ultima Online“ als virtuelle Gemeinschaft?

vorgelegt von:

Navina Khatib  
Studiengang: Kulturwissenschaften, 2. Semester, Bachelor  
Matrikelnr.: 11954  
Anschrift: Stargarder Str.10 c/o Zahlten, 10437 Berlin  
Email: [navinajk@yahoo.com](mailto:navinajk@yahoo.com)

# Inhaltverzeichnis

<b>Abstract</b>	<b>1</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2 Virtuelle Gemeinschaften</b>	<b>2</b>
2.1 Gemeinschaften.....	2
2.2 Virtuelle Gemeinschaften.....	3
<b>3 Ultima Online</b>	<b>4</b>
3.1 MUDs.....	4
3.2 Ultima Online.....	6
3.3 Gilden.....	8
<b>4 Ultima Online als virtuelle Gemeinschaft</b>	<b>8</b>
4.1 Realität vs. Virtualität.....	8
4.2 Ultima Online als virtuelle Gemeinschaft.....	9
<b>5 Fazit</b>	<b>11</b>
<b>6 Literaturverzeichnis</b>	<b>12</b>
6.1 Offline Informationsquellen.....	12
6.2 Online Informationsquellen.....	12

„In unserer heutigen Zeit ist bereits alles erforscht und entdeckt, da gibt es keine echten Abenteuer mehr...und man kann sich auch vor nichts fürchten. Im Spiel (Ultima Online) jedenfalls gibt es für mich noch spannende Abenteuer zu bestehen...“ (Zitat eines Spielers)<sup>1</sup>

## **Abstract**

In the present day internet has become an indispensable medium. The World Wide Web is not only being used in the fields of economy; so-called MUDs (Multi User Dungeons), which are „virtual created game worlds“ have gained a lot of popularity. Ultima Online is regarded to be the most successful MUD. It offers the user a large variety of options, ranging from creating a personal role-player to forming groups. Ultima Online and other MUDs are often held responsible for social developments, e.g. the ‚decomposition‘ of society and communities. Nevertheless, there also exists the opinion that MUDs create communities, that also lead to off-line relations. On the other hand, MUDs have always to be seen within the context of the on-going discourse about an appropriate definition for the term ‚community‘. Hence, the definition of MUDs as ‚virtual community‘ is quite controversial as some critics would support it, while others would not. The latter do not approve of this definition, because according to them, ‚off-line communication‘ is closer linked to reality than ‚online communication‘.

## **1 Einleitung**

Die folgende Arbeit knüpft an das Seminar „Virtuelle Gemeinschaften“ im SoSe 2004 an der Europa-Universität Viadrina, Frankfurt/Oder an und soll sich vor allem mit der im Seminar aufgetauchten Frage, ob und inwiefern „Virtuelle Gemeinschaften“ existieren, beschäftigen. Zu klären ist, ob bestehende Gemeinschaften im Internet nach der gängigen Definition von Gemeinschaft bewertet werden können oder ob vielmehr nach einer Neudefinition gesucht werden sollte. Die Untersuchung wird anhand des MUD (Multi User Dungeon) Ultima Online durchgeführt werden, das aufgrund einer stetig ansteigenden Nachfrage als eines der erfolgreichsten Online-Games gilt.

Um zu klären, inwiefern man von einer „Virtuellen Gemeinschaft“ ausgehen kann, ist zunächst der Begriff der Gemeinschaft zu klären, der aufgrund seiner vielfältigen

---

<sup>1</sup> Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Wiesbaden.2001. S.11.

Interpretationen bisher nicht eindeutig definiert ist. Darüber hinaus muss der Begriff „Virtualität“ erläutert werden und in den Kontext des realweltlichen Verständnis von „Realität“ gesetzt werden.

## 2 Virtuelle Gemeinschaften

### 2.1 Gemeinschaften

Um den Begriff „Virtuelle Gemeinschaften“<sup>2</sup> zu verstehen, müssen zunächst Gemeinschaften als solche definiert werden. Ferdinand Tönnies unternahm bereits 1887 eine klare Trennung von Gemeinschaft und Gesellschaft.<sup>3</sup> Während er Gesellschaft als „ideelle, mechanische Bildung (künstlich)“<sup>4</sup> versteht, geht er von Gemeinschaft als „reales, organisches Leben (natürlich)“<sup>5</sup> aus. Nach Tönnies steht der Gesellschaftsbegriff in einem kapitalistischen Kontext und ist auf die Anonymität und Funktionalität der wachsenden Städte durch die industrielle Revolution zu beziehen. Gemeinschaft dagegen, so Tönnies, spiegelt eine private und vertraute Umgebung wieder, wie sie in der Familie oder unter einer Dorfbevölkerung vorzufinden ist. Tönnies ordnet demnach den Gesellschaftsbegriff der kapitalistisch-pragmatisch organisierten Stadt zu, den Begriff der Gemeinschaft hingegen der vorindustriellen Landbevölkerung, deren Zusammenleben nicht zufällig, sondern qua Geburt festgelegt ist und durch einen familiären, nicht intentionalen und vor allem absoluten Zusammenhalt geprägt ist.

Der historisch geprägte Gemeinschaftsbegriff ist für diese Arbeit eher irrelevant.

Eine eindeutige Definition von Gemeinschaft existiert jedoch bis heute nicht. Watson sieht zwischen Gemeinschaft (*Community*) und Kommunikation (*Communication*) einen klaren Zusammenhang. Er unterstreicht hier besonders, wie wichtig *Communication*, sowohl für die online wie auch offline *Community* ist.<sup>6</sup> Döring versteht unter *sozialen Gemeinschaften* Gruppen, „die durch einen besonderen sozio-emotionalen Bezug der Mitglieder gekennzeichnet sind.“<sup>7</sup> Sie geht zudem auf „Soziale Gruppen“ ein, die sie zwar als soziale Gemeinschaften ansieht, jedoch der Gemeinschaftsbegriff für sie mehr „Konnotationen von

---

<sup>2</sup> vgl. z.B. Rheingold, Howard. Virtuelle Gemeinschaften. Bonn, Paris, Mass.u.a. 1994.

<sup>3</sup> vgl. Tönnies, Ferdinand. Gemeinschaft und Gesellschaft. Darmstadt. 1979 (urspr.1887).S.69ff.

<sup>4</sup> Mikl-Horke, Getraude. Soziologie. München. 2001. S.102.

<sup>5</sup> Ders. ebd. S.102.

<sup>6</sup> vgl. Watson, Nessim. Why we argue about virtual community: „A case study of the phish.net Fan Community“. 1997. S.103ff. in: Jones, Steven (Hrsg.). Virtual Culture, Identity and Communication in Cybersociety. London. 1997.

<sup>7</sup> Döring, Nicola. Sozialpsychologie des Internet. Göttingen u.a. 2003. S.493.

Wärme, Geborgenheit, Heimat und Ursprünglichkeit“ beinhaltet.<sup>8</sup> Der Begriff „Soziale Gruppe“ tritt häufig im Zusammenhang mit Gemeinschaft auf.

Eine umfassende Definition Schäfers stellt vor:

„Eine soziale Gruppe umfasst eine bestimmte Zahl von Mitgliedern, die zu Erreichung eines gemeinsamen Zieles über längere Zeit in einem relativ kontinuierlichen Kommunikations- und Interaktionsprozess stehen und ein Gefühl der Zusammengehörigkeit (Wir-Gefühl) entwickeln. Zur Erreichung des Gruppenzieles und zur Stabilisierung der Gruppenidentität ist ein System gemeinsamer Normen und eine Verteilung der Aufgaben über ein gruppenspezifisches Rollendifferential erforderlich.“<sup>9</sup>

Eine Gruppe ist demnach eine Zusammenkunft von Menschen, die durch konstanten Austausch gemeinsame Interessen und Ideologien teilen. Götzenbrucker versucht die verschiedenen Ansätze einzuordnen und fasst resümierend zusammen:

„Die soziologische Kategorie „Gemeinschaft“ kann gewissermaßen als „Meso-Ebene“ der Beschreibung sozialen Zusammenhalts interpretiert werden. (Als „Makro-Ebene“ wären demnach Vergesellschaftungskonzepte zu verstehen, als „Mikro-Ebene“ jene der sozialen Gruppen und Beziehungen.)“<sup>10</sup>

## 2.1 Virtuelle Gemeinschaften

Was sind nun jedoch „Virtuelle Gemeinschaften?“ Es ist festzustellen, dass hier ebenfalls keine eindeutige Definition vorliegt, so verwendet Thiedecke den Begriff „Virtuelle Gruppe“<sup>11</sup>, Rheingold hingegen „Virtuelle Gemeinschaften“<sup>12</sup>. Thiedecke weist in diesem Zusammenhang auf die Unsicherheit hin, „die bei der Beobachtung der sozialen Beziehungen in Computernetzen vorherrscht“.<sup>13</sup> Zudem fügt er hinzu, „dass es nur eine ungenügend ausgearbeitete sozialwissenschaftliche Begrifflichkeit für die beobachteten Phänomene gibt.“<sup>14</sup>

Reingold definiert „Virtuelle Gemeinschaften“ als

---

<sup>8</sup> vgl. ders.ebda. S.493.

<sup>9</sup> Schäfers, Bernhard. Gruppe als Sozialgebilde. 1999. S.20 in: Schäfers, Bernhard (Hrsg.). Einführung in die Gruppensoziologie. 1999. Wiesbaden.

<sup>10</sup> Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Wiesbaden.2001. S.166.

<sup>11</sup> Thiedecke, Udo. Virtuelle Gruppen. Begriff und Charakteristik. 2003. S.23 in Thiedecke, Udo (Hrsg.) Virtuelle Gruppen. Wiesbaden. 2003.

<sup>12</sup> Rheingold, Howard. Virtuelle Gemeinschaften. Bonn u.a. 2004. S.16.

<sup>13</sup> Thiedecke, Udo. Virtuelle Gruppen. Begriff und Charakteristik. 2003. S.23 in Thiedecke, Udo (Hrsg.) Virtuelle Gruppen. Wiesbaden. 2003.

<sup>14</sup> Ders. ebd. S.23.

„soziale Zusammenschlüsse, die dann im Netz entstehen, wenn genug Leute diese öffentlichen Diskussionen lange genug führen und dabei ihre Gefühle einbringen, so daß im Cyberspace ein Geflecht persönlicher Beziehungen entsteht.“<sup>15</sup>

Er geht hier besonders darauf ein, dass die Beziehungen, die im Netz entstehen ausschließlich auf *CMC* (*computer-mediated communications, computervermittelte Kommunikation*)<sup>16</sup> beruhen und ein „Gefühl von Gemeinschaft“ entstehen lassen.

Nach Thiedecke werden diese Beziehungen als „virtuell“ bezeichnet,

„weil sie einerseits nur mittelbar zustande kommen [...] andererseits auch deshalb virtuell, weil sie in einer artifiziellen sozio-technischen Kommunikationsumgebung stattfinden, die durch die Kommunikationsteilnehmer selbst konstruiert werden kann.“<sup>17</sup>

Thiedecke nimmt somit eine Wertung vor, die den „herkömmlichen Gemeinschaftsbegriff“ von dem der „virtuellen Gemeinschaft“ abgrenzt.

An dieser Vielzahl von Definitionen und Interpretationen ist zu erkennen, dass sich ein eindeutiger Begriff für „virtuelle Gemeinschaften“ bisher nicht etabliert hat. Es ist festzustellen, dass der soziologische Begriff der Gemeinschaften kein wirklich statischer Begriff zu sein scheint, sondern einer ständigen Neudefinition unterliegt. Gemeinschaft ist demnach weniger objektiv fassbar, sondern als ein intersubjektiver Begriff zu betrachten.

Im Folgenden möchte ich anhand eines Online-Games diskutieren, welche Termini zur Beschreibung der Phänomene am geeignetesten sind.

### **3 Ultima Online**

#### 3.1 Muds

MUD steht allgemein für Multi User Dungeon (Verlies für viele Benutzer<sup>18</sup>). Zeitweise treten jedoch auch andere Ausdrücke wie „Multi User Dimensions oder Domains oder Dialog“<sup>19</sup> auf. Das erste MUD wurde 1979 von zwei Studenten der Essex University, Richard Bartle und Roy Trubshaw, in England entwickelt und trug den Namen „Essex Mud“ bzw. „MUD1“.<sup>20</sup> Es handelte sich hierbei um ein Fantasy-Rollenspiel, in dem in einer virtuell

---

<sup>15</sup> Rheingold, Howard. Virtuelle Gemeinschaften. Bonn u.a. 2004. S.16.

<sup>16</sup> Ders ebd. S.16.

<sup>17</sup> Thiedecke, Udo. Virtuelle Gruppen. Begriff und Charakteristik. 2003. S.24 in Thiedecke, Udo (Hrsg.) Virtuelle Gruppen. Wiesbaden. 2003.

<sup>18</sup> Duden. Das Fremdwörterlexikon. Band 5. Mannheim u.a.2001.

<sup>19</sup> vgl. Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Wiesbaden. 2001.S.11.

<sup>20</sup> vgl. Döring, Nicola. Sozialpsychologie des Internet. Göttingen u.a. 2003. S. 98-99.

konstruierten Welt möglichst viele Punkte erzielt werden mussten. Bis heute ermöglichen MUDs, die häufig auch als „MOOs (MUDs object oriented)“<sup>21</sup> bezeichnet werden, unterschiedlichen Usern Zugang in eine virtuelle Welt. Hier können sie verschiedene Charaktere spielen, sog. „Avatare“<sup>22</sup>, um gemeinsam oder auch gegeneinander zu kämpfen und Hindernisse zu überwinden. Die Spielumgebung ist meist „das mittelalterliche Fantasy-Milieu“<sup>23</sup>, in dem z.B. Hexen, Zauberer und Ungeheuer ihr Unwesen treiben. Um User zu werden muss man sich bei den meisten MUDs registrieren und beginnt mit dem niedrigsten Rang der jeweiligen MUD Hierarchie. Durch regelmäßige Teilnahme und kontinuierlichen Sieg der „Quests“<sup>24</sup> besteht die Möglichkeit in der Hierarchie aufzusteigen. Die begehrtesten Ränge sind die der „Gildenführer (*dukes*) und Zauberer (*wizards*)“, die sog. „Administratorenänge“.<sup>25</sup> Diese Form der MUDs, zu der auch Ultima Online gehört, nennt man „Adventure-MUDs und combat styles“<sup>26</sup>. Neben ihnen existieren noch weitere MUDs. Sogenannte „Organizational MUDs“ und „Social-MUDs“<sup>27</sup> bieten virtuelle Räume an, in denen interessen- und themenspezifische Konversationen stattfinden. Ferner existieren „Chat-environments und Educational-MUDs“<sup>28</sup>, die für diese Arbeit jedoch nicht relevant sind.

MUDs stellen demnach unterschiedliche Plattformen dar, auf denen man interaktiv navigieren, kommunizieren und konstruieren kann.<sup>29</sup>

Dem User stehen unzählige Möglichkeiten offen, um mit seinem „Alter Ego“<sup>30</sup> in einer virtuellen Welt zu operieren. Folgendes Zitat eines Ultima Online Users beschreibt das Phänomen MUD sehr treffend:

„In unserer heutigen Zeit ist bereits alles erforscht und entdeckt, da gibt es keine echten Abenteuer mehr...und man kann sich auch vor nichts fürchten. Im Spiel (Ultima Online) jedenfalls gibt es für mich noch spannende Abenteuer zu bestehen...“<sup>31</sup>

### 3.2 Ultima Online

---

<sup>21</sup> Ders. ebd. S.100.

<sup>22</sup> vgl. Ders. ebd. S.12.

<sup>23</sup> Ders. ebd. S.11.

<sup>24</sup> vgl. Ders. ebd. S.99.

<sup>25</sup> Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Wiesbaden. 2001. S.12.

<sup>26</sup> Ders. ebd. S.13.

<sup>27</sup> vgl. Ders. ebd. S.13.

<sup>28</sup> vgl. Ders. ebd. S.13.

<sup>29</sup> Turkle, Sherry. Leben im Netz. Reinbek bei Hamburg. 1999. S.12.

<sup>30</sup> Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Wiesbaden. 2001. S.12.

<sup>31</sup> Ders.ebd. S.11.

Ultima Online wurde 1997 von Origin Systems International (OSI), einer Tochtergesellschaft des weltweit erfolgreichsten Spieleherstellers Electronic Arts (EA), entwickelt.<sup>32</sup>

Es baut auf das gleichnamige Fantasy-Rollenspiel Ultima 1-9 auf, das bereits in den 80er Jahren entwickelt wurde. Anders als bei der Spieleserie Ultima 1-9 fallen bei Ultima Online nicht nur für das Spiel an sich Kosten an, ca. 35-45\$<sup>33</sup>, sondern es ist pro Monat eine Spielgebühr von 9.95\$<sup>34</sup> zu entrichten. Da Ultima Online als Online-Game zu begreifen ist, bei dem Spieler aus der ganzen Welt gemeinsam in einer Onlinewelt interagieren können, besitzt UO keinen Gesamtserver. Das Spiel läuft auf „sogenannten Multi-Servern“<sup>35</sup>, die jedoch über „identische Welten und Systeme“<sup>36</sup> verfügen und auf der ganzen Welt verteilt sind. Vor Spielantritt ist es also nötig einen Server auszuwählen.

Bei Ultima Online handelt es sich um eine virtuell konstruierte, „3D Inselwelt“<sup>37</sup> namens *Britannia*, die von Richard Garriot ins Leben gerufen wurde. Garriot, der im Spiel den Ranghöchsten *Lord British* verkörpert, gilt ebenso als „geistiger Vater“<sup>38</sup> der Ultimaserie 1-9. Das Ziel von UO ist weniger das alleinige Sammeln von Punkten durch *Quests* (vgl. Punkt 3.1), sondern vielmehr steht „das Stärken von Charakteren“<sup>39</sup> im Mittelpunkt, welches zu höheren Ruhm führt und den Spieler zunehmend in der Hierarchie aufsteigen lässt. Hierbei kommt es besonders darauf an, der Spielfigur möglichst viele Fähigkeiten, wie z.B. Intelligenz, Stärke etc. anzueignen.

Die Spieler von Ultima Online müssen zunächst ihre Spielfigur entwerfen. Dabei können sie unter zahlreichen mittelalterlichen Berufen wählen oder sich selber einen kreieren. Danach muss der Figur eine Identität gegeben werden, indem das Geschlecht, Alter und Aussehen festgelegt werden. Als *Newplayer* findet man sich zuerst auf einen Marktplatz wieder und ist nur mit dem nötigsten (Kleidung, Rucksack, Kerze, Tagebuch und ein Startgeld von 100 Goldstücken<sup>40</sup>) ausgestattet. Zunächst besitzen die „Avatare“ (vgl. Punkt 3.1) nur Übungswaffen, die aus Gründen der drohenden Gefahren jedoch umgehend in echte eingetauscht werden sollten. Um sich als Spieler in *Britannia* zurechtzufinden existieren verschiedene Orientierungskarten, die aus verschiedenen Perspektiven den Ort anzeigen, wo man sich gerade befindet.

---

<sup>32</sup> vgl. Ders. ebd. S.46.

<sup>33</sup> Einer der Anbieter für Ultima Online: Age of Shadows ist [www.amazon.com](http://www.amazon.com). Preise hieraus entnommen.

<sup>34</sup> Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Wiesbaden. 2001. S.46.

<sup>35</sup> vgl. <http://www.uo.com/newplayer/> Stand 2004.

<sup>36</sup> <http://www.uo.com/newplayer/> Stand 2004.

<sup>37</sup> Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Wiesbaden. 2001. S.46.

<sup>38</sup> <http://www.univie.ac.at/Publizistik/mud/pdf/UO.pdf>: Berger, Andreas. Spiel mit den Leben. Eine deskriptive und qualitative Analyse des Multiuserdungeons „Ultima Online“. Wien.1999. S.4.

<sup>39</sup> Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Wiesbaden. 2001 S.47.

<sup>40</sup> vgl. <http://www.uo.com/newplayer/> Stand 2004.



„Die Navigation in Britannia erfolgt auf zwei Spielerstufen (Unter- und Oberwelt), während einzelne Übersichten zur Orientierung heran- oder weggezoomt werden können (Stadtpläne, Übersichten von dungeons oder Regionen)“<sup>41</sup>

In der mittelalterlichen Welt von Ultima wird neben Englisch das so genannte *early modern english* benutzt, welches im 16. bis hin zum 19. Jh. in England gesprochen wurde.<sup>42</sup> Gespräche mit anderen Spielern, so wie auch mit *NPCs (Non Player Characters)*, Computer gesteuerte Charaktere, werden demnach in dieser Sprache vorgenommen. Die Kommunikation in Ultima Online erfolgt in gegenseitiger Wertschätzung und Achtung.

„Das Wichtigste ist, seinem Partner Respekt zu erweisen: So gehört es zum guten Ton, sich bei der Anrede des Gesprächspartners in seine Richtung zu sehen und sich zu verbeugen. [...] Schmeicheleien über die Berühmtheit des anderen kommen dabei gut an.“<sup>43</sup>

Ultima Online verfügt zudem über zahlreiche Regeln und Konventionen. Auch wenn „das Angreifen, Beflegeln, Bestehlen und Töten von Spieler erlaubt“<sup>44</sup> ist, wird man „von vielen sozialen Aktivitäten im Spiel“ ausgeschlossen und bekommt nach dem Töten von Charakteren den Status *playerkiller (PK)*.<sup>45</sup> Wie wichtig der Ruf der einzelnen Spieler ist, zeigt sich durch ein System von Charakterzuweisungen. Während *Karma* eine Eigenschaftsskala von „*trustworthy*“ bis „*outcast*“<sup>46</sup> beinhaltet, soll *Fame* Aufschluss über die Anerkennung einer Spielfigur liefern, die „sehr genau über die Einstellungen, Werthaltungen und Handlungsweisen der Charaktere Auskunft gibt „(z.B. „*Glorious Lord/Lady*“ als höchst geschätzte, „*Dread Lord/Lady*“ als gefürchteteste Spielereigenschaft).“<sup>47</sup> Ultima Online verfügt zusätzlich über eine so genannte *Rule of Conduct*-Schrift, die klare Normvorstellungen beinhaltet und eindeutige Konsequenzen im Falle von „[...] vulgar or obscene language, derogatory names and remarks, racial, sexual, gender or religious comments [...]“<sup>48</sup> ankündigt. Ferner existieren in Ultima Online so genannte *Guards*, die den Spielern bei Problemen mit Rat und Tat zur Seite stehen.

---

<sup>41</sup> Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Wiesbaden. 2001. S.46.

<sup>42</sup> vgl. ders. ebd. S.46.

<sup>43</sup> <http://www.univie.ac.at/Publizistik/mud/pdf/UO.pdf>: Berger, Andreas. Spiel mit den Leben. Eine deskriptive und qualitative Analyse des Multiuserdungeons „Ultima Online“. Wien.1999. S.46.

<sup>44</sup> ders. ebd. S.47.

<sup>45</sup> vgl. ders ebd. S.47.

<sup>46</sup> ders ebd. S.47.

<sup>47</sup> <http://www.univie.ac.at/Publizistik/mud/pdf/UO.pdf>: Berger, Andreas. Spiel mit den Leben. Eine deskriptive und qualitative Analyse des Multiuserdungeons „Ultima Online“. Wien.1999. S.47.

<sup>48</sup> <http://support.uo.com/service.html>.

### 3.3 Gilden

Als Einzelspieler ist Ultima Online kaum zu bestreiten, daher sollte man möglichst schnell mit anderen Spielern Kontakt aufnehmen oder sich *Gilden* anschließen. *Gilden* bilden eine Zusammenkunft von unterschiedlichen Spielern, die etwa die gleichen Interessen teilen „oder sich einfach nur aus einem Gemeinschaftssinn zusammengeschlossen haben.“<sup>49</sup> Die Gemeinschaft garantiert Schutz vor den unzähligen Gefahren in *Britannia* und stärkt somit die einzelne Spielfigur. In den *Gilden* herrscht meist eine Hierarchie. Es wird unterschieden zwischen *Guild-Master* und einfachem Mitglied.<sup>50</sup> In den *Gilden* herrschen bestimmte Regeln und Codexe, die bei Verstoß zum Ausschluss führen können. Ein häufiger Grund für den Beitritt in eine *Gilde* ist oft jedoch auch die Möglichkeit sich teure Statussymbole gemeinschaftlich anzueignen, darunter fallen Häuser, Schlösser, Schiffe, teure Roben, edle Pferde, eine Dienerschaft etc.<sup>51</sup>

Als wichtig wird aber vor allem die Nähe zu anderen Spielern gesehen, die sich teilweise auch im „Real Life“ (RL) fortsetzen kann. Mitglieder heben besonders das „Wir-Gefühl“ hervor, welches oft auch durch einen gemeinsamen Kleidungsstil untermalt wird.<sup>52</sup> Mitunter entstehen auch eigene Wertevorstellungen oder eine eigene Sprache. Die hierbei offensichtliche Abgrenzung von Anderen korrespondiert mit einem weiteren soziologischen Muster: in-group vs. out-group<sup>53</sup>, was eine Selbstdefinition durch Abgrenzung beinhaltet. *Gilden* bilden einen elementaren Teil in der „Spielgesellschaft“ von Ultima Online.

## **4 Ultima Online als virtuelle Gemeinschaft**

### 4.1 Realität vs. Virtualität

Realität wird allgemein als Wirklichkeit der Gegenwart klassifiziert. Es handelt sich also um eine gewisse „tatsächliche Lage“<sup>54</sup>, die ein handelndes Subjekt im „Hier und Jetzt“ wahrnimmt. In der Wirklichkeit werden wir geboren, sozialisiert und sterben. Virtualität bedeutet zunächst „innewohnende Kraft od. Möglichkeit“<sup>55</sup>. Verknüpft man die Begriffe miteinander zu „Virtueller Realität“ erhält man, laut Duden, folgende Definition: „vom Computer simulierte Wirklichkeit, künstliche Welt, in die man sich [...] scheinbar

---

<sup>49</sup> <http://www.univie.ac.at/Publizistik/mud/pdf/UO.pdf>: Berger, Andreas. Spiel mit den Leben. Eine deskriptive und qualitative Analyse des Multiuserdungeons „Ultima Online“. Wien.1999. S.49.

<sup>50</sup> Ders. ebd. S.50.

<sup>51</sup> Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Wiesbaden. 2001.S.48.

<sup>52</sup> <http://www.univie.ac.at/Publizistik/mud/pdf/UO.pdf>: Berger, Andreas. Spiel mit den Leben. Eine deskriptive und qualitative Analyse des Multiuserdungeons „Ultima Online“. Wien.1999. S.52.

<sup>53</sup> Hillmann, Karl Heinz. Wörterbuch der Soziologie. Stuttgart.1994. S.311.

<sup>54</sup> Duden. Das Fremdwörterlexikon. Mannheim 2001.

<sup>55</sup> Ders. ebd. S.1037.

hineinversetzten kann; [...].<sup>56</sup> Interessant sind an dieser Stelle die Wörter „scheinbar“ und „simulierte Wirklichkeit“. Sherry Turkle stellt hierzu passend die Frage: „Inwieweit ist ein Bildschirmdesktop weniger real als ein <echter>?“<sup>57</sup> Man könnte darüber hinaus fragen, inwieweit eine Gemeinschaft (z.B. *Gilden*) in Ultima Online unwirklicher ist als eine RL-Gemeinschaft? Ist es überhaupt sinnvoll aus den Begriffen „Realität“ und „Virtualität“ ein Gegensatzpaar zu formen? Jörg Wurzer sieht eine Lösung in dem Dilemma, indem er schreibt:

„Sinnvoll wäre es hier, zwischen mehreren Welten zu unterscheiden und in dieser jeweiligen Perspektive Unterscheidungen zwischen „realer“ und virtueller Realität zu differenzieren [...]“<sup>58</sup>. Eine weitere Erkenntnis ist, dass man Virtualität als nicht objektorientiert begreifen sollte, sie sondern vom dem jeweiligen situativen Kontext abhängig ist, in dem sie sich befindet<sup>59</sup>. Im Fall Ultima Online würde das bedeuten, dass die Gilden einerseits virtuell sind, aber andererseits sehr wohl real, da sie kommunizieren und interagieren. Das Dogma der Realität lastet auf allen Repräsentationsmedien, so wird gerade dem Film oft Distanz zur Wirklichkeit vorgeworfen und aufgrund dessen Tiefe und ernster Anspruch abgesprochen. Das Problem liegt in der Kontrastierung und der dadurch zustande kommenden Bewertung der Begriffe. Virtualität sollte als drittes Element, neben Realität und Nicht-Realität angesehen werden. Wichtig ist hierbei das es sich um eine „Repräsentation der Wirklichkeit“<sup>60</sup> handelt und nicht um ein Element, dass die Wirklichkeit ablösen will.

#### 4.2 Ultima Online als virtuelle Gemeinschaft

Nach der intensiven Betrachtung der Ultima Online Homepage ([www.uo.com](http://www.uo.com)) und einiger der unzähligen Fanseiten (z.B. [www.sircabirus.de](http://www.sircabirus.de), [www.schattenjaeger.de](http://www.schattenjaeger.de) oder [www.kreisdermagier.at](http://www.kreisdermagier.at) ) ist festzustellen, dass Ultima Online sich einer sehr großen Beliebtheit erfreut. Auf einen thread hin, den ich im Juli 2004 im Forum von [www.schattenjaeger.de](http://www.schattenjaeger.de) mit der Frage, was Ultima Online sei und ob es sich dabei um eine „Virtuelle Gemeinschaft“ handele, gepostet habe, wurde mir sofort geantwortet und detailliert berichtet. Ich wurde darauf hingewiesen, dass es sich besonders bei den Gilden um eine „Virtuelle Gemeinschaft“ handele. Ein Spieler postete mir dazu folgendes:

---

<sup>56</sup> Ders. ebd. S.1037.

<sup>57</sup> Sherry. Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek bei Hamburg. 1999.S.34.

<sup>58</sup> Wurzer, Jörg. Realität und virtuelle Welten. Philosophie für eine High-Tech-Gesellschaft. Essen.1997.

<sup>59</sup> vgl. Rautenberg, M., Schlangenhauf, K., Urech, S. Realitätskonstruktion und Kommunikation mittels moderner Technologie, S.125 in: Wurzer, Jörg. Realität und virtuelle Welten. Philosophie für eine High-Tech-Gesellschaft. Essen.1997. S.10.

<sup>60</sup> Turkle, Sherry. Leben im Netz. Reinbek bei Hamburg. 1999.S.33.

„Die Gildenmitglieder starten gemeinsame Aktionen, beschützen sich gegenseitig vor Monstern und bekämpfen zusammen Gilden, mit denen sie verfeindet sind.“<sup>61</sup> Ähnliches stellte sich auf der Homepage einer Gilde, [www.kreisdermagier.at](http://www.kreisdermagier.at), heraus. Wie stark hier der Zusammenhalt ist, bemerkte ich, nachdem ich im Gästebuch nachgefragt habe, wie man der Gilde beitreten könne. Ich wurde darauf hingewiesen, dass dies nur „Ausgewählten“ gestattet ist. Bemerkenswert ist auch die Rubrik Internes, die nur mit offiziellen Zugangsdaten zu „betreten“ ist. Vor allem jedoch empfand ich die Chats, Postings und E-Mails als hilfsbereit und informativ. Negative Threads oder Banning kann ich nicht nachweisen.

Aus Kostengründen war es mir nicht möglich persönlich am Spiel zu partizipieren. Aus der gesammelten Literatur und den Onlinequellen war es jedoch möglich sich ein umfassendes Bild von Ultima Online zu machen, um der Frage, ob es sich um eine virtuelle Gemeinschaft hält, nachgehen zu können. Aufgrund der bereits erwähnten Problematik des Begriffs „Virtuelle Gemeinschaften“ bleibt nun abschließend die Frage, ob MUDs als solche angesehen werden können. Zu erkennen ist, dass die Gemeinschaften, die sich in Ultima Online gebildet haben, sehr wohl sämtliche Punkte erfüllen, die bereits im Punkt 2 vorgestellt wurden. Besonders Dörings und Watsons Gemeinschaftsdefinitionen treffen auf die in Ultima Online konstruierten Gemeinschaften zu (vgl. Punkt 2). Treffender jedoch scheint Schäfers Gruppendifinition zu sein.

Das von ihm erwähnte „Wir-Gefühl“ und „System gemeinsamer Normen“ (vgl. Punkt 2.1) ist besonders in den Gilden von Ultima Online vorzufinden. Ebenfalls spricht die „Verteilung der Aufgaben“ (vgl. Punkt 2.1) in einer Gruppe dafür, dass es sich bei den Ultima Online Gemeinschaften um Gruppen handelt. Selbst die Darstellung von Rheingold lässt keinen Zweifel entstehen, dass es sich bei Ultima Online um eine „Virtuelle Gemeinschaft“ handelt. Die einzige Kontroverse bildet der Begriff virtuell, der der „Virtuellen Gemeinschaft“ die Berechtigung einer „realen Gemeinschaft abspricht. Nach Tiedecke ist dafür die räumliche Umgebung verantwortlich. Tatsächlich ist jedoch zu beobachten, dass virtuelle Gemeinschaften, realweltliche in keiner Weise ablösen, sondern in Form einer Ergänzung zum RL angesehen werden können. Die Abwertung von Online-Beziehungen geschieht hauptsächlich dadurch, da in ihnen eine Dekonstruktion des realweltlichen Gemeinschaftsbegriffs gesehen wird. Wie bedenklich dies ist, beschreibt auch Döring:

---

<sup>61</sup> <http://www.schattenjaeger.de/forum/>.

„Eine pauschale Kontrastierung von Offline- und Online-Beziehungen wird immer fragwürdiger, da so genannte Offline-Beziehungen Online-Kontakte integrieren und so genannte Online-Beziehungen Offline-Kontakte einbeziehen.“<sup>62</sup>

Es ist also demnach eher nach einem adäquaten, neuen Begriff zu suchen, als zwei Begriffe zu kontrastieren, die aus unterschiedlichen Kontexten resultieren. Das Internet stellt also sämtliche sozialwissenschaftliche Kontexte in Frage. Stegbauer schreibt hierzu, „dass Änderungen in den Kommunikationsmedien auch weitgehende Veränderungen der Gesellschaft implizieren.“<sup>63</sup> Statt die neuen Kommunikationsmedien zu kritisieren, sollte man demnach versuchen sie zu integrieren.

## **5 Fazit**

Zu erkennen ist, dass die Zuordnung des Begriffs „Virtuelle Gemeinschaften“ schwer fällt, da er bis heute nicht eindeutig definiert zu sein scheint. Die Veränderungen der Repräsentationsmedien ziehen neue Fragen und Probleme mit sich, die nicht mit den gängigen soziologischen Theorien betrachtet werden können. Die Gesellschaft ist kein statisches Gebilde, sie ist vielmehr ständiger Veränderung und Neuorientierung unterworfen. Das Internet hat neue Dimensionen geschaffen, die vor Jahrzehnten nicht denkbar schienen. Nun gilt es sich dieser neuen Erlebniswelten zu stellen und sie in einen temporären Kontext zu etablieren. Ultima Online schafft durch Rekonstruktion von realweltlichen Gegebenheiten, sowieso fiktionalen Elementen eine „neue Welt“. Diese ist zwar nur virtuell zugänglich, jedoch durch ihre Kommunikations- und Beziehungsstruktur sehr wohl an realweltliche Gemeinschaften anknüpft. Zu klären war in dieser Arbeit, ob und inwiefern „Virtuelle Gemeinschaften“ existieren. Ultima Online sollte nur als ein Beispiel unter unzähligen anderen Online-Games und alternativen CMC-Formen näher gebracht werden. Nach den Ergebnissen der erarbeiteten Analyse ist die Welt von Ultima Online als „Virtuelle Gemeinschaft“ anzusehen.

„Virtuelle Gemeinschaften“ sind also als eine neue Form der Kontakt- und Beziehungsebene zu betrachten und als Terminus zu etablieren.

## **6 Literaturverzeichnis**

### 6.1 Online-Quellen

<http://www.amazon.com> Stand: 2005.

<http://www.kreisdermagier.at/> Stand: 2002.

---

<sup>62</sup> vgl. Döring, Nicola. Sozialpsychologie des Internet. Göttingen u.a. 2003. S.486.

<sup>63</sup> Stegbauer, Christian. Grenzen virtueller Gemeinschaft. Wiesbaden.2001. S.18.

<http://mud.de/> Stand:2004.

<http://www.univie.ac.at/Publizistik/mud/pdf/UO.pdf>: Berger, Andreas. Spiel mit den Leben. Eine deskriptive und qualitative Analyse des Multiuserdungeons „Ultima Online“.Wien.1999.

<http://www.schattenjaeger.de/> Stand: 2001.

<http://www.schattenjaeger.de/forum/> Stand: 2001.

<http://www.sircavirus.com/> Stand: 2004.

<http://www.uo.com/> Ultima Online Main Page der Betreiberfirma Stand: 2004.

<http://www.uo.com/newplayer/> Stand: 2004.

## 6.2 Offline-Quellen

Bertelsmann Volklexikon.Gütersloh.1956, 1961.

Döring, Nicola. Sozialpsychologie des Internet. Göttingen u.a. 2003.

Duden, Fremdwörterlexikon. Band 5.Dudenverlag Mannheim u.a. 2001.

Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten.Wiesbaden.2001.

Hillmann, Karl Heinz. Wörterbuch der Soziologie. Stuttgart.1994.

Mikl-Horke, Getraude. Soziologie. München. 2001.

Stegbauer, Christian. Grenzen virtueller Gemeinschaft. Wiesbaden.2001.

Rheingold, Howard. Virtuelle Gemeinschaften. Bonn u.a. 2004.

Thiedecke, Udo (Hrsg.). Virtuelle Gruppen. Wiesbaden.2003.

Tönnies, Ferdinand. Gemeinschaft und Gesellschaft. Darmstadt.1979 (urspr.1887).

Turkle, Sherry. Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek bei Hamburg. 1999.

Watson, Nessim. Why we argue about virtual community: A case study of the phish.net Fan Community“ in: Jones, Steven (Hrsg.). Virtual Culture, Identity and Communication in Cybersociety. London. 1997. S. 102-132.

Wurzer, Jörg. Realität und virtuelle Welten. Philosophie für eine High-Tech-Gesellschaft. Essen. 1997.