

Log-In

Einleitung

In den letzten Jahren ist ein verstärktes Interesse an interdisziplinären Fragestellungen zu beobachten, die u.a. zur Entstehung multidisziplinärer Forschungsrichtungen wie den Kulturwissenschaften, Text- und Medienwissenschaften sowie zur narratologischen Geschichtswissenschaft geführt haben. Im Kontext diverser „turns“¹, nicht zuletzt des „[n]arrativist turn“² ergaben sich weitere bzw. neue Untersuchungsansätze zu Literalität, Textualität und den sog. neuen Medien wie Film, Fernsehen und Computertexten.³

Ein Untersuchungsschwerpunkt stellt dabei das intermediale *Narrative* dar, also jenes Erzählen,⁴ welches als Konstante in Romanen, in wissenschaftlichen Berichten ebenso wie im Theater, in Film und Fernsehen, in der Alltagskommunikation und in neuster Zeit auch für Computerspiele postuliert wird.⁵

Gerade im Computerspielbereich – aufgespannt zwischen moralisch, soziologisch, pädagogisch und politisch umkämpften Positionen – haben sich dabei zwischen Narratologen und Ludologen grundlegende Diskussionen um die essentiellen Eigenschaften von Spiel und Erzählung überhaupt entwickelt.⁶ Ausgehend von regen Forschungen zu Computerspielen, ihren Typologien, Textsorten und Wirkungsweisen ergaben sich neue Perspektiven auf die Forschungsfelder Literatur, Medien und Kunst. Die Untersuchungen von AARSETH, MURRAY, JÄRVINEN und NEITZEL u.a. behandeln dabei trotz ihrer unterschiedlichen Positionen Computerspiele als Kultur- und Kunstform – teilwei-

¹ Der *linguistic turn* der 60er Jahre (Richard RORTY), der *Pictural- / iconic turn* der 90er Jahre (Gottfried BOEHM), der *performative turn* der Kulturwissenschaften, wobei dieser auch in die *ludologische Wende* der *game studies* mündet (vgl. Julian KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*. Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in elektronischen Medien. Online-Dokument, S. 16-17), KÜCKLICH weist hier zudem auf die unterschiedlichen Wurzeln von *Ludologie* u. *Game Studies* hin. Zu der Propagierung der diversen Wendungen u. „turns“ vgl. auch Thomas S. KUHN: *Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen*. Frankfurt am Main 2003.

² Siehe Vera u. Ansgar NÜNNING (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Handbuch zum literaturwissenschaftlichen Studium. Trier 2002, S. 3, 14.

³ „Computertexte“ als Begriff umfasst vorläufig Hypertexte, elektronische/digitale Texte, E-Books, Pdf-Dokumente u. Computerspiele, wobei Letztere auch einen brauchbaren, wenn auch terminologisch nicht ganz zutreffenden Oberbegriff zu allen Arten von digital-elektronischen Spielen darstellen soll (vgl. Kapitel 2.). Zur Narrativität von Film, Internet, Hypertext etc. vgl. Klaus KREIMEIER / Georg STANITZEK (Hg.): *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Berlin 2004.

⁴ In dieser Arbeit werden die Termini *Narration* u. *Erzählung* synonym verwendet (u. streng von Literarizität i.S. eines ästhetischen Werts getrennt).

⁵ Vgl. etwa Äußerungen wie „Narratives are everywhere“ (Michael J. TOOLAN: *Narrative: A Critical Linguistic Introduction*. London / New York 1988, S. xiii, zit. nach Werner WOLF: *Das Problem der Narrativität in Literatur, Bildender Kunst und Musik*. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: NÜNNING, S. 23) u. der Mensch als „the story telling animal“ (Graham SWIFT: *Waterland*. 1983, S. 53, zit. nach: Vera u. Ansgar NÜNNING: *Produktive Grenzüberschreitungen* Transgenerische, intermediale und interdisziplinäre Ansätze in der Erzähltheorie. In: NÜNNING 2002, S. 1). Kultur wird dabei als ein „Bündel von (...) Erzählungen“ begriffen (ebd.).

⁶ Diese ludologische Kluft wird etwa von BUCKINGHAM oder MITGUTSCH u. ROSENSTINGL bestimmt als grundlegende „digital divide“ zwischen den Generationen, Geschlechtern u. digital vernetzter 1. Welt sowie digital ausgeschlossener 3. Welt einerseits u. zwischen Spielern u. Nicht-Spielern andererseits (vgl. David BUCKINGHAM: *Beyond Technology*. Childrens Learning in the Age of Digital Culture. Cambridge 2007, u.a. S. 72, 83-96, 168-170; Konstantin MITGUTSCH / Herbert ROSENSTINGL (Hg.): *Faszination Computerspielen: Theorie – Kultur – Erleben*. Wien 2008, u.a. S.3). Zur eher ‚idealtypisierten‘ statt tatsächlich auf diese Weise auch geführten Ludologie-Narratologie-Debatte s.: Gonzalo FRASCA: *Ludologists love stories, too*. Notes from a debate that never took place. Online-Dokument.

se auch als Literatur.⁷ Insofern kann zumindest die Narrativität wichtiger Unterarten des Computerspiels als etablierter Forschungskonsens gelten.⁸ Diese Untersuchungen werden dabei allerdings – wenn auch mit einigem Erfolg – zu eng an die Narratologie i.e.S. angelehnt; und das, obwohl es schon zum ‚Beschwörungstopos‘ spieltheoretischer Arbeiten gehört, gerade dieses Vorgehen als romantheoretisches ‚Vorurteil‘ anzuprangern.⁹

Dies erklärt, warum viele Forscher (selbst ausgewiesene Narratologen) in der Kontroverse „Narratologie vs. Ludologie“ einen nicht-narrativen ‚Rest‘ konstatieren müssen.¹⁰

Einige grundlegende Eigenschaften von *Spiel* können tatsächlich narrativ nicht korrekt erfasst werden.¹¹ Aber auch scheinbar ureigen ludische, jedoch durchaus narrativ erfassbare Aspekte werden so nicht erkannt, was sich z.B. mit der Anwendung verwandter Kategorien wie *Theatralität*¹² vermeiden ließe und diese Arbeit aufzeigen soll.

Selbst die Verfechter der ‚Textsorte‘ *Computerspiel* konzentrieren sich zu sehr auf eine bestimmte Art von Computerspielen (die nachfolgend *geschlossene Computerspiele* genannt werden),¹³ was vermutlich aus der rasanten Entwicklung der Computerspiele sowie der besseren Kompatibilität dieser Subkategorie mit gängigen narratologischen Kriterien resultiert.¹⁴

Derzeit spielen weltweit laut einer Pressemeldung der Herstellerfirma *Blizzard Entertainment USA* ca. zehn Millionen Menschen regelmäßig das Computerspiel *World of Warcraft*, damit gehört es zu den aktuell erfolgreichsten Computerspielen überhaupt.¹⁵

⁷ Die Problematik der Ausweitung der Begriffe *Text* u. *Literatur* ist dabei durchaus analog zu der Gefahr unzulässiger Narrativierungen in Bild- u. Musikwissenschaft (vgl. W. WOLF, S. 25) zu verstehen. Stellvertretend für die Ludologen sei Gonzalo FRASCAS Homepage (www.ludology.org) genannt u. für die Narratologen Janet MURRAY (*Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York 1997).

⁸ 2006 ernannte die *Library of Congress* in Washington Computerspiele zu einem „bedeutsamen Kulturgut“ u. stellte eine Liste der ‚bedeutendsten Videospiele aller Zeiten‘ zusammen (s. u.a. Herbert ROSENSTINGL: *Kulturgut Computerspiel*. In: *Medienimpulse*. Nr. 65, September 2008, S. 34). Seit 2008 ist der Verband der Computerspielentwickler (GAME) in den *Deutschen Kulturrat e.V.* aufgenommen (neben der Zunft der Spieleautoren, s. *Zeit online* vom 14.08.2008 (www.zeit.de/news/artikel/2008/08/14/2593168.xml)). Zur Narrativität von Computerspielen wären beispielhaft die Arbeiten von Traudl BÜNGER: *Narrative Computerspiele. Struktur & Rezeption*. München 2005) u. Julian KÜCKLICH: *Computerspielphilologie* zu nennen.

⁹ Die Narratologie greift zwar bei allen Prosa-Texten u. seriellen Erzähl-/Darstellungsweisen wie Film u. Comic, aber schon der Verzicht, lyrische Gedichte mit ihren Mitteln zu analysieren, zeigt die Problematik dieser Ausweitungen.

¹⁰ Die Ludologie (engl. *game studies*) ist dabei von der *Spieltheorie* (Entscheidungstheorie oder sog. *game semantics*) zu trennen.

¹¹ Was zur Gegenüberstellung von terminologisch eng oder weit gefasster Narrativität führt u. zu den blinden Flecken der Literaturwissenschaft gehört (s. NÜNNING: *Erzähltheorie*, S. 5-8 u. S. 10). Gérard GENETTE unterscheidet etwa zwei Narratologien: 1 - Analyse der Geschichte / des narrativen Inhalts, 2 - die Analyse der Erzählung als eines Darstellungsmodus (vgl. Gérard GENETTE: *Die Erzählung*, Stuttgart 1998), letztere ist dabei für das *Theater* anwendbar.

¹² *Theater* als Analysebegriff – gern schlagwortartig formuliert als ‚Computer als Theater‘ (Brenda LAUREL: *Computer as Theatre. Reading*, Mass. 1991) u. Janet MURRAYs *Cyberdrama*-Begriff werden von den meisten Autoren eher metaphorisch verwendet. Erste Theatralitätshinweise von Computer(-spielen) werden sofort als Anzeichen klassischer, eng verstandener Narrativität gewertet. MURRAY u. LAUREL selbst arbeiten weitaus stärker theatralogisch, bleiben aber teilweise in der Analogie bzw. im allgemein Performativen stecken. Britta NEITZEL z. B. fragt abschließend (in: *Computerspiele - ein literarisches Genre?* Online-Dokument) nach Computerspielen als filmisches Genre u. erwähnt die Möglichkeit der Theatralität.

¹³ Vgl. Kapitel 2. Auch ‚kranken‘ viele (zumindest der frühen) Arbeiten entweder daran, postmodern verstandene Hyperliteratur u. Computerspiele zusammenzufassen oder das gesamte Feld der Spiele (vom Glücksspiel über Brettspiele, Sportspiele u. Rätsel bis hin zum Rollenspiel u. Computerspiel etc.) auf einmal zu analysieren oder zu katalogisieren u. sich schließlich dann doch auf die *Adventures* zu beschränken.

¹⁴ Ludologen wie Narratologen verfügen meist über einen „zu eingeschränkten Fokus“ (NEITZEL: *Computer – Spiele – Forschung*. In: *Thema Internet*. Tiefenschärfe. Online-Dokument, S. 53).

¹⁵ Siehe u.a. den Internetauftritt der österreichischen Zeitung *Der Standard* vom 11.08.2008 (web/games). *Blizzard Entertainment* gab 10 Millionen Kundenkonten an, wobei auch ein Account von mehreren Spielern genutzt werden kann. Abgesehen davon spielt ein Spieler

Daher ist es Ziel dieser Arbeit, ausgehend von diesem erfolgreichen Repräsentanten moderner Spiele, auf die *Theatralität* besonders von Computerspielen einzugehen und vor allem die Rolle der *Spielfiguren*¹⁶ – hauptsächlich des Avatars und der Nichtspielercharakter (sog. NSC, engl. NPCs, *non-player-characters*) zu analysieren, gerade auch im Kontext von Rollenspiel und Improvisationstheater.¹⁷

Dazu wird nach einer einleitenden Grenzbestimmung der Felder *Literatur*, *Theater* und *Spiel* die Computerspielarten, das Rollenspiel und Theatralität behandelt. Abschließend wird WoW als Übergangsphänomen zwischen Kunst und Spiel, modernem Alltagsleben und Gesellschaft untersucht.

in der Regel mehrere Charaktere, sodass eine Anzahl von zehn Millionen sicherlich überschritten wird u. darüber hinaus mindestens 20 Millionen Charakteren auszugehen ist. Ein Spieler mit mehreren Accounts (ein sog. Multiaccount) gilt in den meisten *Spielcommunities* als unerwünscht u. verliert auch bei *Blizzard* seine Mitgliedschaft. In meiner Familie spielen außer mir derzeit vier Personen dieses Spiel, teilweise seit drei Jahren, Insider-Kenntnisse sind somit Grundlage dieser Arbeit.

¹⁶ Die meisten Computerspieluntersuchungen lassen bisher eine genauere Beschäftigung mit der Spielfigur vermissen (vgl. u.a. Thomas HOFFMAN / Oliver LÜTH: *Adventure. Zwischen Erzählung und Spiel. Transformationsprozesse in Schülertexten zu „Torins Passage“*. Online-Dokument, S. 123).

¹⁷ Bei computerspielspezifischen Begriffen beziehe ich mich, wenn nicht anders erwähnt, generell auf: *World-of-Warcraft. Spielhandbuch*. Glossar. Blizzard Entertainment 2005, S. 174-178 sowie auf: *World of Warcraft Battle Chest*. Blizzard Entertainment u. auf die FAQ- u. Hilfeseiten von www.buffed.de u. www.wow-europe.de (Stand März 2009). Zum Begriff des NSC ist anzumerken, dass es sich bei dieser Übersetzung um einen sog. falschen Freund handelt; *character* wird korrekter mit ‚Figur‘ übersetzt.

Start

Schlachten von epischen Ausmaßen

werden geschlagen werden

WoW-europe.com/de

Quest 1: Virtual Wor(l)ds – World of Warcraft

Bevor auf die einzelnen Aspekte von Spiel, Literatur und Theater im Zusammenhang mit dem Phänomen Computerspiel eingegangen werden kann, soll *World of Warcraft* kurz vorgestellt werden.

1.1. Überblick: Die Welt von *World of Warcraft*

Nachdem die ersten Computerspiele in den 1950er Jahren, die ersten Rollenspiele in den 1970er Jahren und die ersten Online-Spiele in den 1980er- und 90er Jahren angeboten, verkauft, vermarktet, (weiter)entwickelt und vor allem *gespielt* wurden,¹⁸ kamen konsequent entwickelte Hybridformen auf den Markt: Spiele, die online und von mehreren Spielern gleichzeitig – zusammen – gespielt werden konnten (*Diablo*, *Warhammer* etc., sog. MPOGs (*multiplayer online games*)).

Eine Sonderform stellen Spiele wie *Ultima Online* und *Everquest* sowie das dieser Arbeit zugrundeliegende *World of Warcraft* (in Fankreisen und folgend kurz WoW genannt) dar, die in einer persistenten Welt in Echtzeit spielen,¹⁹ einer *Spielwelt*, die unabhängig vom einzelnen Spieler existiert und in der die Hauptgeschehnisse weiter passieren, auch wenn der Spieler bzw. seine Spielfigur nicht im Spiel aktiv ist. Dies führt u.a. dazu, dass die Spielfigur - bei WoW der sog. character, der *Char* - sich vor Verlassen des Spiels ‚schlafen‘ legen sollte, um mehr Erholung(spunkte) zu sammeln.²⁰



Abb. 2: Einlog-Menü. Quelle: Wow

¹⁸ Als eines der ersten Computerspiele gelten u.a. *Tennis for Two* 1958 u. *Spacewar* 1962; als öffentlichkeitswirksam erfolgreich *Pong* 1972 u. das urspr. als Puck Man veröffentlichte *Pac-Man* 1980.

¹⁹ Was KÜCKLICH ‚aktive Zeitstruktur‘ nennt (ders.: *Computerspielphilologie*, S. 34). Diese Persistenz ist allerdings nicht durchgängig - es gibt keine Jahreszeiten, aber Regen, der 24-Std.- plus Tag-Nacht-Rhythmus der *reallife*-Welt wird beibehalten, der Avatar hinterlässt Spuren im Schnee, kann aber etwa keinen Baum mit der Axt zerstören, kann durch einige Zauber temporär das Setting verändern (*Donnerknall*, *Feuerstoß* etwa) etc.. Dies resultiert aus der nötigen Balance zwischen den zwei polaren Ansprüchen, jedem Spieler die gleiche Welt zu bieten, was NPCs, Quests, Mobs, Gegend, Objekte etc. betrifft u. der ‚realistischen‘, dynamischen Welt für den jeweiligen Spieler, der etwa nach erledigter Aufgabe diese nicht mehr angeboten bekommt, der nach dem Sieg gegen einen bestimmten Gegner diesen nicht mehr ‚lebend‘ antrifft, relativiert durch sog. (Re-)Spawn. Ungleichgewichte im Spiel (sog. imba, *imbalanced*) werden entweder vom Spieldesign korrigiert oder durch sog. nerfs oder buffes (Abschwächungen oder Verstärkungen) ausbalanciert. Die Persistenz von Azeroth wird auch durch die verschiedenen Server (*Realms*) relativiert, da der Avatar nur in einer der mehreren Weltenkopien von Azeroth existiert. Auf den Schlachtfeldern dagegen kann man auch auf Spieler anderer Realms treffen (Realm-pools).

²⁰ Dieser Realismus geht allerdings nicht so weit, dass die Spielfigur hungert d.h. Lebenspunkte verliert, sollte der Spieler sich zu lange nicht wieder einloggen. Die ‚schlafende‘ Spielfigur ist für die anderen Spieler nicht mehr sicht- u. (be-)wirksam.

WoW ist der derzeit aktuellste Vertreter der *Warcraft*-Reihe und gehört somit zum gleichen Serienkosmos.²¹ Warcraft I-III sind als Strategie-Aufbau-Spiele angelegt, die im *god-* bzw. *commander* *modus* gespielt werden.²² Der Trailer zu WoW positioniert die neue Handlung thematisch-narrativ vier Jahre nach den Geschehnissen der Warcraft III-Erweiterung *The Frozen Throne* von 2003, als in Warcraft III (W3) die *Geißel* die Ankunft der *Brennenden Legion* vorbereitete und Allianz wie Horde zusammen gegen den gemeinsamen Feind kämpften.

W3, welches in einigen Punkten als Vergleichsspiel angeführt wird, ist sowohl im Single-Modus (in ausgefeilten ‚Kampagnen‘ oder als *freies Spiel*) als auch im Multiplayer-Modus über das Intranet (LAN) sowie im Internet spielbar (im kostenlosen *Battle.net*). Ähnlich wie beispielsweise *Diablo II* wird dabei allerdings jeweils eine neugenerierte Welt erstellt, die nur für einen bestimmten Spielerkreis betretbar und nach Ende des Spiels nicht mehr vorhanden ist.

Die ‚*Welt der Kriegskunst*‘ ist wie viele Rollenspiele in einer *Fantasy*-Welt angesiedelt, die genreentsprechend (Phantastik, Romantik, Fantasy) Motive, Topoi und Setting aus Mythen, Sagen, Abenteuerliteratur und Epen verwendet.



Abb. 3: Weltkarte von Azeroth, Quelle: www.buffed.de

Die Darstellungsweise der Computerspiele zeigt in den letzten Jahrzehnten eine zunehmende Entwicklung hin zu mehr *Realismus*.²³ Audiovisueller Stil lässt sich analog zur Literatur und Theater grob einteilen in - realistischen Stil²⁴ und - a-realistischen Stil.²⁵

WoW würde daher trotz der cartoonesquen *Darstellungsweise* zur Kategorie der realistischen *Darstellungsart* gehören.

Diese fiktive Welt von WoW ist bevölkert von Sagengestalten wie Zwergen und Elfen. Magische Fähigkeiten und märchenhafte Geschehen gelten als ‚normal‘. Der Kampf zwischen den antagonistischen Kräften Gut und Böse ist integrales Element der Handlung. Wie im antiken Epos und Drama ist der Kampf (*agon*) dabei Antrieb der Protagonisten und Zweck der Handlung.

WoW lehnt sich thematisch an ein fiktionales, mythisches Mittelalter an, bekannt aus Klassikern der sog. Highfantasy wie J.R.R. Tolkiens „Herr der Ringe“ und spielt auf der Welt *Azeroth*. WoW

²¹ ‚Serienkosmos‘ umfasst die Hintergründe u. Settings, die von einer *Reihe* (Buch-, Filmen, TV-Serien, Computerspiele) evoziert werden, sodass man von einem *Star-Trek*-Universum, dem *Harry-Potter*-Kosmos oder einer *Disney*-Welt sprechen kann. Den thematisch-narrativen Anschluss leisten zusätzlich die einleitenden WoW-Videosequenzen u. Trailer.

²² In der ‚Menschen-Kampagne – die Geißel von Lordaeron‘ etwa ist *Prinz Arthas* der Anführer u. Hauptcharakter des Spielers, aber der Spieler selbst steuert das Geschehen im God-Modus u. wird u.a. von Arthas auch angesprochen - etwas, das in WoW niemals geschieht. Der Unterschied *god / commander* u. anderen Spielmodi lässt sich auch als der von Spielcharakter u. Spielfigur fassen, wobei Spielcharakter alle vom Spieler beeinflussbaren, auch nur symbolisch bemerkbaren Entitäten (etwa Kontortisch bei *Die Fugger* oder Anführerfoto bei *Sid Meyer's Alpha Centauri*) im Spiel benennt u. Spielfigur den visualisierten Charakter.

²³ Eine Entwicklung, die sich etwa im antiken Theater ähnlich vollzog (s. ZIMMERMANN, S. 29).

²⁴ Analog zum sog. realistischen/modernen oder psychologischen Roman.

mischt dabei Science-Fiction- und besonders Horrorelemente,²⁶ was auch die fantastischen Gegenden verdeutlichen. Ihr Repertoire verschiedener landschaftlicher Handlungsorte reicht von elfenhaft-ätherischen, herrlich grünen Wald- und Wiesenlandschaften (*Der Wald von Elwyn*) über dschungelhafte (*Schlingendorntal*) sowie wüstenartige Steppen- und Winterlandschaften (*Tanaris*, *Dun Morogh*) bis hin zu höllischen Arealen (*Die brennende Steppe*). Die 42 Staaten und sechs Hauptstädte sind auf zwei Kontinente *Die östlichen Königreiche* und *Kalimdor* verteilt.²⁷ Darauf angesiedelt befinden sich Höfe, Häuser, Dörfer und Städte, architektonische Objekte wie Brücken, Tempel und Aquädukte, die - je nach Gegend und ‚emotionaler Färbung‘ des Gebiets - belebt, verlassen, zerfallen, fröhlich, unheimlich und dämonisch (un)belebt sein können.

Diese Welt ist bevölkert von real existierenden, mythischen und fiktionalen Tieren, Monstern, NPCs und Dämonen sowie den Avataren der Mitspieler, den sog. PCs (*personal character*). Bedeutend für das Erkundungsinteresse des Spielers sind Höhlen, Ruinen, *Dungeons*, Festungen etc.,²⁸ außerdem spielen für Gruppenaufgaben besonders instanziierte Dungeons (→ *Instanzen*, von der eigentlichen Welt durch wirbelnde Portale abgespaltene Gegenden, etwa *Die Todesminen*), eine besondere Rolle.²⁹

Die Hauptstädte dienen jeweils dem *Handel* (hier gibt es Auktionshäuser, Geschäfte, Banken, Reittiere, Gasthäuser) und als *Verkehrsknotenpunkte* (Greifenhorste, Häfen, *Tiefenbahn* etc.). Außerdem sind sie Orte, die *Tratsch-* und *Informationsmöglichkeiten* bieten und Gelegenheiten geben, *Questgeber* zu treffen. Dort existieren darüber hinaus spezielle *Kampfgebiete* (Arenen) und erlauben es, prominente Avatare (aus dem Warcraft-Serienkosmos‘ oder aus Fankreisen) kennen zu lernen. Auch verfügen die Klassen- und Rassenhauptquartiere (Ausbildungsmeister, Lehrer, Anführer und Anwerber) über eine aufwendig ausgestaltete, differenzierte (Sound-)Architektur.³⁰

Die gegenseitige Befruchtung von Fantasyliteratur und sog. *real-life*-Rollenspielen lässt sich anhand von Kultur, Religionsformen, Technik und dem politischen Systemen von WoW erkennen:

Die archaische Welt wird beherrscht von Feudalherren, Häuptlingen, Königen und Meistern, die über verschiedene Völker, Stämme und ‚Rassen‘ herrschen, die auch symbolisch für verschiedene

²⁵ Humorvoll, düster o. abstrakt, vgl. Komödie, Tragödie, konkrete o. abstrakte Gedichte). Vgl. JÄRVINEN: *Gran Styllissimo*. (Anm. 51).

²⁶ WoW gehört damit der Hybridform der sog. Dark Fantasy an (wie etwa Horace P. LOVECRAFTS *Cthulhu-Mythos*).

²⁷ Die sog. Scherbenwelt - technisch durch die Erweiterung „The Burning Crusade“ von 2007 (kurz BC) eröffnet - ist ab Level 58 der Spielfiguren erreichbar durch das sog. Dunkle Portal.

²⁸ Zum Dungeons- bzw. Labyrinth-Motiv in Literatur u. Computerspiel vgl. Thomas MÖBIUS: *Im Anfang war das Labyrinth*. Kulturanthropologische, literaturgeschichtliche und erzählfunktionale Aspekte eines literarischen Motivs. Online-Dokument sowie Frank DEGLER: ‚Vom Minotaurus zum Dungeon Keeper‘. Narrateme im Computerspiel. In: *Rephilologisierung oder Erweiterung? Grenzen der Germanistik*. Hg. Walter ERHART. DFG-Symposium 2003. Stuttgart 2004, S. 431-435.

²⁹ Die Figuren werden nach einer Überleitungssequenz (mit Ladebalken angezeigt) in der Instanz materialisiert. In vielen anderen Spielen ist dies generell übliche Übergangsform zum nächsten Level (etwa in *Diablo*).

³⁰ Wobei über Hintergrund-Gestaltung hinaus Computerspiele diesen *ambient sound* (ebenso wie *ambient motion* → bewegtes Wasser, Insekten oder herumfliegende Vögel; vgl. Mark J.P. WOLF: *The Medium of the Video Game*. Austin 2002, S. 80, zit. nach KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 120) zudem dem Spieler Zeitgefühl vermitteln soll.

Kräfte, Talente, Aspekte stehen und mit konfligierenden Kräften komplexerer Gesellschaften identifiziert werden können.³¹

Die polytheistischen Religionen dienen einerseits als fantastisch-romantischer Hintergrund für die mythische Aufladung des Geschehens, andererseits als Erklärung für Magie und übernatürliche Fähigkeiten. Technisch befinden sich die Völker auf mittelalterlichem Niveau mit anachronistischen Einsprengseln des Industriezeitalters (die Gnome beherrschen Dampfkraft, betreiben Schienenbahnen etc.).³²

Der **Grund(wett)kampf** findet zwischen den beiden antagonistischen Parteien – den Fraktionen – *Allianz* (Menschen, Zwerge, Gnome, Nachtelfen) und *Horde* (Orcs, Tauren, Trolle, Untote) statt,³³ zudem existieren eine ganze Reihe aggressiver Monster, mehr oder weniger gefährliche, wertvolle Tiere und Dämonen, die je nach Aufgabe, Neigung und Beruf der Spieler/Spielfiguren ein permanentes Klima des Kämpfens evozieren, insofern liegt ein Schwerpunkt des Spiels in Kampf und Krieg.³⁴ Letzterer liefert den narrativ gestalteten Hintergrund und die Rahmenmotivation für die Spielfiguren und NPCs.

Allein schon die technischen Beschränkungen auf durchschnittlich 30 bis 50 Spielfiguren am gleichen Ort erschwert Kriegsschlachten im eigentlichen Sinne, die - in Videosequenzen eingebettet - in innerdiegetische Erzählungen bzw. auf spezielle Schlachtfelder verlagert werden.³⁵ Kriegsähnliche Szenarien stellen im kleineren Rahmen beispielsweise die *Arena-Kämpfe* dar (*Warsong-Schlucht*, *Arathital* etc.). Kleinere Raubzüge der jeweiligen Gegner lassen sich wiederum als Auswirkungen des kriegerischen Hintergrunds werten; dies gilt zumindest dann, wenn sie von NPCs ausgeführt werden, da Überfälle durch Avatare meist der persönlichen Kampfeslust und dem Wunsch nach Erfahrungspunkten entspringen und ohne größere Einschränkungen nur im sog. PvP-Modus (*player vs. player*) möglich sind.

Die **Handlung in WoW** und ähnlichen Computerspielen besteht allerdings längst nicht nur aus Kämpfen; das Erkunden ist wichtiger Spielbestandteil. Aber im Unterschied zu beispielsweise W3, in dem der Avatar die Umgebung erkunden *muss*, um überhaupt die Landschaft (und somit Gegner,

³¹ Der Eskapismus-Vorwurf sowie die Unterstellung von Rassismus u. Sexismus lassen sich so zumindest teilweise relativieren, wenn man die einzelnen Gruppierungen weniger individuell-persönlich denn kollektiv-repräsentierend auffasst. Der Obrigkeitgedanke u. Militarismus wird durch die Spielweise (so auch schon angelegt bei der protagonistbetonten Heldenreise der Literatur) relativiert, da der einzelner Held, der Spieler niemanden ‚über sich hat‘ u. Herrscher oft nur als einfache Aufgaben-Lieferanten bzw. Statisten fungieren.

³² Womit WoW z.T. neben den typischen *Sword-and-Sorcery*-Anteilen Elemente der sog. Steamfantasy verwendet.

³³ Durch die Erweiterung *Burning Crusade* kam die zwei Rassen Draenei (*Allianz*) u. Blutelfen (*Horde*) dazu, die Erweiterung *Wrath of the Lichking* brachte u.a. eine neue Klasse (den Todesritter) u. neue Berufe (Schriftgelehrte etc.). Die 2009 angekündigte Erweiterung – *World of Warcraft Cataclysm* – wird *Goblins* u. *Worgen* als neue spielbare Rassen anbieten, neue Berufe u. Fertigkeiten, ein höheres Endlevel (85) sowie einen neuen Superfeind (*Todesschwinge*); als eine echte Neuheit wird die neuste Version unwiderrufliche Veränderungen der bisherigen Landschaften u. Gegenden bringen.

³⁴ Faktisch herrschen verschiedene Spielstile vor, unterschiedliche Spieler spielen verschieden, auch der einzelne Spieler bevorzugt je nach Level, Erfahrung u. Laune durchaus differenziertes Gameplay. Dies ermöglicht das Ausleben der Variationslust (da in WoW kein Speicher- u. Replay-Modus existiert) u. wird vor allem für erfahrene Spieler zur Kunsttechnik, mit der Quests u. Raids Geschicklichkeit, Können u. Ergebnis perfektioniert werden. Zur Einteilung der Spieler in verschiedene Kategorien s. Kapitel 2.5.

³⁵ Die Begriffe innerdiegetisch – intradiegetisch u. außerdiegetisch – extradiegetisch werden von mir im Rahmen dieser Arbeit synonym verwendet, inner-/intradiegetisch soll Geschehen oder Figur in der Erzähl-/Spielwelt positionieren, außer-/extradiegetisch entsprechend

lohnende Objekte etc.) sehen zu können und die dunklen Flecken auf der Karte aufzudecken, bewegt sich in WoW der Avatar in einer an die realen Wahrnehmungsweise angelehnten sichtbaren Umgebung. Die Erkundung führt freilich zu Entdeckungspunkten und zu hilfreichem und narrativ interessantem Wissen über die jeweilige *Zone*, was sich in vermerkten Kartensegmenten im Interface niederschlägt. Die (Entdeckungs-)Reise ist demnach auch hier fester Teil des Spielablaufs.³⁶

Darüber hinaus verwendet der Avatar geraume Zeit des Spiels mit Sammeln, Jagen und dem Erproben gewisser Fertigkeiten (*skills*), für die Ausübung von primären sammelnden, verarbeitenden, dienstleistenden und klassenspezifischen Berufen (Kürschner, Alchimist, Ingenieur, Schmied, Zauberer, Juwelenschleifer, Lederer, *Schurke*) und von sekundären Berufen (Angler, Koch, Erste-Hilfe-Kundiger).³⁷ Jeder Avatar kann zwei Hauptberufe und drei sekundäre Berufe erlernen. Daraus resultiert ein breites Spektrum an sozialen Handlungsweisen wie Kauf und Verkauf, Dienstleistungen, Geschenken, Diebstahl, Rat und Hilfestellungen, Intrigen, Festen und Events (etwa *Dunkelmondjahrmarkt*, Anglerwettbewerb, Erntedankfest, *Herzklopfenfest*) und eine starke Tendenz zur Gruppenbildung in Gilden (z.B. *Forscherliga*, *Aenigma*)³⁸ bzw. Fraktionen (spielintern als Gruppierungen der NPCs programmiert, etwa *Der Zirkel des Cenarius*) mit eigenen Symbolen, Farben und Gildenkleidung.



Abb. 4: Allianzsymbol. Quelle: WoW



Abb. 5: Hordensymbol. Quelle: WoW

Der Spieler muss sich zwar am Beginn des Spiels bei der *Charakter-*Auswahl für die Zugehörigkeit zu einer der beiden Antipoden Allianz und Horde entscheiden, indem er diese aber mit einer der acht verschiedenen Rassen (Mensch, Orc etc.) und neun Klassen (Krieger, Zauberer, Magier, Jäger, Priester, Paladin, Schurke, Druide, Schamane)³⁹ kombiniert, wählt er aus einer Bandbreite von verschiedenen Charaktereigenschaften, Attributen und Fähigkeitspotentialen aus, die über einen stereotypen Dualismus hinaus gehen und moralische Entscheidungen bewirken können.

außerhalb. Insofern ist ‚diegetisch‘ nicht mit Narration gleichzusetzen. Vgl. GENETTES Begriff der Intrafiktionalität (s. *Fiktionsakte*. in: ders.: *Fiktion und Diktion*. München 1992, S.41-64).

³⁶ Zur Abenteuerreise als Mythos-Grundlage vgl. Joseph CAMPBELL: *Der Heros in tausend Gestalten*. 4. Aufl. Frankfurt 1999. Vgl. auch Filme wie „The Quest – auf der Jagd nach dem Speer des Schicksals“ u. das Computerspiel „Das schwarze Auge“, dessen Hauptkontinent folgerichtig *Aventurien* heisst. Vgl. auch Karla SCHMIDT: *Der Archeplot im Game*. Silent Hill 2 als klassische Heldenreise. In: „See? I'm real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von >Silent Hill<. Hg. von Britta NEITZEL / Matthias BOPP/ Ralf NOHR. 2. Auflage. Münster 2005, S. 20-40. Zum typographischen Aspekten von Karten vgl. Stephan GÜNZEL: *Spatial Turn – Topographical Turn – Topological Turn*. Über die Unterschiede zwischen Raumparadigmen. Online-Dokument.

³⁷ Der Spieler erlernt parallel nicht-ludische Fertigkeiten, Taktik, Strategien, Mikro- u. Makromanagement u. soziale Verhaltensweisen.

³⁸ Es werden auf einigen WoW-Fansseiten Zahlen von 200 bis 4000 Gilden genannt, zum großen Teil dürften diese nur geringe Mitgliederzahlen (unter sechs) aufwiesen, einige bringen es allerdings auf 30 bis 40 Mitglieder (sog. Raidgilden) – etwa *Aenigma* (s. www.aenigma.de).

³⁹ Wie schon in literarischen Utopien lassen sich auch im Spiel die Charakterklassen auf drei verschiedene Prototypen zurückführen: Krieger – Priester - Bauer; in den Variationen von: Kämpfer (Gewalt, Kampf) - Schurken/Diebe (Heimlichkeit, List, Fernkampfaffen, Geschicklichkeit) - Priester/Zauberer (Magie, technische Kompetenzen u. Skills). Diese Fähigkeitendominanz zwingt so häufig zu Gruppenbildung, eine verbreitete Funktion in modernen, *Multiplayer*-Computerspielen. Interessanterweise neigt die Einteilung in Spiel- u. Spielerklassen (2.3., 2.5.2.2.) zu ähnlichen Schwerpunktbildungen.

Auch die Intro-Videsequenzen⁴⁰ des jeweiligen Avatars statten ihn narrativ mit biographischen Hintergrund und Hauptmotivation⁴¹ sowie tiefergehenden Eigenschaften aus (beispielsweise wird die Affinität der Nachtelfen zur „dunklen Seite“ gezeigt oder das Image der Tauren als naturverbundene, ‚edle Wilde‘ aufgebaut etc.). Bei allen Rassen werden so weit über die eindimensionale Typisierungen hinaus Ambivalenzen und nachvollziehbare Beweggründe jenseits von Schwarz-Weiß-Schemata angelegt.

Eine **Hauptaufgabe des Spielers** ist es auf außerdiegetischer bzw. **ludischer** Ebene,⁴² seinen Avatar so schnell wie möglich, so interessant und differenziert wie gewünscht durch WoW zu bringen (was etwa Rüstungssets, *skill*-Ausrichtung, Ruf und Ehrenpunkte, Berufsrang, Tierbesitz, Teilnahme an Schlachtinstanzen – sog. *Raids* – betrifft) und den Avatar höhere Stufen (Level) erreichen zu lassen. Die ersten Quests (deren Annahme grundsätzlich freiwillig ist) dienen dabei als Trainingseinheiten (*Tutorials*), die den Avatar innerdiegetisch mit Gegend, Lebewesen, Motivationen, Zielen und Fähigkeiten vertraut machen und ludisch die Steuerung und Spielweise ausbilden.⁴³

Im Unterschied zu geschlossenen Computerspielen, etwa *Adventure*-Spielen wie *Myst*⁴⁴ wird in MORPGs (*multiplayer online roleplay games*) kein Endziel vorgegeben, zumindest keines, welches spieltechnisch ein Spielende herbeiführt. WoW belohnt allerdings im Spiel vorgesehene Kämpfen, Entdecken und quantifizierbares Lernen mit EPs (Erfahrungspunkten).⁴⁵ Rollenentsprechendes Spiel wird spielmechanisch (*gamish*)⁴⁶ nicht honoriert; wenn etwa der Avatar einem feindlichen Monster Blumen schenkt, wird dies dessen feindliches Verhalten nicht ändern, aber ein Rollenregelverletzendes Spiel wird z.T. geahndet (RP-Bestimmungen).

⁴⁰ Der Haupttrailer des Spiels – abgelegt unter ‚Videos‘ im Start-/Einlogmenü Abb. 2 – liefert eine Exposition für den Spieler u. stellt intertextuelle Bezüge her, die es dem Spieler ermöglichen, an bekannte Serienkosmen u. an Weltwissen anzuschließen. Zudem wird der Avatar personalisiert u. seine/ihre Wahrnehmung/Sichtweise implementiert (vgl. hierzu Britta NEITZELS Analyse der Eingangssequenz von *Lara Croft* in: *Gespielte Geschichten*. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele. Online-Dokument, S. 5-7, 143 ff.).

⁴¹ Bei W3 will *Thrall* sein Volk vor der Geißel in Sicherheit bringen u. ins *gelobte Land* führen, bei WoW liegen generellere Motivationen vor: Kämpfe für die ‚gute‘ Seite u. ‚wachse‘ vom Jüngling/Lvl 1er heran (über die grundlegenden Ziele der jeweiligen Rasse wird durch das Introvideo aufgeklärt).

⁴² Ludisch (von lat. *ludus* = Spiel, auch Schauspiel) bezeichnet rein ‚spielerische‘ Eigenschaften (Spielmethoden wie Wiederholung etc., mit großer Nähe zum ‚play‘) im Unterschied zu ‚gamish‘ (Neologismus für die Spielmechanik), vgl. Anm. 145.

⁴³ Viele Computerspiele verwenden zur Einführung gesonderte Trainingsquest, in W3 gibt *der Prophet* während der ersten Quests zusätzlich sprachliche Anleitungen aus dem *off*.

⁴⁴ Zur Klassifizierung der Computerspiele s. Kapitel 2.1.3., 2.3. sowie 2.5..

⁴⁵ Diese Punktesysteme (Erfahrungs-, Ehren-, Fertigkeiten-, Erholungspunkte) ursprünglich mangels Alternative anderer Darstellungsmodi entwickelt, sind nicht erst im Zeitalter der Rollenspiele bzw. Computerspiele entstanden. Schon mittelalterlichen Turniere oder Fechtkämpfe der Moderne verwende(te)n ein Punkte-Treffersystem, im Boxsport wird heute noch über die Klassifizierung des jeweiligen ‚Spielers‘ ein Ausgangsgleichgewicht angestrebt. Gesellschaftsspiele verwenden u.a. Würfel, Merktzettel, die sog. Kramerleiste, die als Spielstandsmessung um das Brettspiel zur Punktezahl verwendet wird, die klassischen Rollenspiele arbeiten u.a. mit verschiedenen Würfeln.

⁴⁶ zum Begriff ‚gamish‘ s. Anmerkung 42

1.2. Technik und Programmatisches

1.2.1. Aufbau, Medium, Server

WoW – ein reines PC-Spiel – wird von *Blizzard Entertainment* weltweit auf drei *Realmclustern* (Servergruppen) angeboten. In jedem Cluster gibt es einzelne Server (*Realms*), die sich hauptsächlich in der Sprache und Spielweise unterscheiden.⁴⁷

Der Spieler muss sich anfangs für eine der vier Realmarten (RP-, RP-PvP - sog. normaler Realm -, PvP- und PvE-Server) entscheiden, was neben praktischen Überlegungen (weniger sog. lags aufgrund technischer Nähe, das leichtere Mitspielen der *peergroup* etc.) großen Einfluss auf die Spielweise – *gameplay* genannt – haben kann.⁴⁸

In dieser Arbeit interessieren die beiden Rollenspielserver (RP-Realm, RP-PvP-Realm), da beide Arten ausdrücklich Rollenspielverhalten erfordern, sprich: neben der Einordnung des Spiels in einen expliziten narrativen Kontext den Schauspiel-Aspekt betonen.

Nach der Installation und dem Spielstart erstellt der Spieler nach Eingabe der Zugangsdaten, der Auswahl und Festlegung des Servers (s)einen Avatar, betritt dann über diverse Menüs die *World of Warcraft* und landet im jeweiligen Startgebiet der Rasse seines Avatars (etwa für die Nachtelfen das Gebiet *Aldrassil*).

Das Einlog-Menü (Abbildung 2) markiert dabei graphisch und faktisch die Schwelle⁴⁹ zwischen Außen und Innen, zwischen der Welt vor dem Bildschirm und der Spielwelt – symbolisiert durch den Topos des (bewachten) Tors.⁵⁰ Dieses konkrete Tor ist zudem ein warcraft-internes Zitat, da es dem *Dunklen Portal* aus W3 entspricht und in WoW als der Hauptzugang zur *Scherbenwelt* dient.

Es öffnet sich zu einer dreidimensionalen, illusionistischen Landschaft.⁵¹

Der Spieler sieht dabei grundsätzlich die Szenerie aus dem Blickwinkel des Avatars,⁵² allerdings herrscht dabei keine vollständige *first-person*-Perspektive vor,⁵³ da in der Grundeinstellung Ober-

⁴⁷ Auf einem Server können ca. maximal zwei- bis dreihundert Avatare gleichzeitig aktiv sein, was eine gewisse Relativierung der unter Anm. 15 genannten zehn Millionen Spieler u. der unter Anm. 19 angesprochenen Persistenz der WoW-Welt bewirkt. Zur Verwendung des Begriff ‚realm‘ als Raum-Metapher s. Kapitel 1.6.. Chars können nicht frei von einem Realm auf einen anderen wandern (zeitliche u. finanzielle Schranken reglementieren einen Charaktertransfer).

⁴⁸ Beim RP-Server wird auf typisches Rollenspielverhalten Wert gelegt, was zu differenzierten Verhaltenscodes für die Spieler führte u. Diskussionen über ‚richtiges‘ Rollenspielverhalten etwa betreffs Namensgebung, Sprachverhalten u. (Vor-)Wissen der Avatare bewirkt. PvP-Server bieten Platz für reine Player-vs.-Player-Spiele, das Sprachverhalten ist über allgemeine Netiquette-Regeln nicht reglementiert. Der RP-PvP-Server stellt eine Mischung von Rollenspiel- u. der Jeder-gegen-Jeden-Mentalität der PvP-Weise dar. Spieler, die kein Rollenspiel u. kein PvP-Spiel wünschen, wählen den PvE-Server (*player vs. environment*, außerhalb von WoW auch *player vs. monster* genannt). Jeder Realm ist über seinen Namen (zum Beispiel *Gul'dan*) gekennzeichnet. Bei Misch-Realms werden die jeweiligen Gebietearten im Kartenmodus durch Farbkodierungen (Grün - Charakter/Gebiet freundlich, Gelb – gegnerischer Charakter/umkämpftes Gebiet, Rot - gegnerischer Charakter/feindliches Gebiet) markiert.

⁴⁹ Vgl. Gérard GENETTE: *Paratexte*. Das Buch vom Beiwerk des Buches. Frankfurt / New York 1992.

⁵⁰ In W3 findet sich keine solch explizite Schwellenmarkierung sondern ein Menüfeld über/vor einer typischen animierten Warcraftlandschaft. Im Spiel *Diablo II – Lord of Destruction* dagegen wird die Tormetapher nicht nur als Menühintergrund gewählt, sondern der Übergang zwischen Realwelt u. Spielwelt – in Computerspielen häufig durch Ladebalken angezeigt – wird durch ein sich öffnendes, aufleuchtendes (Dimensions-)Tor visualisiert. Vgl. KREIMEIER: *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*.

⁵¹ Zum Audiovisuellen Stil s. Akki JÄRVINEN: *Gran Stylistimo*. The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Videogames. Online-Dokument (in dieser Arbeit werden generell Homepage-Seiten, PDF-Dateien u. andere online vorhandenen Dokumente als ‚Online-Dokument‘ bezeichnet, die exakte Quelle wird im Literaturverzeichnis aufgeführt).

⁵² Dieses *Field of View* (engl. für *Blickfeld*, FOV) meint daher entweder alles, was sich innerhalb des Sichtbereiches der Figur oder im technischen Blickfeld des Spiels selbst befindet, bei PC-Spielen beträgt der FOV meist 90°. Als *Fog of War* (engl. *Nebel des Krieges*)

körper und Rücken des Chars zu sehen sind. In dieser *Verfolgerperspektive* schließt sich die (virtuelle) Kamera dem Avatar an.

In WoW lässt sich zur Verbesserung des Überblicks die *Vogelperspektive* wählen, auch die reine *first-person*-Perspektive ist einstellbar sowie eine zeitweise Steuerung des Blickfelds unabhängig vom Sichtfeld des Chars.⁵⁴ Diese Möglichkeiten stellen gerade für Anfänger eine eigene Übungsaufgabe dar, die insbesondere in den ersten Quests zusätzlich gelöst wird. Im Kartenmodus – durch anklicken der kreisförmigen Mini-Karte rechts oben im Hauptbildschirm aktiviert (Abb. 6) – herrscht eine Draufsicht vor, in welcher der Char durch einen blinkenden Punkt repräsentiert wird.⁵⁵



Abb. 6: Minikarte; WoW

1.2.2. Spielmechanik, Spielnatur

Spielregeln und Spielmechanik von WoW (quasi die Naturgesetze der virtuellen Welt) basieren auf einer komplexen Mischung verschiedener Programme und Skripte.⁵⁶ Das Grundgerüst bildet dabei die *Spiel-Engine*, welche in einer Programmbibliothek den Spielentwicklern die nötigen Werkzeuge zur Verfügung stellt und das Datenmanagement ermöglicht. Über die Basisfunktionen hinaus bestimmen Grafik-, Sound- und *Build-Engine* die virtuelle Spielwelt, die wichtige *Physik-Engine* simuliert die Physik starrer Körper, sowie Deformationen, Flüssigkeitsverhalten, Oberflächentexturen, Schatteneffekte etc. Diese Simulationen bewirken einen erhöhten audiovisuellen Realismus, realistischere Spielkonsequenzen und Echtzeiterfahrung.

1.2.3. Steuerung

PC-Spiele lassen sich generell über diverse Eingabegeräte bedienen.⁵⁷ In frühen Spielen kamen

ist u.a. bei Strategiespielen eine (teilweise) Wiederverdunklung bereits erkundeter Gebiete implementiert, sobald diese sich nicht mehr im Blickfeld einer Spielereinheit befindet. In WoW wird noch nicht erkundetes Gebiet ebenfalls verdunkelt dargestellt, die Erkundung bringt zusätzlich zur weiteren Sicht Erkundungs-/Erfahrungspunkte.

⁵³ Wie sie etwa bei den klassischen Ego-Shootern dominiert, dabei ist häufig außer der waffentragenden Hand nichts vom Avatar zu sehen. Bei WoW liegt keine feste Kameraeinstellung vor, die filmisch analog u. mittels komplizierterer Steuerung Spannung u. Furcht (wie gerade in Horror-Spielen) erhöhen soll (vgl. Markus RAUTZENBERG: Vom Rausch(en) des Realen. Zum Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in Silent Hill 2. in: NEITZEL: „See? I'm real ...“, S. 126-144).

⁵⁴ Wenn man sich etwa seinen Avatar von vorne ansehen möchte, ‚fährt‘ die Kameraeinstellung um ihn herum u. pendelt dann zurück in die alte Einstellung.

⁵⁵ WoW kennt also im Spiel selbst keine isometrische Draufsicht, ‚olympischer‘ *point-of-view* ist bei einem avatarbasierten Spiel auch nicht sinnvoll. Bei W3 – als in dieser Hinsicht typischem Simulationsspiel – herrscht die Draufsicht vor, allerdings kann der Blickwinkel per Steuerung verändert werden.

⁵⁶ Skripte sind Programme, die in *Skriptsprachen* geschrieben sind. Zögerlichen Informationen zufolge wurde WoW in *Lua* geschrieben; diese wurde als freie Software 1993 entwickelt von der *Computer Graphics Technology Group* Rio de Janeiro. Die Regeln definiert DOBSON als „to simulate the objectivity of a real world (...). Rules are not there to make Roleplay fair.“ (Jonathan M. DOBSON: *Pursue the Element*. Element-based RP. Online-Dokument).

⁵⁷ Die Steuerungsfähigkeit über Eingabegeräte kann sogar als ein typisches Kennzeichen des Computerspiels u. des Internets angesehen werden (Kybernetik, Cyberspace). Zum Computerspieler als Cyborg s. NEITZEL („See – I am real...“, S. 189), die u.a. Avatar auch *als Geste* untersucht. Diese Eingabegeräte ermöglichen dem Spieler im Spiel zu handeln bzw. eine ‚manipulative Position‘ einzunehmen u. die Ausgabegeräte wie der Monitor ermöglichen die (Selbst-)Beobachtung des Spielers u. ein ständiges feedback-vermitteltes Interagieren zwischen diesen Positionen (s. NEITZEL: *Point of View und Point of Action*. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: *Computer/Spiel/Räume*. Hg. von Klaus BARTELS / Jan-Noel THON. Online-Dokument, S. 8-28).

dabei vor allem die Pfeiltasten der Tastatur zum Einsatz. Genretypisch werden verschiedene Steuerungsgeräte bevorzugt: Ego-Shooter neigen zur Verwendung von Maus und Tastatur, bei Flug- und Rennspielen kommt der Joystick zum Einsatz (auch Lenkrad mit *Force-Feedback*-Unterstützung),⁵⁸ Sportspiele verwenden Gamepads und Strategie-, Simulationsspiele (am PC) nutzen mehrheitlich Maus und Tastatur. WoW benötigt – wie die meisten MMORPGs (*massively MORPGs*) – aufgrund seiner Rollenspiel-Elemente eine schnelle Ansteuerungsmöglichkeit von Inventar und Charakterstatistiken sowie zum Öffnen und Schließen diverser Menüs.⁵⁹

1.3. Erzählwelt - Spielwelt

Analog zu Buch und Film existieren beim Online-Spiel verschiedene mediale und diegetische Ebenen. Die Schicht und Paratext, von innerdiegetischer Story und außerdiegetischem Filmintrö⁶⁰ soll dabei vorerst die Trennung in *in-game*-/*off-game*-Verhalten (*ig/og*), in innerdiegetische Spielwelt/-objekte und außerdiegetische Bedieneroberfläche entsprechen.⁶¹ Beim Rollenspiel kommen noch die personelle Dopplung von Avatar und Spieler sowie die Polarisierung von *in-character* / *out-of-character* (*ic/ooc*) hinzu.



Abb. 7: Anzeige diverser Menüs und Displays (HUD).
Quelle: Eigener Screenshot.

Technisch-medial werden die Welt vor dem Bildschirm und die ‚dahinter‘ liegende (die virtuelle Spielwelt) getrennt und diese materielle Grenze dann durch Schnittstellen (durch das *Interface*) überwunden.⁶²

Diese verschiedenen *Schichten* durchdringt der Spieler von WoW folgendermaßen:

Nach Anklicken des Programm-Symbols auf dem Desktop öffnet sich ein kleines Menüfenster („World of Warcraft – The Burning Crusade“), nachdem gegebenenfalls Patch-Downloads und Benutzerregeländerungen

⁵⁸ Eine der neusten haptischen, authentischen Steuerungen stellt der Controller „Wii-Remote“ (Nintendo 2005) dar. Dieser erlaubt mittels Sensorleiste etc. inklusive Beschleunigungssensor Spielobjekte auf dem Bildschirm direkt mit dem Wiimote anzuvisieren u. zu steuern. Beispielsweise kann so virtuelles Tennis gespielt (*Nintendo Wii Sports: Tennis*) oder mit dem Controller als virtuelles Schwert in *Zelda* Kämpfe ausgefochten werden.

⁵⁹ Mit der Mausbewegung kann der Avatar sich umblicken, laufen u. die Richtung wählen, mit dem Klicken der Maustasten feuern, mit dem Mauszeiger diverse Befehle in den Menüleisten auslösen u. als Smart-Cursor fungieren. Head-up-Displays (*HUDs*) dienen als Anzeigesystem für Piloten u. Autofahrer u. projizieren hier auch in Computerspielen Informationen in das Sichtfeld (vgl. Abb. 7).

⁶⁰ Bei der Unterscheidung von ‚Vorspann‘ u. ‚Vorgeschichte‘, von der Eingangssequenz als Markierung (Intro) u. Prolog als narrative Einleitung beziehe ich mich u.a. auf Britta HARTMANN: *Anfang, Exposition, Initiation* - Perspektiven einer pragmatischen Texttheorie des Filmanfangs. Online-Dokument sowie KREIMEIER: *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*.

⁶¹ NEITZELS Hierarchisierung - angesprochen im Zusammenhang mit dem Erzählsystem im Videospiel (NEITZEL: *Gespielte Geschichten*, S.161-163) schließe ich mich insofern an; ihre 1.Kategorie - intradiegetischer Teil der virtuellen „Ebene der Weltgestaltung“- entspricht meiner genannten ‚innerdiegetische Spielwelt‘, ihre 2. Kategorie – intradiegetische Ebene der Narration/Handlungsebene - ist für mich Teil der Spielwelt u. fällt zumindest an dieser Stelle vorerst unter meine 2.Ebene, ihre dritte u. vierte Kategorie werden in dieser Arbeit im Rahmen des Settings und des audiovisuellen Stils angesprochen (s. 1.6.).

⁶² Schnittstelle oder Interface (lat. inter = zwischen u. faces = Gesicht, auch Zwischenschicht) sind Teil eines Systems, das der Kommunikation dient, von der im Sinne einer *Black Box* nur die Oberfläche sichtbar u. nur über diese Austausch möglich ist. In Mensch-Maschinensystemen interagiert der Mensch über die sog. Benutzerschnittstelle, beispielsweise Schalter, Anzeige, Kommandozeile u. die graphische Benutzeroberfläche des Computers. WoW stellt den Spielern eine Programmcompilation zur Userinterface-Modifikation zur Verfügung, welches relevante Add-Ons wie etwa das Heilen per Maustaste oder ein Log für private Nachrichten bereit stellt.

erfolgten, verdunkelt sich der Bildschirm - kinoanalog⁶³ - erscheint das animierte Startmenü (Abb. 2). Dieses Menü bietet neben der schon angesprochenen Einlog-Funktion, weiteren Programmbefehlen (Abbruch, Beenden) zusätzlich Firmeninfos (Versionsnummer, die offizielle Website und Account-Verwaltung) rechts das Feld „Videos“ und „Mitwirkende“ (ausführliche Credits).

Das hinterlegte Video – auch als Trailer zum Spiel angeboten - dient der zeitlichen und räumlichen Verortung von WoW.

Dieses Video liefert die Vorgeschichte für das Spiel – und zeigt dann für mehrere repräsentative Rassen (in jeweils passender Setting-Gestaltung) Soundkulisse und Tempo in Einzelszenen, die so typisch und kennzeichnend sind:⁶⁴

Zwerg schreitend im Eisland, Nachtelfin hechtend im Wald, Untoter humpelnd im Dunklen, Tauren stehend in der Steppe, Orc keulenschwingend auf Zuschauer/Bildschirm zu stampfend, gefolgt von einer schnellen Szenenfolge angefüllt mit Kämpfen, Kampflärm, einen Menschenkrieger und Monster der Brennenden Legion. Abschließend erscheint der Titel *World of Warcraft*, das Video ist zu Ende, der Startbildschirm erscheint und das Spiel kann beginnen.

Dieser Trailer bildet einen eigenständigen Kurzfilm (mit Vorspann, Titelei, Intro, Abspann), der erstens unabhängig vom Spiel genutzt werden kann (Werbung etc.) und zweitens für das Spiel eine der Schwellen darstellt, aber ähnlich wie Handbuch, Infozettel oder Packungsaufschriften nicht *notwendig* ‚durchschritten‘ werden muss. Im Gegensatz zu dieser epitextuellen Schwellen stellen Spielprogramm, Startmenü, Auswahlprogramm und Authentifizierung – ‚Welt betreten‘-Icon (Abb. 2) und Eintrittsübergang (Ladebalken mit gestaltetem Hintergrund) – absolut zwingende Übergänge von der *off-game*- zur innerdiegetischen Ebene dar.⁶⁵

1.3.1. Spiel-Ebenen

Gerade diese vier Schritte machen eine Präzisierung der genannten *Ebenen* nötig. Die Gleichsetzung des Begriffs *außerdiegetisch* mit der Bedeutung ‚außerhalb des Spiels befindlich‘ und des Begriffs *innerdiegetisch* mit ‚im Spiel befindlich‘ muss ergänzt werden.⁶⁶

⁶³ Und entsprechend der des Theaters; hier wird zudem ähnlich technisch der Vorhang gelüftet, die ‚vierte Wand‘ erscheint.

⁶⁴ Über intertextuelles Verweisen auf genretypisches Weltwissen u. Warcraft-Interna hinaus lassen sich diese mit einfachen Handlung angefüllten Szenen als sog. *scenes-à-faire* verstehen (s. Otto SCHUMANN (Hg.): *Grundlagen und Techniken der Schreibkunst*. Handbuch für Schriftsteller, Pädagogen, Germanisten, Redakteure und angehende Autoren. Band 1 und 2. Augsburg 1992, u.a. S. 243).

⁶⁵ Entsprechend der Funktion des Paratextes - hier: des Peritextes -, als Schwelle den Leser in die Diegese zu leiten (als „Zone des Übergangs“, s. GENETTE: *Paratexte*, S. 10) lassen sich zwar (potentiell gewählter) Trailer u. Credits-Teil nennen, ebenso Titel- u. *themes*-Musik sowie insbesondere das spezielle Avatar-Intro, eindeutig aber ist „Welt betreten“ u. der folgende, bebilderte Ladevorgang dem Paratextuellen zu zuordnen. Die folgende Einteilung besteht zum Teil aus der Verschränkung von narrativ-diegetischen Ebenen u. Immersionsphasen. Im Reallife lässt sich die Paratext-Begrifflichkeit auf „[a]naloge Existenz: Die Verpackung“ und auf die „[d]igitale Existenz: Der installierte Text auf der Festplatte“ anwenden (s. Anja RAU, S. 54-55 u. S. 125).

⁶⁶ Der Spielwelt-„Rahmen“ in Schaubild 1 wird analog zu Klaus WEIMARS ‚Erzählrahmen‘ verwendet (vgl. K. WEIMAR: *Enzyklopädie der Literaturwissenschaften*. 2.Auflage. Tübingen 1993, S. 138-156), allerdings bezeichnet hier der Rahmen eine ‚wirkliche‘ Weltgrenze zwischen Spiel-/Erzählwelt u. *real-life*. Vgl. auch Italo CALVINOS ausführliche Demonstration div. Ebenen (CALVINO: *Kybernetik und Gespenster*. München / Wien 1985, S. 142-156. Kristine JØRGENSEN (in: *Audio and Gameplay. An Analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft*. *Game Studies* 8/2 (2002). Online-Dokument) führt eine ähnliche Ebenen ein: diegetisch – extradiegetisch; external / internal transdiegetisch, allerdings auf den Audio-Bereich bezogen.

Es lassen sich zwei extreme Pole feststellen: außerhalb des Spiels im *real-life* vs. *innerdiegetisch+in-character*. Letzteres nenne ich narrativ i.S. von **theatral**.

Diegese – die Erzählwelt – bezeichnet darüber hinaus im (Computer-)Spielbereich die Spielwelt; in persistenten Online-Spielwelten, in sog. virtuellen Welten (virtuelle Realitäten, kurz VR)⁶⁷ ist diese Spielwelt mit der VR deckungsgleich.

In Abgrenzung zur *Erzählwelt-Dimension* der Diegese,⁶⁸ die größtenteils narrativ gestaltet ist (Ausnahme: Bilder, Tabellen, Zeichnungen, Montagen), beschreibt/erzeugt die *Diegese als Spielwelt* die **gamish-Eigenschaften**, mithin die *spieltechnischen* Aspekte des Spiels.

Narrative Anordnungen in der Diegese können dann wieder eine Erzählwelt im engeren Sinn kreieren.

Diese und die folgenden Ausführungen werden am Ende von 1.3. zur Übersicht in einer Liste zusammengefasst (s. auch Schaubild 1 im Anhang).

1.3.2. Kommunikation und Text

Zu unterscheiden sind generell Texte *für* das Spiel (z.B. Programmcode, *ooc*-Sprechen), *über* das Spiel (Kritik, FAQ, E-Mails, Fanart) und *zum* Spiel (z.B. Verfilmungen, Handbuch, *patches*) sowie Texte *im* Spiel (Naturtitel, Etiketten, *Cutscenes*, Chat, Kommunikation nebst *Emotes*).⁶⁹

Texte im Spiel lassen sich unterscheiden nach

- *Art* der Kommunikation (visuell-schriftlich/bildlich, akustisch/mündlich, haptisch)
- *Ort* der Kommunikation, die Kommunikationssituation
- (Spielwelt, VR, Internet-Foren, *real-life*)
- *Vermittler* der Kommunikation/Medium (Eingabe- und Ausgabegeräte, Interface)

⁶⁷ Die Spielwelt stellt in der Terminologie des Prozessmodells von Eetu MÄKELÄ u.a. den *shared space of imagination* (kurz: SSI) dar (*The Process Modell of roleplaying*, Online-Dokument) u. überlappt sich mit dem *social contract* nach Ron EDWARDS (*The Forge*). MÄKELÄ verweist hier auch auf die kontroverse Verwendung der Gleichsetzung von Diegesis u. SSI bzw. SIS in der sog. nordischen Rollenspieltheorie. EDWARDS' *shared imagined space* (kurz: SIS) lässt sich als die von mir in dieser Arbeit *reallife/Reallife* genannte Ebene verstehen. Allerdings liegt eine Umbenennung in *shared space of realisation* nahe, sogar ein *shared space of mimesis* wäre bei einer technisch realisierten, virtuellen Spielwelt denkbar. Zur Problematik des Mimesis-Begriffs zwischen Nachahmung u. ‚Nachfolge‘ vgl. u.a. die Ausführungen in: Ästhetische Grundbegriffe. Band 4, Lemma Mimesis. Hg. von Karlheinz BARCK. Stuttgart 2000. Gerade im Spielzusammenhang ist allerdings grundsätzlich eine reine Nachahmungsvorstellung abzulehnen.

⁶⁸ Der Diegese-Begriff (*griech.* gleich die Erzählung, auch Ausführung, ein Begriff der Erzähl- u. Filmtheorie u. der Rezeptionsästhetik) bezeichnet im Unterschied zur Diegesis - der *Erzählweise* in Abgrenzung zur Mimesis (vgl. u.a. PLATO: *Politeia*; vgl. die Diskussion um *showing* u. *telling*) - die *Erzählebenen*, die Positionierung von Dingen u. Figuren im Raum in Bezug zum Beobachter/Erzähler. Der frz. Filmwissenschaft Etienne SOURIAU entwickelte um 1950 in seinem Aufsatz "La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie" (in: *Revue internationale de Filmologie*, H. 7-8 (1951), S. 231-240) den Begriff der Diegese für die Filmwissenschaft weiter. In Anlehnung an SOURIAU benennt Diegese demnach das raumzeitliche, imaginative Universum, welches eine Erzählung, ein Drama, ein Film (als Erzählwelten) u. ein Computerspiel (als Spielwelt) evozieren. So kann „ein Text sowohl Welt als auch Spiel sein.“ (s. KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 158). Auch in der Rollenspieltheorie wird Diegese mit der Spielwelt gleichgesetzt u. bildet die Grundlage für das, was im Spiel gegeben u. möglich ist. Die Meilahti-Schule bringt neben SIS u. SSI noch die Wahrnehmung der Spielwelt durch den Spieler ein, sodass eine gegenseitige Beeinflussung von dem, was der Spieler sich ‚allgemein‘ imaginiert, der dargebotenen Spielwelt u. der Interpretation derselben durch den Spieler festgestellt werden kann (vgl. u.a. Henri HAKKARAINEN / Jaakko STENROS: *The Meilahti School*. Thoughts of Roleplaying. Online-Dokument).

⁶⁹ U.a. trifft Michael SCHAUDIG diese Unterscheidung für den Film (*Literalität oder Poetizität?* Zum Status von ‚Filmtexten‘. In: Das Drehbuch. Geschichte, Theorie, Praxis. Hg. von Alexander SCHWARZ. München 1992, S.9-15, S. 11.14). Beim (Computer-)Spiel kann man die Kategorie ‚Texte für das Spiel‘ noch die Kategorie ‚Texte vor dem Spiel‘ ergänzen (Programmcode u. Regelsystem). Die Differenzierung zwischen Text im eigentlichen Sinne – aus Wörtern bestehend, ob schriftlich oder mündlich – und ‚Text‘ im weiteren, im semiologischen Sinne – als Zeichen, Verhalten, als Deutbares – soll in dieser Arbeit u.a. mit den Begriffen Kommunikation u. Text abgegrenzt werden.

- *Formen* der Kommunikation (direkt - indirekt, öffentlich - privat, Chat, SMS, E-Mail, Newsletter, Forentexte, Homepage, Post, Telefon etc.)
- *Kommunikationsteilnehmer* (Mensch zu Mensch (*community*), Mensch zu Maschine, Maschinen zu Maschinen)

1.3.2.1. Kommunikation / Texte *offgame*

Analog zu den erarbeiteten Ebenen (s.o.) lassen sich außerdiegetisch, im *real-life*, außerhalb des Spiels, aber im Computersystem (→ auf den Ebenen 1a u. 1b der Liste)⁷⁰ – im weitesten Sinne alle Verhaltensformen und Kommunikationsarten *zum* Spiel an sich und *über* das Spiel fassen, also Verfilmungen, Adaptionen, Trailer, Spielratgeber, Forendiskussionen und Spielbesprechungen, sofern diese nicht im Spiel – über Chat – stattfinden (in schriftlicher, filmischer, öffentlicher oder privater Weise). Hierunter fallen auch alle Versionen von sog. *Fanart* – über Spielinhalte verfasste Kurzgeschichten, erstellte Videos, gefertigte Bilder, erzählte Witze etc.

Bei WoW sind u.a. die Spielwerbung, die Foren sowie die Hilfe- und Fanartseiten der Internetauftritte von *Blizzard.de*, *World-of-Warcraft Europa* und *Buffed.de* zu nennen, außerdem bieten Zeitschriften wie *PC-Games* Warcraft-Hilfen an.⁷¹

WoW wurde in einem bekannten Hörspiel parodiert,⁷² WoW-Europa bietet einen Mediaplayer mit Warcraft-Songs an, ebenso Fankurzgeschichten und Witze.⁷³ Der *Counter-Strike*-Sänger Jan HEGENBERG schuf u.a. das berühmte, von Fans gern zitierte und gesungene Schlachtlied „Die Horde rennt“.⁷⁴

Die US-Serie *South Park* verarbeitete WoW in der Folge „Make Love not Warcraft“ und der TV-Sender *GIGA* startete am 22.03.2007 eine komplette Sendung zum Warcraftuniversum („WOW!“).⁷⁵

Daneben existieren eine ganze Reihe von Romanen und Ratgebern zu Warcraft,⁷⁶ und Ebay wird von Fans und professionellen Spielern gleichermaßen genutzt, um Ausrüstungsgegenstände, virtuelles Spielgold und Charaktere zu handeln.



Abb. 8: Avatar-Ansicht ‚normal‘ (Nachtelfin) und Avatar (Paladin) in South Park verwendet. Quelle. Eigene Screenshots.

⁷⁰ *In-PC*-Verhalten kann außerdiegetisch-innerludische Auswirkungen haben, wenn etwa ein Spieler durch sog. Typekill (der Spieler war am Schreiben (Chat) u. dadurch ludisch aktionsunfähig, sein Avatar wurde getötet) aus dem Spiel geworfen wird. Dies führt u.a. zum verstärkten Einsatz von Makros, um *ingame*-Schreiben an der Tastatur zu minimieren.

⁷¹ Vgl. etwa *PC-Games: World of Warcraft. Die Bibel von Level 1 bis 60. 01/06* und *PC-Games. Reiseführer World of Warcraft. 03/06*. Weiteres im Literaturverzeichnis.

⁷² Dies populärste Hörspiel „Allimania“ wurde von WoW-Szene geschaffen, in bisher 15 Folgen, von denen die ersten vier *ingame* verfilmt wurden (online etwa unter www.wowszene.de). Der Titelsong ist dabei eine Variante des Lieds „Die Horde rennt“ (www.jan-hegenberg.de, Text im Anhang).

⁷³ Musik u. Fanart wird auch im Internet unter myvideo.de u.a. Videoportalen veröffentlicht. Fans produzieren auch WoW-Fanart, indem *ingame*-Szenen mit bekannten Songs unterlegt werden (etwa der *Spongebob*-Song von WoW-Charakteren gesungen), im steigenden Maße werden auch – im Spiel – sog. Machinimas erstellt (mit Mitteln des Spiels ge-/abgefilmte Spielszenen, angeordnet zu Kleinfilmen; quasi als digitaler ‚deus ex machinima‘).

⁷⁴ HEGENBERG gilt auch als der erste *Counter-Strike*-Sänger mit seinen Liedern: *Cheater an die Wand* oder *Des Gamers Schlaflied*. Im Anhang zu dieser Arbeit befindet sich der Text von „Die Horde rennt“.

⁷⁵ WOW! unter www.giga.de.

Explizite Kommunikation über WoW findet durch das Versenden von Emails oder SMS statt, außerdem durch Briefkontakt, über Telefonate, Absprachen *zum* Spiel, über Strategiediskussionen oder auch durch Verabredungen zu (*Spiel-*)Sessions und konstituiert die Spieler-Community.⁷⁷

Programmcode und Regelsystem, *Makros, Patches, Easter Eggs* und sog. Cheats – als *Texte für das Spiel* (und → auf Ebene 2a angesiedelt) – können zwar auch in der Spielwelt erstellt werden, sind aber außerdiegetisch und außerludisch (z.T. *gamish*; ludisch nur als ‚eigenes Spiel‘ im Spiel).

Menütexte des Spielprogramms sind zum großen Teil außerdiegetisch, deutlich markiert durch ihre Position außerhalb des Spielweltraumens (der Monitoranzei-ge), können aber innerludische Funktionen haben (Inventar oder Lebensanzeige etwa, welche allerdings innerhalb des Rahmens angezeigt werden).⁷⁸

Im Gegensatz zur ersten Ebene, in der Kommunikation direkt

oder indirekt zwischen Menschen stattfindet, erfolgt hier die Kommunikation zwischen Spieler und (Computer-)System.



Abb. 9: WoW-Hauptmenü Interfaceleiste: Char-Info, Zauberbuch, Talente, Questlog, Geselligkeit, Weltkarte, Hauptmenü u. Hilfe. Quelle: Wow

1.3.2.2. Kommunikation / Texte, *ingame*

Zu den Texten und Kommunikationen *im* Spiel (→ Ebene 2b) gehören

a) *innerdiegetisch, außerludisch*:

Jede Kommunikation des Spielers: *reden, sprechen*, sofern diese als Chat im sog. allgemeinen *Channel* stattfindet,⁷⁹ mündliche Kommunikation direkt oder etwa über *Teamspeak* etc.⁸⁰

⁷⁶ U.a. World of Warcraft *Battle Chest* - Spielerhandbuch. Als Beispiel für ‚weiterführende‘ bzw. Hintergrund liefernde Texte sei genannt: Richard A. Knaak: Warcraft Bd.6. Krieg der Ahnen 3. *Das Erwachen*. Modena / Nettewtal 2005.\$

⁷⁷ *Community-Verhalten* – als Multiplikation des Spielerlebnisses durch die sozial-interagierende Gruppe/n – bildet die Basis jedes Multiplayer-Spiels (z.T. auch der Singleplayer-Spiele, wenn man Highscores, Foren etc. betrachtet). Die Gewährleistung der reibungslosen Interaktion möglichst vieler Spieler miteinander durch Foren, Chatfunktionen etc. u. die Implementierung von mehr oder weniger nur durch koordinierte Zusammenarbeit erreichbaren Aufgaben im Spiel (Quests, Instanzen ab 5, Raids ab 40 Personen etc.) ist daher eine wichtige Funktion von Spielsystem, -plattform u. -anbieter. Dies führt u.a. zur Gruppenbildung: Clans, Stämme, Allianzen, Gilden, *partys* u. *squads*. Grundsätzlich wird dabei zwischen der temporären Gruppe u. permanenter Gilde unterschieden. Die meisten Spiele favorisieren nur Gruppenbildungen innerhalb bestimmter ‚Gruppierungen‘ (in WoW etwa zwischen Allianzen u. Hordlern unmöglich), sog. Multigaming-Clans – zwischen Spielern verschiedener Spiele sind noch seltener. Wie in allen Gesellschaften bilden sich Verhaltensnormen aus, inklusive Ahndungen, einer Streitkultur (etwa *Flamewars*), verpönte Handlungen (*Camping, Griefing, Metagaming* etc.).

⁷⁸ Diese Texte sind ebenso wie Porträt-, Sammel-, Herstellungs- u. Plünderfenster grundsätzlich *ooc*, außer sie würden quasi als Magieeinsatz verstanden bzw. als Ersatz für nonverbale Zeichenhaftigkeit, die in WoW durch technische oder juristische Beschränkung (noch) nicht sichtbar ist (etwa krankes Aussehen des Avatars oder Blutungen beim Gegner). Diese Anzeigen sind – sofern man alles, was die VR hervorbringt, als diegetisch versteht – tatsächlich immer innerdiegetisch. Die Farbsymbolik (blau für *Mana*, rot für *Leben*) ist dabei genreübergreifend, computerspiel-sprachlich Traditionen folgend. Über diese Gattungskonvention hinausgehend werden etwa Giftränke grün dargestellt, die ‚Bösen‘ – hier die Horde – werden mit rot markiert, die ‚Guten‘ – hier die Allianz – mit blau.

⁷⁹ In Online-Spielen bietet sich die Möglichkeit, mehrere Channels gleichzeitig in einem Fenster zu verwenden. In WoW sind diese regional abhängig u. aufgeteilt nach Thema: *ein allgemeiner Channel* (außerludisch), Hilfe u. Tipps, bei RP-Realms für „Auffindung von Handlungssträngen (HS), zur Bildung von Gruppen, Debatten zur „allgemeinen Weltgeschichte“ u. Innerludisches (vgl. Rollen-spielbestimmungen) u. spezielle: *einer für den Handel, einer für Gilden u. individuell erstellte Gruppen*. Darüber hinaus werden individuelle Kanäle generiert für ‚Schreien‘, ‚Reden‘, ‚Flüstern‘- u. ein *Antwortchannel*. Gesondert bietet WoW den ‚Kampf-Log‘, der auf Klick den Verlauf u. die Ergebnisse des Kampfs auflistet (ähnlich den ursprünglichen MUD-Texten der Anfangszeit).

⁸⁰ In dieser Kommunikation sind internet-übliche Slangausdrücke u. Emoticons verbreitet, in WoW auch der sog. spezielle MORPG-Slang. *Teamspeak* ist nur eine der derzeit möglichen, oralen *life*-Kommunikationsformen per Headset in Online-Spielen. Ein extremes Beispiel von MORPG-Slang vgl. Heiko HAUPTS Artikel in der *Netzeitung* (Online-Dokument). Dass diese Kommunikationsarten dennoch nicht als ‚Verarmung‘ angesehen werden müssen, führt auch Herbert ROSENSTINGL (*Kulturgut Computerspiel*. In: Medienim-

b) *innerdiegetisch, innerludisch:*

‚Etiketten‘-Texte (Schilder, Tagebuchseiten, Briefe, Steckbriefe, Aushänge, Beschriftungen),⁸¹ NPC-Texte (Dialogteile, Aufträge, Hinweise, Antworten, Quest-Texte (Abb. 10), Phrasen und Äußerungen),⁸² Systemtexte (Intro, der Smart-Cursor, Geräuschkulisse, Setting-/Bildsymbolik),⁸³ Briefe im Postsystem (auch als Paket mit Nachnahme), direkter sowie indirekter Handel über Chat oder auch in Form von Auktionen im spielinternen Auktionshaus und innerludische Kommunikationen des Spielers, etwa im sog. Gildechannel.



Abb. 10: Questtext. Quelle: WoW

c) *innerdiegetisch, innerludisch, in role:*

Jede Kommunikation des Avatars: mündlich-schriftliche Dialoge (*reden, flüstern, sprechen*, Gesprochenes in Sprechblasen), Gestik und Mimik (*Emotes*) etc.⁸⁴ Sofern sich diese nur auf *ingame*-Wissen bezieht, bleibt dieses Kommunikationsverhalten des Avatars auch *in role*.⁸⁵ Zudem besteht in WoW die Möglichkeit, verschiedene, innerdiegetisch geltende Sprachen zu sprechen.⁸⁶

Der Ort dieser mündlichen/schriftlichen, auch bildhaften Kommunikation(stexte) ist die Spielwelt, ist also über Eingabe-/Ausgabegeräte vermittelt und findet zwischen Menschen statt.

Zusammengefasst lassen sich also die Ebenen so auflisten:

pulse. Nr. 65, September 2008, S. 34) an. Gerade WEIMAR definiert Literatur sogar mit der ‚wissentliche Abweichungen vom normalen Sprachgebrauch‘ (WEIMAR, u.a. § 106-109).

⁸¹ Questtexte sind insofern ein Grenzfall, da diese bei Questannahme z.T. mündlich erfolgen, schriftlich durch Questfenster begleitet u. abrufbar im sog. Questlog verschriftlicht werden.

⁸² Diese Äußerungen sind generell mündlich oder schriftlich möglich, in WoW erfolgen sie derzeit noch schriftlich. Zur Klassifikation der NPCs s. Kapitel 3. Die Questtexte weisen dabei folgende Form auf: 1. kurze Beschreibung der Situation u. Einordnung in den narrativen Kontext, 2. kurze zusammenfassende Aufforderung/Frage/Aufgabe an den Questempfänger, 3. Auflistung der Belohnungen sowie 4. Icons zur Annahme des Quests (u.a. KARLSEN: *Quests in Context. A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft*. Game Studies 8, 1 (2001). Online-Dokument.).

⁸³ Die Veränderlichkeit des Smart-Cursors (etwa zu einer Hand oder einem Schwertsymbol über Gegenständen bzw. Figuren) besitzt in dieser Zeichenhaftigkeit Kommunikationscharakter i.S. einer Gestensprache. Geräusche u. Musik können natürlich auch von den NPCs produziert, ebenso vom Avatar ausgelöst werden. Die Geräuschkulisse bewirkt eine jeweils bestimmte Atmosphäre, liefert ludische Signale (Warnung etc.) u. dient ebenso als sog. Akustische Markenführung. Die Unterscheidung von innerdiegetischen u. ‚extradiegetischen‘ Geräuschen (in den Begrifflichkeiten der Filmwissenschaft etwa) entspricht der hiesigen Differenzierung von *Geräuschkulisse* (als vom System generiert) u. *Geräusch* (als vom Avatar oder NPC produziert, auch wenn letzteres selbstverständlich vom System produziert wird).

⁸⁴ *Emotes* bezeichnen in Absetzung zum *Emoticon* (die einen Gesichtsausdruck nachbilden - Smiley) u. zur *ASCII-Art* (Akronyme, etwa <3 für ein Herz) den Ausdruck von Emotionen u. dessen Animation durch/in einer Spielfigur (Gestik, Mimik). Emotes werden durch den Spieler direkt durch Eingabe eines Befehls (im Chat, etwa /sit für das Setzen) oder indirekt durch Auslösen einer Befehlsautomatik (über ein gesondertes Menü, in WoW symbolisiert durch eine gelbe Sprachblase - oder direkt in der *Hotkeyleiste*) aktiviert. In WoW gibt es zwei Arten von Emote-Wirkung: 1. gestisch-akustische Darstellung u. 2. textuelle Darstellung im Chat, etwa: ‚Ihr lacht‘ (die sog. Sprach-Emotes sind in WoW eine Unterart der Emotes, so kann der Spieler Wichtiges (etwa ‚Hilfe, ich benötige Mana‘ über /mana) zusätzlich zur schriftlichen Version auch akustisch u. damit direkter äußern. Je nach Spiel können tausende Emotes verwendet werden, sie sind quasi international u. ‚interludisch‘, da sie in den meisten Spielen auf dieselbe Art vorkommen. Dies - ähnlich wie im Comic verwendet - im Chat schriftlich markiert durch Sternchen, kann erweitert werden zu regieanweisungsähnlichen Nebentexten wie *Exemplo wütend blickt* etc. In Emote-Befehlsform wird aus der Regieanweisung allerdings (vergleichbar mit dem illokutionären Sprechakt, vgl. u.a. John Searle: *Sprechakte*. Ein sprachphilosophischer Essay. Frankfurt a. M. 1983) das angewiesene Verhalten selbst.

⁸⁵ Im Rollenspiel werden etwa Regieanweisungen, die anderen Spielern Ergebnisse aufzwingen (sog. Poweremotes, z.B. ‚Mareldahar tötet Exemplo mit einem tiefen Schwerthieb‘), geächtet. Es werden technische Hilfen zur Ausschaltung von *ooc*-Anteilen des Spiels angeboten – etwa das Ausblenden des Erfahrungsbalkens (im WoW-Forum).

1) Außerhalb des Spiels, offgame

1.a) Außerhalb des Spiels, im reallife⁸⁷

Auch wenn hier alles außerhalb des Spiels unterzubringen wäre, soll nur das im Zusammenhang zum Spiel stehende Verhalten als *offgame* bezeichnet werden (etwa Fangeschichten, Handbücher, Spieltrailer, sofern diese sich nicht im Spielprogramm befinden).

Unterart: diegetisch, zur Spielwelt führend – hier: epi-diegetisch.

1.b) Außerhalb des Spiels, aber schon in der Computerwelt, in-PC – hier: peri-ludisch. Beispiel: Der Spieler befindet sich vor/in der Benutzeroberfläche, er bedient bereits Computerprogramme.

2) Innerhalb des Spiels, ingame⁸⁸

Die Zwischenschicht zwischen (technischer) Welt und imaginativer/virtueller Spielwelt.

Unterart: bei Online-Spielen der *offline*-Zustand, dieser wäre dann epiludisch zu nennen.

2.a) Innerhalb des Spiels (*ingame*), im Spielprogramm, aber außerdiegetisch, außerludisch.

Beispiel: Der Spieler hat das Spielprogramm aufgerufen, befindet sich im Menü, bei Online-Spielen hat er sich eingeloggt, bei WoW kann er seinen Charakter auswählen (Abb. 11), das Ablesen von Lebenspunkten, Interfacetexte etc.

Unterart: außerdiegetisch, innerludisch (Trainingsquest vor der Spielwelt eingeschaltet).

2.b) *ingame* (im Spielprogramm) und *innerdiegetisch* (in der Spielwelt)⁸⁹ und – weil spielbar – *innerludisch*.

Beispiel: Der Spieler hat nach Auswahl seines Avatars im/mit dem Avatar die Welt betreten.

Unterart: innerdiegetisch, epi-ludisch. *Beispiel*: Introvideo des Avatars.

Unterteilung bei Rollenspiel: innerludisch, innerdiegetisch, aber *out-of-character*, *out-of-role*; innerludisch, innerdiegetisch, aber *in-role/in-character*.⁹⁰

Beispiel ooc: Der Avatar ist nicht diegetisch-narrativ oder durch das Spielprogramm in seinem Verhalten festgelegt, befindet sich etwa nicht auf einem RP-Realm. *Beispiel ic*: Der Avatar wird auf einem RP-Realm gespielt oder der Avatar wird anderweitig restriktiviert.⁹¹

Unterteilung bei möglicher Spielerzählung: innerdiegetisch, aber außerhalb der Geschichte (*nicht narrativ*), innerdiegetisch ‚in der Geschichte‘ (*narrativ*).

⁸⁶ NPCs im WoW sprechen generell: Common/Global/Gemeinsprache (Allianz) u. Orkisch (als *lingua franca* der Horde), Zwergisch, Gnomisch, Taurisch etc. (über die Spracheinstellungen). Zusätzlich haben sich parallel zu Spielen u. anderen Medien Sprachsysteme von Elfen, Trollen u. Orks etc. entwickelt, die z.T. in WoW implementiert, z.T. von den Spielern (*ir*) verwendet werden.

⁸⁷ Um unabhängig von philosophischen Implikationen des Begriffs Wirklichkeit/Realität bleiben zu können, wird im Rahmen dieser Arbeit die aus dem Computer(spiel)-Slang stammende Bezeichnung *real life / reallife* für die Wirklichkeit außerhalb von Spiel, von Computer u. VR verwendet. Hierzu vgl. auch RYANs Realitäts- u. Textebenen, u.a. in: M.-L. RYAN: *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indianapolis 1991). Diese Differenzierung ließe sich als ‚analoge‘ u. ‚digitale‘ Welt fassen (s. Christoph BRÜNING: *Jugendbuch und Computerspiel*. Eine Untersuchung anhand ausgewählter Beispiele. Online-Dokument 2007, S.20). Vgl. auch J. JUUL: *Half-Real*. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge (Massachusetts) / London 2005.

⁸⁸ Spiele, die sog. reallife gespielt werden, sollen hier vorerst unberücksichtigt bleiben.

⁸⁹ Mit Scheinanglizismus auch *intime* oder *inplay* genannt, wobei *intime* allerdings als eine Vorbedingung für *in-role*-Spiel betrachtet wird, aber *inplay* mit *ingame* gleichgesetzt wird.

⁹⁰ Das *in der Rolle sein* führt u.a. zur Beschreibungen in 1.Pers. Sing. (*first-person-Perspektive*), *out of character* wird in *third-person* dargelegt; entspricht einigen Immersionsstufen (vgl. 2.4.) u. Spielertypen (unter 2.6.2.2.). Vgl. hierzu auch die Unterscheidung *SimOn-SimOff* bei sog. virtuellen Nationen (unter www.mnwiki.de).

⁹¹ Die Überschreitung der ooc- u. ic-Ebenen, also die Verwendung von *out-of-character*-Wissen in einer *in-character*-Situation – genannt ‚metagaming‘ oder *director stance* (s. Kapitel 2.5.2.), beeinflusst die Spielbalance, zerstört die im Lektürepakt implizierte Bereitschaft, die Ungläubigkeit bezüglich Ungereimtheiten bzw. Fehlern in der fiktionalen Welt zurück zu stellen, sodass dieses Verhalten auch in Rollenspielgruppen meist geahndet wird. (vgl. u.a. P. BOURDIEU: *Die Regeln der Kunst*. Genese u. Struktur des literarischen Feldes. Frankfurt am Main 2001; (s. auch „The willing suspension of disbelief“, nach Samuel Taylor COLERIDGE: *Biographia Literaria*, Kapitel 14, S. 314).

Beispiel: Der Avatar folgt einer Questreihe, gleichzeitig aber verwendet er Weltkarte, Lebenspunkteansicht oder die *Post*. Ersteres ist potentiell in einer Geschichte angesiedelt, letzteres ist zwar innerdiegetisch, insofern es in der Spielwelt geschieht, aber (normalerweise) nicht narrativ gestaltet oder eingebunden.

1.4. Theater, Fest und Ritual in WoW

Der theatrale Aspekt wird schon durch den Rollenspielaspekt verdeutlicht. Dies äußert sich auch in der Sprache. Die RP-Bestimmungen von WoW stellen einen Rahmen dar, der u.a. neben den auf allen Realms geltenden Namensbestimmungen und der *Netiquette* strenge Verhaltensregeln absteckt. Die Namensvergabe unterliegt dem Diktum, mittelalterlich klingende, „fantasygerechte(n)“ Namen zu verwenden, sodass etwa ein Name wie *Megakiller* oder *Susi98* vom System mit einem zufällig erstellten Namen überschrieben wird und gegebenenfalls mit einer Verwarnung geahndet werden kann. Das gezielte Beleidigen von RP-Spielern wird ebenso sanktioniert (bis hin zum Ausschluss von WoW) wie *ooc*-Verhalten – alles unter der Devise: „In-character actions should yield in-character consequences“.⁹²

Das Spielsystem soll so durch diese Regeln „die Erschaffung einer stimmungsvollen Welt“ ermöglichen und die Spieler dazu bringen, auf die Geschichte der jeweils anderen einzugehen, um „die Kontinuität der Hauptgeschichtslinie“ zu bewahren.⁹³ Darüber hinaus bildete sich eine rollenspielkonforme Sprache heraus, die ihren Ursprung im historisierenden Stil historischer Romane hat. Durch die Verwendung altertümlicher Sprachelemente (z.B. der 2. Person Plural statt der 1. Person Singular – also das Personalpronomen ‚Ihr‘ statt ‚Du‘ gegenüber Edelleuten), soll eine stimmige Einheit zwischen Inhalt und Sprachform, zwischen Genre und Verhalten hergestellt werden.⁹⁴

Aber auch unabhängig von gezieltem RP-Verhalten ist natürlich jedes spielerische Auftreten mit Rollenverhalten verquickt.

Konkret bietet WoW keine implementierten Theatermöglichkeiten an, allerdings kommen als explizite Theater(kurz)formen in visualisierter Form der *Witz*, das *Tanzen*, das *Duell* sowie der *Arena*-Kampf vor.^{95,96}

⁹² Von Anonymous, vorangestelltes Zitat in den Rollenspielbestimmungen in WoW.

⁹³ Genanntes unter www.WoW-europe.com/de/policy/roleplaying.html.

⁹⁴ Eigenes Beispiel: Der Spieler will einen Magier fragen, ob dieser ihn zur Stadt Sturmwind ‚portieren‘ kann. Ooc wäre: „Hey, kannst du mich mal nach SW portieren?“ Rollenkonform lautet die Frage etwa: „Verzeiht, werter Magier. Wäret Ihr so gütig, mir ein Portal nach der ehren Stadt Sturmwind zu öffnen?“

⁹⁵ Diese können (bis auf das Duell) durch Chat- bzw. Emote-Befehle ausgelöst werden. Duelle werden durch gesonderte Einstellung gestartet u. haben keinen Einfluss auf die Nicht-Duell-Ebene. Insofern kann das Duell auch als Spiel im Spiel betrachtet werden. Arena-Kämpfe - wie die Instanzen ‚außerhalb‘, neben der eigentlichen Welt Azeroth angesiedelt - haben dagegen sehr wohl Einflüsse auf das Spiel (Ehrenpunkte etc.), sie sind ludisch – im Gegensatz zu Duell, Tanz u. Witz (meist rein narrativ). Die Wortwahl ‚Arena‘ verdeutlicht den Schaucharakter.

⁹⁶ Die außerludischen, epi-/peridiegetischen Texte (Handbuch, Account-Seite online etc.) sind meist in sachlicher bzw. freundlich-witziger Weise verfasst, duzen den Spieler generell u. betten auch konkrete humoristische Bemerkungen ein (nach Änderung/Errichtung einer Zahlungsweise beisp. erscheint der Text: „Nun werden glorreiche Schlachten geschlagen werden können, große Abenteuer warten auf Euch!“; im WoW-Handbuch steht am Ende nach Credits u. Danksagungen folgendes: „Es wurden keine Pixel für die Herstellung des Spiels verletzt oder anderweitig missbraucht.“). Unbesehen von weiterer Behandlung des Begriffs Multimedia u. des hochinteressanten Arguments von Anja RAU (vgl. *What you click is what you get?* – Die Stellung von Autoren und Lesern in interaktiver digitaler Literatur. Online-Dokument, S. 83 ff.) fasse ich diese Texte (Handbuch, Reader, Begleitmaterialien) allerdings nicht zum ‚Spiel an sich‘.

Darüber hinaus werden in der virtuellen Welt des WoW regelmäßig Feste (*Mondfest*, Jahrmarkt etc.) organisiert und Gildenwappen und -namen, Charaktername, Kleidungsstücke und Waffen des Avatar werden geschaffen. (die über rein ludische Aspekte wie Rüstungswerte und Schlaggeschwindigkeit hinaus gehen). Letztere lassen sich allerdings als theatrale Zeichen 2.Ordnung bezeichnen, da hier der quasi alltägliche Avatar (ludisch festgelegt) eine Ebene der gezielten Selbstdarstellung beschreibt.

1.5. Spiel und Sport in WoW

Unter diese Stichworte fallen neben dem allgemein *spielerischen Verhalten der Avatare* speziell das *Angeln* und das *Würfeln*. Das Angeln ist überwiegend den Geduldsspielen zuzuordnen, wenn auch z.T. Geschicklichkeit entwickelt werden kann. Diese Hybridität demonstriert zudem die Übergänge zwischen *Sport* und *Spiel*, wobei hier allerdings der Sport z.T. selbst *gespielt* wird.⁹⁷

Das Würfeln – im *real-life* ein Glücksspiel – stellt trotz der Spielkonnotationen in WoW kein eigenes Spiel dar, sondern bildet eine *gamish*-Technik zur zufälligen Verteilung von Beute und wird auch von den Spielern keineswegs spielerisch verstanden.⁹⁸

In WoW – wie in den meisten Computerspielen – lassen sich speziell auch die *Quests* aufgrund ihrer Struktur und Funktion als ‘Mini-Games’ betrachten. Entsprechend ihrer klassifizierbaren Aufgabeninhalte können sie z.T. als *agonal* (,Töte 10 Eber‘) und *alea*-bezogen (z.B. auf das pseudo-zufällige Respawnen) und mit *illinx*-Anteilen versehen (exzessives Sammeln etwa) eingeordnet werden.⁹⁹

Zudem organisieren Gilden und andere Gruppierungen unregelmäßig *Events* in WoW, bei denen spezielle Wettbewerbe und Festivitäten stattfinden, etwa der große Angelwettkampf von *Stranglethorn*, das *Taurenrennen*, der *Screenshot-Wettbewerb*, die *spektrale Safari* oder die spontan stattfindende, an *Flashmobs* des Reallife erinnernde *Mammutkette* in *Daleran*.¹⁰⁰

Innerdiegetisch wird allerdings auch im eigentlichen Sinne durchaus gespielt, wenn etwa zwei Kinder-NPCs in der Stadt Sturmwind *fangen* spielen etc..

⁹⁷ Die Übergänge zwischen Sport u. Glücksspiel bzw. ‚Gebrauchstexten‘ werden in WoW durch die *Münzen von Daleran* deutlich: Der Brauch, in den Wunschbrunnen von *Daleran* Münzen zu werfen (wie im Trevi-Brunnen der Reallife-Welt), wird ergänzt durch die Möglichkeit für jeden Besucher (auch im Rahmen eines Quests), Münzen wieder herauszuangeln. Diese Münzen nun tragen den jeweiligen Wunsch des ursprünglichen Besitzers als Aufschrift; etwa: "Ich habe schon ein Königreich in Aussicht; ein Land, über das ich herrschen kann. Was will ich mehr? Ein richtig langer Winterurlaub, das wär' was..." (Arthas Goldmünze), "Ich hoffe, dass dieser gutaussehende Edelmann Lord Prestor mich bemerkt! Was für ein Traummann." (Prinzessin Calia Menethils Kupfermünze) oder ganz klassisch: "Brann Bronzebeard was here." (Branns Kupfermünze).

⁹⁸ Funktional ein Erbe der klassischen Pen-and-Paper (PaP)-Methode des Würfeln; auch in diesem Punkt wird in WoW die Persistenz der Welt – hier: Beuteverteilung u. Plünderung – nicht völlig realistisch dargeboten. Zu PaP s. Kapitel 2.6.1.. Ein grundsätzliches Glücksspiel-Element enthält World of Warcraft durch das sich steigende Belohnungssystem u. die potentiell unendliche Spielweise etc., was u.a. auch (zusätzlich durch den Geselligkeitsaspekt) zum bekannten (Spiel-)Suchtverhalten führen kann.

⁹⁹ Begrifflich gefasst als Kill-, Sammel-, Transport- u. Botschaftsquests. Hierzu vgl. auch KARLSEN (o. S.).

¹⁰⁰ Unter www.wow-europe.com (Februar 2008). Die Mammutkette fand von mir selbst erlebt im Juli 2009 mit ca. 100 Spielern/Avataren statt. Im Gegensatz zu Online-Spielen wie *Everquest* werden in WoW bisher keine virtuellen Hochzeiten, Selbstmorde oder dergleichen organisiert. Allerdings vollziehen WoW-Spieler außerdiegetisch, öffentlich (in myvideo.de etwa) die Avatar-Löschung, was ritualisiert Theaterspekte annehmen kann.

1.5.1. Krieg und Kampf in WoW

Kampf und Kriegsszenarios sind konstituierend für Spiele wie WoW. Wie erwähnt, bedingt der agonale Aspekt dieses grundsätzlich kämpferische Verhalten (Duell, *PvP*, viele Kampf-Quests, *Raids*). Kurioserweise stellen diese in WoW meist rein sportlich-spielerische *Wettkampf*-Formen dar. Der eigentliche ‚Kampf‘ wird *gegen die Mitspieler* und *das Spielsystem* geführt (*leveln*, Punkte gewinnen/anhäufen etc.).¹⁰¹ Dieser Wettkampfcharakter ähnelt den tatsächlich kriegerischen Aspekten beim Arenakampf und den kriegerischen Auseinandersetzungen auf den Schlachtfeldern; hier kämpft der Avatar gegen andere PCs und der Spieler gegen seine Mitspieler – allerdings ist das Schlachtfeldszenario als Team gegen Team in Form eines *Capture the Flag* organisiert (welches allerdings auch als Sportspiel auffassbar ist).

Bisher konnte Arena und Schlachtfeld nur per Übergangsphase (mittels *spawnen*, als eigener *Level* quasi), nicht aber diegetisch erreicht werden (*laufen*), was – auch angesichts der rein ludischen Funktion – die Abgetrenntheit vom eigentlichen WoW demonstriert. Neben den *gamishen* und *ludischen* Aspekten soll in zukünftigen Spielversionen auch die narrative Verknüpfung zur „Außenwelt“, der eigentlichen Spieldiegesis hergestellt werden.¹⁰²

1.6. Setting, Staffage, Subjekte¹⁰³

1.6.1. Raummetapher, Raumbild, virtuelle Räume

Im Internet, bei *Hyperfictions* und Computerspielen dominiert eine Raum- und Reise-Metaphorik (*Homepage*, *Web*, *Cyberspace*, *Microsoft Internet Explorer*, *Datenhighway Netscape Navigator* etc.). Computerspiel-Erlebnisse schließen an diese Topographie-Rhetorik an¹⁰⁴ – Lesen und Schreiben „becomes geographic“.¹⁰⁵

¹⁰¹ Für FRITZ u. FEHR sind ‚Kampfspiele‘ definiert durch das Grundmuster der „Erledigung“ (Jürgen FRITZ / Wolfgang FEHR: *Videospiele und ihre Typisierung*. Online-Dokument 1993).

Diese Aspekte bilden etwa für R. R. PFEIFFER das Argument für die scheinbaren ‚exzessiven Gewaltdominanz‘ in WoW. Als eine Vertreterin für Spielanalysen unter dem Gesichtspunkt der Sucht- u. Gewaltgefahr in WoW liefert sie ungewollt gleichzeitig ihr Gegenargument: „die ‚Leichtigkeit‘“, mit der die Vertreter einer positiven Einstellung gegenüber Online-Spielen „Märchen“ über Wow erzählen könnten, beruhe darauf, dass der Spieler in WoW „über weite Strecken Harmloses und Zauberhaftes (...) stundenlang“ erleben kann. Für PFEIFFER demonstriert dies den täuschenden ‚Chamäleon‘-Charakter von WoW, damit aber verkennt sie den freien Spielcharakter u. die tatsächlich vorhandene ‚Harmlosigkeit u. Zauberhaftigkeit‘ von WoW völlig. Ebenso sind selbst PFEIFFERS zutreffendere Argumente zum Fakt der gestiegenen Kill-Quests-Anzahl durch *Wrath of the Lichking* stark relativierbar, da all ihre Beispiele sich um die Handlungen des *Todesritters* drehen – der hier immerhin der *Böse* ist u. den narrativen u. ludischen Gegenpol der meisten WoW-Spieler darstellt (die Mehrheit der Spieler spielt Allianz). Vgl. Regine PFEIFFER: *Als Spionin in World of Warcraft*. Online-Dokument.

¹⁰² Siehe MAKING OF – *World of Warcraft Battlegrounds*. Warum es keine Deathmatch-Battlegrounds gibt. Wie der Aszaha-Krater verschwand – ein Abstecher in Blizzards Rumpelkammer. *GameStar* 02 (2006), S.180-182

¹⁰³ Hierzu vgl. auch NEITZEL: *Gespielte Geschichten*, S. 78-79.

¹⁰⁴ Was einen erneuten ‚turn‘ einbringt: den *spatial turn* (RAU, S. 185), der zudem verstärkt ausdifferenziert wird nach *topological turn* sowie *topographical turn*; (hierzu vgl. Stephan GÜNZEL: *Spatial Turn – Topographical Turn – Topological Turn*). Janet MURRAY formuliert es so: „The computer screen is displaying a story that is also a place.“ (*Hamlet on the Holodeck*, S. 82), vgl. auch JÄRVINENS Konzept der sog. Localisation.

¹⁰⁵ Michael JOYCE-Ausspruch, zit. nach RAU, S. 156. Hierzu vgl. auch das Konzept der *Alternate Reality Games*, speziell auch des *Geocatching*.

Es gibt allerdings derzeit kaum Spiele, die der *Reihenfolge* der durchschrittenen Räume größere Bedeutung verleihen.¹⁰⁶ Bei WoW wird ludisch/*gamish* immerhin zusätzlich zu räumlich errungenen Erfahrungspunkten dem Raum weiter Tribut gezollt, indem der Avatar die jeweiligen *Areas* (die eigene und die von Monstern und Zaubersprüchen, *area of effekt*, *aggro*-Radius) berücksichtigen muss.¹⁰⁷

Der Raum spielt dabei nicht die gleiche Rolle wie etwa in W3, wo der Raum selbst verändert und manipuliert werden kann.¹⁰⁸ Aber WoW bietet über generelle Anreize (Neugier) und die Atmosphären- bzw. Rahmenfunktion des Raumes hinaus im Spiel implementierte Belohnungen für Erkundungen an (*gamish*) und diverse Zonen – teilweise nach Stärke – und Schwierigkeitsgrad unterschieden – stellen den Avatar vor spezielle Herausforderungen (*ludisch*).¹⁰⁹

Der Raum im Computerspiel stellt eine besondere, bedeutende Kategorie dar, anders als in Literatur, wo Raum häufig nur als Hintergrund wirkt, werden Geschichten im Computerspiel erfahren. Nicht nur *was* passiert sondern *wo* es passiert, ist entscheidend. Zudem können Teile des Raums als Auslöser für Handlungen dienen.¹¹⁰ In (M)MORPGs hat der Raum dazu die wichtige Funktion, als *Bühne* für Selbstdarstellung der Avatare zu dienen.¹¹¹

1.6.2. Objekte, Gegenstände, Dinge

Neben Landschaft, Himmel, Bäumen, Klima etc., die den Hintergrund und die Bühne für Spiel, Spieler und Avatare liefern und somit das Setting im eigentlichen Sinne bilden, gehören alle *beweglichen, mobilen und/oder manipulierbarne Objekte* zum Setting einer Welt.¹¹²

¹⁰⁶ Wie RAU zu recht bedauert (RAU, S. 115, Anm. 303).

¹⁰⁷ Raum hat *gamish* (auslösend etwa), ludisch (Punkte z.B.) u. narrativ (Treffpunkt, Kommunikation etc.) Bedeutung (bei Textadventures zudem diegetisch). Dass auch die Literatur mit dem Problem „Wie stellt man den Raum mit Worten dar?“ zu kämpfen hat, demonstriert ECO (*Die Bücher und das Paradies*. München / Wien 2003, S. 189). Umgekehrt kann man mit dem Begriff des *Environmental Storytelling* verdeutlichen, was der Raum an sich für ‚Worte‘ bedeuten kann.

¹⁰⁸ Der Avatar kann in WoW keine Gebäude bauen oder zerstören (Ausnahme: in der aktuellen Erweiterung *The Wrath of Lich-King* soll die Möglichkeit, temporärer Gebäudezerstörung gegeben sein.) Der Avatar hinterlässt bisher nur seine Spuren im Schnee, Sand etc., die allerdings nach kurzer Zeit wieder verschwinden. Einflussmöglichkeit hat er nur auf Teile des mobilen Settings, auf einige Gegenstände, auf die meisten Figuren (letzteres ist allerdings nicht dauerhaft, da Monster etwa nach gewisser Zeit *respawnen*, wieder erscheinen).

¹⁰⁹ Dass Territoriumsverhalten u. besonders Raumgewinn eine Konstante auch im Computerspiel (speziell für Männer) darstellt, beschreibt der Artikel „Territorium ist die beste Belohnung“ vom 16.02.2008, der die Untersuchungsergebnisse einer Forschungsgruppe der Universität Stanford bezüglich der unterschiedlichen Belohnungsweisen im Gehirn von männlichen u. weiblichen Spielern referiert (wsa: Territorium ist die beste Belohnung. in: WLZ Waldeckische Landeszeitung. Wochenendbeilage Kultur und Wissenschaft. Nr. 40).

¹¹⁰ GENETTE unterscheidet etwa den ‚bezeichnenden Raum‘ sowie den ‚bezeichneten‘ Raum (nach ECO, der dies als ‚Räumlichkeit des Ausdrucks‘ u. ‚Räumlichkeit des Inhalts‘ fasst; s. ECO: *Die Bücher und das Paradies*, S. 193). Diese Unterscheidung korrespondiert mit der Differenzierung zwischen ‚Setting im eigentlichen Sinne‘ u. den weiten Setting-Begriff in dieser Arbeit. Zur philosophisch-sozialen Komponente siehe CALVINOS Ausführungen in: ders.: *Eugenio Montale*. Forse un mattino andando. in: ders.: Warum Klassiker lesen? München / Wien 2003, S. 240-250. Im Gegensatz zum lyrischen Ich MONTALES kann der Computerspieler allerdings wenigstens dem *hide-behind*-Monster (J. L. BORGES) seines Avatars ins Auge blicken. CALVINOS ‚neue Spezies‘ - der autofahrende Mensch mit Rückspiegel – kann so als Prototyp des Computerspielers gelten u. wird zu einem *homo avatareanis regulis*: den Avatar lenkenden Menschen (ebd., S. 247-248).

¹¹¹ KÜCKLICH etwa sieht die spezielle Begehrensstruktur in Computerspielen im Raum u. durch Raumerfahrung dargestellt/hergestellt. „Das Erreichen eines Ortes ist nie ein Zweck in sich selbst, sondern dient immer lediglich dem Erreichen eines weiteren Ortes.“ (KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 156 u. 157), diese „Abfolge narrativer Hindernisse“ seien strukturbildend für Computerspiele u. Literatur. Nach FISCHER-LICHTE ist die ‚Bewegung durch den Raum‘ zudem Realisierung gestischer Zeichen (Erika FISCHER-LICHTE: *Semiotik des Theaters*. Die Aufführung als Text. Band 3. 2., durchgesehene Auflage. Tübingen 1988, S.89).

¹¹² Wenn auch Teile des Settings i.e.S. (Bäume, Flüsse etc.) im modernen Computerspiel durchaus auch bewegliche Anteile aufweisen können (Blätter im Wind z.B.), sollen diese – da verbunden mit dem generellen Setting – in dieser Arbeit nicht zur Kategorie der beweglichen Settingobjekte gehören. Einige Aspekte von Requisiten u. Figuren fallen teils auch unter den Begriff des Settings i.e.S. (zumin-

So lassen sich diese Objekte theaterwissenschaftlich unter die Begriffe *Requisit* und *Kostüm, Staf-fage* und *Personage* subsumieren.

Neben narrativen und ludischen Aspekten liefern Raum, Objekte und Figuren auch *gamish*-Hilfestellungen. Diese ‚Tiefenschärfe‘ liefert dem Spieler die nötigen Informationen über die Machbarkeiten im Spiel.¹¹³

In WoW finden sich eine Reihe von *Gegenständen*, auch *items* genannt: Beute (Waffen, Kleidung, Gold, Nahrung – im MPROG-Slang *gelootet*), Gesammeltes (Kräuter, Erze), Hergestelltes (Zaubertränke, *Reas/Reagenzien*, *Mats/Materials*, Leder etc.), Erworbenes (Geschenke, Belohnung etc.), Gekauftes und Questgegenstände .

Diese Dinge können sich im Inventar des Avatars (Rucksack, Beutel etc.), im Bankschließfach befinden oder vom Avatar getragen bzw. genutzt werden. Der Avatar kann Gegenstände verändern (Reparatur oder Verbessern durch Zauber, Weggeben oder Kombinieren, zerstören durch Wegwerfen).

Die Gegenstände, die vom Avatar/dem Spieler benutzt werden können, sollen im Folgenden unter die Kategorie der *Requisiten 1.Grades* eingeordnet werden –als transportable, manipulierbare (natürlich auch mobile) Gegenstände.¹¹⁴

Einrichtungsgegenstände wie Stühle, Betten, Dekorationen wie Bilderrahmen, Raum-*Mittel* und Inventar wie Türen, Fenster, Kisten, Trinkgefäße etc. gehören der Kategorie der *Requisiten 2.Grades* an – zu den immobilien, aber manipulierbaren Objekten.¹¹⁵

1.6.3. Subjekte: Figuren in World of Warcraft

In Azeroth sind viele Geschöpfe zu Hause.

WoW-europe.de

Die Darstellungen von ‚Lebewesen‘ – selbstbewegliche, *automobile* Figuren (etwa Tiere) und Personen (NPCs, PCs/Avatare) – bildet neben Setting und Objekten die dritte Kategorie.

WoW ist belebt. Dort tummeln sich: Monster (*creeps*), freilebende Tiere (Rehe, Berglöwen etc.), auch *Haustiere* (wie Katze, Drachenswelpen, mechanische Eichhörnchen), Reittiere (*Mounts*) und

dest teilweise immobil), dienen als reine Statisten u. erzeugen so für den Avatar die Stimmigkeit des Hintergrunds *mit*. Die *Gothic*-Reihe beisp. weist diesbezüglich Besonderheiten auf: Fast alle Gegenstände können tatsächlich benutzt werden (etwa an einem Schleifstein das Schwert schleifen o- einen Grillspieß drehen), sind so nicht nur ‚Theaterkulisse‘. Allerdings ist damit keinerlei ludische Bedeutung verbunden. Insofern verleiht WoW den benutzbaren Gegenständen größere Relevanz.

¹¹³ vgl. RAU, S. 184. Zur Hilfsfunktion des Settings passt das Shared-Space-Konzept von Hans MONDERMANN (auch ein EU-Projekt für die Stadt- u. Verkehrserneuerung); MONDERMANN betont die Bedeutung des selbsterklärenden Raums: "Der Raum muss den Leuten sagen, wie sie sich verhalten sollen" (u.a. www.shared-space.de). Vgl. auch JØRGENSEN.

¹¹⁴ Nach SCHUHMAN auch als *scenes-à-faire*-Gegenstände, als „Beweismittel“, vgl. Anm. 64.

¹¹⁵ Da Stühle etwa in WoW wie die Betten teilweise benutzbar sind, würden die nichtbenutzbaren zum Setting gehören, ebenso wie in WoW Bilderrahmen, Hauswände, Fenster, Teppiche etc. Setting i.e.S. würde also definiert als: immobilier, nicht-manipulierbarer Hintergrund (der Hintergrund quasi als nicht-trennbares Gesamtobjekt). Diese Einteilung zeigt, dass die Bedingungen die Gegenstände definieren u. nicht ihre im *Reallife*-vorhandene Existenzweise, nachdem etwa ein Stuhl immer mobil-manipulierbar ist. Einige Zauber allerdings können auch in WoW kurzfristige Spuren am normalerweise nicht manipulierbaren Setting hinterlassen (z.B. *Donnerknall*, *Flammenstoß*).

‚Begleiter‘ sowie zählbare Tiere, diverse menschliche Rassen und Völker (nicht-spielbare Rassen, vom Warcraft-Bestiarium ‚Humanoide Kreaturen‘ genannt; etwa Harpyien, *Defias Bruderschaft*), Götter (*Elune*, die Mondgöttin der Nachtelfen), Halbgötter (z.B. *Cenarius*), Drachen und Dämonen (z.B. *Illidan Sturmgrimm*), ‚Untote‘ (z.B. Geister, Ghouls, Banshees etc.), ‚unbekannte Kreaturen‘ sowie die ‚eigentlichen‘ NPCs und PCs.¹¹⁶

1.7. Personen in *World of Warcraft*: Avatare - Charaktere und PCs

vestis virum reddit

Gottfried Keller¹¹⁷

Als besondere Vertreter der personalisierten Lebewesen in WoW (bestimmt als automobil, autonom und steuerbar) sollen jetzt die Spielfiguren des Spielers, die PCs (*personal characters*) erörtert werden: die Avatare im eigentlichen Sinne.¹¹⁸

In WoW kann der Spieler gleichzeitig nur eine Figur steuern (Ausnahme: Begleiter). Der Avatar wird beim ersten Einloggen ins Spiel erstellt, dabei werden seine grundsätzlichen Eigenschaften festgelegt. Nach der Auswahl und Erstellung durch den Spieler betritt der Avatar die Spielwelt. Spieler und Avatar werden durch das bereits angesprochene rassenspezifische, quasi individuelle Introvideo begrüßt, welches den Avatar appellativ in das Spiel überleitet.¹¹⁹

¹¹⁶ NPCs - definiert als vom Computer oder ursprünglich Spielleiter/*Gamemaster* gesteuerte Figuren - treten in WoW als Questgeber, Händler, Lehrmeister, Greifenmeister, Wächter, Feinde, *unique* u. *named* Monster sowie spez. Gegner (End-, Weltenbosse) auf. Analog zur Theaterbegrifflichkeit kommen in dieser Kategorie also Statisten, Komparsen u. Charaktere (Neben- u. Hauptrollen) vor. Zudem können diese Rollen auch archetypisch wie in anderen Künsten vorkommend als Aktanten bzw. Funktionen/Handlungsrollen verstanden werden (Gegenspieler, Helfer, Schwellenhüter, Opfer, Held falscher Held, Trixer, Aussender des Helden, Geber des Zaubermittels etc.), vgl. Vladimir PROPP: *Morphologie des Märchens*. Frankfurt am Main 1975, C.G. JUNG / Lorenz JUNG: *Archetypen*. München 2001 sowie Anm. 36. Der Spielleiter ist dabei definiert als Moderator u. Schiedsrichter, der u.a. die Storyline, NPCs u. Events überwacht u. wird als „the gatekeeper of the diegesis“, als Schwellenhüter verstanden (vgl. Hakkarainen, Anm. 68).

¹¹⁷ deutsch: *Kleider machen Leute*; Motto der gleichnamigen Novelle (Gottfried KELLER: *Kleider machen Leute*. Murrhardt 1987), nach M. Fabius QUINILIANUS' *institutio oratoria* VIII, 5

¹¹⁸ Zur Steuerung durch den Spieler als Avatardefinition s. NEITZEL: „*See? I'm real ...*“, S. 196. Nicht alle Spielfiguren werden in dieser Arbeit als Avatare bezeichnet. Im Rahmen dieses Kapitels unterscheide ich zwischen ‚PC‘ – Avatare anderer Spieler – u. ‚Avatar‘ – für die eigene Spielfigur, auf dem der Wahrnehmungs- u. Steuerungs-Fokus liegt (in Relation zum jeweiligen, einzelnen Spieler). Näheres s. Kapitel 2.6. unter dem Begriff Avataristik.

¹¹⁹ Dieses Intro dient dabei narrativen, ludischen, theatralen u. *gamish*-Zwecken. Dieses Charakterintro kann allerdings übersprungen u. ausgeblendet werden (hierzu s. Anlage 1: Introtexpte). Im Computerspiel hat die Erstellung bzw. der erste Kontakt mit dem Avatar expositionistische Effekte, der sog. *establishing shot* kann dabei zusätzlich die Vorgeschichte (als narrative Füllung) des Avatars liefern. Dies führt zu narrativ restriktivierten Avataren 1.° (Vorgeschichte detailliert dargelegt, im Spiel aber dann relativ autonom; Spieler kann sich nach Empathie ‚hinein‘ versetzen) u. narrativ restriktivierten Avataren 2.° (Spieler wird bei Avatarsteuerung durch das Programm gegängelt, häufig werden automatisch ablaufende Verhaltensweisen des Avatars ausgelöst, dieser handelt narrativ festgelegt, oder muss ‚narrative Knoten‘ vorgeschrieben passieren, da diese auch ludisch u. *gamish* für Zielerreichung nötig sind).

Auswahl des Avatars

Der Spieler muss bei der Charaktererstellung Rasse, Klasse und Geschlecht bestimmen.¹²⁰ Die ersten beiden schließen jeweils eine automatische Zuordnung zu einer der beiden feindlichen Seiten (Allianz und Horde) ein, da nicht alle Klassen auf beiden Seiten bzw. für alle Rassen wählbar sind (der Druide etwa kann nur von Nachtelb oder Taure gewählt werden) und jeder Seite eine eigene Rassenzugehörigkeiten zugeordnet sind (Abb. 11).

Diese Entscheidung betrifft dabei jeweils einen Pool von Verhaltensweisen. Dieser ,Rassen-/Klassenverhaltenspool'¹²¹ bestimmt über narrative Grundlagen hinaus das Attributesystem.

Die Startattribute sind dabei für jede Rasse unterschiedlich.¹²²

In WoW existieren fünf *Attribute*:

Stärke (Blocken, kritische Treffer), Intelligenz (Manapunkte), Beweglichkeit (Ausweichen), Ausdauer (Lebenspunkte), Geist/Willenskraft (Regeneration), Rüstung und Schaden (Waffenwirkung), Angriff (Trefferchance, Waffen).

Diese Attribute münden in das Skillssystem ein, welches vom Spieler im Laufe des Spiels durch

Verteilung der Skill-Punkte, durch bestimmte Gegenstände und Zaubersprüche ausgewählt, verändert, verbessert oder auf Kosten von Skill-Punkten gewechselt (*respec*) werden können (Abb. 12).

Das körperliche *Aussehen* des Avatars wird im nächsten Schritt bestimmt. Der Spieler kann sich Hautfarbe und Gesichtsform, Haarschnitt und -farbe (inklusive Gesichtsausdruck) sowie Bartformen aussuchen. Rassenspezifische Details (z.B. die Hornart und -farbe bei Tauren) lassen sich aus einer festgelegten Anzahl von Möglichkeiten (dem Geschlecht entsprechend) zuordnen (s. Abb.



Abb. 12: Beispiel Druiden-Talentebaum.
Quelle: WoW

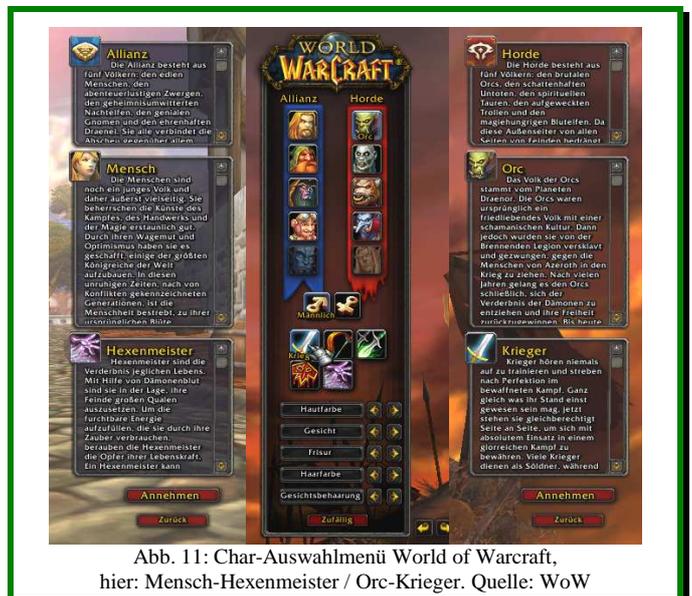


Abb. 11: Char-Auswahlmenü World of Warcraft, hier: Mensch-Hexenmeister / Orc-Krieger. Quelle: WoW

¹²⁰ Und dieses bei allen Rassen, was im Rahmen des Serienuniversums Warcraft u. der intertextuellen Bezüge gerade bei den nicht-menschlichen Rassen (etwa Orks, die kein Geschlecht haben) höchst zweifelhaft ist. Andere Spiele bieten da neben den real wahrgenommenen Geschlechtern auch ,neutral' oder ,multipel' an, sodass das Spiel auch mit der geschlechtlichen Identität – *gender crossing* – komplexere, versatile Formen annimmt (vgl. Judith MATHEZ' Essay über virtuelle Körper im Netz: *Von Mensch zu Mensch*. Online-Dokument. Zudem ist diese Tradierung stereotyper Geschlechterdualität angesichts der im *Reallife* vorhandenen Transgenderverschmelzung antiquiert.

¹²¹ Bezüglich des Verhaltenspools im Zusammenhang mit Kleidung etc. verweise ich auf das Habituskonzept von Pierre BOURDIEU.

¹²² Hierzu vgl. die WoWs Hilfeseite zur Talenteplanung.

8).¹²³ Die Anfangskleidung ist für jede Rasse (in Kombination mit der Klasse) einheitlich.¹²⁴ Zuletzt erfolgt die *Namensvergabe* unter den Einschränkungen der Namens- und Rollenspielbestimmungen. Die Namenswahl bildet den Abschluss in der narrativen, auch ludischen ‚Aufladung‘ des Avatars durch den Spieler.¹²⁵ Im Lauf des Spiels wird der Spieler das Aussehen seines Avatars nur noch durch Kleidung, Rüstung, Gepäck und Waffen verändern können. Verletzungen, Erschöpfung, Alter und Erfahrung haben keinen sichtbaren Einfluss auf das Äußere des Avatars.¹²⁶

Quest 2: Grenzziehungen

Der Mensch (...) ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.

Friedrich Schiller¹²⁷

2.1. Definitionen von „Spiel“ und „Literatur“

Literatur und Spiel scheinen – betrachtet man etwa GOETHEs Gedichts „Prometheus“ und das klassische *Dame-Spiel* – sehr verschieden zu sein. Möglicherweise drängt sich sogar eine grundsätzliche Dichotomie auf.¹²⁸ Allerdings wird der Begriff „Literatur“¹²⁹ heute zur Bezeichnung so unterschiedlicher Phänomene wie dem Haiku, Romanen, Gebrauchsanweisungen, Schildertexten und Wissenschaftsessay verwendet (und bezieht sich damit auf Sach-/Gebrauchsliteratur genauso wie auf Belletristik/Unterhaltungsliteratur und Dichtung).

¹²³ Der Avatar kann auch zufällig generiert werden. In der Erweiterung *Wrath of the Lichking* kann der Spieler seinen Avatar auch zum Frisör schicken.

¹²⁴ Eine grobe Klassifizierung von Kleider- u. Gegenstandsfarbe erfolgt relational zum Level des Avatars: grau, weiß, grün, blau, lila (letzteres *episch* genannt, seltener, teurer, wirkungsvoller) u. orange (*legendär*, entsprechend sehr selten, teuer u. stark). Abgesehen davon können viele Kleidungsstücke u. Werkzeuge/Waffen nur mit dem vorgegebenen Mindestlevel des Avatars benutzt werden.

¹²⁵ Eine Umbenennung ist nur einmal alle 90 Tage möglich u. gegen Gebühr von derzeit 8,- €. Neben der ludisch-narrativen Aufladung stellt die – auch programmtechnisch notwendige – Namensvergabe in Computerspielen auch einen gamish-Aspekt dar.

¹²⁶ Die persistente Welt u. der angestrebte Realismus stößt derzeit noch an technisch-finanzielle Grenzen: Erschöpfung, Erfahrung, Verletzung werden u.a. durch den Lebensbalken u. Erfahrungsleiste angezeigt, haben dabei starke Auswirkungen auf den Avatar. Dies kann ‚realistisch‘ mit Essen, Trinken u. Erholung kompensiert werden. Die (äußerliche) Konstanz des Alters kann u. wird – einmal erstellt – nicht mehr verändert. Der Char startet - häufig sogar im Intro so bezeichnet - im jugendlichen Alter, was sicherlich spieltechnisch bei neuen Spielern auf deren Erfahrung u. Übung u. generell auf den Leistungsstand des Avatars zutrifft. Dennoch wird der Avatar optisch permanent im jungen Erwachsenenalter dargestellt. Dies wird von den Spielern meiner Erfahrung nach durchaus als Mangel wahrgenommen, sodass u.a. als Kompensation das erreichte Level des Chars ähnlich zum Alter wahrgenommen wird. So ist es gängige Sprachweise, sich (neben Namen, Rasse u. Klasse) mit „ich bin Lvl 50“ vorzustellen.

¹²⁷ Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. 15. Brief. Online-Dokument.

¹²⁸ „Wenn erzählt wird, dann kann nicht gespielt werden, und wenn gespielt wird, kann nicht erzählt werden. Spiel und Erzählung bilden zwei inkompatible Größen.“ (Klaus WALTER: *Nichts Neues unter der Sonne*. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games. Online-Dokument. Nach AARSETH ist die Simulation "das hermeneutische Gegenstück zur Erzählung" (vgl. Espen AARSETH: *Genre Trouble*).

¹²⁹ ‚Literatur‘ wird seit dem 18. u. 19. Jhrdt. als Oberbegriff von Drama, Lyrik u. Epik; für Sprachkunstwerke verwendet, heute als Sammelbezeichnung für jede Art schriftlichen Fixierung. Diese weite Definition bewirkt eine Überschneidung von ‚Literatur‘ mit Textualität u. Poetizität bzw. normativ verstandener *Literarizität*. Der Begriff Sprach-/Wortkunst wird uneinheitlich verwendet; ich bevorzuge den weiteren Begriff *Textkunst* u. beziehe ihn auf Literatur sowie alle Kunstformen (Installationen, Performances etc.), die sich der Sprache als Form bedienen.

Der Bereich des Spiels – das, was nicht Ernst ist, was Spaß machen soll¹³⁰ – beinhaltet ebenfalls sehr heterogene Erscheinungen wie Schach, Murmeln, *Räuber und Gendarm*, Bauklötzchenspielen, Skat, *Sudoku*, Computerspiel, aber auch Fußball und das Theater(spiel).¹³¹

2.1.1. Literatur

Im Rahmen der einleitend genannten Diskussion um die Narrativität von Computerspielen¹³² soll die Bezeichnung *Literatur* einschränkend auf belletristische Prosa, also auf *Erzählungen literarischer Art* bezogen werden.¹³³ Derartige Erzählungen werden heutzutage als Kunst definiert und reklamiert – als originell, zweckfrei und vom alltäglichen, profanen Bereich abgetrennt.¹³⁴

Definition

Erzählung (*Narration*) ist ein Text, der vom Erzähler/Autor/Vortragenden als Kunstwerk konzipiert bzw. vom Rezipienten als solches aufgefasst wird und dessen Schwerpunkt generell auf der Vermittlung einer sog. Geschichte gelegt wird (auf *Narrativität*), unabhängig von der Faktizität bzw. Fiktionalität derselben.¹³⁵

Dabei gelten die Kriterien

1. der *uneigentlichen* Sprache, unabhängig vom Medium,¹³⁶ allerdings wird heutzutage die Prosaform bevorzugt, die Vers und Reim vermeidet und aus der stärker reglementierten Schriftsprache besteht¹³⁷
2. der vorgeblichen Zweckfreiheit (bzw. als Zweck *Wirkungsabsicht*: Spannung-Entspannung sowie Unterhaltung - ästhetischer Kunstgenuss, pädagogische (Wissens-/Kompetenzzuwachs) und sozial-künstlerische Intentionen (→ *litterature engagée*)¹³⁸
3. der Originellität von Sprach- und Inhaltskomposition,¹³⁹ dies hängt eng zusammen mit der sog. Tellability.¹⁴⁰

¹³⁰ Alltagssprachlich wird Spiel als Vergnügen, Unterhaltung u. Zwanglosigkeit definiert. Nicht alle Spiele weisen alle im Folgenden aufgeführten Kriterien auf, lassen sich aber mit dem Begriff der *Familienähnlichkeit* fassen (WITTGENSTEIN). Neben einigen Sportarten u. ‚Musizierungen‘ wird auch das Theater – alltägliches oder institutionalisiertes – als Spiel aufgefasst; jemand spielt uns etwas vor, tut *so als ob*.

¹³¹ Vgl. hierzu die berühmte Stelle - Ludwig WITTGENSTEIN: *Philosophischen Untersuchungen*. Auf der Grundlage der kritisch-genetischen Edition. Bd. 1. Frankfurt a.M. 2003. § 66 u. 67, S. 324-325.

¹³² Narrativität wird im Folgenden u.a. eingeschränkt auf ‚Narrativität im engen Sinne‘ (hier bei fiktionalen Erzählungen/Literatur) u. auf ‚Narrativität im weiteren Sinne‘ (als Eigenschaft zudem von Theater) abgegrenzt, vgl. 2.1.3. betreffs des noch herzuleitenden Begriffs der Theatralität.

¹³³ Mit Eigenschaften versehen, die *Literarizität* (als Feststellung oder Wertung) bewirken: dabei entweder normativ oder deskriptiv hergeleitet.

¹³⁴ Dieses ist verbunden mit der Genievorstellung des 18.Jhrdt.s, die im Rahmen der Positionierung des sog. literarischen Feldes neu entstand. BOURDIEU wies auf, wie sehr die vorgebliche Zwecklosigkeit u. Abgrenzung der Ästhetisierung u. Sakralisierung der Literatur u. ihrer Teilnehmer dienen (vgl. Pierre BOURDIEU: *Die Regeln der Kunst*).

¹³⁵ Wobei diese *Narrativität* auch auf Nicht-Kunstwerke ausgeweitet werden kann, vgl. die Literatur-Definition in: WEIMAR: *Enzyklopädie*, § 4i.

¹³⁶ Hierzu u.a. W. WOLF, S.23-104 u. aus M. DÖRING: *Literarizität von Computerspielen*, S. 104.

¹³⁷ Vgl. hierzu etwa ARISTOTELES‘ Diktum (*Poetik*. 1. Kapitel), der das Vers u. Reim nicht als entscheidendes Kriterium für Drama u. Dichtkunst anerkennt. Neben den Prosa-Erzählungen sind dennoch lange Zeit bis weit ins 19.Jhrdt. auch in Gedicht- bzw. Liedform verfasste Verserzählungen üblich gewesen (→Balladen).

¹³⁸ Zu den klassischen Wirkungstheorien vgl. aristoteles‘ schen Begriffe *katharis*, *phobos*, *eleos* (*Poetik*, Kp.6) sowie G.E. LESSINGS Ausführungen dazu (zwischen Furcht/Mitleid; Jammer/Schauder; in: *Hamburger Dramaturgie*. Stuttgart 1995).

¹³⁹ Was ‚modern‘ zur generellen Abwertung von Nachahmungen u. ‚klassischen‘, traditionellen Texten als trivial, gar plagiatorisch führt; vgl. Anmerkung 134.

¹⁴⁰ Zum Kriterium der ‚Erzählwürdigkeit‘ vgl. M. RYAN: *Tellability*. in: Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. Hg. von David HERMAN / Manfred JAHN / Marie-Laure RYAN. Oxford / New York 2005, S. 589-291. In Unterscheidung zur *set time* (begrenzter Zeitraum im Computerspiel oder Film) oder ‚toten‘ Zeit (KÜCKLICH, S. 88, 117; ECO: *Wie man einen Pornofilm erkennt*. In: ders.: *Wie man mit einem Lachs vereist u. andere nützliche Ratschläge*. München 1999, S. 324) orientiert sich die *event time* (ereignisbedingte Zeit, die hauptsächlich in Literatur vorherrscht) als aktive Zeit daran, was der Spieler tut oder sich vor/für ihm/n tut.

Die Erzählung wird dabei durch Sprache erzeugt (mündlich/schriftlich; konserviert oder ephemere). Der Prozess zwischen Erzähler und Zuhörer/Leser ergibt dabei ‚die Erzählung‘, eine ‚Geschichte‘. Durch die individuelle Imagination- und Interpretationsleistung des Rezipienten werden die im erzählten Text vorhandenen potentiellen *Lesarten* verwirklicht.

Nach dieser Definition lassen sich Minimalmerkmale von Erzählungen bzw. Geschichten feststellen – als **allgemeines Narratem**: *Jemand vermittelt einem anderen ein Geschehen*.¹⁴¹

Dieses umfasst mindestens zwei kausal verknüpfte Zustände und wird sprachlich mittels der Handlung/dem Geschehen zwischen erzählten Personen vermittelt.¹⁴² *Literarisch* wird diese Handlungsvermittlung, sobald das Interesse an der Geschichte das Informationsbedürfnis übersteigt, also Kriterien einer bestimmten Form (uneigentliche Sprache) sowie eines besonderen Zwecks (Unterhaltung, Kunstgenuss, spez. Engagement) und Inhalts/Gehalts (Alltagsferne, Fiktionalität, Erzählenswertes) erfüllt sind/werden.¹⁴³ Komplette lautet das Narratem nun: *Jemand vermittelt einem anderen ein Geschehen auf eine nicht-alltägliche Weise, um eine bestimmte, kunstvolle Wirkung zu erzeugen*.¹⁴⁴

2.1.2. Spiel

Im Rahmen dieser Arbeit umfasst *Spiel* das Einzelspiel – wie in der Verwendung der Bezeichnung Schach(-spiel) –, die Summe aller Spiele sowie das Abstraktum ‚Spielen‘ (wie im Begriff Spieltrieb). Diese terminologische Unterscheidung lässt sich mit englisch *game* und *play* besser fassen.¹⁴⁵ *Play* (sog. freies Spiel) wird verwendet für allgemeines Spielen, für das Spielerische, auch im metaphorischen Sinne, wohin gegen *game* (sog. instrumentelles Spiel) durch vereinbarte Regelungen definiert ist, die diese Spieltätigkeiten in einen sozialen Rahmen stellen. Konkrete Beispiele wären ‚Bauklötzchen bauen‘ (*play*) und *Schach* (*game*).¹⁴⁶ Die Verwendung von *game* entspricht

¹⁴¹ Allgemein ist dieses Narratem, da es ‚aufgefüllt‘ zu einem konkreten Narratem/Narrem werden kann. (Die Autor-Erzähler-Problematik sei hier noch nicht thematisiert.) Das Narratem umschließt dabei den/die sog. Narrationskern/e (etwa: der König stirbt), die sich zu narrativ-kausalisierten Ketten – dem *Plot* - arrangieren (etwa: der König stirbt und die Königin stirbt aus Gram, Beispiel nach E. M. FORSTER). Das allgemeine Narratem ließe sich auch als Meta-Narratem verstehen (s. u.a. Günter WALLNER: *Prinzipien und Gestaltungsparadigmen im Game Design*. Ein kritischer Vergleich von Literatur und Praxis. Universität Wien. Online-Dokument 2005, S. 74).

¹⁴² Und zwar auch zwischen erzählender Person (der Autor u. geg. dessen Erzählerfiguren) u. Rezipient. Zur Definition des Erzählens s. u.a. WOLF, ebd., S. 51.

¹⁴³ GENETTE hält dagegen gerade ‚Fiktion und Diktion‘ als Kennzeichen von Literalität an (ders.: *Fiktion und Diktion*).

¹⁴⁴ Natürlich gibt es auch derartige Erzählungen, die mit ‚normaler‘ Sprache vollzogen werden; uneigentlich ließe sich diese Sprache dennoch nennen, da gewisse, vom informativ-kommunikativen Sprachaufbau unterschiedene Umstellungen u. Änderungen auftreten dürften (etwa der eigentlich ineffiziente Aufschub einer wichtigen Information an den Schluss der Erzählung, ►Pointe).

¹⁴⁵ Die einfache Formel: ‚Spiel (*game*) = Spiel (*play*) + Regeln‘ bringt John CASTI auf den Punkt (KÜCKLICH: *Nature of gameplay*. Online-Dokument, S. 1). Im deutschen Sprachgebrauch wird *game* meist grundsätzlich mit Computerspiel gleichgesetzt, davon abgeleitet wird – abweichend vom Gebrauch des Adjektivs in dieser Arbeit – der Computerspiel-Slang auch *gamish* genannt. Das sog. *Gameplay* dagegen wird u.a. für die Spielweise eines Spiels sowie seines Spielers verwendet.

¹⁴⁶ Hierzu s. NEITZEL: *Gespielte Geschichten*, S. 20, 21 u. vgl. Hans SCHEUERL, der in seiner wegweisende Monographie *Das Spiel* neben der Unterscheidung Spiel/spielen u. Spiele (*games*) noch die Spieltätigkeiten anführt, die dem Spiel untergeordnet sind bzw. es hervorbringen (SCHEUERL: *Das Spiel*. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. 10. Aufl. Weinheim 1977). Der Pädagogen SCHEUERL unterscheidet zudem schon 1954 zwischen dem nach ihm ursprünglicheren ‚Spiel zwischen‘ u. dem einschränkenden ‚Spiel mit‘ (ebd., S. 120). Vgl. auch KOCHER u. BÖHLER, die u.a. die Dichotomie vom figurativ-

dabei der unter 1.3. angeführten Terminologie von *ingame* und *offgame*. Analysierbare Eigenschaften des *play* werden in dieser Arbeit bereits *ludisch* genannt.

Terminologisch bedeutend sind noch der Begriff des *Spielzugs* und der Spielrunde, der *Partie* sowie die Differenzierung von Spiel und *Spielzeug (toy)*¹⁴⁷.

Ein **Spielzug** soll als einzelne Aktion im Spiel verstanden werden und die **Spielrunde** als funktionale Gesamtheit mehrerer Spielzüge (diese kommt allerdings nur in einigen Spielarten vor, den sog. rundenbasierten Spielen).

Im Gegensatz zu einem klar definierten Text¹⁴⁸ lässt sich beim Spiel nicht sofort ein ‚Spielprodukt‘, ein *fertiges Werk* erkennen.

Mehrere Spielrunden können zeitlich zu einem Spieldurchlauf zusammengefasst werden, mit erreichtem (*gamisch* verstandenen) Spielende wird das gesamte gespielte Spiel (in Analogie zum Begriff der *Lesart*) zur **Spiel-Lesart**, (oder analog zur *Aufführung*) zur Spiel-Durchführung, die bei PC- bzw. elektronischen Spielen gespeichert werden kann.¹⁴⁹

Die Kategorie des **Spielzeugs** wird in dieser Arbeit – anders als bei SCHEUERL, KÜCKLICH und LAUREL¹⁵⁰ – nicht nur für die ‚Spiel-,Geräte‘ (lat. *res lusorius*) und für spielerzeugendes Spiel-, ‚Mittel‘ verwendet. Vielmehr soll hier Spielzeug auch als *Vermittler*, als Medium des Spiels aufgefasst werden, sodass das Spielzeug dadurch, wie es u.a. KÜCKLICH an anderer Stelle überzeugend darlegt,¹⁵¹ eine weitere, über die inhaltlich-funktionale Ebene hinausführende Basis erhält.

Dies dürfte besonders in Anbetracht der Diskussion um Virtualität¹⁵² und Materialität von Medien von Bedeutung sein.

ästhetischen u. performativ-kommunikativen Spielbegriff aufgreifen. Dieser Gegenüberstellung, wenn etwa zwischen ästhetischem, ‚freiem‘ Spiel u. instrumentellen, performativ-lebensweltlichen Spiel differenziert wird, entspricht verkürzt die Kunst- u. Trivialitätsdiskussion, wie sie auch in der Literatur stattfindet (Manuela KOCHER / Michael BÖHLER: *Über den ästhetischen Begriff des Spiels* als Link zwischen traditioneller Texthermeneutik, Hyperfiction und Computerspielen.)

¹⁴⁷ Das materielle Spiel (Spiel-,zeug‘) soll in dieser Arbeit nicht behandelt werden, ebenso wird die metaphorische, abstrakte Verwendungen ausgeschlossen (wenn auch gerade das Spielen in der Literatur seine tradierte Bedeutung hat). Zur Warnung vor der ‚totalitären‘ Tendenz‘ des Spielbegriffs vgl. KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 15.

¹⁴⁸ Dass diese scheinbare Klarheit der Textgrenzen/des Textganzen auf Habituation u. ursprünglich einmaligen u. zufälligen historischen Bedingungen beruht, verdeutlichen moderne Texttheorien u. ‚unscharfe‘ Texte, vgl. 2.2..

¹⁴⁹ Z.B. bei Warcraft III: 1) Angriffsbefehl an Arthas, 2) der Computergegner hat alle ihm möglichen Züge getätigt, der Spieler kann seinen neue Runde mit einem Zug beginnen, 3) nach 12 Stunden Spielzeit stoppt der Spieler das Spiel, hat dabei entweder gewonnen u. so ‚durchgespielt‘ u. speichert es als möglichen Lesart des Spiels. Er kann aber auch 4) gestorben sein u. ruft einen früheren, gespeicherten Spielstand auf u. spielt erneut weiter. Für das ‚ganze gespielte Spiel‘ kämen auch die Begriffe der ‚gameplay gestalt‘ (KÜCKLICH: *Literary Theory and Computer Games*. Proceedings of the First Conference on Computational Semiotics for Games and New Media (COSIGN), Amsterdam 2001 / Craig A. LINDLEY: *The Gameplay Gestalt*, Narrative, and Interactive Storytelling. Zero Game Studio. The Interactive Institute. Visby 2002. Online-Dokument) oder - unter Vorbehalt - das ‚Gebilde‘ (H.-G. GADAMER: *Wahrheit und Methode*. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. in: ders.: *Gesammelte Werke*. Band 1: Hermeneutik I. 6. durchges. Aufl. Tübingen 1990, u.a. S. 116) in Betracht. Vgl. auch den Begriff der Vergegenwärtigung (André JOLLES: *Einfache Formen*. Legende, Sage, Mythe, Rätsel, Spruch, Kasus, Memorabile, Märchen, Witz. Tübingen 1999). Im Bereich der neuen Medien verschwimmt die Unterscheidung zwischen Original u. Kopie, Konservierung sowie Herstellungsprozess u. fertiges Werk weitgehend u. wird prozessual.

¹⁵⁰ Siehe KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, u.a. S. 15, der auch die Bezeichnung *software toy* für das Simulationsspiel *SimCity* anführt (ebd., S. 37). Hierzu vergleiche Brenda LAURELS Ansatz, der den Computer als Spielzeug auf diese Weise definiert: „Think of the computer not only as a tool but as a medium“ (Brenda LAUREL, S. 126; s. auch NETZEL: *Gespielte Geschichten*, S. 167.

¹⁵¹ KÜCKLICH betrachtet Kommunikation u. Kultur als Spiel u. umgekehrt, sodass das Spiel allgemein als Kommunikation u. konkrete Spiele (*games*) als Medien betrachtet werden können (Kücklich: *Computerspielphilologie*, S. 75 u. 79, 80). Zusammenfassend versteht er Spiel als Medien der Kommunikation, der Sozialisation u. Akkulturation sowie als Kommunikationssignale zweiter Ordnung, sodass Spiele von ihm auch unter dem Aspekt der Semiose untersucht werden. (ebd., S. 158 ff.)

¹⁵² Definiert als: ‚nicht nur der Möglichkeit nach vorhanden, nur gedacht‘, sondern als ‚fähig zu wirken‘ (aus: KNAURS *Herkunftswörterbuch*. Etymologie und Geschichte von 10.000 interessanten Wörtern. Lemma: Virtuell. Hg. von Ursula HERMANN. München 1982). Die scheinbar so provozierende Frage RYANS: ‚[I]f we could develop a medium that provides a perfect (...) illusion of reality, would there

Das Phänomen Spiel allerdings nur als Summe von *game* und *play* aufzufassen, griffe zu kurz, da auch Bereiche des Sports, Teile der Musik und Literatur zumindest sprachlich als Spiel verstanden werden (*Fußballspiel, Geigenspiel, Schauspiel*).¹⁵³

2.1.2.1. Definitionen und Klassifizierungen von Spiel

Zu den Themen „Spiel“ und „Spielen“ existieren pädagogische, soziale, psychologische, mathematische, ökonomische und politisch-juristische Zugänge. Darüber hinaus beschäftigen sich seit langem Philosophen und Kulturwissenschaftler mit diesem Phänomen. Als quasi kanonische Werke einer eigenen Spielwissenschaft (sog. *game studies* bzw. *Ludologie*) haben sich dabei die Ausführungen von Johan HUIZINGA und Roger CAILLOIS erwiesen. HUIZINGA beschäftigt sich 1938 in seinem Buch *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*¹⁵⁴ hauptsächlich mit dem Spielerischen (*play*) und definiert Spiel als

eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung,
die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum
nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird,
ihr Ziel in sich selber hat und
begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude
und einem Bewusstsein des ‚Anderseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.¹⁵⁵

An anderer Stelle fügt er hinzu, dass

das Spiel (...) [obwohl es außerhalb des Alltags steht, einf. durch Verf.] den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann (...) und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die (...) mit Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung sich (...) herausheben.¹⁵⁶

Der Soziologe und Philosoph CAILLOIS ergänzt und kritisiert dies 1958 in seinem Werk *Les jeux et les hommes*.¹⁵⁷ Er erweitert HUIZINGAS Kriterienkatalog um den Aspekt der Spiel-Folgen; Spiel ist für ihn „eine ungewisse Betätigung, deren Ablauf und deren Ergebnis nicht von vornherein feststeht (...)“.¹⁵⁸

still be a need for other media?“ ist aufgrund der Unterscheidung von Mimesis als *Abbild* (der implizierten Vorstellung Ryans) u. Mimesis als *Schöpfung* zu bejahen (nach KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 154, der die Frage allerdings verneint).

¹⁵³ Sprachliche Gemeinsamkeiten allein sind allerdings kein Argument für ein tatsächliches Vorhandensein ontologischer Gemeinsamkeiten sein (vgl. Anm. 131).

¹⁵⁴ Johan HUIZINGA: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 2. Auflage. Hamburg 1958

¹⁵⁵ Ebd., S. 347. Die erwähnten Grenzen von Zeit u. Raum lassen sich auch als Spielwirklichkeit verstehen – als *Illusion* (lat. in-lusio = Spiel treten, s. CAILLOIS, S. 27). An anderer Stelle bezeichnet HUIZINGA das u.a. räumlich verstandene Spielfeld als ‚Zauberkreis‘ (ebd., S. 17 ff.).

¹⁵⁶ HUIZINGA präzisiert hier auch den Punkt ‚Ziel in sich selber‘ mit: „kein materielles Interesse (.) mit der kein Nutzen erworben ist“ (ebd., S. 21-22). DOBSON fasst den Gemeinschaftsverband-Aspekt im Rollenspiel als „a modern form of male-bonding“ (ders.: *Pursue the Element*).

¹⁵⁷ Roger CAILLOIS: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main 1982

¹⁵⁸ Ebd., S. 11. Bis hierher lässt sich JUULs Definition eines ‚klassischen‘ Spielmodells vergleichen (Spiel als formales System aus Regeln, variablen u. quantifizierbaren Ergebnissen, Einflussnahme des Spielers u. mit einer emotionalen Komponente etc.; JUUL: *Half-Real*, S. 36, zit. nach NEITZEL: *Computer – Spiele – Forschung*, S. 54).

CAILLOIS präzisiert die Kriterien der Abgetrenntheit, *Andersheit* und Regelmäßigkeit u.a. mit dem Begriff der Fiktion; das Spiel erzeugt eine

zweite(n) Wirklichkeit oder (...) freie(n) Unwirklichkeit, welche die übliche[n] Gesetze aufheb[t] und für den Augenblick eine neue, alleinültige Gesetzgebung einführt.¹⁵⁹

Kritik an CALILLOIS' und HUINZIGAS Kriterien lässt sich zur vorgeblichen Unproduktivität und Zwecklosigkeit, zur Regelmäßigkeit sowie Ungewissheit des Spiels äußern. Glücksspiele, der Bereich des Sports, auch die meisten Gesellschaftsspiele sind vielmehr auf Zwecke auch *außerhalb* des Spiels ausgerichtet – Zeitvertreib, Geldgewinne, Profisport. CAILLOIS bestimmt dies in seinen Ausführungen zur ‚unproduktiven Betätigung‘ näher, indem er das Produkt des Spiels wirtschaftlich definiert; das Spiel erschafft demnach „weder Güter noch Reichtum noch sonst ein neues Element“ und bewirkt nur eine „Verschiebung des Eigentums innerhalb des Spielerkreises.“¹⁶⁰ Kinderspiele wie Tic Tac Toe (*Drei gewinnt*), der *Spirograph*, *Playdoh* oder *Game of Life* sind wiederum zumindest mathematisch besehen keine ‚ungewisse Betätigung‘. Ihre Folgen sind fest determiniert, da deren Spielverlauf und -ergebnis ausschließlich vom Anfangszustand abhängt.¹⁶¹

Die sog. *freien Spiele* scheinen z.T. ohne Regeln auszukommen; in diesem Fall – etwa beim Bauklötzchen-Spiel – handelte es sich somit nicht um *games* sondern um *play*. Die meisten freien Spiele – *Matchbox*-Autorennen, Vater-Mutter-Kind, Sandburgen-Bauen etc. – weisen aber durchaus Regeln auf, und zwar in Form von Verhaltensskripten.¹⁶²

CAILLOIS geht nun über die kulturphilosophische Spielbestimmung hinaus, indem er sich der Klassifizierung der Spiele (im Sprachgebrauch dieser Arbeit: den *games*) zuwendet. Er teilt Spiele in vier Hauptgruppen ein, entsprechend ihrer konstituierenden, dominierenden „elementaren Handlungen“: Wettspiel /-kampf (*agon*), Chance (*alea*), Verstellung/Maskierung (*mimikry*) und Rausch (*ilinx*):¹⁶³

- **Agon**, der Wettkampf – zudem einer der Hauptbegriffe des antiken Theaters – betont die gerechte Chancenverteilung zu Spielbeginn, sodass primär die Fähigkeiten der Spieler spielentscheidend sind,¹⁶⁴ klassische Vertreter sind im Bereich des Sports angesiedelt. Dem Wettkampf inhärent ist

¹⁵⁹ Ebd., S. 16 u. 17.

¹⁶⁰ Ebd.; hierzu wäre eine Untersuchung sog. redemption games interessant, da diese Spielhallenspiele durch ein Belohnungssystem motivieren: Spielziel ist der durch Geschicklichkeit u. Glück zu erlangende Gegenstand (z.B. mit Greifhaken ‚geangeltes‘ Plüschtier).

¹⁶¹ *Game of Life* wurde 1970 vom Mathematiker John H. CONWAY entwickelt. Der *Spirograph* ist ein geometrisches Mal-Spielzeug der Firma Hasbro, mit dem man verschiedene Muster/mathematische Kurven zeichnen kann u. wurde von Denys FISHER 1965 auf der Nürnberger Spielmesse vorgestellt. Das Knetspiel *Play-Doh* ist ebenfalls von Hasbro. Vgl. auch Konzepte des genetischen Programmierens u. zellulärer Automaten. Beim Schauspiel ist der Ausgang des Stücks für Spieler wie für Zuschauer gerade bei berühmten Stücken bekannt, auch der grundsätzliche Verlauf ist nicht ungewiss, der Reiz liegt hier beim Wie, bei der Variation, nicht bei der Spannung auf ein ev. unsicheres Ende.

¹⁶² Weiter gefasste Definitionen fassen den Begriff der Regel ‚weicher‘ als im Spielkontext üblicherweise angenommen: Eine Regel (aus lat. regula = Maßstab, Richtschnur) ist eine aus bestimmten Regelmäßigkeiten abgeleitete, aus Erfahrungen gewonnene, in Übereinkunft festgelegte geltende Richtlinie, nicht unbedingt ein Gesetz oder Naturgesetzvorstufe, sondern eine Verhaltensnorm oder Anleitung.

¹⁶³ Siehe CAILLOIS, S. 19-32 u. S. 81. HUINZIGA sprach diese Gruppierungen teilweise auch an, etwa bezüglich des Rausches, der „den Spieler völlig unter Beschlag nehmen kann“ (*Homo Ludens*, S. 22), CAILLOIS aber präzisierte u. stellt so bis heute eine heuristisch hilfreiche Klassifizierung zur Verfügung.

¹⁶⁴ Im englischen Sprachraum auch *Game of Skills* genannt.

dabei das Sich-Messen und Vergleichen mit dem Gegner (speziell: Sieg/Niederlage) bzw. das Überwinden der spielinternen Hindernisse, des Spiels an sich.¹⁶⁵

- **Alea** umfasst die Formen des Glücksspiels, in denen Schicksal oder Zufall entscheiden,¹⁶⁶ auch hier soll Gleichheit hergestellt werden; typischer Vertreter ist das Würfelspiel (lat. *Alea*).¹⁶⁷

Die Verwandlungs- und Nachahmungsspiele – *Mimikry* – reichen von rituellen, kultischen Maskierungen über die Kinderspiele des *Als-Ob* und Fasching bis hin zu den Theaterkünsten.¹⁶⁸

- **Ilinx**, die ‚Rausch‘-Spiele – beinhalten spielerisches Verhalten, bei dem auf den Spieler als ‚Adrenalin-Junkie‘ wahrnehmungsintensive Reize einwirken, etwa beim Karussellfahren, Kreiselspielen und Risikosportarten (mit Übergängen zum *play*).¹⁶⁹

Dieser Klassifizierung fügt CAILLOIS noch zwei **Spielweisen** hinzu: *paidia* und *ludus*.¹⁷⁰

- **Paidia** (griech. = kindliches Spiel, etymologisch verwandt mit engl. *play*) bezeichnet die freie Improvisation, Spontaneität und ungerichtete, unkontrollierte Phantasie.¹⁷¹
- **Ludus** (lat. neben den bisher erwähnten Bedeutungen auch = Schule) die Ordnung, Meisterung, die Regelmäßigkeit und „Automatisierung eines Bewegungscodes.“¹⁷²

¹⁶⁵ Hierzu s. beisp. Joel KACZMAREKS Ausführungen zu den verschiedenen Gegnerarten im Computerspiel: 1) mit dem Gegner im Wettbewerb stehen, gleiche Chancen, gleiche Ziele (Sportspiele etc.); 2) Feindschaft mit dem Gegner, gegensätzliche Ziele (Ego-Shooter, Deathmatch-Stil etc.); 3) kein personaler Gegner – der Raum als Gegner (Super Mario etc.). Diese idealtypische Gegnerformen entsprechen den warcraft-internen Player vs. Player = 1 u. 2, Player vs. Environment = 3. Normalerweise existieren Mischformen im Spiel (etwa als *King-of-the-Hill*-Stil), *capture the flag* dagegen lässt sich eher der Gegnerart 1 zuordnen, da hier die Teams die gleichen Ziele verfolgen (J. KACZMAREK: *Gegner im Spiel - Intelligenz zählt mehr als Schönheit*. Gespräch über die Gegnerarten im Computerspiel - u. was sie so spannend macht. 23.04.2009).

¹⁶⁶ Im englischen Sprachraum auch *Game of Chance* genannt. Die Sparte der Glücksspiele zeigt auch den markanten Übergang zur Wahrscheinlichkeits- u. mathematischen Spieltheorie, wobei diese generell für Entscheidungsanalysen zuständig ist. Gemäß Spieltheorie ließe sich WoW als höchst asymmetrisches, teilweise kooperatives (Allianzenbildung z.B.), simultanes, potentiell unendliches, bezüglich der Informationen über gegnerische ‚Züge‘ inkomplettes u. imperfektes Spiel bezeichnen (hierzu allgemein: Siegfried K. BERNINGHAUS / Karl-Martin ERHARDT / Werner GÜTH (Hg.): *Strategische Spiele*. Eine Einführung in die Spieltheorie. Berlin 2002).

¹⁶⁷ Die zwei Aspekte *Alea* u. ‚Regel‘ betrachten Manfred EIGEN (Nobelpreisträger für Biochemie 1967) u. Ruthild WINKLER-OSWATITSCH als Grundlage der Natur u. Evolution überhaupt, „*Würfel und Spielregel - das sind die Symbole für Zufall und Naturgesetz*.“ (vgl.: Manfred EIGEN / Ruth WINKLER: *Das Spiel: Naturgesetze steuern den Zufall*, München 1990, S. 19).

¹⁶⁸ Allerdings bestehen nach CAILLOIS alle Spiele aus ‚Handlungen‘, die „nicht so gemeint“ sind; so wären auch alle Spiele Nachahmungsspiele.

¹⁶⁹ Hierzu vgl. auch Charles FOURIERS „Flatterlust“ („Papillonne“, s. Italo CALVINO: *Kybernetik und Gespenster*. Für Fourier, S. 65).

¹⁷⁰ Vgl. hierzu unter 2.5.2.1. die sog. creativen agendas.

¹⁷¹ Im Computerspielbereich auch *Non Games* (ursprünglich *non-game game*) genannt; für Softwareprodukte an der Grenze zwischen Videospiele, Spielzeug u. Anwendung z.B. *SIMS*, *Second Life*).

Definition

Spiel i. e. S. (*Ludization*) ist eine für folgenlos und unernst aufgefasste Handlung, die von den Teilnehmern als spielerisch aufgefasst wird und der Vermittlung/Erzeugung eines Spielerlebnisses dient (*Luditivität*)¹⁷³.

Dabei gelten die Kriterien

1. der Abgetrenntheit vom alltäglichen Leben (durch räumliche, zeitliche, sachliche Abgrenzung, letzteres: Maske, Spielkennzeichnung)
2. Errichtung einer zweiten, fiktionalen Wirklichkeit, die bis zur *Spielwelt* entwickelt werden kann,
3. mit eigenen Gesetzen und Regeln, die von einer minimalen Regelung bis zu einem maximal ausgestalteten Regelwerk reichen können;
4. der Zwanglosigkeit und Freiwilligkeit (wobei Regelwerk in Kombination mit Zwanglosigkeit *Improvisation* ermöglicht);
5. der vorgeblichen Zweckfreiheit (außer der Zwecke *Unterhaltung*, *Spielspaß* und Spielabschluss; häufig wird Spiel so mit *Sieg* und/oder *Niederlage* eines oder mehrerer Spieler assoziiert),
6. der Unproduktivität (bzw. einer Produktivität, die zumindest für den Spieler, Spiel-Zuschauer nicht dominiert),
7. sowie dem Spielerlebnis inhärenten Entlastungsfunktion durch Erzeugung von Emotionen (Spannung, Vergnügen, Unterhaltung).

Das Spiel wird dabei mittels *Spielobjekten* erzeugt (virtuelle, materielle, körperliche, technische).

Die Gesamtheit der (abgeschlossenen) Handlungen, der Spieldurchführung wird als ‚ein Spiel‘ gewertet und ergeben eine **Spiel-Lesart**.

Nach dieser Definition lassen sich folgende Minimalmerkmale als **allgemeines Ludem** formulieren:¹⁷⁴ *Jemand tritt in eine Spielwirklichkeit ein und vollzieht mimetische Handlungen, die Spannung und Vergnügen hervorrufen sollen.* Diese Spielwirklichkeit beinhaltet entweder zwei kausal verknüpfte Zustände – Spielbeginn und Spielausgang, wobei die Wertung des Spielergebnisses dominiert oder aber die Spielwirklichkeit als solche beurteilt wird. Der Schwerpunkt liegt auf dem Verlauf, der Performance, dem Spielerlebnis.¹⁷⁵

¹⁷² CAILLOIS, S. 20

¹⁷³ Als grundsätzliche Eigenschaften des Spiels verstanden; dieser Neologismus erschien nötig, da etwa die Substantivierungen ‚Luditivität‘ oder ‚Ludität‘ dem Prozesscharakter des Spielens meines Erachtens nach nicht gerecht werden.

¹⁷⁴ Der Begriff wurde von mir analog zu Narrateme bzw. Narreme gebildet, allerdings in allgemeine u. konkrete Ludeme geteilt (Anm. 141). Ludeme werden u.a. als *ludic meme* gebraucht, als „ludic micro-structure, basic component of a game structure, game design atoms, choice-elements etc.. Diese eigenständige spielerische Einheit ist “the conceptual equivalent of a material component of a game. A notable characteristic is its mimetic property” (in: David PARLETT: *What is a Ludeme?* Online-Dokument). Ralph KOSTER ordnet die Ludeme in Nomen, Adjektive u. Verben: "The pieces in chess. They aren't content, they are verbs" (in: *Grammar of Gameplay*. Online-Dokument). In der Terminologie der morphologischen Videospielduntersuchungen von Damien DJAOUTI, Julian ALVAREZ, Jean-Pierre JESSEL u.a. können diese Ludeme auch als *gameplay bricks* gefasst werden (u.a. *Videogames anatomy*. Online-Dokument). Allerdings gehören meiner Ansicht nach Ludeme u. Gamebricks verschiedenen Klassen an; in Analogie zu Neologismen wie Meme, Ludeme (u. in dieser Arbeit später die sog. Mimeme, s. Kapitel 2.1.3.3.) scheinen diese Gameplay-Bricks eher ‚Akte‘, kleinste Handlungseinheiten im ludischen Kontext darzustellen. Mir ist bewusst, dass die Konstatierung von Ludemen mich unter ‚strukturalistischen Generalverdacht‘ bringt (vgl. KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 18), allerdings halte ich den Strukturalismus, vor allem in seiner narratologischen Entwicklungsform als sehr wohl fähig, dynamische, prozessuale ‚Strukturen‘ abzubilden.

¹⁷⁵ Performance u.a. definiert als „Überleitung von Texten in Handlungen“ (s. DÜCKER: *Ritual und Literatur*. Studienbrief Nr. 34567. Fernuniversität Hagen 2008, S.144 Glossar), mir erscheint die allgemeinere, weniger textlastige Formulierung „Überleitung von Handlung in bedeutungsvolle Handlungen“ deutlicher.

Zum ‚reinen‘ Spiel wird dies, sobald keinerlei Gewinnstreben, kein Zweck außerhalb der spielinternen Zwecke mit dem Spiel verbunden wird und das Kriterium der Entlastung und/oder Spannung angelegt werden kann.¹⁷⁶

2.1.2.2. Spiele-Klassifizierungen

Spiele werden nach verschiedenen Aspekten geordnet: nach inhaltlichen und formalen Kennzeichen, nach Spiel-Situation und Kontext (allein, zu mehreren, privat, öffentlich) sowie Spielmedium (Brett-, Karten-, Geländespiel etc.), nach Spielobjekten und -material, nach verwendetem Regelwerk oder Abgrenzungsart (Fiktion, Übung, Simulation), nach Ausführungsart (Bewegungs- oder Ruhespiel) sowie räumlichem Umfeld (Außenraum, Innenraum), nach Spielziel bzw. dominanter Spielweise und -ausrichtung (CAILLOIS' Kategorien) und nicht zuletzt nach dem Spielzweck.¹⁷⁷

Ähnlich der Gattungs- und Textsortendefinition in der Literatur sind Gruppierungen nach Genre (Inhalt) und nach der verwendeten Plattform (Zeitung, TV, Buch, PC, Konsole etc.) die geläufigsten.¹⁷⁸

Im Rahmen dieser Arbeit, die eine Beziehung zwischen Computerspielen und mehr oder weniger öffentlichem Theater aufzeigen will, fällt dennoch die Ähnlichkeit der Computerspiele mit Brett- und Tischspielen bzw. mit Gesellschaftsspielen auf, wobei diese Gruppe besser als *in-house-Spiele* zu bezeichnen ist.¹⁷⁹

Diese ‚Innenspiele‘ – allgemein privat veranstaltet – umfassen dabei die klassische Brett- und Tischspiele (Schach, Monopoly etc.) sowie sog. Gesellschaftsspiele wie *Blinde Kuh*, Quiz- und Rätselspiele (*Scharade*) oder *Flaschendrehen*.

¹⁷⁶ Man kann darüber diskutieren, was authentische spielinterne Zwecke sind: Vergnügen/Kunstgenuss, Unterhaltung, Zeitvertreib etc.. Im Rahmen therapeutischer u. pädagogischer Kontexte etwa lässt sich argumentieren, dass scheinbar externe Spielfolgen (wie Wissenszuwachs, Lernen, Verhaltenstherapie) dem Spiel möglicherweise inhärent sind, u. somit ein Purismus ästhetischer bzw. agonaler Art verfehlt (vgl. BOURDIEUS Feldkonzept; zum Begriff des performativen bzw. figurativen Spielbegriffs s. KOCHER: *Über den ästhetischen Begriff des Spiels* (Anm. 146).

¹⁷⁷ Die englische Wikipedia listet u.a. unter dem Oberbegriff ‚Types of Games‘ auf: Ausdauer-, Geschwindigkeits-, Denk- u. Mutproben-Spiele (*games of dare*), Koordinations-, Filmspiele, *observation games*, sie nennt u.a. Autospiele, Trinkspiele, sog. Bier- u. Brezel-Spiele, Glücks- u. Geschicklichkeitsspiele. Weiterhin werden Sportarten wie Ball-/ u. Rasenspiele, die Olympischen Spiele, Brettspiele, Kartenspiele, Würfel- u. Briefspiele-, *pen and paper games*, Rollenspiele, Videospiele, Mathe- u. Wortspiele, geographische Spiele, Singspiele, Straßen- u. Reisespiele genannt. Meyers Konversationslexikon nennt „Ritterspiele“, öffentliche Spiele wie Karussell u. Turniere, Kunstspiele (Schach etc.) u. ‚vermischte Spiele‘ (Meyers Konversations-Lexikon. 15. Band, S. 141-142. Lemma: Spiel. Online-Dokument). Zu den auch in der *game-studies*-Literatur genannten Kategorien sei exemplarisch auf FRITZ verwiesen, der z.B. „Köpfchen- u. Knöpfchenspiele“ unterscheidet (u. diese Bipolarität später durch einen dritten Pol – die *Geschichte* – ergänzt hat (u.a. FRITZ: *Warum Computerspiele faszinieren*. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim / München 1995). Vgl. zudem den jeweiligen Artikel ‚Spiel‘ in der Ökonomisch-technischen Enzyklopädie (in: Johann Georg KRÜNITZ: *Ökonomisch-technologische Enzyklopädie*, Band 157 (1807), S. 511-617) u. Meyers Konversationslexikon.

¹⁷⁸ Selbst bei den ursprünglichen, nicht technischen Spielen lässt sich das Kriterium der Plattform anlegen, ähnlich wie der Begriff des Mediums nicht nur auf technische Vermittlungsarten anwendbar ist; Plattformen – Konsolen, Arkadeautomaten, PC, Handy etc. – bilden so eine Untergruppe des medialen sowie des Interface-Aspekts.

¹⁷⁹ Die Ökonomisch-technologische Enzyklopädie nennt diese Spiele „Zimmerspiele“. Natürlich können Computerspiele auch als Ruhespiele betrachtet werden (da im Sitzen gespielt), erst mit (senso-)motorisch aktiven Spielen (etwa mittels Nintendo-Wii-Steuerung) lassen sie sich auch den Bewegungsspielen zuordnen.

Unter einem *Gesellschaftsspiel* werden allgemein Spiele verstanden, bei denen soziale, unterhaltende, zeitvertreibende Aspekte überwiegen.¹⁸⁰ Die Dominanz des Unterhaltungsaspekts, der *Geselligkeit* wird von mir allerdings nicht als konstituierend angesehen. Daher möchte ich ihre Bezeichnung weiter gefasst verwenden: Die Kategorie der sog. Gesellschaftsspiele im weiteren Sinne enthält demnach alle Spiele, die generell im Innenraum, privat, ohne Zuschauer gespielt werden.¹⁸¹

Das übliche Computerspiel wird heutzutage meistens *in-house* gespielt und wäre so in der Gruppe der Gesellschaftsspiele enthalten.¹⁸²

2.1.2.3. Das Computerspiel/en:¹⁸³ *Games*

Die erläuterte Spieldefinition lässt sich auf das Computerspiel¹⁸⁴ folgendermaßen anwenden:

Neben den anwendbaren Kriterien *Zwanglosigkeit*, *Zweckfreiheit* und *Unproduktivität* wird das Computerspiel getrennt vom Alltag gespielt; diese *Trennung* lässt sich beim Computerspiel sogar stärker als beim gewöhnlichen Spiel feststellen, da das Spiel „im“ Computer, also in einer Maschine stattfindet. Das Computerspiel erzeugt auf direktere Weise als die meisten anderen Spiele eine zweite Wirklichkeit, da im *Reallife* stattfindende symbolische Handlungen hier konkret-bildlich dargestellt werden können (bis hin zu *second-life*-artigen komplexen Spielwelten). Die *Regeln* dieser Spielwelten sind zusätzlich zu den üblichen spielinternen Regelungen konstituierend im Spielprogramm niedergelegt,¹⁸⁵ auch hier wird dieses Kriterium beim Computerspiel also deutlich erfüllt.

¹⁸⁰ Wikipedia definiert Gesellschaftsspiele als „von zwei oder mehr Personen unternommenen Zeitvertreib zum Zwecke des Vergnügens“, unterscheidet u.a. *american games* u. *german games* (sog. Autorenspiele) u. betont das Gesellige im Gesellschaftsspiel, die „Vergessellung“. Das Marburger Spielearchiv dagegen subsumiert Gesellschaftsspiele – neben Wirtschafts-, Sport- u. Kriegssimulationen – generell unter die Kategorie der Rollenspiele, konstatiert eine Verquickung mit den ‚Sonstigen Spielen‘ u. begreift das „Leben in all seinen Alltäglichkeiten und (...) Besonderheiten“ als Gesellschaftsspielthema. Meyers Konversations-Lexikon nennt den Gemeinschaftsaspekt als wichtige Konstituierende für ‚Spiel‘ generell (ebd., S. 141), schließt Glücksspiele allerdings aus.

¹⁸¹ Und im Sinne der später noch vorzunehmender Definitionen u.a. unter die sog. Bartle-Klasse des Spielertypus „socializer“ fallen (unter 2.5.2.2.).

¹⁸² Durch Arkade-/Spielhallenspiele, LAN-Spiele u. E-Sport ließen sich beim Computerspiel sogar Geselligkeitsaspekte auffinden, wenn auch wesentlich ‚öffentlicher‘. Die anders gewichtete, *zweite* Spiel-Definition HUIZINGAS führt als weiteren Geselligkeitsaspekt die Gemeinschaftsverbände an, die „sich gern mit einem Geheimnis umgeben“; gerade Spiele-Allianzen, Gilden, Clans demonstrieren dies im Computerspielbereich deutlich (HUIZINGA: *Homo Ludens*, S. 22). Zu den *Communities* im Spiel vgl. Karin WENZ: *Baumhaus oder Kaserne*. Soziale Strukturen in „World of Warcraft“ sowie B. WELLMAN / G. MILENA: *Netsurfers don't ride alone*. Virtual communities as communities. Online-Dokumente.

¹⁸³ Der Begriff Computerspiel soll Arkade-Spiele, Telespiele, Videospiele, Konsolen- u. Handyspiele sowie *Computerspiele im engeren Sinne* (PC-Spiel) – also alle elektronisch-digital vermittelte Spiele umfassen. Im Grunde bietet die Bezeichnung ‚Bildschirm-Spiel‘ bzw. Video-Spiel den treffendsten Oberbegriff, wie NEITZEL überzeugend argumentiert, da bis auf Textadventures alle Computerspiele „mit visuellen Abbildungen auf einem Bildschirm“ arbeiten (vgl. Britta NEITZEL: *Videospiele*. Zwischen Fernsehen und Holodeck. Online-Dokument, S. 1), aber ‚Computerspiel‘ wird im Alltagsgebrauch u. quer durch alle Forschungsarbeiten am häufigsten verwendet. Daher soll dieser ‚weiche‘ Begriff der Erkennbarkeit wegen verwendet u. im Laufe dieser Arbeit durch Definitionskriterien noch präzisiert werden.

¹⁸⁴ Was nicht so selbstverständlich ist, wie es (etymo-)logisch klingt; schließlich könnte ein Computerspiel trotz des Wortbestandes ‚Spiel‘ so neuartig (oder gleich) sein wie etwa ein Filmtheater im Vergleich zum Theater.

¹⁸⁵ Neben diesen ‚constitutive rules‘ des Systems u. deren Verbalisierung in ‚operational rules‘ bilden die implizierten Regeln die Möglichkeiten der Spielwelt ab (s. KOSTERS‘ *Grammar of Gameplay*).

Die *Entlastungs-* und *Rauschfunktion* von Spiel allgemein wird beim Computerspiel im Phänomen des sog. flow deutlich,¹⁸⁶ was auch dazu führt, dass Computerspiele immer noch einseitig als sucht- und gewalterzeugend verurteilt werden.

Offensichtlich unterscheidet sich das Computerspiel im technisch-materiellen Aspekt von anderen Spielen, inhaltlich und funktional lassen sich zudem viele Spiele auch am Computer spielen bzw. sind am PC denkbar.¹⁸⁷

Der neue Aspekt, den Computerspiele als Spiele mit dem Computer im Gegensatz zu Spielen im Computer¹⁸⁸ nun entwickeln, ist die – nun positiv gewendete – Möglichkeit des *Single-Player*-Spiels, was abgesehen von Geduld- und Geschicklichkeitsspielen wie *Solitär*, *Puzzle* etc. vor der Erfindung von Computer und Spielautomat nicht wirklich möglich war. Spiele wie *Space Invaders*, *Pong* sind diesbezüglich die ersten wirklich neuartigen Spiele der Neuzeit, die grundsätzlich alleine, gegen eine anonyme Maschine bzw. nur mit der Maschine gespielt werden (können).¹⁸⁹ Hierdurch und aufgrund ihres häufig hohen Abstraktionsgrades (etwa *Tetris*) – wenn auch anfänglich meist durch mangelnde Technikleistung bedingt – sind Spielautomat, Fernseher und Computer **originäre Spielgeräte** geworden. Das Computerspiel im engeren Sinne wird heutzutage meistens privat *in-house* gespielt und fällt so – zumindest vorläufig – unter die oben definierte Gruppe der Gesellschaftsspiele. Das Kriterium der Geselligkeit – in der Definition als Gattungsnotwendigkeit von mir ausgeschlossen – wird vom zunehmenden Trend zum *Multi-Player*-Spiel sogar erfüllt.¹⁹⁰ So können Computerspiele erfolgreich als **Gesellschaftsspiele** und der Computer als Spielzeug betrachtet werden.¹⁹¹

¹⁸⁶ Begrifflich geprägt u. untersucht von Mihaly CSIKSZENTMIHALYI (*Das Flow-Erlebnis*. Stuttgart 1992). Schon 1807 konstatiert die Ökonomisch-technologische Enzyklopädie durchaus differenziert den „unwiderstehlichen Hang, (...) die Anziehungskraft der Spiele“ (ebd.)

¹⁸⁷ Wobei analog zu NEITZEL zwischen der Medialität von Computerspielen u. deren Medialisierung zu unterscheiden ist; ersteres wäre ein ‚rein‘ technisches, letzteres ein qualitatives Differenzkriterium von Computerspiel zu Spiel traditioneller Art (NEITZEL: *Point of View und Point of Action*, S. 1).

¹⁸⁸ Die Tatsache, dass der Computerspieler häufig bekannte traditionelle (Gesellschafts-)Spiele (Poker etc.) am Computer spielen kann, ist allerdings kein Argument dafür, sie auch gleich als solche zu betrachten. Gelungene Adaptionen – vom ‚analogen‘ zum digitalen Spiel – vollziehen nicht nur einen bloßen Medienwechsel, sondern sie transponieren eine neue Qualität, bringen etwas *Neues* hervor (wenn also *Monopoly* zu *Die Fugger*, *Bauklötzchen spielen* zu *SimCity* wird). Zudem gehören klassische Spieladaptionen (*Schiffe versenken*, Online-Poker) zu den eher untypischeren Computerspielen, zumindest in ihren (frühen) *Single-player*-Varianten wurde eher Spiele wie *Space Invaders* gespielt. Im Zeitalter der Online-Spiele werden Adaptionen eigentlich nur mangels Spielpartner gegen den Computer gespielt u. sind tatsächlich ureigene gesellige Spiele im Reallife.

¹⁸⁹ Der Aspekt der Vergleichbarkeit/ des Wettbewerbs mit anderen Spielern findet über die *high-score*-Liste außerhalb des Spiels, außerdiegetisch u. außerdiesig statt.

¹⁹⁰ Das *Multi-player*-Spiel – als LAN- u. Online-Spiel, besonders als *massively-multi-player*-Version – verlässt zwar den Bereich von *in-house* u. Privatsphäre, überschreitet so vorerst die definierten Grenzen der o.g. Gesellschaftsspiele; nähert sich so dem Gebiet der *öffentlichen Spiele* (die Ökonomisch-technische Enzyklopädie nennt u.a. „Lust=, Schau=, Trauer= und Singespiel; das Puppenspiel, Fahnen-spiel, Zauberspiel“).

¹⁹¹ Sobald das Spiel in immer (sinnes-)realistischeren Umgebungen stattfindet (technisch u. sozial vermittelt, etwa durch VR-Umgebungen, *Feedback-Wheel* u. *Multi-Player*-Modi) lässt sich die durch den Computer erzeugte Spielwelt auch als Spielhalle, als Spielplatz bezeichnen.

2.1.3. Theater

Theater ist Theater.

Alexander Tairow¹⁹²

Unter 2.1.1. hatten wir den Begriff „Literatur“ auf Erzählungen eingeschränkt und definierten dabei als Narratam die darstellende Vermittlung eines Geschehens oder einer Handlung. Im Rahmen dieser Arbeit sind nun das Theater und seine Beziehung zur Literatur von besonderer Bedeutung. Wenn wir das Phänomen *Theater*¹⁹³ genauer ins Auge fassen, müssen wir Dramentext und Aufführung unterscheiden.¹⁹⁴

Den **Dramentext** im Sinne eines Wortgefüges als Literatur zu lesen, bereitet im Kontext eines ausgeweiteten Literaturbegriffs keine Schwierigkeit, (was – besonders in der Tradition des Lesedramas – dazu führte, Theater allein über den Text zu definieren).¹⁹⁵ Die oben genannten Kriterien für die Erzählung – uneigentliche Sprache, Zweckfreiheit, Originellität – treffen auch auf den Dramentext zu; selbst der Schwerpunkt ‚Übermittlung einer Geschichte‘ lässt sich beim Dramentext feststellen.

Die so allerdings verwischte Grenze zwischen Erzählung und Drama wird wieder deutlicher, wenn man sich die *Art* der Vermittlung betrachtet. Der Dramentext bevorzugt die *Figurenrede* (Dialoge und Monologe), positioniert die Vermittlungsebene – als *Nebentext* – auf einer paratextuellen Ebene und führt eine *Vergegenwärtigung* von Handlungen und Geschehen aus. Die Erzählung hingegen präferiert und betont (je nach Epoche und Gattung) die Vermittlungsebene – Beschreibung, indirekte Rede, Erzählereinmischung etc. – und erzwingt bzw. ermöglicht dadurch diverse *Erzähl-/Perspektiven*,¹⁹⁶ Erzähler- und Rahmenkonstruktionen und bevorzugt generell die rückblickende Sicht, die „klassische“ Erzählvergangenheit. Eine Inszenierung bzw. die *Aufführung* scheint allerdings einen ausgeweiteten Text- und Zeichenbegriff zu erfordern, um ebenfalls als Literatur verstanden werden zu können. Freilich ist diese ‚Stützenhilfe‘ der Semiotik gar nicht nötig, da der performative Gehalt der Literatur ursprünglich, literatureigen gewesen und parallel zum *Mainstre-*

¹⁹² „Theater ist Theater (nämlich Kunst) und nicht Leben oder Natur.“ A. TAIROW: *Das entfesselte Theater*. Köln 1964, S. 178. In: *Texte zur Theorie des Theaters*. Hg. von Christopher BALME / Klaus LAZAROWWICZ. Stuttgart 2000, S. 35.

¹⁹³ Bezüglich Fachbegriffe des Theaters beziehe ich mich generell auf Christopher BALME: *Einführung in die Theaterwissenschaft*. 3. durchgesehene Auflage. Berlin 2003, auf Bernhard ZIMMERMANN: *Die griechische Komödie*. Düsseldorf 1998 u. Siegfried MORAW / E. NÖLLE (Hg.): *Die Geburt des Theaters in der griechischen Antike*. Mainz 2002, speziell S. 270-272 (Glossar).

¹⁹⁴ Nach WEIMAR ist Theater u.a. durch das Vorhandensein von Haupt- u. Nebentext definiert (WEIMAR, S. 132). C. BALME unterscheidet Theatertext („Drama“), Inszenierungstext u. Aufführungstext, wobei der allgemeine Inszenierungstext die szenische Form des Theatertextes, die strukturelle Umsetzung bedeutet u. der Aufführungstext die „allabendliche Realisierung“ (vgl. BALME, u.a. S. 83). Diese Wortwahl lautet bei Patrice PAVIS dagegen anders: ‚Theatertext‘ bezeichnet der ‚aufgeführte Text‘; ‚dramatischer Text‘ den bloßen Text des dramatischen Autors; die ‚Inszenierung‘ benennt den Meta-Text von Autor, Regisseur u. Team (P. PAVIS: *Der Metatext der Inszenierung*. In: *Texte zur Theorie des Theaters*. Hg. von Christopher BALME / Klaus LAZAROWWICZ. Stuttgart 2000, S. 349).

¹⁹⁵ Schon ARISTOTELES definiert das Drama größtenteils über die Dialoge u. wertet die Inszenierung (*opsis*) als kunstlos ab. Ihm gemäß kann das Drama auch ohne Aufführung u. Schauspieler wirken, die Inszenierung stelle zudem eher eine Kunst des Kostümbildners dar (vgl. ARISTOTELES: *Poetik*, 6.Kapitel).

¹⁹⁶ Auch beim Theater lässt Perspektive sprechen. Das klassische Guckkasten-Theater präferiert allerdings grundsätzlich Zuschauer-Perspektiven (‚wer sieht?‘, vgl. G. GENETTE, etwa in: *Die Erzählung*, S. 132 ff. bzw. 235), die nur seltenst theaterintern, quasi textimmanent begründet sind.

am immer Anteil der Literatúrausübung geblieben ist.¹⁹⁷ Die Wiederentdeckung der sog. oralen Literatur infolge des u.a. von der Geschichtswissenschaft eingeleiteten *oral turn* als Teil der anfangs erwähnten ‚performativen Wende‘ erweiterte den Text und Literaturbegriff erheblich. Dies spricht für den prinzipiellen Aufführungscharakter von Literatur. Wenn also Theater *nicht* über seine textliche Vorlage affirmativ definiert werden braucht, sollte Theater eigenständig darüber hinaus bestimmt werden können.

Theater (neben Epos und Lyrik) hat sich als literarische Großform seit der Antike in verschiedene Formen und Unterarten aufgeteilt. Neben inhaltlichen (Tragödie, Posse), funktional-methodischen (das epische Theater BRECHTS, Straßentheater), sozialen/politischen Unterscheidungen (engagiertes Theater, politisches Theater ERWIN PISCATORS, das ‚Theater der Unterdrückten‘) etc. halte ich die Gegenüberstellung von *offener und geschlossener* (tektonisch und atektonisch) *Form* für wesentlich.¹⁹⁸

2.1.3.1. Die geschlossene Form

Diese bezieht sich nach dem Vorbild des aristotelisch verstandenen antiken Theaters auf die drei Einheiten *Ort, Zeit und Handlung*¹⁹⁹ sowie die Kriterien Personengestaltung, Sprache und Dramenaufbau. Das Drama findet in einem einheitlichen, zusammenhängenden Zeitraum statt (klassisch verstanden: vom Sonnenaufgang bis Untergang). Größere Zeitsprünge kommen ebenso selten vor wie mehrere Ortswechsel (klassisch: vor dem Palast, auf dem Marktplatz etc.).

Der äußere (Akte, Szenen) und innerer Aufbau (Handlung) sind konventionalisiert: Den drei bzw. fünf Akten entsprechen jeweils die Strukturelemente *Exposition, erregendes Moment, Peripetie, retardierendes Moment, Katastrophe* bzw. *Dénouement*.²⁰⁰ Die einheitliche, in sich geschlossene Handlung bewirkt eine kausale Verknüpfung von meist nicht austauschbaren Szenen (Linearität). Dieser Handlungsfolge entspricht der ‚modernen‘ Vorstellung des Plots (*mythos*) mit Anfang, Mitte und (folgerichtigem, ‚passendem‘) Ende.²⁰¹

Der kleine, überschaubare Personenkreis besteht aus typisierten bzw. repräsentativen Personen.

¹⁹⁷ Was als logozentrisches Theatervorurteil erkannt wurde („Theatralität = Theater minus Text“; R. BARTHES: *Le théâtre de Baudelaire*. In: ders.: *Essais critiques*. Bd. 1. Paris 1964, S.41-42), formuliert als die „Schreckensherrschaft der Literatur über das Theater“ (Thomas MANN, zit. in: *Texte zur Theorie des Theaters*, S. 25), die „Aufführung ist kein Text“ (LASZAROWICZ ebd., S. 27), die „Diktatur des Wortes“ (Antonin ARTAUD: *Die Inszenierung und die Metaphysik*. ebd., S. 357).

¹⁹⁸ Ich beziehe mich u.a. auf Volker KLOTZ: *Geschlossene und offene Form im Drama*. München 1960. 14. Aufl. 1999. Ähnliches lässt sich bei einer Gegenüberstellung von geschlossenem u. offenem Roman/modernem Roman (z.T. bei Georg LUKÁCS: *Die Theorie des Romans*. Ein geschichtsphilosophischer Versuch über die Formen der großen Epik. Darmstadt 1979) u. der *Fabula*-Definition bei Umberto ECO (ders.: *Im Labyrinth der Vernunft*. Die Rolle des Lesers, S. 229-231) feststellen. Die Gegenüberstellung ist natürlich idealtypisch.

¹⁹⁹ Nach ARISTOTELES: *Poetik*, Kapitel 5, 6 u. 23 (Zeit u. Handlung). Zur Einheit des Ortes äußert sich Aristoteles selbst nicht. Dies führte seit der strengen Fassung der Renaissance, die auch die Einheit des Ortes hinzufügte (Lodovico CASTELVETRO, Julius Caesar SCALIGER) zum sog. Regeldrama (frz. Klassik). Zur Zeit in der Erzählung vgl. GENETTE (in: *Die Erzählung*), der Zeit unterschied in Ordnung (*order*, Chronologie, Reihenfolge), Dauer (*duration*, Zeitraum) u. Frequenz (*frequency*, Geschwindigkeit, Rhythmus).

²⁰⁰ Vgl. etwa Gustav FREYTAGS pyramidales Schema in: *Die Technik des Dramas*. Unveränd. reprografischer Nachdr. der 13. Aufl., Leipzig 1922. Darmstadt 1992. Die klassisch verstandenen fünf Akte gehen allerdings schon auf HORAZ (*Epistula ad Pisones*, Vers 189) zurück.

²⁰¹ ARISTOTELES: *Poetik*, Kapitel 6

Die irrtümlich auf die Antike übertragene Norm der frz. Klassik – die Einhaltung der Ständeklausel – spiegelt sich in der Auswahl der Personen und ihrer Sprache wieder, die generell einheitlich ist und meist rhetorisch ausgestaltete Stilebenen verwendet (klassisch: Versform, *pathos* etc.).

Das agonale Prinzip äußert sich in der Gegenüberstellung der Helden - von *Protagonist* und *Antagonist* -, ebenso in Rededuellen (Stichomythie).²⁰²

Den Aspekt des „Kampfspiels“ Theater verdeutlicht folgendes Zitat: „Jedes Theaterstück muss (...) auf die Formel: ‚Ist A stärker als B?‘ gebracht werden können.“²⁰³

2.1.3.2. Die offene Form

Diese arbeitet dagegen (z.B. im epischen Theater) als Gegenentwurf zum traditionellen Theater mit Zeitsprüngen, häufigen Ortswechseln und einer Symbolisierung des Raums. Die Anzahl der Rollen steigt, die *dramatis personae* unterliegen zudem kaum noch ständischen oder sozialen Beschränkungen und neben Helden treten zunehmend Antihelden auf. Entsprechend wird die Verwendung von Alltagssprache, Soziolekt und Jargon möglich.

Die Handlung – in beliebiger Aktanzahl - zerfällt in mehrere, gleichwertige Handlungsstränge (Polymethie), ihre Abfolge wird willkürlicher und die Szenen werden zu autonomen, selbstständigen, austauschbaren Episoden (Akausalität, Non-Linearität). Exposition, Peripetie und andere Strukturelemente sind nicht mehr eindeutig erkennbar und Improvisationen können so häufiger eingesetzt werden als in der geschlossenen Form.

Die Definitionen von *geschlossener* und *offener Form* – ursprünglich hauptsächlich auf klassische Theaterformen wie die klassische Tragödie und das ‚moderne‘ Drama bezogen – wird im Folgenden weiter gefasst und als grundsätzliche Unterscheidungskategorie in narrativen Künsten verstanden.²⁰⁴

2.1.3.3. Theatralität

Theater, Theater als Theaterspielprozess – in seiner entwickelten, institutionalisierten Form häufig in einem Theater(gebäude)²⁰⁵ mit festgelegtem, ‚eingespieltem‘ Schauspieler-Zuschauer-Verhältnis situiert – lässt sich in vielfältiger Form in allen Kulturen und Epochen, in verschiedenen Gattungen und Genres (Sprech-, Musik-, Tanztheater, Figurentheater etc.) sowie in der individuellen mensch-

²⁰² Zudem bei der im antiken Theater üblichen Theaterwettkämpfen.

²⁰³ Siehe SCHUMANN, S. 235 u. S. 238

²⁰⁴ Aufführungsformen wie Oper, Ballade würden als geschlossene, Varieté, Happening, Jazz oder konkrete Poesie etc. als (z.T. höchst) offene Form begriffen. Umberto ECO behandelt das Begriffspaar u.a. als Unterscheidungskriterium von Kunst u. Literatur generell (etwa unter ECO: *Im Labyrinth der Vernunft*. Die Poetik des offenen Kunstwerks, S. 116 ff.). Zur Offenheit im Computerspiel s. KÜCKLICH: *Auf der Suche nach dem verlorenen Text*: Literaturwissenschaften und Computerspiele. Online-Dokument, S. 30-34. Nach KÜCKLICH beinhaltet Offenheit im Computerspiel die Wahl des Spielziels, des Weges dorthin, die Setzung des Spiel-Endes sowie des Handlungsspektrums. In dieser Arbeit war ‚Offenheit‘ schon zwischen Paidia u. Ludus bzw. im Spannungsfeld Alea – Determiniertheit angesiedelt. Hierzu ließe sich der begriffliche Rahmen von *emergence – progression* von JUUL anführen (in: *The Open and the Closed*. Games of Emergence and Games of Progression. Online-Dokument 2002). Vgl. auch Anm. 198 u. Anm. 329.

²⁰⁵ Zu dieser ‚klassischen‘ räumlichen u. funktionalen Abtrennung, die etwa in der Zeit der Neuen Komödie die Bühne/Schauspieler/Chor stärker vom Publikum absetzt vgl. Bernhard ZIMMERMANN). Die Bühne ist trotz aller kultureller u. historischer Unterschiede scheinbar ein anthropologischer ‚Non-Lieux‘ (Marc AUGÉ: *Orte und Nicht-Orte*. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der

lichen Entwicklung auffinden.²⁰⁶ Diese ‚Äußerlichkeiten‘ lassen sich unter eine grundlegende Definition von Theater subsumieren: *A spielt B und C schaut zu.*²⁰⁷

Diese Formulierung ist allgemeiner als etwa Peter BROOKs Wendung vom „empty space“; für BROOK reicht u.a. der *leere Raum* als Bühne aus und bei A wird keinerlei besonderes Tun vorausgesetzt.²⁰⁸ Die o.g. Definition fasst außerdem Cs Part enger, indem in dieser Arbeit statt *zusehen* als aktiverer Begriff *zuschauen* verwendet wird.

In Analogiebildung zu *Narratem* und *Ludem* wird diese Minimaldefinition im Folgenden *Mimem* genannt. *A spielt* – dies lässt das *Mimem* als Ludemvariante, als Theater-Ludem erkennen.²⁰⁹ Im Unterschied zu den meisten (konkreten) Ludemen, deren Spielwirklichkeit sich nicht automatisch zur zweiten Wirklichkeit ausgestaltet, werden hier ausschließlich mimetische Handlungen ausgeführt und das *Zuschauen* tritt als neue Qualität und konstituierender Faktor hinzu.²¹⁰

Drei Bedingungen sind damit als konstituierend genannt:

- *A spielt* – A muss jemand anderen spielen als sich selbst, eine Rolle (→ Mimikry), sonst handelte es sich um ‚normales‘ Spielen.
- *A spielt* – Theater als Spiel wird deutlich an den postulierten Wirkungen (Vergnügen, Spannung, Mitgefühl, Katharsis) und den verwendeten Zeichen 2.Ordnung, dem *So-tun-als-ob*.²¹¹
- *A spielt B* – nur etwas über B zu erzählen oder B partiell zu imitieren, reicht nicht aus. Die Formulierungen ‚verkörpern‘ oder ‚darstellen‘ schließen auch Nicht-Prozessuales mit ein

Einsamkeit, Frankfurt am Main 1994). Und die räumliche Trennung (Diegese - Reallife) ist anscheinend auch eine notwendige Bedingung, da ‚theatral‘ unter 1.3. als ‚innerdiegetisch+in-character‘ definiert wurde.

²⁰⁶ LAZAROWICZ bezeichnet die ‚Erfindung des Schauspielers‘, gefolgt von der ‚Erfindung des Zuschauers‘ als Anfang des Theaters (Einleitung zu: BALME / LAZAROWICZ: *Texte zur Theorie des Theaters*. Stuttgart 2000, S. 23).

²⁰⁷ Die klassisch gewordene Formel des Dramatikers Eric BENTLEY - „(...) that A impersonates B while C looks on“ - ist von FISCHER-LICHTE (*Semiotik*, S. 16) allerdings folgendermaßen genannt: statt der Buchstaben B u. C für Rolle u. Zuschauer setzt sie X u. S. FISCHER-LICHTE u. BENTLEY bezeichnen den Vorgang zudem nicht als *spielen* sondern als *verkörpern*. In dieser Arbeit wird die Bezeichnung ‚spielen‘ bevorzugt (wie auch Ingrid HENTSCHEL u. Klaus HOFFMANN (Hg.): *Spiel- Ritual- Darstellung. Play – Ritual – Representation*. Berlin 2005, S. 43), da dies die verschiedenen, weiteren Möglichkeiten des Rollenspielens konkreter bezeichnet. Ein Teil dieser Äußerlichkeit beruht allerdings auf der räumlichen u. temporalen Lokalisierung des Theatergeschehens, diese ist aber ein grundlegender Aspekt der Performativität (vgl. Dücker: *Ritual und Literatur*). So wäre die Formulierung *A spielt B u. C schaut zu am Ort D zur Zeit T*. Letzteres böte auch Anknüpfungspunkte zu unter 3.5. genannten Rhythmus-Wiederholung-Pause-Thematik.

²⁰⁸ Zumindest nach der folgenden Formulierung: „Ich kann jeden leeren Raum nehmen und ihn eine nackte Bühne nennen. Ein Mensch geht durch einen Raum, während ein anderer ihm dabei zusieht.“ (Peter BROOK: *Der leere Raum*. Berlin 1983. Fotomechanischer Abdruck, 1. dt. Ausg., Hoffmann u. Campe, 1969, 1983, S.9). Interessanterweise thematisiert BROOK so auch den ‚Raum‘, vgl. vorherige Anm. 207. Dieser Basissatz darf nicht darüber hinweg täuschen, dass trotz der Verführungskraft klarer Abstraktion (u. die dadurch ermöglichte universale Anwendbarkeit) das Theatersetting (aus Gebäude, Kostüm, Publikumsinteraktionen u. -interessen) unablässig mit dem Theaterprozess verknüpft ist. Der leere Raum reicht den meisten Menschen eben *nicht* aus. Modern wurde der sinnliche Mangel des leeren Raums weniger als Nicht-Bühne denn als nicht-institutionalisierte Bühne (Environment-Theater, Straßentheater) verstanden, als theatertechnisches Mittel der Minimierung betont dies im Gegenzug die jeweils noch vorhandenen Theaterebenen.

²⁰⁹ Aus dem Wortfeld Mimesis/Mime gebildet in Anspielung an das Mem-Konzept (u.a. Richard DAWKINGS). Ich möchte damit den Darstellungscharakter betonen u. weniger den An-/Schauungscharakter – wie es etwa mit einem Wortstamm von *theomai* (griech. = anschauen, ► theatron) der Fall wäre. Diese explizite Benennung einer Ludemvariante erscheint mir im Falle des Theaters nötig. Schon anhand der Formulierungen von *Narratem*, *Ludem*, *Mimem* kann man so erkennen, dass Erzählen u. (Rollen-)Spielen einer anderen Komplexitätsstufe angehören als Schauspielern.

²¹⁰ Angepasst an die Ludemformulierung lautet das *Mimem* so: Jemand (A) führt mimetische Handlungen aus (spielt) jemanden/etwas (B) und erzeugt eine narrative Spielwirklichkeit (N); dies soll Vergnügen, Spannung und Katharsis beim Zuschauer (C) bewirken (s. Kapitel 2.1.2.1.). Letzteres ist in der bentley-brook’schen Theaterformel nur implizit enthalten.

²¹¹ Zur sog. doppelten Mimesis zwischen Zeichen u. Aufführung vgl. GADAMER: *Wahrheit und Methode*, u.a. S. 122.

(etwa das Standbild-Spielen von Kleinkünstlern im sog. freeze oder bei Karnevalsverkleidung);²¹² zudem ist ‚spielen‘, schau-spielen in diesem Zusammenhang mit der Absicht des Beobachtet-Werdens verknüpft und die Spielteilnehmer *Zuschauer* und *Spielleiter* (hier: Regisseur oder Intendant) übernehmen einen größeren Anteil am Geschehen. B bezieht sich damit traditionell auf eine *Rolle*; allgemein - Vater-Mutter-Kind, als Rollenfach - *junge Naive* und spezielle Rolle – *Romeo*. Aber in der Minimalformel kann B durchaus auch für ‚etwas‘ stehen, für eine Situation oder Szenario, sodass A dann u.a. auch *A-in-Situation-X* bzw. *A-x-tuend* spielt. Theater ist damit als Rollenspiel definiert.²¹³

- Dieses Spielen benötigt einen *Zuschauer*, ein Publikum und wird damit zum Schauspielen.²¹⁴ Das Publikum - *C* - muss sich dessen bewusst sein, das Spiel als solches anerkennen, *C* befindet sich dabei in einer ‚Theatersituation‘ und kann zudem mehr oder weniger involviert sein.²¹⁵

Formulieren wir also das Mimen neu: *A (schau-)spielt B und C (oder A) schaut zu.*²¹⁶

Hierunter fallen noch jetzt *paratheatrale Vorführungen* (z.B. Happening, Zirkus) sowie Spiele wie *Scharade*, was ja durchaus für diese Definition spricht; im digital-elektronischen Feld würden sog. *Medienkunst*, Videoinstallationen, Netzkunst (und Computerspiele) erfasst.

Innerhalb der unter 2.1.3.1 und 2. getroffenen Gegenüberstellung von *geschlossener* und *offener Form* lassen sich nachträglich zwei Teilaspekte isolieren: die ‚mythische‘ (→ Handlung, Plot) und die strukturelle/formale Geschlossen-/Offenheit. Wenn das Mimen keinerlei Aussagen über Zeitstruktur, Ort und Geschlossenheit macht, erscheint dies kein ausreichendes Abgrenzungskriterium zwischen Theater und Nicht-Theater darzustellen. Aber der Unterschied zwischen SHAKESPEARE und *Freeze*-Künstlern scheint indes eminent zu sein. Die Handlungsgestaltung, die Offen-

²¹² Hier wäre auch an die Unterscheidung NEITZELS zu denken, die zwischen *Repräsentieren* (von realen Handlungen des Spielers im Spiel) u. *Präsentieren* (die durch die Handlungen erzeugten/erstellten Ereignisse) unterscheidet (s. NEITZEL: *Point of View und Point of Action*, S. 11).

²¹³ Auch Literatur lässt sich im weiteren Sinne als Rollenspiel auffassen, wenn man die Erzählinstanzen u. Erzählerrolle betrachtet.

²¹⁴ Welches in Abgrenzung zur *Zeugenschaft* (dem Sehen) ein aktives Zu-Schauen sowie die Kriterien *Öffentlichkeit*, *Freiwilligkeit* u. Möglichkeit der *Meinungsäußerung* bzw. Interaktivität bedingt (etwa durch Klatschen, Buh-Rufen, Zwischenfragen, im Fall der Massenmedien auch Leserbriefe oder durch einfaches Umschalten). Die Erkenntnis, Teil eines Publikums zu sein – *Publikumsbewusstsein* –, ist ebenfalls konstituierend u. grenzt sich damit von Täuschungen oder alltäglich sozialen Rollenverhalten ab; es hat allerdings auch Versuche gegeben, dies zu umgehen bzw. kreativ zu untergraben: das unsichtbare Theater (Dario FO, Augusto BOAL) beispielsweise oder das Prinzip der Versteckten Kamera (vgl. auch „Theaters der Unterdrückten“ oder „Kommunikationsguerilla“) arbeiten auf dieser Grundlage. Es ist zu differenzieren zwischen unwissentlichen Mitspielern u. unwissentlichem Publikum, wobei man in diesen Fällen auch von einem nachträglichen Publikum oder einem Publikum zweiten Grades sprechen kann, wenn etwa das Fernsehpublikum die Zuschauer der Theaterhandlung beobachtet. Ein weiterer Aspekt von Publikum war die ursprünglich raumzeitlich gemeinsame Präsenz der Publikumsmitglieder; mit der Entstehung von Buchdruck u. modernen (Massen-)Medien wurde aus diesem homogenen, strukturierten u. untereinander mehr oder weniger bekanntem Publikum ein disperates (vgl. u.a. Gerhard MALETZKE: *Psychologie der Massenkommunikation*. Hamburg 1963), wenn auch Phänomene wie Autokinos, Autokorsos u. *public viewing* eine neue, alte Komponente in die Massenmedien transportiert. Dieses disperate Publikum weiß allerdings, dass zur gleichen Zeit viele Menschen das gleiche ‚Programm‘ rezipieren. Die Feststellung MALETZKES, dass dieses Publikum "keine Rollenspezialisierungen auf[weist], (...) keine Sitte und Tradition, keine Verhaltensregeln und Riten und keine Institutionen" hat (MALETZKE, S.30), lässt sich zumindest für das teilweise interaktive Computerspiel-Publikum nicht aufrecht erhalten.

²¹⁵ GADAMER beschreibt richtig die „Wendung“, wenn „(...) [das Spiel] Schauspiel wird. Sie bringt den Zuschauer an die Stelle des Spielers.“ Seine Setzung des Zuschauers als ausschließlichen Empfänger des Spiels allerdings teile ich nicht (GADAMER, S. 105). Vgl. auch R. FALLERS schlagwortartiger Titel: *Das Kunstwerk, das sich selbst betrachtet*, der Genuß und die Abwesenheit. Elemente einer Ästhetik der Interpassivität. in: ders. (Hg.): *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen*. Wien / New York, S. 49-84. Bei C kann es sich auch um A in Personalunion handeln, der sich also selbst zuseht.

²¹⁶ Mit Peter BROOKS Worten: „(...) das ist alles, was zur Theaterhandlung notwendig ist.“ (BROOK, S. 9)

heit/Geschlossenheit der Handlung dagegen differenziert Theater und Paratheater insofern, dass Aufführungen ohne jegliche Handlung der Vorstellung von Theater eindeutig nicht entsprechen, also paratheatral wären.²¹⁷ Diese Betonung des Plots, das Vorhandensein einer rudimentären ‚Geschichte‘ und eines Handlungsträgers (→ Narratem) verändert die Definition des Theaters zum *Theater als Rollenspiel*.²¹⁸

Das Rollenspiel seinerseits geht allerdings darüber hinaus: es beinhaltet das *Theater*, die nichtfiktionalen *Rollenspielverfahren*²¹⁹ sowie das *Rollenspiel im eigentlichen Sinne*: das ‚Rollenspielspiel‘ (*roleplaying game, RPG*).

Zwei der Abgrenzungen erfolgen hier durch die Aspekte „Nützlichkeit“ und „Kunst“. *Nützlichkeit* fungiert dabei als Gegenbegriff zur Fiktionalität, die von Fiktivität und Fingiertheit (Rollenspielfahren) unterschieden und als (ein) Kriterium des Spiel- und *Kunst*charakters gewertet wird, sodass sachliches, unkünstlerisches Rollenspielfahren auf der einen und Theater mit Rollenspiel auf der anderen Seite positioniert werden können.²²⁰

Rollenspiel als Theater ist mehr als die Verkörperung der Rolle (im Karneval z.B.), die Rollengestaltung benötigt eine interne Handlungsfolge, um zu Rollenspiel i.e.S. zu werden. Daher präzisieren wir unsere Minimaldefinition des *Theaters als Rollenspiel* erneut und situieren B innerhalb eines Narratems (N): *A spielt B in N und C schaut dabei zu*.²²¹

Nun kann analog zur *Narrativität* und *Luditivität* auch eine dem Theater eigene **Theatralität** benannt werden: Theatralität bezeichnet im Rahmen dieser Arbeit den *Theaterprozesses* und dessen Eigenschaften, bestehend aus einer Kombination von *Theatersituation*, *Mimem*, *Zeichenmix* und *Publikumsreaktion*.²²²

²¹⁷ Handlung wird von mir hier als interne Handlungsfolge definiert im Gegensatz zu externen, ‚alltäglichen‘ Handlungen etwa eines Paratheaters (hierzu vgl. LAZAROWICZS Ausführungen in: *Texte zur Theorie des Theaters*, S. 28-29 u. die weiteren Texte S. 649-677). Eine gewisse Geschlossenheit der Plotgestaltung markiert für den Rezipienten die ‚Theaterhaftigkeit‘, die Grenze des erzählenden Theaters u. grenzt es von der ‚Eventhaftigkeit‘ eines Happenings ab, eine Unterscheidung, die für den durchschnittlichen Theaterbesucher offensichtlich zu sein scheint als für den Theoretiker.

²¹⁸ Susana Pajares TOSCA (in: *The Quest Problem in Computer Games*. Online-Dokument 2003) fasst die Gemeinsamkeiten von Erzählung u. Spiel so: Charakter, Kausalitätsbeziehungen, ‚Story World‘. Den temporalen Unterschied zwischen Erzählen-Nachdem u. gegenwärtigem Spielen relativiert sich zudem angesichts des ebenfalls gegenwärtigen ‚narrativen‘ Theaters.

²¹⁹ Etwa Psychodrama, therapeutisches Rollenspiel, Simulationen, Edutainment. *Living-history*-Aktionen (etwa die Schlacht von Waterloo nachspielen) sind im Zwischenfeld von Forschungsinteresse und Freizeitvergnügen angesiedelt (s. Anm. 357 u. 356).

²²⁰ Nicht unerwähnt bleiben soll, dass in der durch CAILLOIS‘ u. HUINZIGAS Begriffe gebildeten Matrix wichtige Aspekte wie etwa *Fiktionalität*, *Darstellungsstil* u. *Abstraktheit* bisher nicht eingeordnet werden können. Diese Aspekte waren auch in Reallife-Spielen noch nicht als problematisch aufgefallen, sind aber beim Computerspiel (u. etwa auch Literatur) von größerer Bedeutung. Die Vorstellung einer allmählichen Abnahme der Merkmalsausprägung u. des Umschwungs in ihr Gegenteil schüfe dem Abhilfe (etwa *Kooperation* als *Nicht-Agon*, *Determiniertheit* als *Nicht-Alea*, *Abstraktheit* als *Nicht-Mimikry* u. *Distanz* als *Nicht-Ilinx*). Die Unterscheidung nach *Graphik* u. *Darstellungsstil* ließe sich zwar unter ‚Mimikry‘ einordnen, insofern etwa realistische Darstellungen durchaus als Mimikry des Mediums aufgefasst werden können, aber Akki JÄRVINENS Untersuchung *Gran Stylissimo* liefert hier mehr Klarheit: JÄRVINEN unterscheidet zwischen *photorealism* (*telerealism*, *illusionism*), *caricaturism* u. *abstractionism*; statt *caricaturism* halte ich die Bezeichnung *cartoonism* geeigneter, da er die zumindest im deutschsprachigen Raum inhaltliche Tendenz zur Karikatur vermeidet u. eine weitere Differenzierung nach *Funny-*, *Semi-Funny*, *ligne claire* etc. ermöglicht. Vgl. JÄRVINEN: *Gran Stylissimo*. Zum Spannungsfeld zwischen Realität, Bildebene u. Sprache s. auch MCCLOUD: *Comics richtig lesen*, u.a. S. 59-65.

²²¹ Auch als ‚A spielt B (in N) u. C nimmt teil‘ oder ‚A spielt B mit C‘, wobei letztere Formel zudem das Spielen mit Spielzeug umfassen könnte, dann allerdings handelt es sich nicht mehr um Rollenspiel i.e.S..

²²² Die „kombinierte Vielfalt unterschiedlicher Zeichensysteme wie Licht, Klang, Körperlichkeit, Raum, (...), die dem Theater allein wesentliche zeit-räumliche Einheit von Emission und Rezeption der Zeichen, (...) die spezifische Interaktion zwischen Theatervorgang und Publikum“ machen das Theatrale des Theaters aus (Theaterlexikon digital, Lemma Theatralität). Zur Abgrenzung des Alltagssprach-

Theater i.e.S. ist somit als fiktionales Rollenspiel – als eingeschränktes Mimem – in Verbindung mit mindestens einem Narratem festgestellt.

Definition

Theater ist eine beobachtete Spielhandlung, die von den Teilnehmern *Spieler, Mitspieler, Spielleiter, Zuschauer* als künstlerisch aufgefasst wird und folgende Kriterien aufweist:

1. Abgetrenntheit vom alltäglichen Leben (Bühne, Maske etc.),
2. Errichtung einer zweiten, fiktionalen Wirklichkeit, (mit eigenen Gesetzen - innermimetisch etwa die drei aristotelischen Einheiten, außermimetisch die Theaterbereitschaft der Zuschauer);
3. der Freiwilligkeit von Schauspieler und Zuschauer,
4. der vorgeblichen Zweckfreiheit, Folgenlosigkeit und Nicht-Produktivität (im institutionalisierten Theater nicht auf alle Funktionsbereiche gleichermaßen zutreffend, Schauspieler werden in der Regel bezahlt etc.),
5. die Funktionsaufteilung nach (Vor-)Spieler/Schauspieler, Zuschauer und Spielleiter, (*während des Spiels*, wobei fluktuierender Funktionswechsel von Schauspieler und Zuschauer möglich ist und *begleitend* zum Schauspiel nach Spielleiter/-funktion (Regisseur, Choreograph, Bühnen- /Kostümbildner),
6. Entlastung durch Erzeugung von Emotionen für Spieler und Zuschauer (Spannung, Vergnügen, Mitgefühl).

Diese Theaterspielhandlung erfolgt mittels *Spielobjekten* (Requisiten, Maske, Kostüm, Spielfigur); als *Spielfiguren* fungiert dabei für den *Zuschauer* alle Schauspieler und für den Schauspieler die jeweiligen *Mitspieler*. Die Gesamtheit der (abgeschlossenen) Handlungen ergibt ein *Schauspiel*, den Aufführungstext als dargestellte Geschichte.

2.2. Digitale Literatur

Das Buch ist tot!

Es lebe das Buch!

J.Y. Douglas²²³

Digitale Literatur,²²⁴ elektronische und ergodische Literatur, Internetliteratur, Computer-, Netz- oder Cyberliteratur, Web-, Internet- und Hyperfiction, digitale Poesie, Cyberpoetry – verschiedene Begriffe für (fast) das Gleiche? Seit den 80igern wurde das Internet zunehmend auch als Plattform für literarische Projekte benutzt,²²⁵ und Kritik sowie Literaturwissenschaft reagierten mit der An-

lich häufig wertend verwendete ‚theatralisch‘ (gekünstelt) benutze ich ‚theatral‘ als Eigenschaftswort. Das Theaterlexikon scheint der formulierten Verführung zur Abstraktheit mit der Formel ‚Theatralität=Inszenierungstext-dramatischer Text‘ zu folgen. Ob ‚Theater allein‘ (ebd.) diese Einheit von Zeichen-Emission u. -Rezeption aufweist, wäre angesichts etwa von Life-Fernsehen zu diskutieren.

²²³ Jane Y. DOUGLAS: *The End of Books – or Books without End?* Zit. nach: Beat SUTERS Rezension. Online-Dokument.

²²⁴ Eigentlich ein Verlegenheitsbegriff, ich berufe mich auf R. SIMANOWSKI (*Digitale Literatur*. Das Essay zum Wettbewerb. In: Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur. München 2002, S. 11-25) u. verwende den Begriff als Oberbegriff (als ‚weiter Dachbegriff‘, s. SIMANOWSKI: *Einige Vorschläge und Fragen zur Betrachtung digitaler Literatur*. Online-Dokument). Für DOUGLAS sind nur bildbasierte Texte u. multimediale Spiele als ‚digital narratives‘ zu bezeichnen (ebd., basierend auf Janet MURRAYs *Hamlet on the Holodeck*. Anm.7).

²²⁵ Häufig genanntes Beispiel: Michael JOYCE: *Afternoon, a story*. CD. Watertown 1987. Interessant (auch aus quantitativer Hinsicht) ist Roy ASCOTTs "La plissure du texte. A Planetary Fairytale", ein Märchenmitschreibprojekt, welches im Dezember 1983 parallele Perspektiven von verschiedenen Archetypen/Agenten (Verräter, Prinz, Narr, Hexe etc.) anbot, dieses ist online leider nicht mehr erhältlich, Material findet sich aber u.a. hier: <http://mkn.zkm.de/werke/la-plissure-du-texte> (Abruf: 07.02.2008). Weitere Beispiele u.a. E-Poetry-Archiv - oder für deutschsprachige - www.netzliteratur.net.

wendung und Ausweitung eigener, speziell postmoderner Theorienkomplexe und -instrumente. Der 'alte' Text – stabil, mit klaren Grenzen – schien zu völlig neue Dimensionen aufzubrechen.²²⁶ Inzwischen werden **Literatur ,im' Computer** und **Literatur ,durch' den Computer** unterschieden. Erstere wird im Netz digital, mit Hilfe des Computers oder Netzes *erstellt* bzw. online *gestellt* (z.B. GOETHE'S *Faust* im Internet²²⁷). Zweitere Form entsteht durch das Netz,²²⁸ wird also erst durch Computerprogramme bzw. Hypertextfunktionen *ermöglicht*.²²⁹ Der Unterschied besteht also in der technischen *Vermittlung* auf der einen und der technischen *Erstellung* auf der anderen Seite,²³⁰ wobei hier noch zwischen der Technik als *Hilfsmittel* (etwa *storyspace*) und der Technik als *Autor* (Literaturgeneratoren) differenziert werden muss.²³¹ Besonderes Augenmerk wird auf die anspruchsvollen,²³² mit literaturwissenschaftlichen Utopien überfrachteten, digitalen Textformen gelegt: die **Hypertexte**.

*Hypertext*²³³ bzw. *Hypermedia* – als nonlineare, besser: multilineare Struktur²³⁴ von netzartig angeordneten Text-, Grafik-, Ton- und Video-Bausteinen (sog. nodes), die über sog. Hyperlinks (auch ‚hotwords‘ oder ‚words that yield‘) verbunden sind – bilden die Grundlage der meisten Hyperfiction genannten ‚Computerliteratur‘. Im Vergleich zu gedruckten Texten müssen/können Hyperfictions vom Rezipienten schritt- bzw. linkweise selbst erstellt werden,²³⁵ wobei ihm mehr oder weniger Abweichungsmöglichkeiten von einem Hauptpfad eingeräumt werden können.

²²⁶ Dabei lässt sich immer noch die Tendenz beobachten, dass in entsprechenden Untersuchungen häufig die gleichen, in geringer Anzahl vorhandenen Hypertextwerke als Quellen bzw. Beispiele genannt werden.

²²⁷ Etwa unter <http://gutenberg.spiegel.de>.

²²⁸ In Johannes AUERS Terminologie: *elektronischer Text* (druckbarer Fließtext), *digitaler Text* (Computer wird genutzt, Text ist lokal speicherbar) u. *Netzliteratur* (in: R. SIMANOWSKI: *Einige Vorschläge und Fragen*).

²²⁹ Z.B. 2004 Florian CRAMERS „Plaintext“ - mit Betonung der Programmierenebene, 1997 Bastian BÖTTCHERS „Loopool“-Gedicht/e. Allerdings sind die Grenzen hier fließend; Hypermedialität simuliert bzw. integriert andere Medien, diese können aber zu einem Multimedia-Komplex verbunden u. arrangieren werden (über rein additive Kombination hinaus), sodass ein neuartiges Werk entsteht u. auch die Ebene hinter dem ‚Text‘, die Programmierenebene künstlerisch genutzt u. gestaltet wird. Zudem können ‚alte‘, sozusagen analoge Texte allein durch den multimedialen Aspekt, durch die Einbindung von Animation, Geräusch u. die Zeit- bzw. Rezeptionsgestaltung durch Blätterfunktionen etc. völlig neu gestaltet u. erfahren werden, sodass aus einem eigentlich nur im Computer gelesenen Schiller-Gedicht ein neues Gesamtkunstwerk entsteht. Die Abgrenzung zu allgemeiner Netzkunst erfolgt hauptsächlich anhand des Narrativitätskriteriums (vgl. auch die Bezeichnung „audiovisuelle Poesie“, Meyers Onlinelexikon. Lemma: digitale Literatur. Online-Dokument).

²³⁰ Unter 2.1.2.3. wird dies als *Spiel im Computer* u. *Spiel mit dem Computer* formuliert. Die Unterscheidung lässt sich vergleichen mit M. RYANS in *Cyberspace Textuality* gewählten *Zwischenüberschriften Computer as (Co-)Author, Computer as Medium of Transmission* u. *Computer as Theatre*; unter der letzten Kategorie fasst RYAN das Computerspiel, das eben mehr ist als ‚Text‘ im Computer: „Here the text cannot be divorced from the electronic environment“ (s. RYAN: *Cyberspace Textuality*. Computer Technology and Literary Theory, Bloomington, Indianapolis 1999, u.a. S. 6)

²³¹ *Storyspace* ist ein Autorenprogramm, dessen Entwicklung auf den Hypertextpionier u. Hyperfictionautor Michael JOYCE zurück geht, *Game Maker 7.0*. (von YoYo Games) dagegen ist ein spezielles Computerspielentwicklungsprogramm. Z.B. Poetron 4G Version 5. Hans Magnus ENZENSBERGER propagierte den ‚Poesieautomaten‘ schon in den 70igern u. heutige Künstliche-Intelligenz-Forscher programmieren Sstorytelling-KIs (etwa Selmer BRINGSJORDS „Brutus“, der kurze semantisch sinnvolle Kurzgeschichten zum Thema Verrat verfasst. Auch die sog. Programmierspiele fallen unter diese Kategorie.

²³² Meist mit dem Anspruch origineller, hochmoderner, avantgardistischer Literaturleistung.

²³³ Als Begriff für Internetstrukturen von Ted NELSON (*Dream Machines*. New Freedoms through Computer Screens - A Minority Report. u.a. 1974) im Rahmen seiner Netzutopie „Xanadu“ geprägt. Diese Begriffsverwendung ist nicht zu verwechseln mit GENETTES Vorstellung von Hypertextualität – die hierarchische Relation von Hyper- u. Hypotext, allerdings wäre die Anwendung dieser Kategorien auf die NELSON'schne Hypertextkonzeption möglicherweise ergiebig.

²³⁴ Nach C. BRÜNING ist so das Computerspiel *modular* strukturiert (s. Christoph BRÜNING: *Computerspiele zu KJL*. Präsentation/Handout 2. Juli 2007. Online-Dokument, S. 4).

²³⁵ Im Vergleich mit Fußnoten geschieht dies bei konventionellen Texte nicht manuell sondern technisch, was zudem größere Variationsbreite erzeugt (→Teil der sog. guidance).

Häufig werden sie mit Baum- und Netzgrafiken erstellt²³⁶ – bis zu komplexen, labyrinthartigen und rhizomatischen Strukturen –, die ihre Offenheit und die Anknüpfungspunkte für den Leser (als Links) und damit ihre (propagierte) Interaktivität visualisieren.

Diese Literatur tritt in verschiedenen Formaten bzw. über diverse Distributionskanäle auf:²³⁷

- E-Book (meist als pdf-Datei, spezielle interessante Variante: *e-paper*, elektronisches Papier)
- Homepage-Seiten (Hauptort von Hyperfictions)
- Foren; Emails, Newsgroups, Chatrooms für Mitschreibprojekte²³⁸
- Diskette, CD, DVD²³⁹

2.2.1. Kriterien digitaler Literatur

Allgemein wurden bisher folgende Konstitutions-Kriterien für die digitale Literatur bestimmt: Interaktivität, Ergodizität, Prozessualität²⁴⁰ und Non-Linearität.²⁴¹

Durch die demokratischeren Distributionswege (das Internet ermöglicht Veröffentlichungen auf Homepages und in Foren, → *print on demand*) reiht sich auch die sog. Co-Autorschaft in den Kriterienkatalog ein („jeder sein eigener Autor“). Diese Begriffe sollen folgend näher untersucht werden.

2.2.1.1. Konfigurativität und Ergodizität

Interaktivität – als inflationäres Schlagwort in vielen Medien, Kunstdiskursen und unter dem Schlagwort des *Web 2.0* immer wieder gern genannt und gefordert –²⁴² bezeichnet u.a. die Aktivität

²³⁶ Etwa mit dem Programm des Verlags Eastgate, Storyspace'. Vgl. auch sog. Treefiction - Bezeichnung der Grundstruktur vieler Mitschreibprojekte, bei denen ein Anfangstext bzw. eine narrative Grundstruktur vorgegeben wird, die jeweiligen Co-Autoren schreiben entlang einer Baumstruktur. Diese Struktur wird auch als Entscheidungsbaum in der Wahrscheinlichkeitsberechnung verwendet.

²³⁷ Was auch – trotz fast 40 Jahren Internet-/Computergeschichte noch immer unter dem Primat des spektakulär (technisch) Neuartigen – die Vermischung technischer, medialer u. formatlicher/formaler Begriffsfelder erklärt: zwischen Computer u. Internet; zwischen digital u. elektronisch, zwischen Speicherort u. -form etc. Diese Dominanz des Spektakulären erklärt auch, wieso Computerspiele fast nur mit digitaler Literatur verglichen wird – u. nicht mit Reallife-Spiel bzw. traditioneller Printliteratur.

²³⁸ Dies kooperative Schreiben nennt Thomas KAMPHUSMANN u.a. „Wucherungen“ (ders.: *Literatur auf dem Rechner*. Online-Dokument, S. 105). Florian CRAMER macht auf die Parallele aktueller Email-Literatur zu klassischen Briefromanen aufmerksam (Warum es *zuwenig interessante Netzdichtung* gibt. Neuen Thesen. Online-Dokument).

²³⁹ Dies ist alles auch als Ausdruck oder (Ab-/Ver-)Film(ung) möglich, allerdings meist nur mit ‚ergodischer‘ Erweiterung (s. unten 2.2.1.1.). Ohne Computer ist Hyperfiction nur mit großem Aufwand zu realisieren, zu transponieren (etwa durch das puzzle-artige Umblättern u. Zusammenfügen von einzeln geschnittenen Zeilen (vgl. Raymond QUENEAU: *Cent mille milliards de poèmes*. Paris 1961 (deutsch: Hunderttausend Milliarden Gedichte). Entsprechende Online-Versionen werden von Queneaus Erben verboten u. die im Literaturverzeichnis zusätzlich angegebene Internetquelle ist derzeit nicht mehr anwählbar.

²⁴⁰ Hierzu vgl. etwa Philippe BOOTZ' Konzept des „texte-a-voir“ und „texte lu“ (P. BOOTZ: *The Problematic Of Form*. Transitoire Observable. A Laboratory For Emergent Programmed Art. Online-Dokument). Das Prozessuale ist eng verknüpft mit dem Ephemerem, der beschränkten Lesbarkeit, der Langzeitspeicherungsproblematik sowie mit der leichten Änderbarkeit abgelegter Daten.

²⁴¹ „Digitale Literatur sind künstlerische Ausdrucksformen, die der digitalen Medien als Existenzgrundlage bedürfen, weil sie sich durch mindestens eines der (...) Merkmale [Kombinatorik, Interaktivität, Intermedialität, Inszenierung] auszeichnen.“ (R. SIMANOWSKI: *Einige Vorschläge und Fragen*). Interessanterweise sieht Simanowski schon in ‚normaler‘ digitaler Literatur einen theatralen Inszenierungsaspekt, zudem definiert schon das Vorkommen *eines* der Merkmale für SIMANOWSKI den jeweiligen Text als digitale Literatur.

²⁴² Vgl. etwa Elvira BARRIGA: *Interaktion als Aspekt moderner Ästhetik*. Online-Dokument. Als einer der Vordenker des interaktiven Internets gilt auch Berthold BRECHT (u.a.: *Der Rundfunk als Kommunikationsapparat*. Rede über die Funktion des Rundfunks; *Vorschläge für den Intendanten des Rundfunks; Radio - eine vorsintflutliche Erfindung?* Alle in: ders.: *Werke*, Bd. 21, Schriften I, Berlin 1989). In seiner Radiotheorie 1927-1932 forderte er ein Medium, das nicht nur Distribution- sondern öffentliches, demokratisches, soll heißen: für alle zugängliches Kommunikationsmedium sein sollte.

(zwischen Mensch und Maschine²⁴³) und die Partizipation des Publikums am Kunstprozess,²⁴⁴ bei Computer und Computerspielen auch *agency* („Agentität“) genannt²⁴⁵.

Die Agency gibt die Einflussmöglichkeit des Lesers/Users – etwa auf Gestaltung und Abruf der jeweiligen Bausteine – vor.²⁴⁶ Dabei muss zwischen echter und sog. Scheininteraktivität unterschieden werden.²⁴⁷ Scheininteraktivität – auch Interpassivität genannt²⁴⁸ – charakterisiert die rudimentären Einflussmöglichkeiten des Rezipienten, dessen Einfluss vielleicht ausschließlich auf das Klicken des ‚Weiter‘-Buttons, also auf die Navigation innerhalb fester Grenzen beschränkt bleibt. Größere Interaktivität deckt die Bandbreite der möglichen Rezipientenhandlungen ab, die Espen AARSETH als ‚ergodisch‘ bezeichnet hat. Die Reichweite der Einflussnahme wird auch unter den Begriffen *local agency* und *global agency* gefasst: Ersteres beinhaltet stärkere Einflussmöglichkeiten auf das räumliche, zeitliche bzw. narrative Umfeld des Spielers oder Avatars, letzteres die relativ selten vorkommende grundsätzliche Einflussnahme auf ‚das Ganze‘ (wohl am ehesten bei Simulationen).²⁴⁹

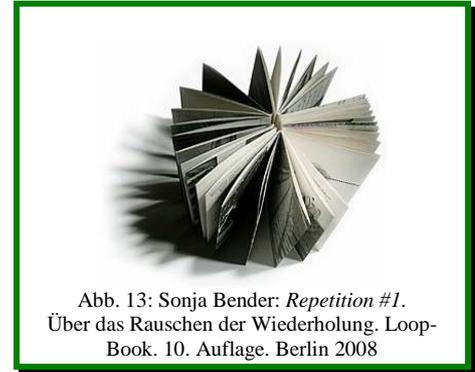


Abb. 13: Sonja Bender: *Repetition #1*.
Über das Rauschen der Wiederholung. Loop-
Book. 10. Auflage. Berlin 2008

²⁴³ Für Espen AARSETH ist auch der Text eine Maschine, deren Hauptfunktion darin besteht, verbale Informationen zu übermitteln u. so ist für ihn jedes Objekt, welches dies vollbringt, auch ein Text (*Cybertexts*. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore 1997, S. 62).

²⁴⁴ Frank POPPER unterscheidet zwischen *Partizipation* - aus dem Begriffsfeld avantgardistischem Kunstverständnis - u. *Interaktion* - aus dem Begriffsfeld von Hightech u. Künstlicher Intelligenz (u.a. Frank POPPER: *High Technology Art*. in: Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Hg. von Florian Rötzer: Frankfurt a. M. 1991, S. 249-266, bes. S. 257). MURRAY stellt Partizipation als eine der besonderen Stärken des durch Computer ermöglichter Literatur fest (→ „participatory narrative“, „multiform story/plot“; vgl. Murray: *Hamlet on the holodeck*, S. 30-38, 110-128, 135-137, 185-197).

²⁴⁵ Nach Janet MURRAY ist Agency (*engl.* Werkzeug, wirkende Kraft) die befriedigende Möglichkeit, bedeutungsvolle Handlungen auszuwählen u. zu bewirken (ebd., S.126 ff.).

²⁴⁶ SIMANOWSKI unterscheidet u.a. reaktive *offline*- u. aktive *Online*-Interaktivität (vgl. R. SIMANOWSKI: *Einige Vorschläge und Fragen*). Zu einem weiteren Bedeutungsfeld von Interaktivität – bezogen auf die generelle Offenheit des Kunstwerks, des Textes - vgl. Umberto ECO: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt am Main 2002 u. *Im Labyrinth der Vernunft*; hier bes. *Die Poetik des Offenen Kunstwerkes* (ebd., S. 113-141). Vgl. auch die o.g. Ausführungen zum offenen Drama. Neben diesem ‚metaphorischen‘ bzw. mentalen Interaktionsbegriff sei noch der körperlich-praktische zu nennen: Interaktive Ausstellungen erfordern etwa ein Umhergehen des Rezipienten, der dadurch gewisse Re-Aktionen auslöst (z.B. Ausstellung des Nationalparks Kellerwald-Edersee mit manipulierbaren Außenkameras, Baummonitoren, dem ‚BuchoScop‘, zu aktivierenden/regelnden Wassersäulen u. Körperwärmeinteraktionen, siehe www.nationalparkzentrum-kellerwald.de). Espen AARSETH hat die Bedeutungsebene der interpretativen Interaktivität allerdings ausdrücklich als Signifikats- von der (materiellen) Signifikanten-Ebene der ergodischen Cybertexte u. so Mehrdeutigkeit von Mehrförmigkeit unterschieden (vgl. *Cybertext*, hpts. S. 1). KOCHER unterscheidet in Anlehnung an LAUREL noch die Begriffe *frequency* (wie oft?), *range* (welche Möglichkeiten?) u. *significance* (mit welchen Folgen?), s. KOCHER: *Der ludoliterarische Typenkreis*, S. 37.

²⁴⁷ Nach BARRIGA bewirkt Scheininteraktivität „nicht (...) Teilhabe am Werk, sondern ausschließlich (...) Umgang mit dem Werk“ (Anm. 242, ebd.). Florian CRAMER nennt dies ‚Pseudo-Interaktivität (ebd.)‘, nach Melanie DÖRING wird durch ‚vordefinierte Skripts‘ die ‚Interaktivität auf eine Art ‚Stimulation‘ des (...) Computers (...) reduziert“ (DÖRING, S.104, Anm. 136). Vgl. auch POPPER, der den Computer in seiner Rolle als „Schmelztiegel für viele hochentwickelte Techniken“ als ein „wirklich interaktives Instrument“ (ebd. S. 255) bezeichnet. Der von KOSCHORKE vorgeschlagene Begriff ‚Multioptionalität‘ trifft dies, da sich in den meisten Computerspielen Interaktion auf Auswahl beschränkt u. Konfigurationsgrad erst in Level- u. Welteditoren bzw. in RPGs zu erwähnen sind (A. KOSCHORKE: *Codes und Narrative*. Überlegungen zur Poetik der funktionalen Differenzierung. In: Grenzen der Germanistik, S. 174-185, u. 457).

²⁴⁸ Im Unterschied zur herkömmlichen Vorstellung von Interaktivität soll der Begriff *Interpassivität* verdeutlichen, dass sich gerade in Computerspielen die möglichen Aktivitäten des Spielers zumeist auf Reaktion(sauswahl) beschränkt, also *interpassiv* bleiben. Diese Bedeutungen unterscheidet sich z.T. von der psychoanalytischen bzw. kulturwissenschaftlichen Interpassivität, wie sie etwa Claus PIAS als ‚delegiertes Genießen‘ verstehen (ders: *Genießen unterstellen*. Eine Theorie der "Interpassivität". in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, September 2000. Online-Dokument), allerdings könnten diese diversifizieren Auffassungen interessante Ansätze für die game studies bieten.

²⁴⁹ Vgl. Michael MOSEL: *Interactive Storytelling*. Marburg 2005. Online-Dokument, S. 17.

Ergodizität (griech. *ergon* = Arbeit und *hodos* = Pfad; ursprünglich ein Begriff aus der Physik) wurde von Espen AARSETH in den 90iger Jahren des 20. Jahrhunderts sowohl als Bezeichnung für die gleichzeitige Konstruktion und Rezeption eines Textes als auch zur Unterscheidung zwischen digitaler und traditioneller Literatur angewendet.²⁵⁰ Ergodische Texte sind durch „non-trivial“-Anstrengungen des Lesers gekennzeichnet, bloßes Blättern etwa²⁵¹ oder das Drücken des Joysticks fallen nicht darunter. Ergodische Anstrengung meint quasi die mentale, *organisatorische* Arbeit (im Gegensatz zur ‚rein‘ körperlichen Arbeit). Das Lesen generell sowie das ‚Erfassen‘ hypertextueller Texte ist damit nach AARSETH ergodisch. Auf der Autoreseite lässt sich ergodische Literatur bzw. deren Erstellen auch als Variante der sog. **potentiellen Literatur** ansehen – die Kunst, literarische Texte unter Berücksichtigung von bestimmten Regelvorgaben zu erstellen²⁵² oder auch Werke, die vom Leser nach Vorgaben des Autors erstellt werden.²⁵³

Als passender Oberbegriff - weniger belastet als die eher technisch verstandene Ergodizität und die über die Wahlfreiheit täuschende sog. Interaktion - bietet sich der Terminus **Konfigurativität** an, der den Agency-Charakter ebenso wie den Bereich der Manipulationsmöglichkeit mit abdeckt und so stärker die kreative Seite der ergodischen Tätigkeit betont.²⁵⁴

2.2.1.2. Multi-Linearität

Die erwähnte beliebige Pfad- und Verknüpfungswahl der Textbausteine – die sog. **Non-Linearität** – würde absolut verstanden allerdings zur Nicht-Lesbarkeit führen.²⁵⁵ Stattdessen bietet sich der Begriff der Multi-Linearität an; bleibt doch der Rezeptionsvorgang tatsächlich linear, während sich der vom Autor vorgegebene Weg verzweigt und nun eine Auswahlmöglichkeit bietet, *die dem Leser bewusst ist*. Man kann also eine *äußere* (Rezeptionsvorgang) und eine *innere* Linearität (per Guidance) unterscheiden.²⁵⁶

²⁵⁰ AARSETH: *Cybertext*, spez. S. 1

²⁵¹ Ganz im Sinne des ‚Read Only Memory‘ – alle Wege führen nach (CD-) ROM.

²⁵² Vgl. etwa Georges PEREC: *La disparition* von 1969, in dem kein einziges ‚e‘ vorkommt.

²⁵³ Vgl. etwa Werke von R. QUENEAU oder G. P. HARSDÖRFFER, s. Anm. 239 u. 259.

²⁵⁴ Markku ESKELINEN unterscheidet so nach dominanter Benutzerfunktion, die in traditioneller Literatur, Theater u. Film interpretativ sei und bei Spielen *konfigurativ* (vgl. Markku ESKELINEN: *The Gaming Situation*. Online-Dokument). Konfigurationstätigkeit speziell im DVD- u. Computerbereich wird auch *authoring* genannt. Vgl. auch G. C. THOLEN / S. SCHADE (Hg.): *Konfigurationen*. Zwischen Kunst und Medien. München 1999.

²⁵⁵ U.a. als *Lost in Hyperspace* bezeichnet. Diese Desorientierung kann mittels Orientierungs- u. Navigationshilfen (bei Printmedien etwa Inhaltsverzeichnis, Fußnoten) wie Vor-/Zurück-Buttons, Suchfunktion, Sitemap u. mittels Hard-/Software-Ergonomie sowie *Look and Feel*-Technik (LAF) verhindert werden. Offenheit u. Freiheit ist also nicht im Sinne von Paul VALÉRYs Diktum „il n’y a pas de vrai sens d’un texte“ zu verstehen (zit. nach Eco: *Im Labyrinth des Textes*, S. 123). Im Bezug auf Offenheit-Geschlossenheit lassen sich hier als Extrempole *absolute Wahlfreiheiten* (bei Simulationsspielen, etc.) oder *völlige Geschlossenheit* (einige *Hyperfictions*, traditionelle Printtexte) anzuführen. Nach BRÜNINGs zugegebenermaßen verkürzten Formulierung (im Rahmen eines Handouts) wäre Literatur etwa durch eine geschlossene Narration u. die sog. Spiel-Erzählung „als Sammlung von narrativen Einheiten“ definiert (s. C. BRÜNING: *Computerspiele zu KJL*, S.4). Computerspiele sind so nicht als „Spiel-Geschichte“ sondern als „Spiel-Erzählung“ formuliert (ders.: *Jugendbuch und Computerspiel*, S. 51).

²⁵⁶ Linearität ist dabei auch nicht mit Chronologizität zu verwechseln (vgl. etwa die gängige literarische Technik des Rückblicks, der Vorausschau, der Gleichzeitigkeit des „während dessen ...“ etc.); Linearität ist zudem nicht mit Plot-Reihenfolge gleichzusetzen – dieses Spannungsverhältnis ist etwa Grundlage des Kinofilms „Memento“ von Christopher NOLAN USA 2000. Vgl. auch die von mir innere u. äußere Handlungsfolge genannte Unterscheidung Anm. 217. Zur Guidance s. Kapitel 2.2.1.3.

Die Möglichkeit der Auswahl aus verschiedenen, vorgegebenen Pfaden erschafft so bei jedem Lektürevorgang einen mehr oder weniger verschiedenen – multilinearen – Text. Das so scheinbar Neuartige allerdings ist immer schon Teil der Rezeptionsleistung jedes Lesers gewesen: die Leerstellen müssen selbst im detailreichsten, ausformuliertesten Text vom Leser gefüllt werden (W. ISER).²⁵⁷ Natürlich erscheint das imaginierende Ausfüllen von Leerstellen allein noch nicht interaktiv, genauso wenig wie das Umblättern von Seiten bzw. das Anklicken von Links; dies träfe ja auf alle Hypertexte und Texte generell zu:

Interaktiv-konfigurativ sind nicht nur (einige) Hypertexte, auch in den ‚alten‘, analogen Medien der *Gutenberg-Galaxis* (H. M. MCLUHAN) hat es immer schon interaktive und multilineare Werke gegeben.²⁵⁸ Stellvertretend seien das *I Ging* (Buch der Wandlungen), Georg Philipp HARSDÖRFFERS Kreisscheibenliteratur und Permutationsgedichte (Abb. 14), Raymond QUENEAUS ‚Sonettmaschine‘ ‚Hunderttausend Milliarden Gedichte‘ genannt.²⁵⁹ Im Zusammenhang dieser Arbeit sind gerade auch interaktive Bücher (Spielbücher²⁶⁰) zu nennen, die dem Leser über Entscheidungswahl-Punkte einen (eingeschränkten) Pfad durch das abgesteckte Feld der entstehenden Geschichte ermöglicht.²⁶¹ Multilinearität und Interaktivität sind somit keine hinreichenden, nicht einmal notwendige Bedingungen für digitale Literatur – aber doch recht auffällige.

2.2.1.3. Guidance

Dieses abgesteckte Feld wird vom Autor (Individuum, Kollektiv – hier: Programmierer) aufgespannt. Er gibt die nötigen Wahlmöglichkeiten für Nebenpfade und Hauptwege vor; bestimmte Wege werden nahegelegt, beispielsweise indem Hauptknotenpunkte (zu denen alle vorherigen Pfa-



Abb. 14: G.P. Harsdörffer: *Fünffacher Denckring der Teutschen Sprache*. Online-Dokument/Textgenerator.

²⁵⁷ Wolfgang ISER: *Der Akt des Lesens*. Theorie ästhetischer Wirkung. 4. Auflage. München 1994, S. 280, 301 ff.. Vgl. auch Umberto ECOS ‚offenes Kunstwerk‘ – ‚Der Künstler (...) bietet dem Interpretierenden ein zu vollendendes Werk‘ (ECO: Widersprüche der Avantgarde. *Poetik des offenen Kunstwerks*. In: *Im Labyrinth der Vernunft*, S. 137-141). ECO bezieht sich dabei u.a. die Interpretationsleistung des Rezipienten, der aktiv seine eigene Sicht- u. Verstehensweise wählt. ECOS (zweite) Kategorie der ‚Kunstwerke in Bewegung‘ klassifiziert Texte, deren Bedeutungsfeld nur durch die eigenen Strukturen eingeschränkt werden. Eco schränkt also diese Offenheit ein auf die vom Autor vorgegebene Art u. Weise gelenkte Textstruktur ein, der Künstler ‚weiß, dass das zu ende geführte Werk immer noch sein Werk‘ sein wird (ebd., S. 137).

²⁵⁸ Zu diesen ‚nicht-linearen Narrativen‘ wie Collage, Montage, serielle Addition (etwa bei Fortsetzungsromanen u. Almanachen, den filmischen Erzählweisen des 19. Jhrdt.) vgl. Roberto SIMANOWSKI: *Lesen, Sehen, Klicken: Die Kinetisierung Konkreter Poesie*. In: *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*. Hg. von Harro SEGEBERG / Simone WINKO. München 2005, S. 161-177

²⁵⁹ U.a. *I Ging* online: www.fengsh.de/iging.html. HARSDÖRFFERS Werke (von 1643-1658 bzw. 1651) war noch Ende 2008 unter der Homepage Florian CRAMERS zu finden (<http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/index.cgi>), s. hierzu CRAMER: *Kombinatorische Dichtung und Computernetzliteratur* (Kassler Fassung). Online-Dokument. Zu QUENEAUS Werk s. Anm. 239. Weitere Beispiele: die ‚Lexikon-Sonate‘ von Andreas OKOPENKO (u.a. Andreas OKOPENKO: *Lexikon-Sonate*. Online-Dokument 1998), Jasper FFORDES *Thursday-Next-Romane* (etwa: *Im Brunnen der Manuskripte*. München 2008, speziell S. 368 ff.), hier nimmt der Fußnotentext (‚Fußnotophon‘) teilweise mehr als die Hälfte der Seite ein u. sind z.T. als Gespräch mit dem Haupttext verzahnt.

²⁶⁰ 1976 veröffentlichte Edward PACKARD ‚*Sugarcane Island*‘, das erste Spielbuch (später *Insel der 1000 Gefahren*), ab 1981 entwickelten Steve JACKSON u. Ian LIVINGSTONE u.a. aus dem Fantasy-Rollenspiel *Dungeons and Dragons* digitale Spielbücher. Die große Nähe der Spielbücher zum (Computer-)Textadventure zeigt sich schon durch deren Verwendung der sonst in der Literatur so seltenen Du-Form.

²⁶¹ Der Computer vereinfacht den technischen Prozess erheblich, dass derartige literarische Techniken schneller, erschwinglicher u. so konsumfreundlicher werden.

de führen) passiert werden müssen, um zum nächsten Textteil zu gelangen (Abb. 15).²⁶² So wird aus dem traditionellen Autor mit Kontrolle über seinen Text (wenn auch nicht über Leerstellenfüllung und Interpretationsinhalt) der Anbieter eines imaginären Textes einer virtuellen Welt, der Wegweiser in dieser errichtet sowie Topologie und Physik dieser Welt festlegt. Zudem räumt er dem Leser Freiräume ein, moderiert und koordiniert dessen Lesehandlungen – die Nähe zum Spiel und dem Autor als Spielleiter ist offensichtlich.²⁶³

Diese durch die gelenkten Wahlmöglichkeiten erzeugte prozessuale Mehrdeutigkeit des Textes stellt neben der ästhetischen auch eine hermeneutische Herausforderung dar. Im

Gegensatz zu *Hyperfictions* treten allerdings in Spielen nur selten deren Hersteller als Autoren in den Vordergrund oder werden als Autoren wahrgenommen; meist erfüllt ein kollektives Team die Autorfunktion – ähnlich wie in vorschriftlichen Zeiten.²⁶⁴ Der ‚neue‘ Leser wird nun Teil dieses Kollektivs und realisiert performativ aus dem Textfeld den eigentlichen Text.

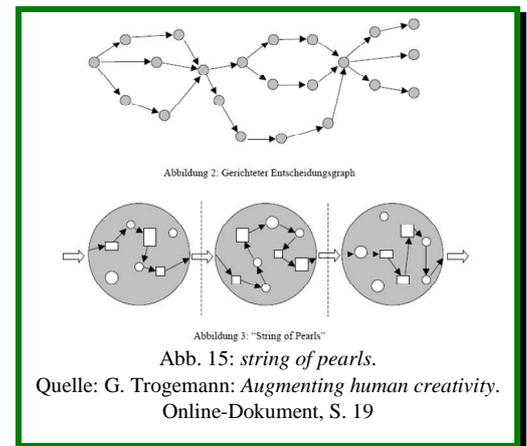
2.2.1.4. Co-Autorschaft

Aber wer soll der Meister sein?

Der Autor oder der Leser?

Jacques der Fatalist²⁶⁵

Die Problematik der **Autorschaft** – schlagwortartig als ‚Tod des Autors‘²⁶⁶ – wird (post)modern angesichts der Erkenntnisse der Beschäftigung mit oraler Literatur, hier angesichts kollektiver Autorschaften wieder thematisiert. In der Literatur- und Kunstwissenschaft ist trotz der richtig erkannten Differenz von Autor-, Erzähl- und Erzählerfunktionen der Autor längst ‚wiederauferstanden‘;²⁶⁷ völlige Gestaltungsfreiheit des ursprünglichen Rezipienten macht diesen partiell (und potentiell) zum *neuen* Autor – und nicht automatisch zum Empfänger postmoderner Kunst. Interaktion setzt



²⁶² Zu den verschiedenen Baumstrukturen vgl. auch Richard WAGES / Benno GRÜTZMACHER / Stefan M. GRÜNVOGEL: *Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten*. In: NEITZEL: „See? I'm real ...“, S. 41-57. Zu den verschiedenen Game-Design-Strategien (etwa sog. constipated stories, *branching storytrees*, *foldback schemes*) siehe Chris CRAWFORD Arbeiten (vgl. MOSEL, S. 4-7).

²⁶³ Und die Häufung räumlicher Metaphern zudem symptomatisch (vgl. auch Karin WENZ: *Cybertextspace*. Raummetaphern u. Raumstruktur im Hypertext. Online-Dokument); die Verquickung von metaphorischen u. technisch-konkreten Raumvorstellungen, der Wandel eines literarischen Topos zur konkreten VR wird etwa sichtbar bei William GIBSONS Begriffsschöpfung ‚Cyberspace‘. Zum Künstler als ‚Koordinator‘ vgl. POPPER, Anm. 244.

²⁶⁴ Vgl. etwa die elitäre Kategorie der (aus Deutschland stammenden) Autorenspele, den sog. german games. Ähnlich liegt der Fall bei den sog. Auteur-Filmen, bei denen der Regisseur als eigentlicher Filmautor fungiert. Zu Semi-Oralität moderner Kollektive s. auch Walter ONG: *Oralität und Literalität*. Opladen 1987.

²⁶⁵ Aus: Denis DIDEROT: *Jacques der Fatalist*. Paris 1796. In: Alberto MANGUEL: *Eine Geschichte des Lesens*. Reinbeck 2000, S.7.

²⁶⁶ Titel von Roland BARTHES Aufsatz von 1968: „Le mort d’auteur“ (dt. *Der Tod des Autors* in: *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Hg. von Jannidis FOTIS. Stuttgart 2000, S. 185-193). Wie in der Filmwirtschaft sind die Autoren von Spielen meist ‚unbekannt‘, arbeiten kollektiv u. werden oft nicht öffentlich wahrgenommen. Allerdings zeigte etwa A. RAU auf, wie stark die Autorrolle gerade bei digitalen Texten u. Computerspielen ausgeprägt sein kann u. gerade aufgrund der großen Offenheit von Hypertexten etc. die Guidance durch einen Autor/ eine Autorfunktion (→ authoring) nötig ist (s. Anja RAU, S.84-92, S. 123).

eben mehr oder weniger gleichberechtigte, wenn auch nicht unbedingt gleich-wissende Partner voraus.²⁶⁸

Konfigurativität, die o.g. ‚echte‘ Interaktivität – verstanden als Konfigurationsermächtigung des Rezipienten durch den wie auch immer gearteten Autor – lässt beide wechselseitig zu Co-Autoren werden.²⁶⁹

Definition

Computer- bzw. Netzliteratur soll weiterhin die allgemeine Bezeichnung für jede Art Literatur im und durch den *Computer* und im und durch das *Netz* bleiben.

Die durch folgende Kriterien charakterisierte Literatur soll dagegen **digitale Literatur** genannt werden und wird unterschieden nach:

- a) hypermediale Literatur: bezeichnet Literatur mit multimedialem Schwerpunkt, auch mit mündlichen Aspekten (Vorlesen bzw. oral Erzählen), → fließender Übergang zu Film, Video, Animation, grafische Netztheaterformen;
- b) ergodische Literatur (hypertextual)
bezeichnet Literatur mit Schwerpunkt auf der Link-Struktur und multi-linearem Aufbau (Hyperfictions, MUDs, Textadventures).

Kriterien sind:²⁷⁰

1. Konfigurativität bzw. Ergodizität
2. Co-Autorschaft bzw. Avatarsystem/Avatarizität
3. Multi-Linearität
4. Guidance

²⁶⁷ Die Tatsache der stark gestiegenen Selbstverleger bzw. der enormen Anzahl von Autoren, die übers Internet veröffentlichen (können), belegt sogar eher eine Ausweitung. Der Konsument wird so zu einem *Prosumenten*: der Konsument → gleichzeitig Produzent (Alvin TOFFLERS Wortprägung) bzw. der Konsument ist auch (semi-)Professioneller.

²⁶⁸ Zum Leser als ‚spect-acteur‘ bzw. ‚lect-acteur‘ vgl. BOOTZ (Anm. 240), zum Begriff des ‚wreader‘ (writer-reader) vgl. Ulrike BERGERMANN: ‚Verkörpert‘ *Hypertext Theorien vom Schreiben?* Online-Dokument.

²⁶⁹ Dass diese auch als *Avatarizität* gefasst werden kann, hierzu s. u.a. Kapitel 3.4.

²⁷⁰ So lässt sich Literatur analog hierzu u. zu o.g. Spiele-Kriterien (2.1.2.) erneut definieren: ‚Abgetrentheit‘ erfolgt durch die Literatur eigenen Symbol- u. Text-Ebene; die ‚eigenen Gesetze‘ weist Literatur wie jede Kunst auf (etwa Lizenzen, Topologien, Konventionen etc.); ‚Zwanglosigkeit‘, Freiwillig-, Zwecklosigkeit u. Unproduktivität werden bei (moderner) Literatur auch als konstituierend angesehen. Die *Funktionsaufteilung* der Spiele spiegelt sich in der Literatur in den Positionen von Autor u. Leser, Vermittlung u. Text (vgl. Theaterkriterien 2.1.3.). Die Entlastung durch/von Emotionen wurde für die Literatur zwar lange Zeit ignoriert bzw. als trivial

2.2.1.5. Netztheater – Cybertheater

All the world's a Unix term

(...) and all the men & women merely irc addicts.

Stuart Harris ²⁷¹

Im Netz wird ebenso wie im *offline*-Alltagsleben mehr oder weniger permanent ‚Theater gespielt‘.²⁷² Wenn etwa „CSG_KB“ sich in einem Leserbrief zu Wort meldet, sich unter gleichem Nickname im Online-Kaufhaus einloggt oder der Chatpartner im IRC²⁷³ namens „SUSI16“ im ‚realen‘ Leben ein 55-jähriger Bauarbeiter ist, der Nickname „ALBION7“ im Fantasyforum dessen Zugehörigkeit zum Diskurs der Online-Fantasy demonstriert – dann changiert die Identität zwischen Rollenspiel im sozio- psychologischen Sinne und diversen, technisch-funktionalen Zugängen.²⁷⁴ Über soziologische und metaphorische Bedeutungen hinaus erscheinen allerdings nur ‚Rollen‘-Namen wie ALBION7 (und das möglicherweise bedenkliche, zumindest experimentelle *gender-swapping* des Bauarbeiters zu SUSI16) echte Ansätze zum Theater im Netz zu bieten, allerdings wohl hauptsächlich durch das Spielumfeld bedingt. Im Kontext dieser medial vermittelten, telematischen und interaktiven Live-Kommunikation (auch über Telefon und Briefe denkbar) existiert die Person lediglich als Text, als Nickname oder Textverhalten. Über Funktionszugänge und Zweckzusammenhänge hinaus verführt dies in Kombination mit einer starken Beschränkung und gleichzeitigen Kontrolle des Users über sein textuelles Erscheinungsbild zum **Identitätsspiel**.²⁷⁵ Diese produktive, kreative Beschränkung und die Abwesenheit von Körperlichkeit ermöglichte zudem erst Experimente wie *Eliza* oder *Alice*²⁷⁶, auch die gängigen *Turingtests* für künstliche Intelligenzen werden so auf ein wesentlich alltäglicheres Niveau angehoben.

angesehen (Ausnahme: Katharsistheorie des Theater), ist aber immer Teil der Literatur gewesen (vgl. Martin HUBER: *Nocheinmal mit Gefühl*. In: *Rephilologisierung oder Erweiterung? Grenzen der Germanistik*. Hg. von Walter ERHART. Stuttgart 2004, S. 343).

²⁷¹ Aus: Stuart HARRIS: Prolog zu: *Hamnet*. 1993, zit. nach: Andreas HORBELT: „*On the Internet, nobody knows you're dog*“ - Überlegungen zum Theater im Internet. Online-Dokument. SHAKESPEARES *Hamlet* scheint es den postmodernen Künstlern u. Literaturwissenschaftlern besonders angetan zu haben (vgl. etwa MURRAYs *Hamlet on the holodeck* u. *Hamnet* sowie *Little Hamlet* der Online-Gruppe *Plaintext Players* (Anm. 281) etc..

²⁷² Vgl. Erving GOFFMAN: *Wir alle spielen Theater: die Selbstdarstellung im Alltag*. München 1996. Als genuines Merkmal digitaler Literatur fasst SIMANOWSKI die ‚Inszenierung‘ – begründet durch die werkinhärente Performance, die den Rezeptionsprozess des Lesers bestimmt (R. SIMANOWSKI: *Einige Vorschläge und Fragen*).

²⁷³ IRC, der Internet Relay Chat – 1988 von Jarkko OIKARINEN aus Finnland erfunden – gehört ebenso wie die sog. MUDs (multi user dungeons bzw. dimensions) - 1978 von Roy TRUBSHAW u. Richard A. BARTLE an der Universität Essex entwickelt - zu den synchronen CMCs, den *computer mediated communications*. Diese Live-Kommunikationsformen ermöglichen den Austausch zwischen beliebigen Personen über den Computer in Echtzeit.

²⁷⁴ Nicknames in dieser Arbeit sind entweder erfunden, eigenen nachempfunden oder mit Erlaubnis der Eigentümer verwendet.

²⁷⁵ „Nicks serve many functions. They are (...) a means to announce one's willingness to play.“ (Haya BECHAR-ISRAELI: *From to. Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat*. In: *Journal of Computer Mediated Communication*, Volume 1, Issue 2, 1995, zit. nach: HORBELT (s. Anm. 271). Entsprechend entwickelt u. genutzt wird dies u.a. im Neoismus, von der ‚Kommunikationsguerilla‘, im Diskordianismus etc., die ein subkulturelles, z.T. subversiven Netzwerk künstlerischer Performance- u. Medienexperimentatoren beabsichtigen. Der Neoismus etwa arbeitet mit kollektiven Pseudonymen, multiplen Identitäten, Paradoxa, Plagiaten etc. (vgl. *General Ludd* für die englische Arbeiterbewegung, *Nicolas Bourbaki* für ein Wissenschaftler-Kollektiv, *Alan Smithee* als Pseudonym für unzufriedene Drehbuchautoren, *Luther Blissett* etc.).

²⁷⁶ 1966 realisierte J. WEIZENBAUM mit seinem Programm ELIZA den ersten so genannten Chatbot. Dieses Programm simulierte einen Humanistischen Psychotherapeuten nach *Rogers*. ALICE ist ein Chatterbot im IRC-Channel (#alice_im_wunderland, erwähnt u.a. in: HORBELT).

Neben weiterem rudimentärem Rollenverhalten im Netz interessiert im Rahmen dieser Arbeit besonders die Entstehung eines **Charakters** – in Verbindung mit der *theatralen Situation* über den verwendeten Namen –, da dies ausschließlich textuell funktioniert und Anknüpfungspunkte zu ersten, ausdrücklich als Theater verstandenen Projekten im Internet bietet.²⁷⁷

In Abgrenzung zum *IRC* erschaffen MUDs zusätzlich zu reinen Textreihen einen virtuellen Raum und die durch den Namen evozierte Figur wird durch die Navigationsmöglichkeit zur expliziten virtuellen Figur (die nicht unbedingt gleichzeitig fiktional sein muss).²⁷⁸ Durch den geschaffenen Raum sowie die Text-(Re-)Präsentation spielt sich das Verhalten im Netz meist noch über „Sprechen und das angesprochen werden“²⁷⁹ ab – die Rollenwahl und das Rollenspiel werden zur nötigen Grundlage jeder Interaktion.²⁸⁰ Besonders gegen Ende des letzten Jahrtausends wurden diese neuartigen Räume für Theaterexperimente genutzt.²⁸¹ Allerdings führte die verwirrende Polyphonie dieser Chats u.a. zu Schwierigkeiten für im IRC-Slang ungeübte Zuschauer und damit zu Einschränkungen des Zugangspotentials – im Gegensatz zu altgewohnten Theaterstrukturen (etwa mit deren Trennung in Zuschauerraum und Bühne etc.).²⁸²

Dieser Versuch, ein Medium und deren Konventionen in ein neues zu kopieren,²⁸³ ist meist ein Anzeichen der ‚Geburtswehen‘ neuer Medien (→ Inkunabelzeit). Anpassungen an die neuen Bedingungen und das Erkennen neuer Möglichkeiten führen dann entweder zur völligen Aufgabe der alten Form – oder zu enormen kreativen Reformierungen und *neuen* Formen (Barden wurden zu Schriftstellern, *Lied* zum Roman). Besonders auffällig dürfte der Wandel von text- zu grafikbasierten Theaterformen sein.²⁸⁴

Der *iconic turn* stellt allerdings nur eine perfektionierende Anpassung des Offline-Theaters an das neue Medium dar, wie etwa das Abfilmen von Theateraufführungen.

²⁷⁷ Netztheater lässt sich so als Extremopol hypermedialer Netzliteratur auffassen, auch wenn viele Netztheaterstücke rein textuell vorliegen u. so (fast) als Lesedramen zu gelten haben. Textvermittelndes Theater erhalte so seinen theatralen Charakter eigentlich erst durch den Live-Aspekt der Präsentation.

²⁷⁸ So wird aus der Repräsentation der offline-Person eine Präsentation des virtualisierten bzw. fiktionalisierten Charakters (vgl. auch Andrea KOTTES Präsentationsmodell in: Christopher BALME; Christa HASCHKE, Wolfgang MÜHL-BENNINGHAUS (Hg.): *Horizonte der Emanzipation. Texte zu Theater und Theatralität*, Berlin 1999, S. 164f., zit. nach: HORBELT). Diese Präsentationsform lässt sich schon als (rudimentärer) Avatar betrachten (s. Kapitel 3.3).

²⁷⁹ Siehe HORBELT (o.S.). Das *Sprechen* u. *Angesprochen werden* sind aber die einzigen Zeichen des eigenen Vorhandenseins in einem Chatroom. Theatrales Verhalten wird somit zur Bedingung der virtuellen Existenz.

²⁸⁰ Und es stellt sich die Frage, ob ein rein textlich realisiertes ‚Theater‘ (quasi als Dramentext) der obigen Definition der Theatralität (2.1.3.3.) entsprechend überhaupt noch als Theater gelten kann. Da allerdings die genannten Projekte ausdrücklich als Theater präsentiert werden, sollen diese vorerst so behandelt werden.

²⁸¹ 1993 organisierte der Schauspieler u. Computerexperte Stuart HARRIS im IRC die Hamlettravestie *Hamnet* mittels typischer IRC-/Computerslang-Wendungen (vgl. Anm. 271). Seit 1994 veranstalten die *Plaintext Players* diverse Online-Theaterprojekte, etwa September 1994 *Little Hamlet* oder 1997 *Silent Orpheus* auf der Basis von MUDs.

²⁸² Zum Thema *Computer als Guckkastenbühne* oder *Computer als Interface* vgl. u.a. Brenda LAUREL Untersuchungen, sie behandelt allerdings die allgemeinen Interface- u. Benutzerführungsproblematik u. analysiert die gesamte Computer-Mensch-Aktivität auf Grundlage klassischer Theaterkonzepte (Dramaturgie).

²⁸³ Vgl. Christopher BALME: *Robert Lepage und die Zukunft des Theaters im Medienzeitalter*. in: *Transformationen. Theater der neunziger Jahre*. Hg. von E. FISCHER-LICHTE. Berlin 1999, S. 135 (zit. nach: HORBELT, o.S.). Insofern ist auch der Namensteil „Plaintext“ (Klartext, unverschlüsselter Text) im wahrsten Sinne Programm: unformatiertes Daten-,Format‘.

²⁸⁴ „Habitat“ (1985 online) gilt als das erste grafische Chatsystem (Firma Lucasfilm).

Grundlegender, tatsächlich neuartig dürfte die Ausgestaltung der *Steuerungsmöglichkeiten* des ‚Zuschauers‘ sein - des *Avatars*: aus einem zuschauer-schauspieler-relationalen Texttheater entwickelten sich interaktive Mitspieler-Projekte: MUDs, MOOs (MUD *object oriented*) und Textadventures.²⁸⁵

Diese Einbeziehung des Zuschauers äußert sich u.a. in der in der sonstigen Literatur höchst seltenen DU-Erzählform („Du stehst davor“, „Du siehst“, „Du tust“ etc.).²⁸⁶

Dieser *imaginäre*, nur durch das ‚Du‘ repräsentierte *Avatar* wird nun in grafisch erzeugten Räumen zu einem *virtuellen*; dem Verlust an Imaginationsfreiheit steht der Gewinn an Anschaulichkeit gegenüber.²⁸⁷ Diese scheinbare Banalität macht den Weg vom Imaginieren des Avatars für die Erkundung des virtuellen Raums und die Instrumentalisierung des virtuellen Körpers frei.²⁸⁸

In beiden genannten Varianten wird allerdings der Bereich des Theaters im traditionellen Sinne verlassen.

Theater im Netz/Computer tritt heutzutage größtenteils als im/mit dem Netz (kollektiv) produziert (Computer als Theaterbühne) auf und wird übermittelt über das Netz (als *distributed performance*) zum **Netztheater**.²⁸⁹

Als Teil der digitalen Literatur weist auch das *Theater im Computer* ergodische Formen auf: Die Kriterien ergodischer Literatur (Konfigurativität, Avatarizität, Multi-Linearität, Guidance) sind Kennzeichen eines erst langsam in den Fokus der Literaturwissenschaft geratenen (Theater-)Phänomens: *konfigurative Computerspiele*. Diese existieren – analog zur ergodischen Literatur – aber auch offline, außerhalb der Computer- und Netzwelt: Improvisationscomedy auf Zuruf, Improvisationstheater, die erwähnten Rollenspiele: *interaktives Theater*.

So wird der Begriff für netz-/computereigenes Theater anhand des Unterscheidungsmerkmals *Einflussnahme des Zuschauers* gewählt (→ *Cybernaut*, griech. kybernetes = Steuermann): konfiguratives, ergodisches, *cybertechnisches* Theater – das **Cybertheater**.²⁹⁰ Theater ist trotz verebbender Theaterprojekte im Netz dennoch *nicht* „eine weitere Kunstform, die es im Internet nicht geben

²⁸⁵ Hiermit soll nicht behauptet werden, dass die ersten ‚Spiel‘-MUDs konkret aus Theaterprojekten entstanden wären, größtenteils dürfte dies eine parallele Entwicklung darstellen. Zudem existieren außerhalb technischer Medien schon seit den 70igern avatar-basierte Rollenspiele (PaP, LARPs etc.) Das erste MUD von TRUBSHAW u. BARTLE (MUD1) orientierte sich an populäre Rollenspiele aus dem offline Dungeons-and-Dragons-Bereich. Zur Unterscheidung von MUD, MOO u. Textadventure s. Kapitel 2.6.1.

²⁸⁶ Theoretisch lassen sich *alle* textbasierten Kunstwerke (Romane etc.) unter dem Begriff des Avatarsystems subsumieren. Inwieweit literarische Erzähler-Leser-Instanzen mittels des Avatakonzepts erfasst werden können s. Kapitel 3.4..

²⁸⁷ Zum ‚imaginären Avatar‘ vgl. Britta NEITZEL: *Computerspiele*. Textbasierte Avatarsysteme bleiben allerdings parallel zu optischen Systemen immer noch eine beliebte Plattform.

²⁸⁸ Diese dadurch ermöglichte Erfahrung des Figur-Inneren (bis hin zur Ich-Figur) ist weniger Teil der Theatralität denn der Narrativität.

²⁸⁹ Die Plaintext Players beispielsweise arbeiten zwar u.a. mittels Internettechniken, aber über erste, spektakuläre Anfänge hinaus bleibt als Neuartiges hauptsächlich die polyphone, humorvoll-anspielungsreiche, z.T. soziolektische Sprache; etwas, was auch außerhalb des Internets existiert.

²⁹⁰ Vgl. Georg TROGEMANN: *Augmenting Human Creativity*. Virtuelle Realitäten als Design-Aufgabe. Online-Dokument, (bes. Kapitel 6: „Interactive Drama“ – Emergenz in virtuellen Realitäten, ebd. S. 16). „Interactive drama“, geprägt von Joseph BATES u.a. und synonym mit ‚digital storytelling‘, Cybertheater, ‚nonlinear narratives‘, ‚interactive fiction‘ oder ‚multiform plot‘ werden heute auf alle der Unterhaltung dienenden VR-Applikationen angewendet (Computerspiele, interaktive Filme etc.), die größtenteils noch traditionelle Erzähltechniken verwenden (ebd.). Die Grenze zwischen Cybertheater u. digitaler Literatur ist fließend. Der Begriff des interaktiven Theaters ist so ein weiterer, da er nicht technisch bestimmt ist.

kann.²⁹¹ Die Ausführungen zum interaktiven Theater sowie zu avatar-gesteuerten MUDs markieren den Übergang des Computertheaters zum Bereich der Computerspiele.

So stellen nicht die mageren digitalen Literaturversuche oder die raren, gelungenen Netztheaterprojekte die wahre Cybertheater-Kunstform dar - sondern das Computerspiel.

2.3. Computerspiele 2.0

Unter 2.1.2.3. wurde der Begriff „Computerspiel“ als Oberbegriff für alle Bildschirmspiele auf jedweder Plattform definiert. Die verschiedenen Aspekte des Spiels (inhaltlich, medial, nach Regelwerk, Räumlichkeit etc.) erlaubten eine Zuordnung des Computerspiels in die Kategorie des Gesellschaftsspiels. Da für das Computerspiel jetzt der Aspekt Theatralität nutzbar gemacht werden konnte, trifft nun das Kriterium ‚ohne Zuschauer‘ auf das Computerspiel nicht mehr in vollem Umfang zu.

Aufgrund der gefundenen Merkmale des Gesellschaftsspiels beim Online-Computerspiel in Kombination mit interaktiven Theaterformen (inklusive Rollenspiel, s. 2.5.) formiert sich so die neuartige Kategorie des **Online-Computerspiels als Theater**.

Definition

Das Computerspiel, auch Bildschirm-, Videospiele, digitales oder elektronisches Spiel genannt, ist eine *Spielhandlung*, die mit Hilfe eines Computers oder einer sonstigen (programmierbaren) Maschine stattfindet, wobei dabei folgende Kriterien gelten

1. die *Maschine* ist nicht reines Hilfsmittel oder Spielgegenstand, das Spielen ist ohne diese Maschine nicht möglich,
 - 1.1. diese dient der Vermittlung, etwa über ein Interface,
 - 1.2. sie erzeugt die ‚eigentlichen‘ Spielzeuge und die ‚eigentliche‘ Spielumgebung durch (Ab-)bildung auf dem Bildschirm, sonstiger Oberfläche oder 3-dimensionaler Konstruktion eines virtuellen Raumes,
 - 1.3. sie ermöglicht das Speichern und das Reply, sowie Screenshots und Spielvideos und
 - 1.4. den Kontakt zur Spielcommunity;
2. dem Vorgang liegt ein durch Computersprache definiertes *Programm* zugrunde.

Das Computerspiel ist dabei nicht mehr durch Immobilität, *in-house*- und Privat- und Einzelaspekte definiert.

Für das Computerspiel gelten *als Spiel* sowie *als Teil der digitalen ‚Literatur‘* deren Kriterien.

²⁹¹ Vgl. Gisela MÜLLER: *Die utopischen Räume*. Oder: Theatralität als open source. Online-Dokument.

2.3.1. Spiele-Klassifikationen – die Zweite

Computerspiele selbst werden traditionell u.a. in *Action-*, *Adventure-*, *Simulations-*, *Strategie-*, *Denk-/Geschicklichkeitsspiele* und *Rollenspiele* unterschieden.²⁹² Diese Kategorien werden – in verschiedenen Zuordnungen – nahezu in jeder Publikation genannt.²⁹³ Besonders wichtig für den Kontext dieser Arbeit sind die *Adventures* sowie die *Rollenspiele*.

Trotz z.T. starker Action-Anteile liegt der Schwerpunkt im *Adventure* auf dem Lösen verschiedener Rätsel²⁹⁴, dem Sammeln von Informationen und Gegenständen, der Kommunikation und Raumerkundung.²⁹⁵ Haupt-Unterarten sind die bereits erwähnten Text- und Grafik-Adventures.²⁹⁶

Die Adventures werden in den meisten Publikationen – selbst vieler Ludologen – sehr leicht als die narrativste Computerspielform aufgefasst,²⁹⁷ wobei im Folgenden die *Kategorie des narrativen Computerspiels* noch gesondert behandelt wird (siehe 2.5.).

Das *Rollenspiel* wird zwar oft unter der Kategorie Abenteuerspiel bzw. Simulationsspiel eingeordnet, bildet tatsächlich aber eine eigene Hauptkategorie, die unter 2.5. gesondert dargestellt wird.

World of Warcraft nun bietet sich als eine der heutigen häufigen Hybridformen aus *Action-*, *Adventure* und *Rollenspiel* dar.

2.3.2. Alles agonal - oder was?

Unter 2.1.2.1. wurden Computerspiele vorläufig der Kategorie „Gesellschaftsspiel“ zugeordnet, und damit implizit als Spiele aufgefasst. Als zur digitalen Literatur gehörig lassen sich Computerspiele u.a nach Art und Ausmaß *Konfigurativität*, ihrer *Multi-Linearität* und den angebotenen Hinweisen (*Guidance*) unterscheiden.

²⁹² Wikipedia listet beispielsweise unter dem Stichwort ‚Computerspielgenre‘ Action- u. Abenteuerspiele als Hauptkategorien auf, während Actionspiele unter der sog. ‚Liste von Computerspielen nach Genre‘ als eine Unterkategorie der Abenteuerspiele auftauchen. Wikipedia nennt u.a. auch Erotik- u. Westernvideospiele, Werbespiel/Advergaming, Spiele mit direktem sensorischen Feedback, Mini-Spiele/Browser Games, Musik- u. Tanzspiele u. nicht zuletzt Lernspiele. In dieser Arbeit werden *Action-*, *Adventure-*, *Simulations-*, *Strategiespiele* als pragmatisch formulierten Genrebezeichnungen aus Populärliteratur u. Spielezeitschriften vorausgesetzt (s. KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 30). Nur wenige Spiele werden hierdurch (fast) gar nicht erfasst (etwa die sog. Programmierspiele). Denk- u. Geschicklichkeitsspiele gelten in dieser Arbeit besser als abstrakte Spiele gefasst, Rollenspielen wird eine eigene Kategorie zugestanden. Diverse Kategorieneinteilungen nach Plattform bzw. Material u. Spielplatz werden hierbei außer Acht gelassen.

²⁹³ KÜCKLICH etwa nennt in seiner „groben Einteilung“ Actionspiele, Abenteuerspiele, Rollenspiele, Strategiespiele u. Simulationen (ebd. S.30-31), KAMMERL lässt in seiner Kategorisierung stark chronologisch-historische Gesichtspunkte erkennen (*Computergestütztes Lernen*, S.35, S.195) BÜNGER bezieht sich schon im Titel (*Narrative Computerspiele*, S. 11) speziell auf die Kategorie der narrativen Computerspiele bzw. „Spielgeschichten“ (im weiteren Sinne), nennt aber u.a. neben den traditionellen Kategorien auch sog. Funny-Games. Als einer der wenigen erwähnt sie *abstrakte Spiele* (BÜNGER, S. 11).

²⁹⁴ Claus PIAS nennt als Genredimensionen (neben Action/Geschicklichkeit, Strategie) diesen Schwerpunkt „Kombinatorik“ (vgl. C. PIAS: *Computer Spiel Welten*, Berlin 2002. Online-Dokument, S. 3-4).

²⁹⁵ Nach PIAS basieren Adventurespiele auf Karten, Orten u. Wegzusammenhängen (ebd., S. 5). TOSCA untersucht als Differenzierungskennzeichen speziell Quests als Differenzierungskennzeichen von Computerspielen. Generell lassen sich Quests als Unterscheidungskriterium zwischen Computerspielen u. anderen Spielen generell betrachten, da selbst Rollenspiele im Reallife keine Quests i.e.S. kennen (unterschieden von allg. Aufgaben, Missionen).

²⁹⁶ Im japanischen Kulturkreis werden Adventures als sog. digital novels/Novelspiele bezeichnet u. unterteilt in *sound-*, *visual-* u. *kinetic novels*, sowie in *Ren'ai* und *Ergoë* (aus: *erotic game*); zum Unterschied asiatischer zu westlichen Erzählweisen vgl. McCLOUD: *Comics richtig lesen*, S 85-91. Jürgen FRITZ / Wolfgang FEHR nennen spez. Spielgeschichten u. Funny-Games als weitere Subkategorien (diess.: *Videospiele und ihre Typisierung*. Online-Dokument).

²⁹⁷ Vgl. u.a. Traudl BÜNGER (*Narrative Computerspiele. Struktur & Rezeption*. München 2005), die sich auf Adventures u. speziell Adaptionen von literarischer (Kinder- u. Jugend-) Literatur als *Spielgeschichten* bezieht.

Daraufhin waren Spiel-Kriterien erfolgreich auf die Computerspiele angewendet worden.²⁹⁸

Daher ist KÜCKLICH zuzustimmen, der Computerspiele aus einer Mischung von *Spiel*, *Text* und *Medien* herleitet.

Die zudem angesprochenen Spielemerkmale *paidia* und *ludus* sowie *agon*, *alea*, *mimikry* und *ilinx* noch in Beziehung zu den erwähnten Computerspiel-Genres zu setzen, erscheint daher möglicherweise tautologisch – zumindest redundant, ordnen doch selbst strenge Narratologen Computerspiele unzweifelhaft der Kategorie „Spiel“ zu.

Angesichts spielerischer Anteile in der Literatur, besonders in Hypertexten sowie der breiten Verwendung des Spielbegriffs sollte allerdings die Klassifizierung von Computerspielen als *Spiele* eventuell nicht so selbstverständlich vorgenommen werden, wie bisher vorausgesetzt.²⁹⁹

In WoW wie den meisten Computerspielen lassen sich generell *agonale Aspekte* finden, ist doch Spiel grundsätzlich mit Sieg oder Niederlage verbunden,³⁰⁰ zudem macht u.a. RYAN deutlich, dass alle Computerspiele, auch die kooperativsten allein schon auf der Ebene des Gameplays *kämpferisch* sind:

[w]hen all obstacles have been overcome, all riddles solved, and the highest level conquered, the player is said to have ‘beaten the game’.³⁰¹

Speziell dürfte die Welt der Kriegskunst als höchst agonale-kämpferisch aufgefasst werden. Agonale basale Inhalte bilden so strukturell und thematisch die Grundlage vieler Action-, Adventure- und Strategie-Spiele.

Der *Alea*-Anteil der Computerspiele erscheint auf Seite des Rezipienten ebenfalls als ein bedeutender Aspekt (), allerdings bedingt allein die Programm- und Regelebene, dass diese *Zufälligkeit* eine scheinbare, eingeschränkte bleibt.

Viele Spiele weisen dagegen authentische Elemente der *Mimikry* auf. Besonders bei den Rollenspielen ist dies natürlich konstituierend, aber auch Simulationsspiele werden davon bestimmt, wenn man *Mimikry* allgemeiner als *Simulation*, ‚von etwas‘ und ‚zu etwas‘ versteht und sie generell unter die Bezeichnung „modellbildende Tätigkeit“ einordnet.³⁰²

²⁹⁸ *Abgetrenntheit, Spielwelt, Gesetze, Zwanglosigkeit, Zweckfreiheit, Unproduktivität, Entlastungsfunktion*; diese Kriterien trafen ja schon auf Literatur und Theater zu.

²⁹⁹ Die Frage „Welche Art von Spielen stellen Computerspiele eigentlich dar?“ ist also auf keinen Fall „trivial“, wenn KÜCKLICH auch deren Zugehörigkeit zu den Spielen generell nicht zu bezweifeln scheint (vgl. *Computerspielphilologie*, beisp. S. 14 ff.).

³⁰⁰ Zu dieser „Grundkonstante“ jedes Spiels s. Kücklich (ebd., S.53). Entsprechend der unter 1.3. genannten Ebenen lässt sich zudem inhaltliche/formale bzw. äußere/innere sowie innerludische u. innerdiegetische *Agonalität* feststellen.

³⁰¹ Siehe: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore / London 2001, S. 183. Aus vergleichbaren Gründen spricht Aarseth daher beim Computerspiel nicht vom Plot sondern mit der Drama-Begrifflichkeit von der ‚intrigue‘ (AARSETH: *Cybertext*, S. 112). DOBSON definiert seine „new solution“ des *element-based Roleplay* als Kombination aus *combat-based* und *plot-based* („Killdramatalkoot“; ders.: *Pursue the element*).

³⁰² Vgl. Marion KAUCHE: *Spielintelligenz. Spielend lernen - Spielen lehren*. Heidelberg, 1992, S.75, zit. nach: Jochen KOUBEK: *Vernetzung als kulturelles Paradigma*. Online-Dokument. KOUBEK, der allerdings Computerspiel auf den allgemeinen Umgang mit dem Computer bezieht (was LAUREL mit ‚Computer as Theatre‘ fasst), betrachtet Spiel neben der Technik so als „Schlüssel zur (...) Mentalität“ der Computer-Szene; das ‚So-Tun-als-ob‘ konstituiert Rollenspiel sowie ‚Quasi-Realitäten‘ (ebd., S.122). Zum Aspekt der Abstraktheit s. Anm. 326.

Illinx, der Rausch, hat – anders als im *Reallife* – keine explizite Ausformung erfahren (wie etwa Achterbahn-Fahren, Tanzwettbewerbe etc.), ist jedoch im Computerspielbereich in weitaus größerem Maße Bestandteil und Folge des Spielens. Durch das schnelle, technische Feedback, die Entlastung des Spielers von konstituierenden Regeln, die nötigen, fast schon cybertechnischen Anpassungen (→ Akkommodation), die Konzentration aufgrund der Spielsituation vor dem Bildschirm³⁰³ sowie durch die iterativen, stereotypen Bewegungen wird häufig ein trance-ähnlicher Zustand (*Flow*) erzeugt. Die immer sinnstreuere Spielumgebung ermöglicht zudem eine stärkere *Immersion* (siehe 2.4.).³⁰⁴

Neu daran ist, dass zusätzlich zur *interpretativen* Immersion durch realistischere Optik (wie beim Film) aufgrund der virtuellen Umgebung eine *konfigurative* und somit ‚realistischere‘ Immersion bewirkt wird. So können gerade Simulationsspiele rauschähnliche Zustände herbeiführen; aber auch ‚einfache‘ Geschicklichkeitsspiele vermögen u.a. aufgrund ihrer stereotypen Bewegungsabläufe Rauschzustände zu erzeugen. Der heute übliche Einsatz von Avataren wandelt diese Immersion in *Identifikation*³⁰⁵ und in *Tele-/Präsenz* um, sodass dann aus dem *Reallife* bekannte Verhaltenszüge auch im Computerspiel auftreten können, die dann aber nicht typisch für das (Computer-)Spiel wären.

Grundsätzlich sind alle Computerspiele Regelspiele und somit äußerst *ludus*-betont, da sie auf den implementierten Computerprogrammcodes beruhen; zwischen den Polen Freispiel – Regelspiel eröffnen aber gerade aktuelle Online-Spiele wie WoW dem Spieler auf der ‚Phänotyp‘-Ebene große Freiheiten und enthalten so durchaus *Paidia*-Anteile.³⁰⁶ Zudem wird in Computerspielen anders mit Regeln umgegangen – das Entdecken der Regeln und die Lösungsmöglichkeiten selbst sind Teil des Spiels.³⁰⁷

Im Spiel ist zwar nichts möglich, was *nicht* im Code angelegt ist (oder wird, durch einen Hacker etwa), aber eine der besonderen Neuerungen des Computerspiels liegt eben auch darin begründet,

³⁰³ Speziell bei tunnelblick-erzeugenden Renn-Simulationen oder Dungeon-Labyrinthen.

³⁰⁴ Auch wenn etwa McLOUD deutlich ausführt, wie sehr gerade abstrakte, minimalistische Figuren zu Immersion verführen (*Comics richtig lesen*, S. 40 ff. u. 50, s. auch KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 95).

³⁰⁵ Reallife-Spiele benötigen meist relativ geringe Identifikation des Spielers mit den Figuren auf; Computerspiele hingegen thematisieren diese Identifikation mit dem Avatar oft explizit (z.B. zitiert Aki JÄRVINEN die *Doom*-Einleitung: “You are Snake, a government agent on a mission”, zit. nach KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S.108). Zur Problematik des Begriffs Identifikation zwischen psychologischen Aspekten u. perzeptiver Übernahme von ‚Haltungs- u. Handlungsposition‘ sei auf NEITZELS Ausführungen verwiesen, die im Anklang zu G. H. MEAD diese Handlungsposition als *point of action* greift (s. *Point of View und Point of Action*, S. 13; *Gespielte Geschichten*, S. 17).

³⁰⁶ *Paidia* kann man auch in eigentlich rein ludus-basierten Computerspielen erkennen, sofern man *Paidia* nicht nur als Regellosigkeit sondern Zielregellosigkeit versteht bzw. als Abwesenheit von Entscheidungsregeln betreffs Gewinn/Verlust (hierzu vgl. G. FRASCA: *Videogames of the Oppressed. Videogames as a Means of Critical Thinking and Debate*. Online-Dokument, S. 9).

³⁰⁷ Hierbei handelt es sich hauptsächlich um die sog. meta-rules. Nach KÜCKLICH verstärkt dies häufig die Immersion des Spielers, da Regeln ‚wie im richtigen Leben‘ herausgefunden werden, andererseits folgt diesem ‚Lösen‘ des Spiels eine (möglicherweise ernüchternde) Distanzhaltung. Allerdings kann dies trotz/aufgrund der ‚De-Immersion‘ zu einem Spielerlebnis zweiten Grades, zu einer ästhetischer Wahrnehmung führen (ebd., u.a. S. 51-54, 156, s. auch Anm.438).

dass der Spieler dadurch weitaus freier spielen kann: „the computer manages the rules of the game [which allows for more complex gameplay].“³⁰⁸

In einem MMORPG wie WoW erlebt der Spieler im Vergleich zu einem Adventure oder gar einer reinen Simulation, die vom Spieler experimentelles Verhalten verlangen und dem – scheinbaren – Zufall mehr Raum einräumen, seine Möglichkeiten z.T. weitaus stärker fremdbestimmt (z.B. keine Schlachtinstanz unter Level 51 etc.). Andererseits wird ihm eine große Bandbreite an Freiheiten eingeräumt (z.B. keine vorgeschriebenen Quests und Pfade).³⁰⁹

2.4. Cybertheater – die Zweite: Computerspiel als Kunst

Schon KLEIST hat die künstlerischen Möglichkeiten des Marionettentheaters erkannt. Für ihn hatten grundsätzlich nur nichtmenschliche Wesensheiten – die unbeseelte Puppe oder der unbewusst (re)agierende Bär sowie der rationale, kontrollierte, absolute Schauspieler – die Möglichkeit, wahre Grazie auszudrücken und Kunst zu schaffen.³¹⁰ Dieses mechanistische Kunstideal wird deutlich an der Vorstellung, dass gerade im automatisierten Verhalten der Avatare künstlerisches Potential enthalten ist: wenn „ihr [der Marionette] Tanz gänzlich ins Reich mechanischer Kräfte“³¹¹ übergeht, kann durch diese dem Menschen „schlechthin unmögliche“ Anmut „[n]ur ein Gott (...) sich, auf diesem Felde, mit der Materie messen.“³¹²

Den Avatar isoliert als Kunstobjekt aufzufassen, ist dem Spieler jetzt nicht so fern und fremd, wie man angesichts der stereotypen Verurteilung von Computerspielern als bloße Konsumenten einer trivialen Freizeittätigkeit denken könnte.

Spieler neigen dazu, im Rahmen gewachsener Erfahrung und mit größerer Spielkompetenz ihren Avatar einzigartig gestalten zu wollen (durch besondere Namen, Kleidung, ungewöhnliche Rüstungssets³¹³ sowie seltene Spezifikationen oder besondere verbale oder optische Markenzeichen).

³⁰⁸ Jasper JUUL: *What is a Videogame?* Interview. In: *Difficult questions about Videogames*. Hg. von James NEWMAN / Ian SIMONS. Nottingham 2004, S. 32; zit. nach: SORG: *Playwatch*, S. 5. Zu der Unterscheidung von Programmcode- u. Oberflächenebene vgl. AARSETHS Texton-Scripton-Ansatz, Anja RAUS Umkehrung dieser Begrifflichkeiten. Zu „emergenten“ Regeln im Spiel s. KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 53.

³⁰⁹ Gerade Computerspiele weisen weitaus mehr Mischformen von Paidia- u. Ludus-Aspekten auf, als dies bei Reallife-Spielen der Fall ist. Dies nennt KÜCKLICH „Hybridität“ (ebd., S. 51) u. meint hier neben inhaltlicher Genre-Hybridität eher strukturelle Hybridität. Zur allgemeinen Diskussion um die *mediale* Hybridität (Ist das Computerspiel mehr als die Summe seiner medialen Methoden aus Literatur u. Film?, Hat das Computerspiel keine eigenen Methoden?) s. Kapitel 3.5.

³¹⁰ Es ist vielleicht kein Zufall, dass der Held aus ‚*Super Mario*‘ letztendlich Mario (= Marionette) genannt wurde. Hinzuzufügen ist, dass KLEISTS Text *Über das Marionettentheater* in einigen entscheidenden Interpretationen Puppe u. Bär nur gefesselt an den Menschen () zur wahren Kunst befähigt werden. Die strenge Betonung des rationalen Charakters des idealen Schauspielers u. Tänzers stellt wohl ein aufklärerisches Ideal dar, welches KLEIST allerdings dem Gesprächspartner des Ich-Erzählers in den Mund legt – der intradiegetisch-heterodiegetische Erzähler im Marionettentheater-Text selbst reagiert in der Diskussion abschließend zerstreut u. leicht abwesend.

³¹¹ KLEIST, S. 340-341

³¹² Ebd.

³¹³ Dadurch werden nötige Handwerks-/Waffen-/Ausrüstungsgegenstände über ev. Wertsteigerungen hinaus zu Requisiten besonderer Art, zu sog. Flairobjekten, die keinen spielerischen Zweck mehr aufweisen (Stärkebonus, Trefferschutz, Magiewert etc.), sondern erzählerisch bzw. theatral u. sozial wirken (sollen).

Für diese ‚eigene‘ Habitusgestaltung ist (neben der Funktion als Kostüm) von Anfang an besonders der *Char*-Name von Bedeutung.³¹⁴

Dies Verhalten zeigt faszinierende Affinitäten zu Bildhauerei und *Tableaux Vivants*, da die Figur – als statisches Kunstobjekt – selbst im Fokus des Interesses steht (und von anderen Spielern etwa gezielt beobachtet werden und dessen Habitus durch einen Menübefehl am eigenen Avatar ausprobiert werden kann). Die Avatarfiguren werden so Teil einer *Avatarkunst* (vgl. www.Avatarwettbewerb.de) zu potentieller Netzkunst.³¹⁵

Die unbeseelte Puppe nun – gelenkt von emotionalen Wesen – und Auslöser und Projektionsfläche emotionaler Re-/Aktionen – rückt das Merkmal ‚*Entlastung von Emotionen*‘ (hochgradig diskutiert unter dem Gesichtspunkt von Computerspielgewalt) erneut ins Blickfeld dieser Arbeit.

Gerade im Kontext theatertheoretischer Begrifflichkeiten – *phobos*, *eleos* und *Katharis* – verdient die emotionale Bindung ans Spiel eine genauere Betrachtung. Der „heilige Ernst“ und die Faszination des Spiels beruht u.a. darauf, dass „das Spiel über den Spielenden Herr wird“,³¹⁶ der „Mensch vergißt, (...) entäußert vorübergehend seine Persönlichkeit“ und folgt seinem „Begehren nach Rausch“³¹⁷ und dieser ‚tranceartige‘ Zustand fällt unter den durch die Computerspieluntersuchungen aufgeworfenen Begriff der *Immersion*.

Dieser Begriff wird allerdings in der Fachliteratur auf unterschiedliche Weise verwendet; beispielsweise auch als Gegenpol zur Interaktivität.³¹⁸ Im Rahmen dieser Arbeit soll die Abgrenzung zwischen *Empathie* (das Mitfühlen fremder, fiktionaler Personen von außen → bei filmischen Sequenzen), *Identifikation* (aus einer Innenperspektive erfolgreiches Mitdenken, Hineinversetzen → Buch/Textsequenzen) und *Immersion i.e.S.* (*rapture*, zeitweises Vergessen des Unterschieds von fiktionaler und eigener Person → Spiel) gezogen werden.³¹⁹ Letzteres scheint bisher nur durch Rollenspiele und sensomotorisch ausgestattete Computerrollenspiele erreicht zu werden.³²⁰

³¹⁴ Auf Computerspielservern regeln die Namenskonventionen die Namenswahl, in WoW ist so jeder Name zumindest pro Realm einzigartig.

³¹⁵ Dies berührt die komplexe Frage geistigen Eigentums u. die Qualifizierung virtueller Güter (explizit bei Char-Diebstählen oder Verkäufen bei Ebay → *Avatar Rights*). Bei WoW bleiben laut AGBs alle Eigentumsrechte bei Blizzard (vgl. Endnutzerlizenzvereinbarung in: *Spielerhandbuch*, S. 25, Punkt 3), neben zu Erwartenden wie Programmcode, Animation, Musik etc. gilt dies allerdings auch für Charaktere, Char-Namen, -konterfeis, vorgegebene u. gespielte Handlungsabläufe, Dokumentationen etc..

³¹⁶ Hans-Georg GADAMER: *Spiel als Leitfaden der ontologischen Explikation*. in: ders.: *Wahrheit und Methode*. 5. erw. Auflage. Band 1. Tübingen 1986, S.97, 102

³¹⁷ Siehe CAILLOIS, S. 31-32

³¹⁸ RYAN etwa unterteilt in ihrer ‚Poetik der Immersion‘ räumliche, zeitliche u. emotionale Immersion (vgl. RYAN: *Narratives as virtual reality*. Immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore / London 2001 sowie *Immersion versus Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*. Online-Dokument), stellt diese der Interaktivität gegenüber u. hält eine Synthese aus beiden aber für möglich. Zum Problem der Cutscenes als Unterbrechung des Spiels vgl. SORG / EICHHORN.

³¹⁹ BÜNGER demonstriert, wie die Begriffe *Empathie*, *Identifikation* sowie *Präsenzerleben* u. *emotionale Beteiligung* höchst verschieden verwendet werden (BÜNGER, S. 85 ff.) Die sensorischen Immersionsformen setzt sie zu Recht von *Empathie* (emotionaler Immersion) ab, ihrer seltsamerweise dann folgenden Gleichsetzung von „transportation“ u. Flow („reading trance“) wird in dieser Arbeit aber nicht gefolgt. Über ihre Unterscheidung von emotionaler Beteiligung *an Figuren* von der *am Geschehen* kann man geteilter Auffassung sein, da Beteiligung am Geschehen (fast) immer über Einschätzung u. (Mit-) Gefühl der beteiligten Personen geschieht. Die ebd. in der Fußnote 57 genannte Unterscheidung von Substitution (Telepräsenz) u. Projektion (Identifikation) verdeutlicht die in der Fachliteratur vorgenommenen Anstrengungen, exakte Begriffe zu finden für das von BÜNGER in ihrem klaren Schaubild aufgespannte Feld von Distanz u. Nähe (ebd., bes. S.95-97). Immersion bezeichnet im Rollenspielbereich übrigens u.a. zweierlei: 1. die „ungeteilte Aufmerk-

Hilfreich für die immersive Wirkung, für die Übertragung der Innenwelt auf den Leser und Zuschauer³²¹ ist dabei einerseits die möglichst detailgetreue Beschreibung/Vorstellung der Figur oder andererseits ein möglichst ‚offenes‘ Angebot an den Rezipienten und Spieler im Bezug auf Aussehen und Beweggründe für das Handeln der Figur/des Avatars (im Spiel, Cartoon und Film).³²²

Insofern lassen sich ‚Avatar-Spiele‘ wie WoW mit seiner relativ offenen Avatargestaltung auf Basis gestalteter Avatarerstellung als eine *potenziell* höchst **immersive Kunst** verstehen. Diese starke, auch emotionale Bindung wird von Spielern z.T. mit rituellen und ästhetischen Lösungen demonstriert und inszeniert.³²³

Wie aber können Computerspiele immersive Kunst werden? Als ein grundlegendes Kennzeichen des Computerspiels war doch u.a. gerade *Konfigurativität* genannt worden; diese stellt aber als distanziertere Form einen Gegenpol zu immersiven Künsten dar, da die Entscheidung, ja allein schon die Wahrnehmung einer Entscheidungsmöglichkeit de-immersiv wirken kann. Wären also Computerspiele gleichzeitig immersiv und nicht-immersiv?

Diese Problematik wird unter dem Stichwort „Narrativität vs. Interaktivität“ („A Clash between Game and Narrative“)³²⁴ sehr kontrovers diskutiert (beispielsweise unter dem Gesichtspunkt der sog. *Cutscenes*). Da Computerspiele aber prozessual und dynamisch verlaufen, ist es dem Spieler beispielsweise gerade in WoW möglich, zeitweise immersiv versunken und dann wieder distanzier-rational konfigurativ und somit auch *ästhetisch* tätig zu sein.³²⁵

samkeit für SIS“ (s. Anm. 67), 2. die starke Identifizierung mit dem imaginierten (Spiel-)Charakter (vgl. EDWARDS: *The Provisional Glossary*. (Online-Dokument, übersetzt C.G.).

³²⁰ Etwa durch Eingabegeräte/-techniken (Eye-Phones, Elektroden, Motion Tracking) durch VR- u. Telepräsenzsysteme (Head-Mounted-Displays, Datenhandschuh, -anzug, *wearable intelligence*, neuronale Schnittstellen) u. durch immer realistisere/illusionistische 3D-Simulationen (Holodecks). Die sensorische Immersion erleichtert die emotionale enorm, ist aber - wie jeder Roman zeigt - nicht nötig. RYAN widmet sich diesem Aspekt unter den Begriff der Transparenz des Mediums; die ‚Zugänglichkeit‘- konkret wie metaphorisch - bedingt Immersion bis hin zum totalen Verschwinden des Interface (vgl. *Narrative as Virtual Reality*).

³²¹ Vgl. Martin HUBER: „*Nocheinmal mit Gefühl*“, u.a. S. 343

³²² Vgl. McCLOUD: *Comics richtig lesen*, Anm. 304

³²³ Etwa unter myvideo.de, vgl. Anm. 98.

³²⁴ Auch als „zwischen Narration/Geschichte einerseits u. Interaktion/Spiel andererseits“ formuliert (s. Frank DEGLER: ‚*Vom Minotaurus zum Dungeon Keeper*‘. S. 431-435; vgl. speziell Jasper JUUL: *A Clash between Game and Narrative*. A thesis on computer games and interactive fiction. Online-Dokument).

³²⁵ Wie stark das den Spielfluss beeinträchtigen kann, hängt von der technischen und/oder narrativen Einbettung ab, vor allem aber – und dies scheint größtenteils bisher nicht berücksichtigt zu werden – von der Gewöhnung des Spielers an die technischen Mittel und dessen Fähigkeit zum ‚Umschalten‘ und ‚Wegschalten‘, wie es etwa bei Werbebannern auf Internetseiten geschieht.

2.5. Narrative Computerspiele³²⁶

*Wir werden Roman spielen können,
wie man Schach spielt.*
Italo Calvino³²⁷

2.5.1. Typenkreise & Co.

Mela KOCHER stellt in ihrer Arbeit zur Narrativität von Computerspielen den *Ludoliterarischen Typenkreis* vor, den sie auf Basis von STANZELS *Typenkreis* mit RYANS und LAURELS Kriterien überzeugend verbindet (Abb. 16).

Sie ordnet die Genres *Rollenspiel*, *Adventure* und *Simulation* – ergänzt durch *Hyperfictions*, *Cyberdramen* und interaktive Filme – entlang der Pole intern-extern, dynamisch-diegetisch, mimetisch-strategisch an:

KOCHER klassifiziert damit *Computerspiele*, *Simulationen* und *Hyperfictions* gemeinsam als *ludoliterarische Werke*, unterscheidet aber nicht nach Action- und Strategiespiel.³²⁸

Ähnlich, wenn auch speziell mit Bezug zu Janet MURRAYs Kriterien (*rapture*, *immersion*, *agency*) greift dies auch KÜCKLICH auf, der die Genres *Adventures* (ADV), *Simulationen* (SIM), *Strategie-* (STR), *Action-* (ACT) und *Rollenspiele* (ROL) zwischen *Narrativität*, *Offenheit*, *Interaktivität* in einer Dreieckskonstellation anordnet.³²⁹

Hierzu abschließend eine kurze grafische Darstellung der in dieser Arbeit sicher nicht überraschenden geltenden Zuordnungen des Computerspiels (Abb. 17):

Computerspiele werden in der Schnittmenge von *Literatur* (,narratives‘), *Theater* (,theatrales‘) und *Spiel* (,ludisches‘) verortet.³³⁰

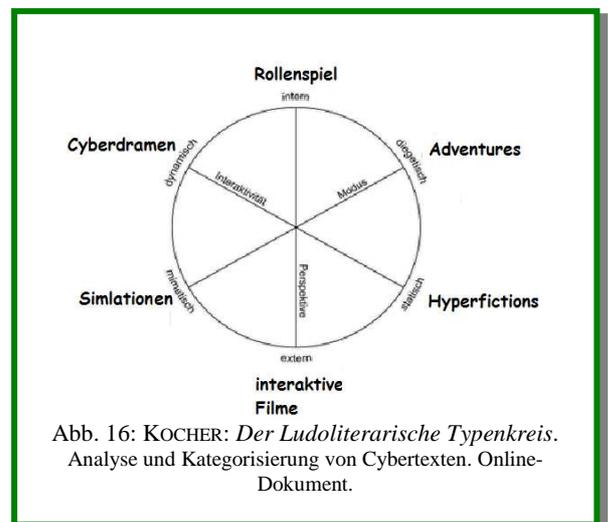


Abb. 16: KOCHER: *Der Ludoliterarische Typenkreis*. Analyse und Kategorisierung von Cybertexten. Online-Dokument.

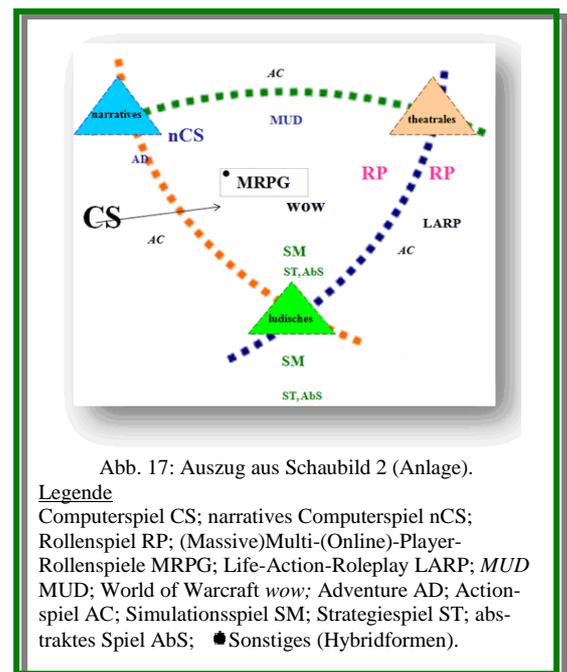


Abb. 17: Auszug aus Schaubild 2 (Anlage).

Legende

Computerspiel CS; narratives Computerspiel nCS; Rollenspiel RP; (Massive)Multi-(Online)-Player-Rollenspiele MRPG; Life-Action-Roleplay LARP; MUD MUD; World of Warcraft wow; Adventure AD; Actionspiel AC; Simulationsspiel SM; Strategiespiel ST; abstraktes Spiel AbS; ● Sonstiges (Hybridformen).

³²⁶ Nicht von diesen Kategorien erfasst wird die Klasse der abstrakten Spiele, die allerdings abgesehen von geringen ‚literarischen‘ Motivanklängen normalerweise nicht beabsichtigen, narrativ zu sein. NEITZELS Definition abstrakter Spiele als ‚Spiele ohne Diegese‘ (diess.: *Point of view und Point of action*, S.24) muss zumindest z.T. widersprochen werden: Abstrakte Spiele können je nach Grad der *Referenz* sehr wohl eine Spielwelt erschaffen (beisp. *Pong*); abstrakte Spiele ohne Referenz (etwa *Tetris*) lassen sich allerdings sehr gut als *nichtdiegetische Spiele* fassen. Zur Möglichkeit des abstrakten ‚Spielraums‘ als ‚visuelle Form der Narration‘, die dem Spieler, egal wie abstrakt gestaltet, seine *Lokalisation* mitteilt (A. JÄRVINEN: *A Doom with a View*, zit. nach: KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 108-109). Interessanterweise ist es im Rollen- u. Strategiespiele gängige Praxis, Personen, Gegenstände u. Sachverhalte durch ‚ikonische Zeichen‘ abstrakt darzustellen (1 Soldatenfigur = Infanterie-Trupp, 1 Münze = Vermögen etc.). Zu dieser ‚ikonischen Referenz‘ s. KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 38. Vgl. Anm. 302 u. 304.

³²⁷ CALVINO: *Kybernetik und Gespenster*, S. 49

³²⁸ Und Judith MATHEZ bezeichnet *alle* Online-Cybertexte als ‚ludische (...) Onlineanwendung‘ bezeichnet (*Von Mensch zu Mensch*).

³²⁹ Ders.: *Computerspielphilologie*, S.29

³³⁰ Diese enthält *Spiele*, die Literatur oder Theater oder eben Spiel genannt werden, *Literatur*, die für Theater, Spiel oder Literatur gehalten, *Theater*, das als Literatur, Spiel oder eben auch als Theater bezeichnet wird. Diese Schnittmengen-‚Rhetorik‘ soll nicht dazu verleiten,

WoW ist dabei mehr als vielleicht erwartet durch *Simulation* charakterisiert und beim *theatralen Pol* (als Rollenspiel) positioniert.³³¹

Zunächst erscheinen die *Textadventures* aufgrund ihrer aus der traditionellen Literatur bekannten Textgestalt als besonders narrativ, auch wenn Textualität längst nicht mehr gleich Narrativität oder gar Literarizität bedeutet, schließlich stellen sprachliche Äußerungen nicht automatisch Erzählungen her, häufig genug dienen sie der alltäglichen Regelabsprache und zur Ausführung von Verhandlungen. Thomas KAMPHUSMANN³³² nennt – neben den *Chatterbots*,³³³ ‚Textgeneratoren‘ und den schon angesprochenen MUDs – als klassischen Fall der „Literatur auf dem Rechner“ die *Textadventures*.³³⁴ Implizit verwendet er u.a. die Merkmale *Offenheit/Geschlossenheit* („Abgeschlossenheit der Topologie der Handlungsorte (...) des Figuren- und Objektivinventars“³³⁵) und *Textualität*, da er die „generierten Texte“ des Textadventures aus fertigen Textbausteinen kombiniert anführt. KAMPHUSMANN macht aber deutlich, dass abgesehen vom nicht fixierbaren Text, der bei jedem Spieldurchlauf („dialogisch“) neu entsteht (siehe Spielzugdefinition unter 2.1.2.), der eigentliche Text zweifach vorliegt: im meist (noch) sehr beschränkten, „natürlichsprachliche[n]“ Oberflächentext sowie ausgerechnet dem indirekt entzifferbaren Zeichensystem „als Korrelat literarischer Formen“.³³⁶

Traudel BÜNGER bezieht den Begriff des *narrativen Computerspiels* auf Adaptionen von Printliteratur, deren Narrativität normalerweise nicht bezweifelt wird und die thematisch ‚unverdächtig‘ sind (etwa „Ronja Räubertochter“ am PC).³³⁷ Derartige Computerspiele sind relativ strikt strukturiert, da die Geschichte der Vorlage (die ‚story‘) erkennbar transponiert werden soll. Zu den oben genannten Kriterien gehörte ‚Offenheit‘; diese lässt sich nun auf der narrativen Ebene der Computerspiele nochmals ausführen.

Tatsächlich aber weisen alle genannten Computerspiel-Genres mehr oder weniger narrative Elemente auf; auch Actionspiele, Strategie- und Rollenspiele sind potentiell dazu in der Lage, eine Spielgeschichte zu vermitteln.

ten, anzunehmen, dass Literatur nicht auch aus einer Schnittmenge von Theater, Musik, Bild entstanden darstellbar wäre, oder Computerspiel als eigener Kreis denkbar ist. Im Rahmen dieser Arbeit aber soll diese Visualisierung ausreichen.

³³¹ Dass man Computerspiele auch ganz anders betrachten kann, zeigen u.a. die sich ausdrücklich auf Vladimir PROPP berufenden, strukturalistischen Arbeiten der V.E.G.A.S.-Gruppe (Unter www.gameclassification.com bzw. www.ludoscience.com). Als Ergebnis ihrer empirischen Analyse von Computerspielen lassen sich die gefundenen Spielebausteine (*gameplaybricks*, etwa DESTROY oder MOVE) den Polen *game* u. *play* zuordnen, sie beziehen sich dabei ausdrücklich auf die Begriffe *ludus* u. *paidia* (s. u.a. Damien DJAOUTI, Julian ALVAREZ, Jean-Pierre JESSEL u.a.: *The nature of gameplay: a videogame classification*. Online-Dokument). Die aus den Gameplaybricks kombinierbaren Metabricks (etwa Shoot+Destroy=KILLER, s. u.a. *diess.*: Morphological study of the video games. *Online-Dokument*).

³³² Thomas KAMPHUSMANN: *Literatur auf dem Rechner*. Online-Dokument, S. 132

³³³ Die im Spielbereich als „maschinelle Mitspieler“ agieren können (ebd., S. 135), vgl. 3.2..

³³⁴ Ebd.

³³⁵ Folgende Zitate ebd., S. 134-136

³³⁶ Zu dieser Dichotomie bzw. Hierarchisierung vgl. AARSETHS Texton-Scripton-Konzept u. A. RAUS Begriffsumkehr (s. Anm. 308). Für die literarische Form argumentiert KAMPHUSMANN mit der Analogie des Lesens nicht-trivialer Literatur, deren Gehalt auch nicht rein durch das Erfassen der Oberflächenstruktur erfolge; zum ‚literarischen‘ Mehrwert von Textadventures (KAMPHUSMANN, S. 47-51).

³³⁷ Vgl. Anm. 297.

2.5.2. Geschlossene Computerspiele: *Spielgeschichten*³³⁸

Ego-Shooter etwa erfüllen durch enge Zeitvorgaben zur Erfüllung der Aufgaben, minimale aber strenge Handlungsvorgaben durchaus die Bedingung einer Storyline, sie können zudem quasi als herausgenommen Teil, als Action-Szene einer Spielgeschichte verstanden werden.³³⁹

Zu den in dieser Arbeit so genannten *geschlossenen Computerspielen* gehören so Adaptionen, Textadventures, Ego-Shooter u.ä., dabei sind sie folgendermaßen definiert:

1. relative **Geschlossenheit**: spielmechanisch, räumlich, zeitlich, narrativ; narrativ geschlossen durch das Vorhandensein eines
2. Plots / einer **Storyline**, welche
3. festgelegte **Knotenpunkte** vorsieht, von denen zumindest einige zwingend passiert werden müssen, um über einige Hauptereignisse zu einem **Ende** bzw. einer bestimmten Auswahl an Enden zu gelangen, die die Geschichte sowie das Spiel abschließen.

Dies erfordert eine ausgeklügelte *Guidance* des Spielers sowie

4. eine **narrative Ausgestaltung** des Hintergrunds (der Situation, des Settings sowie – wenn vorhanden – des Avatars bis hin zu mehr oder weniger stringenten Verhaltenseinschränkungen durch die Charaktervorgaben).

So fallen demnach die Mehrheit der (Grafik-)Adventures (z.B. *Silent Hill*), viele Action- und Strategie-Spiele (insofern sie nur eine beschränkte Anfangs- und Ende-Auswahl aufweisen), einige offline Rollenspiele und sogar einige Simulationsspiele unter die Spielgeschichten, sofern sie durch Level-Aufbau ein bestimmtes Ziel(feld) erreichen (z.B. *Sid Meyer's Alpha Centauri*, W3).³⁴⁰

Im graduellen Übergang zu den offenen Computerspielen sind Spiele situiert, deren *Guidance* schwächer ausgeprägt ist, die eine größere Anzahl von möglichen Wegen und passierbaren *nodes* oder erreichbaren Enden anbieten und/oder deren narrativer ‚Füllung‘ des Settings sowie der Avatare rudimentärer ausfällt.³⁴¹



Abb. 18: Kapitelstruktur W3. Screenshot

³³⁸ Trotz der interessanten Unterscheidung BRÜNINGS zwischen *Spiel-Erzählung* u. *Spiel-Geschichte* möchte diese Arbeit diese Differenzierung terminologisch nicht übernehmen (Anm. 255).

³³⁹ So ist *Counterstrike* aus *Half-Life* entstanden – als eine Auskopplung der Kampfsequenzen.

³⁴⁰ Wie sehr Computerspiele aber den Wunsch nach Narrativität erfüllen wollen u. narrativ strukturiert sind, verdeutlichen die an Printliteratur, Film u. Musik angelehnten Kampagnen-/Level-Benennungen als ‚Kapitel‘, ‚Prolog‘ u. ‚Interludium‘ (Abb. 18). Vgl. G. FRASCA: *Ludologists love stories, too*.

³⁴¹ A. RAU nennt hier u.a. geschlossene u. offene Adventures; Texte „die nur jeweils eine Lösung u. Reihenfolge zulassen“ u. „Echtzeit-Adventures (...), die verschiedene Geschichten (...) u. Lösungen enthält“ (RAU, S.185). Im Rahmen von „Übersetzungsmodi“ bei Literaturadaptionen formuliert HARTMANN die Frage nach dem, „was eine Geschichte mit sich selbst identisch macht“: *dynamische Elemente* (Kardinalpunkte) u. *statische Elemente* (Randerzählungen, Setting, Charaktere), s. Bernd HARTMANN: *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster 2004, S. 35, zit. nach: BRÜNING: *Computerspiele zu KJL*, S. 6.

2.5.3. offene Computerspiele - *Spielgeschichten i.e.S.*

Merkmale heute existierender offener Computerspiele sind:

1. relative **Offenheit** (fast nie im technisch-spielmechanischen Bereich),
räumlich und zeitlich durch eine persistente, detailreiche/realistische VR,
2. rein basaler **Avatargestaltung** bzw. diesbezüglich große Auswahl durch den Spieler,
3. keine notwendigen, nur hinreichende **Knotenpunkte** (durch Quests etwa) oder gar **keine** sowie kein vorgegebenes bzw. gar **kein Ende**,
4. eine äußerst schwach ausgeprägte Guidance (nur durch Introvideo, Klassen-/Berufs-Level-Anforderungen, zusätzliche Spielregeln wie etwa den Rollenspielservers-Bestimmungen in WoW).

Zu den offenen Computerspielen gehören derzeit viele Rollenspiele, Simulationsspiele etc.. Kommt nun ein weiterer Punkt hinzu –

5. narrative Offenheit durch einen irgendwie vorhandenen, groben **Story-Rahmen** (eingeschränkt durch Thema, Serienkosmos etc., die „Kontinuität der Hauptgeschichte“³⁴² bei WoW)

und wird dabei kombiniert mit

6. der Möglichkeit des Beobachten/Beobachtet-Werden,

was speziell online-fähige Spiele wie *Diablo* und *Warcraft* (im Battle.net-Modus oder im LAN) und die *massiven* und persistenten MORPGs erfüllen, wird aus dem offenen Computerspiel ein *theatrales Computerspiel*.³⁴³

WoW erfüllt diese Kriterien: eine persistente Welt, rudimentäre Avatargestaltung und Plotbasis etc. sowie eine zumindest schwach-wirkende Guidance – und stellt so ein offenes Computerspiel *theatraler* Art dar.

Eine Zwischenstufe zu diesen *theatralen* Computerspielen wurde bisher *nicht* technisch umgesetzt, die (offline) Computerspielgeschichte: diese würde zwar ähnlich wie das geschlossene Computerspiel vom Programm festgelegte Knotenpunkte vorschreiben, allerdings in so ‚unzähliger‘ Anzahl und durch ein entsprechend komplexes Programm generiert (über Zufallsgeneratoren bis hin zur künstlichen Intelligenz), dass der Spieler sich seinen Spielwerdegang *fast* frei wählen könnte und die Entwicklung und die Enden nicht einfach vorhersehbar bzw. festgelegt wären.³⁴⁴

³⁴² Aus: RP-Server-Bestimmungen in WoW

³⁴³ Theatral heißen diese narrativen Computerspiele, da der Spieler im gewissen Gegensatz zum MUD weitaus weniger *erzählt* als *spielt*, vgl. auch die sog. *theatrale Situation* (2.2.1.5.) u. die *theatralen Aspekte* (unter 1.3.; 1.4.). Interessanterweise betont NEITZEL, dass in Computerspielen „nicht vorrangig (...) erzählt, vermittelt“ sondern die Geschichte bzw. die Ereignisse durch das Spiel (Spieler handelt nach den Regeln in der Spielwelt, *point of action*) *erstellt* wird – u. zwar unabhängig davon, dass sie „visuell abgebildet“ werden (*point of view*; s. NEITZEL: *Point of View and Point of Action*, S. 23). Abgesehen davon betont etwa DOBSON den Text- bzw. Äußerungsaspekt von: „Roleplay is glorified conservatism“ (DOBSON: *Framework*, o.S.).

³⁴⁴ Eine zweite Variante bzw. die größte potentielle Annäherung an Spiele extremer Offenheit (auch räumlich u. zeitlich) – an offene Computerspiele i.e.S. - wäre die Ermöglichung/Ermächtigung des Spielers, sich (in Kombination heutiger Map- u. Welt-Editoren) sein Spiel selbst zusammen zustellen (inkl. Regeln, Graphik etc.), bevor er spielt (mit der Gefahr des Kohärenzverlustes). Natürlich könnten Spieler das theoretisch heute schon tun, dies ist allerdings immer noch mit großem Aufwand verbunden, eine ähnliche Entwicklung wie *books on demand* wäre aber denkbar. Extreme Geschlossenheit liegt bei den sog. interaktiven Filmen vor, eine Computerspielgattung, bei dem die Spielszenen aus Full-Motion-Video bestehen u. zu Lasten des Gameplays ein starkes Gewicht auf die Cutscenes legen (‚interaktiver Film‘ hier nicht zu verwechseln mit dem relativ erfolglosen Filmgenre).

Diese narrativen Computerspiele – ob geschlossen oder offenen – haben über ihre Narrativität hinaus eine weitere Gemeinsamkeit: sie enthalten Avatare bzw. einen Hauptavatar und NPCs. Dieser *personale Aspekt* – u.a. die Erzählung und Theater kennzeichnend³⁴⁵ – definiert speziell das Rollenspiel.

2.6. Das Rollenspiel

*Der Mensch (...) gib ihm eine Maske,
und er wird dir die Wahrheit sagen.*
Oscar Wilde³⁴⁶

Der Spielautor Ron EDWARDS definiert Rollenspiel folgendermaßen:

A role-playing game is a game of character development,
simulating the process of personal development commonly called "life."³⁴⁷

In diesem Zitat betont der Spieletheoretiker den Entwicklungsaspekt im Rollenspiel anders als die in dieser Arbeit erarbeitete Formel ‚A spielt B und C nimmt teil‘. Sein Schwerpunkt stellt das ‚Rollenspielspiel‘ (das RPG) nun in die Tradition der klassischen Heldenreise- und Entwicklungsromane³⁴⁸ – in seinem Frühstadium bildete das RPG einen Gegensatz zum klassischen *Adventure*, welches mehr Gewicht auf feste Handlungsstränge legt/e. Im Folgenden soll nun kurz das eigentliche fiktionale, *ludische Rollenspiel* vorgestellt werden.

2.6.1. Rollenspielerarten

2.6.1.1. Reallife-Rollenspiel

Das RPG ist trotz seiner kultischen, antiken Wurzeln (*mimikry*) ein Phänomen der Neuzeit, die *Pen-and-Paper-Rollenspiele* PaP sowie die ersten *life-action*-Rollenspiele LARP (beides u.a. *Dungeons-and-Dragons*) entstanden Anfang der 70er Jahre und liegen heute in vielen (Hybrid-) Formen vor. *Inhaltlich-thematisch* lassen sich dabei (klassische) Fantasyspiele, Gesellschaftsspiele, Wirtschafts- und Kriminalspiele, Wargames, S.-F.-, Sport- und Reisespiele u.v.m. unterscheiden. Insofern ist der Simulationsaspekt (‚called life‘) augenfällig. Im Unterschied zu Actionsspielen und Simulationen ist hier der *paidia*-Anteil wesentlich stärker; EDWARDS formuliert: „Is it possible to win at role-playing? [No.] The whole idea (...) is to have a good time.“³⁴⁹

Im Gegensatz zu den spontanen, ungeregelt (erscheinenden) *offline*-Rollenspielen (wie *Vater-Mutter-Kind*, *Räuber und Gendarm*, *Kaufmannsladen*) mit implizierten Regeln und häufig geringer

³⁴⁵ Hierzu vgl. W. WOLFS Erzählungsdefinition bezüglich „anthropomorphe[r] Gestalten“ (WOLF, S.42). Selbst relativ apersonale Spiele (→Simulationen) verwenden häufig den ‚personalen‘ God-Modus bzw. den Command-Modus (vgl. 3.2.2).

³⁴⁶ Oscar WILDE: *The critic as artist: With some remarks upon the importance of doing nothing*. Szene 2. 1890, Online-Dokument. Im Originalkontext: “Man is least himself when he talks in his own person. Give him a mask, and he will tell you the truth.”

³⁴⁷ Ron EDWARDS: *Simulationism. The Right to Dream*. Online-Dokument (alle Artikel unter *The Forge*, www.indie-rpgs.com) (s. Fußnote 67). Zur Charakterentwicklung s. auch PAJARES Tosca: *The Quest Problem*.

³⁴⁸ FRITZ u. FEHR klassifizieren Rollenspiel auch als (steuerbare) ‚Entwicklungsmärchen‘ (*Videospiele und ihre Typisierung*). Im Bereich punkteloser Regelwerke u. der sog. real fantasy wird allerdings eine allmähliche Charakterentwicklung häufig vernachlässigt.

³⁴⁹ EDWARDS: *Simulationism*.

Charakterausgestaltung gehören diese inhaltlichen Genres zu den *reglementierten Rollenspielen* (mit festgelegten Regelsystemen, Handbüchern, Spielleitern etc.) – zu den schon erwähnten PaP und LARP. In diesen Rollenspielen wird die Charakterentwicklung mittels echter bzw. symbolischer Handlungen vorangetrieben und bewertet (etwa mittels EPs). Handlungen bzw. die Interaktionen mit den Mitspielern passieren in Reaktion auf die Vorgaben des Spielleiters und des Regelsystems³⁵⁰, spielen vor dem Hintergrund des Genres und geg. des Serienuniversums/Kampagnen-/Spielwelt und einer mehr oder weniger definierten Storyline.

Im **PaP** (wie im LARP) spielt die Kommunikation eine große Rolle, wenn etwa viele Handlungen symbolisch und verbalisiert ausgeführt werden (RPG als Form des *spoken game*).³⁵¹ Berechnungen der Charaktereigenschaften, der Handlungserfolge (mit Papier, Stift und Würfel, *Relationship-* und *Storymap*), Tabellen und Karten dienen hier als diegetisches Mittel (sie gehören so zudem zur Tisch-/Brettspielkategorie), der Spieler wird durch eine Spielfigur (Miniatur, Spielstein etc.) symbolisiert. Die eigentliche Verbalisierung erfolgt diegetisch-narrativ und erinnert an das klassische Theater, indem „fortwährend die Rede davon (ist), dass etwas geschieht, (...) wir sehen nur die ‚Reflexe‘ auf Handlungen“³⁵² sowie an Textadventures: „Threitet gemütlich durch den Hohlweg, als plötzlich ein Schwarm Vögel vor euch auffliegt. Offenbar wurden sie aufgeschreckt, wohl nicht durch euch. Was tut ihr?“³⁵³

Wikipedia definiert folgerichtig PaP als „Mischung aus herkömmlichem Gesellschaftsspiel, Erzählung und Schauspiel“.

Das **LARP** – „eine Mischung aus Pen-&-Paper-Rollenspiel und Improvisationstheater“ (Wikipedia) – umfasst Spiele, bei dem die Spieler ihre Spielfigur selbst darstellen. Wenn möglich werden sie an Orten gespielt, die dem Setting der Spielwelt entsprechen (*Dungeon-Kampf im Keller der Spieler*). Die Spieler verkleiden sich ihrem ‚Charakter‘ entsprechend und verwenden dabei Requisiten sowie (Polster-)Waffen. Bei einer LARP interagieren bis zu 200 Teilnehmern miteinander unter Aufsicht und Anleitung von Spielleiter und Helfern. Im Unterschied zum Improvisationstheater finden diese LARPs allerdings ohne Zuschauer statt. LARP-Regeln werden in *punkte-* bzw. *fertigkeitenbasierte Regelwerke* sowie *punkteloze Regelwerke* unterschieden; hierbei werden die Spielerfähigkeiten nach tatsächlichen Fertigkeiten (Spieler kann schießen),³⁵⁴ erlernbaren/zu erwerbenden (Spieler kauft magischen Rüstungsschutz) und darstellbaren (verbalisiert, symbolisiert → Magie, Verletzung, Heilung)³⁵⁵ Fähigkeiten unterteilt. Eine wichtige Unterart stellt das *Reen-Larpment* dar,

³⁵⁰ Feste Systeme wie das klassische D&D-Regelwerk sowie ferner abstrakte, genre-unabhängige universale Rollenspiel-Systeme wie z. B. GURPS (*Generic Universal Role Playing System*).

³⁵¹ „Performance als Text übersetzt (...) in Handlung“ (s. DÜCKER: *Ritual und Literatur*, Glossar), s. Anm. 197.

³⁵² SCHUMANN, S. 238-239

³⁵³ Sprechakt eines Spielleiters, Artikel: Pen-Paper-Rollenspiel, Wikipedia.

³⁵⁴ „Du kannst, was Du kannst“ (DKWDK) genannt.

³⁵⁵ Als „Du kannst, was Du darstellen kannst“ (DKWDDK) bekannt, glaubhafte Darstellung ist dabei symbolisch oder mittels Spezialeffekte möglich.

welches historische Szenarien bevorzugt, keine Fantasy-Elemente verwendet und im Unterschied zum *Reenactment*³⁵⁶ von Laien veranstaltet wird und als *living history* eine Handlung *ausspielt*.³⁵⁷

2.6.1.2. Computerrollenspiel als *Computerspieltheater*

Als Basis für das *computer roleplaying game* (CRPG) dienten häufig PaP-Regelwerke, die an den Computer angepasst wurden. CRPGs können offline, im LAN und heutzutage in zunehmendem Maße im Internet gespielt werden (in kleineren, nicht persistenten Multiplayer-Spielwelten; auch als Chat-, Foren- und E-Mail-Rollenspiel). Bezüglich der Definition des Computerspiels fällt auf, dass hier der PC nur als Hilfsmittel gelten kann und diese Rollenspiele daher nicht von vornherein originäre Computerspiele darstellen. Neben den schon erwähnten MUDs und MOOs existieren in der Kategorie der *Massively Multiplayer Online Games* analog der erwähnten Spiele-Genres Action-/Ego-Shooter, Strategie- und Rollenspiel die sog. *Massive Multiplayer Online First-Person Shooter* (MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Game* (MMORTS), *Extreme Online Role-Playing Game* (XORG), *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG, z.B. WoW) und rein sozial funktionierenden VR-Welten (bis hin zu virtuellen Nationen, auch als sog. micronations).³⁵⁸

Unter 2.5. war das *Online-Computerspiel als Theater* definiert worden. Nun kommt beim Computerrollenspiel wie bereits erwähnt als weitere neue Komponente der *Aspekt der Bühne* hinzu – Beobachtung plus persistente Welt. Der (Mit-)Spieler wird zum Zuschauer, zum beobachteten Beobachter.³⁵⁹

Durch Computerprogramm, Server und *Realm* wird hier die in der Theaterdefinition genannte *Funktionsaufteilung* in Schauspieler, Zuschauer und Regisseur weitaus stärker als im *Reallife-RPG* oder sogar stärker als im allgemeinen Online-Computerspiel ausgeführt, da hier noch die weitere Instanz Avatar hinzu tritt. Die Einflussnahme der Avatare und NPCs, des Spielers, des Mitspielers und Programms sowie Programmierers ist also von besonderem Interesse.³⁶⁰

Der *Mimikry-Effekt* ist im Computerspiel viel stärker ausgeprägt als im ‚normalen‘ Spiel, da ja selbst der Spielplatz, die Spielmittel und (viele) Mitspieler abstrakt bzw. virtuell sind.

³⁵⁶ Einer historisch korrekten, detailgetreue Nachstellung von vergangenen Ereignissen, möglichst am Originalschauplatz ausgeführt, zu den gleichen Bedingungen wie historisch bekannt.

³⁵⁷ Zur gleichen Unterart gehören u.a. auch Krimispiele, sog. LARGs - *life alternate reality game* - bzw. ARGs - *alternate reality games*, Geocatching. Vgl. auch sog. Flashmobs oder *Diebspiel*, hierzu s. Jakob JÜNGER: *Multiplayer Online Games*. Ein Überblick. Zum Verhältnis von Kommunikation u. Spiel. Online-Dokument, S. 29 sowie Thomas DREHER: *Pervasive Games*. Interfaces, Strategien und Spielzüge. Online-Dokument.

³⁵⁸ Derzeit sind mir keine entsprechenden Simulationsspiele im massiv-Bereich bekannt; der Adventure-Aspekt wird größtenteils durch die MMORPGs erfüllt. Zu den virtuellen Staaten/Micronations vgl. www.mnwiki.de. In der Literatur geschieht ähnliches ‚Weltenbasteln‘, z.B. Alan Dean FOSTERS *Homanx-Universum*, Terry PRATCHETTS *Scheibenwelt*, Geschwister BRONTËS *Angria und Gondal*, PLATONS *Atlantis*, Jorge Luis BORGES‘ *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*.

³⁵⁹ Vgl. die Theaterdefinition unter 2.1.3.3. Was Chris CRAWFORD mit dem Begriff *Interactive Storytelling* benennt, die Aufgabe des Spiels ist es so nicht, eine Story zu generieren, sondern die *Storyworld* als Bühne zur Verfügung zu stellen. Vgl. MOSEL, S. 12.

³⁶⁰ ‚Wie beeinflusst der Spieler die Erzählung?‘ Durch ‚actions‘ u. ‚telegraphing‘ (DOBSON: *Pursue the Element*); letzteres meint die ‚Ansage‘ im PaP, die nach Dobson als assoziative Re-Aktion erfolgt.

Virtualität wird zur *Wirklichkeit*, zu einer Parallelwelt, in der Mitspieler, Kontext und Spielzug dematerialisiert sind und (imaginäre) Spiele der *offline*-Welt zu VR-Spielen werden.³⁶¹

Kurioserweise führt dies gerade dazu, dass Computerspiele (bisher) als wenig realistisch wahrgenommen werden und zwar unabhängig davon, ob technische Entwicklungen die virtuellen Spielwelten immer ‚realistischer‘ machen oder nicht.³⁶²

Die Möglichkeit der *Einflussnahme* (die Interaktivität) verdeutlicht dem Spieler immer wieder, dass er *kein* passiver Empfänger, also nicht nur Beobachter dieser Welt ist, obwohl dies in der Wirklichkeit – *offline* – ja häufig genau so definiert ist. Das Computerspiel gibt ihm daher – egal ob im *avatar*- oder im *god*-Modus – einen Teil *unmenschlicher*, nicht als alltäglich empfundener Macht. So wird die Möglichkeit zu realistischem Verhalten *im Spiel* zur wahren Virtualität.³⁶³

2.6.1.3. *Spieler, Spielfigur, Rollenspieler - Spielen und Gespielt werden*

Die technische und instrumentelle *Zwischenschaltung* bringt den Aspekt der *Vermittlung* (s. u.a. 3.4.) sowie den der ‚Stellvertretung‘ (über Interface und Avatar) ins Spiel.

Das, was CAILLOIS eine „abgesunkene, verdünnte Form der Mimikry“ nennt, führt in Kombination mit dem rational-mechanistischen *Kunstideal* KLEISTS und den Mitteln moderner Technik zur ‚ultimativen Puppe‘ *Avatar*. Dieser bietet den modernen Menschen die Möglichkeit, „wie alle zur gleichen Zeit und ohne Anstrengung und ohne Risiko (...) triumphieren können“, etwas eminent „Neues (...), dessen Bedeutung und Tragweite“ CAILLOIS schon 1958 erkannte.³⁶⁴ Dieses *stellvertretende Spielen*, welche sich normalerweise etwa in Starkult und Promiverehrung äußert, funktioniert mittels „Übertragung der Vollmacht“ und ermöglicht den Zuschauern von Rollenspielhandlungen (→ Kino, Sport, Romanhelden) „durch eine Mittelperson Sieger zu werden“.³⁶⁵

³⁶¹ KÜCKLICH, *Computerspielphilologie*, S. 55. Tobias MEISSNER formuliert emphatisch: „Wir sind in Raumschiffen gereist und haben Kriege durchfochten (...) auf exotischen Planeten, von deren Existenz Ihr keine Ahnung habt. (...) Wir haben Dschungel durchquert und Tempel erforscht. (...) Wir lernten, jede erdenkliche Waffe und jedes erdenkliche Gefährt so zu bedienen, als handelte es sich um präzisierte Bestandteile unserer Körper. (...) Aber wir sind keine Träumer. (...) Wir bildeten uns das alles nicht nur ein. Wir waren wirklich dort, nahmen an allem teil und behielten unsere Erinnerungen und Erfahrungen für immer. (...) Wir starben eine Million unterschiedlichster Tode, und jeder einzelne Tod machte uns weiser und lebendiger. (...) Wir sind Computerspieler.“ (T. MEISSNER: *Neverwake*. Frankfurt 2001, S. 7 ff.).

³⁶² Techniken, die es übrigens schon immer gab: *Trompe-l'œil*, *Quodlibet* etc.; schon Zeuxis erreichte die fotorealistische Darstellung (*Die Vögel des Zeuxis*). Es ist allerdings zwischen Foto-/Filmrealismus u. alltäglichen Realismus zu unterscheiden.

³⁶³ Diesen zwei Realismus-Aspekten entspricht die Problematik Immersion-Interaktion, was im Rollenspiel allerdings kein Problem mehr sein muss, da genau diese Dialektik konstituierend für RPG ist u. potentiell Kreativität ermöglicht.

³⁶⁴ CAILLOIS, S. 137-146. Vgl. auch RÖTTGERS, der mit Bezug auf LACAN die Handpuppen-Analogie des „Es spricht?“ analysiert (Kurt RÖTTGERS: ‚*Ca parle*‘ – Wer sagt das? In: *Diesseits des Subjektprinzips*. Hg. von T. BEDORF / A.B. BLANK. Magdeburg 2002, S. 69-85).

³⁶⁵ Alle Zitate unter CAILLOIS, S. 137-148; Mimikry als Stellvertretung bekommt so eine neue, „auf die Nützlichkeit beschränkte Funktion“ (ebd., S. 149), die sich u.a. in nicht fiktional-ludischen Avataren zeigt (e-commerce). PIAS' Position ist da eine gänzlich gegensätzliche: „Die einzige Lösung gegen das unvermeidliche Spielen könnte daher (...) Interpassivität heißen: *Ich lasse spielen*, ich delegiere (...), ich entlaste mich von der Interaktivität (...), d.h. [ich bin in der] Position eines reinen Instruments für das Genießen des Anderen.“ (C. PIAS: *Die Pflichten des Spielers*, S. 12).

Das völlig *Neuartige* kommt nun mit der utraquistischen Verwendung von Avataren hinzu: selbst spielen und *gleichzeitig* stellvertretendes Spielen.³⁶⁶ Das ‚Beidgestaltige‘ resultiert dabei aus dem Wechselspiel zwischen Kontrolle und Kontrollverlust, und kann Vergnügen und Frustration gleichzeitig bewirken.³⁶⁷

Der Kontrollverlust – durch Cutscenes, automatisierte Ereignisse oder programmiertes Avatarverhalten – kann mit einer intensiven Immersion einhergehen, wobei das Gefühl von Kontrolle kurioserweise umgekehrt das Präsenzepfinden verstärken kann.³⁶⁸

Die Gestaltung der *Avatarperspektive* und *-steuerung* spielt hier eine große Rolle. Als *point of action* und Fokus für den *point of view* versetzt der Avatar den Spieler gleichzeitig in eine Außen- und eine Innenperspektive.³⁶⁹ Wenn etwa der Spieler in WoW sich auf das nächste Umfeld des Avatars konzentriert (und zwar unabhängig davon, ob die Verfolgerperspektive ein- oder ausgeschaltet ist) und sich so etwa erschreckt beim plötzlichen Auftauchen des Feindes oder beim längeren Im-Kreis-laufen in einer engen Höhle mit dem eigenen, reallife Körper ‚mitgeht‘; gleichzeitig aber losgelöst vom Blick-/Umfeld des Avatars die Symbolleiste, die Menüs beachtet oder taktisch sofort schnell umschalten kann auf die Vogelperspektive. Sprachlich sichtbar wird diese Spaltung, die vom Spieler nach gewissen Gewöhnungen schnell beherrscht wird, an der unterschiedlichen Verwendung der Personal- und Possesivpronomen: einerseits spricht der Spieler von ‚Ich ging durch die Höhle, als (...)‘ und andererseits von ‚dann habe ich meinen Avatar schnell zwischenspeichert und ihn trinken lassen‘ etc.³⁷⁰

³⁶⁶ Nun gut, auch das ist nicht völlig neuartig, da dies auch schon durch Marionetten, Fernsteuerung u. Roboter möglich war u. ist; allerdings bleiben diese im Gegensatz zum ludischen Avatar bestimmten physischen/physikalischen Bedingungen unterworfen. In der Literatur wurde diese neuartige Möglichkeit durch den Ich-Erzähler erreicht (→erlebendes Ich vs. Erlebtes Ich u. als Leser beobachten u. gleichzeitig ‚selbst‘ erleben).

³⁶⁷ KÜCKLICH nennt dies ‚being out of control‘, ‚being in control‘ (KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 169-170).

³⁶⁸ Zur Cutscene-Problematik beachte die Techniken *Teichoskopie* u. *Botenberichts* (Theater), die – ähnlich wie Comics – allein aufgrund Habituisierung des Zuschauers nicht mehr als Unterbrechung sondern als organisch zum Theaterstück zugehörig wahrgenommen werden.

³⁶⁹ Zum *point of view* vgl. NEITZEL: „See? I'm real ...“, S. 206; der *point of view* kann im multimedialen Umfeld *point of perception* genannt werden, dem widerspricht NEITZEL allerdings (*Point of View und Point of Action*, S. 8-28), die sich für eine Trennung von Wahrnehmung/‚Mitsehen‘ u. Beobachten ausspricht (ebd., S. 10 u. 19). Zudem ordnet sie den *point of view* ausdrücklich dem Spieler (‚vor dem Monitor‘) zu u. den *point of action* dem Avatar bzw. dem Spieler als Handelnder im Spiel (etwa als god oder über Smartcursor). Zur Unterscheidung der verschiedenen Bedeutungsinhalte des deutschen Begriffsfeldes ‚Perspektive‘, welches sich ja als Übersetzung anböte, s. u.a. den Terminus des ‚Sehe-Punktes‘ (nach Johann Martin CHLADENIUS: *Einleitung zur richtigen Auslegung vernünftiger Reden und Schriften*, zit. nach J. VOGT: *Aspekte erzählender Prosa*. Eine Einführung in Erzähltechnik und Romantheorie. 4. Aufl. Opladen 1979, S. 42).

³⁷⁰ Eigentlich handelt es sich sogar um eine dreifache Spaltung: 1) reale Identität (*Cornelia Gliem*), die mittels Körper sowie schon als Zeichenträger fungiert (→Habituskonzept); 2) virtuelle Identität (*C.G. als Avatar Maredahar*) u. 3) projizierte Identität (*C.G. ist Maredahar*), letzteres in einem Telepräsenz-Verhältnis, welches auch körperlich materiell verstanden werden kann (Cyborg, VR-gelenkte Roboter; älter: Lenkdrachen, Handpuppen etc.). Entsprechend lassen sich Immersionsphasen wie folgt feststellen: *Avatar versehen/benutzen können* - Empathie/Werkzeug; *Avatar darstellen* - Immersion/(Tele-)Präsenz; *Avatar sein* - Identifikation (vgl. hierzu BARTLES vier Stufen: *player, avatar, character, persona* – u.a. in Jakob JÜNGER, S. 39 sowie BARTLE: *Avatar, Character, Persona*. Immerse yourself. Online-Dokument). Hiermit wird postmodern gern ‚gespielt‘, wenn etwa in Filmen (z.B. *Being John Malkovich*) u. Büchern (PAUL AUSTERS *City of Glass*) ‚reale‘ Personen auftreten, aber anders als beim Cameo die Verwirrung des Rezipienten in Kauf genommen u. sogar künstlerisch gewollt ist. Die Spaltung wird auch im Spiel- u. *Spectator*-Modus verschiedener Spiele deutlich.

So kann jetzt – anders als im traditionellen Theater oder klassischem Rollenspiel – die Vereinigung des Spielers und Zuschauers in einer Person festgestellt werden und somit der Bogen vom Theater explizit auch zum *Computerrollenspiel* geschlagen werden.³⁷¹

2.6.2. Rollenspieltheorie³⁷²

Was anerkannte (Schauspieler-)Theorien für das Theater leisteten³⁷³ – zwischen den gegensätzlichen Positionen Identifikation vs. Distanz – wird inzwischen auch in verschiedene Rollenspieltheorien zu den RPGs aufgegriffen.³⁷⁴

2.6.2.1. The Big Model / GNS-Theorie

Das *Big Model* ist ein verbreitetes Instrument der Rollenspielanalyse.³⁷⁵ Es wurde von Ron EDWARDS u.a. auf *The Forge* (einem stark frequentierten Forum von Rollenspielentwicklern) diskutiert. Das Big Model unterteilt das Rollenspiel in die Elemente *Social Contract*, *Exploration* (die Erforschung des gemeinsamen Vorstellungsraums – SIS, siehe Anm. 67), *Techniques* (Würfeln, Karten mischen, Verbalisierung) und *Ephemera* (die jeweils konkrete Anwendung der Techniques) und propagiert das Vorhandensein bestimmter *Creative Agendas* in Rollenspielrunden. Creative Agenda meint die Art des Spiels, das eine bestimmte Spielrunde bestimmt – das interaktive Verhältnis zwischen kreativer Leistung einzelner Mitspieler, deren Feedback und den jederzeit ausgehandelten Spielpräferenzen. Derzeit werden drei breit angelegte, unscharfe *Agendas* festgestellt – G-N-S: 1. *Gamism* (Leistungs- bzw. Action-Rollenspiel),³⁷⁶ 2. *Narrativism* (thematisches bzw. narratives Rollenspiel)³⁷⁷ und 3. *Simulationism* (Erlebnis- bzw. Simulationsrollenspiel).³⁷⁸

Vergleichbar etwa zu den *Erzählsituationen* STANZELS wurden in Rollenspieltheorien folgende Spielerhaltungen/-standpunkte (*stances*) festgestellt (hier verkürzt dargestellt):

³⁷¹ FISCHER-LICHTE (*Semiotik*, S. 16 in Fußnote 25) hält den Zuschauer für das Theater für unabdinglich, sie nimmt Rollenspiel explizit aus (allerdings scheint ihre Grenzziehung eher der klaren Begriffsdefinition u. weniger grundsätzlichen Überlegungen zum Rollenspiel geschuldet). Zur ‚Zuschaukunst‘ s. BALME / LASZAROWICZ: *Texte zur Theorie des Theaters*, S. 455-456.

³⁷² Die folgende, zugegebenermaßen verkürzte Darstellung wird zusätzlich erschwert durch die Tatsache, dass die vorhandenen Theorien noch stark praxisorientiert sind u. dementsprechend die Verknüpfung mit Theater- u. Literaturbegrifflichkeiten (etwa der Stances zu Erzählinstanzen, -situationen, point-of-view etc.) z. gr. T. noch aussteht.

³⁷³ Vertreten etwa durch DIDEROTS ‚Schauspielparadox‘ u. KLEISTS *Marionettentheater* (Denis DIDEROT: *Le paradoxe sur le comédien*. "Observations sur Garrick, ou les acteurs anglais". (*Paradox über den Schauspieler* von 1770/73). Heinrich VON KLEIST: *Über das Marionettentheater*. In: ders.: *Sämtliche Werke u. Briefe*. Hg. von Helmut von SEMBDNER. 2. Auflage. München 2008, S. 338-346); modern ausformuliert u.a. beim STANISLAWSKI-System, STRASBERGS *Method Acting*.

³⁷⁴ Wenn diese auch derzeit noch nahezu alle auf Reallife-RPGs (speziell PaP) bezogen sind. Wohltuende Ausnahme bildet etwa TOSCA: *The Quest Problem*.

³⁷⁵ Stellvertretend für eine Vielzahl von weiteren Theorien sei u.a. das Process Modell von Eetu MÄKELÄ u.a. (E. MÄKELÄ / Sampo KOISTINEN / Mikko SIUKOLA / Sanni TURUNEN: *Process Model of Roleplaying*. Online-Dokument) angeführt.

³⁷⁶ EDWARDS: *Gamism*. Step On Up. Online-Dokument.

³⁷⁷ ders.: *Narrativism*: Story Now. Online-Dokument. Trotz des Terminus ‚Narrativism‘ definiert Edwards diese Agenda allerdings theatral (als ‚Drama‘). So wählen etwa auch S. P. TOSCA (*The Quest Problem*) sowie Jonathan M. DOBSON (u.a. in: *Pursue the Element*. Element-based RP. Online-Dokument) den Terminus ‚storytelling‘ (TOSCA) bzw. ‚dramatalk‘ (DOBSON; für *plot-based RP* im Gegensatz zur *combat-based RP*).

³⁷⁸ ders.: *Simulationism*. Für Aki JÄRVINEN (*Gran Stylistissimo*, S. 118) ist ‚Simulation‘ grundlegend für jedes Spiel (im Gegensatz zum Film – Repräsentation).

1. *Actor Stance*: Der Spieler schlüpft hier in die Rolle des Charakters (= personale Erzählhaltung; Ich-Erzähler).
2. *Author Stance*: Der Spieler steuert die Handlungen des Charakters nach Belieben; wird dabei das Verhalten nachträglich nicht narrativ ‚motiviert‘, führt dies zur sog. Pawn Stance (= gewissermaßen auktoriale Erzählerhaltung).
3. *Director Stance*: Der Spieler lässt den Charakter nach dramaturgischen Gesichtspunkten handeln, bezieht das Kontextwissen sowie Erfordernisse von Plot und Narration mit ein (= mögliche sog. neutrale Erzählerhaltung oder auktoriale).

2.6.2.2. Spielerkategorien und Spielertypen nach BARTLE und LAWS³⁷⁹

Die Spielrundenbezeichnungen *Gamism*, *Narrativism*, *Simulationism* werden – verständlicherweise schlagwortartig – auf Spiele an sich, Spielarten und Spieler angewandt, sodass etwa ein Spieler, der hauptsächlich action- und gewinnorientierte Spiele spielt, *gamist* genannt wird, ein Spielertyp der Story und Charakter bevorzugt, *narrativist* und der Typus des ‚Schöpfers‘ etwa *simulationist*.³⁸⁰

Ähnlich, indes gängiger sind etwa die *Spielertypen* nach Robin D. LAWS (*Powergamer*, *Butt-Kicker*, *Storyteller*, *Method Actor*³⁸¹ etc.) und die *Spielerklassen* Richard A. BARTLES (*Achiever*, *Explorer*, *Socializer*, *Killer*).³⁸²

Vergleichbar zu den unter 1.3. genannten Ebenen (*offgame*, *ingame* etc.) handelt es sich bei BARTLES und LAWS' Spielertypen um Spieler, die *spielen*, (gamish/ludisch bezogen), um Spieler, die eine Geschichte *erzählen*/erleben, darstellen/*erstellen* (narrativ-theatral bezogen) und Spieler, die eine Welt erfahren, erleben, *erkunden* (diegesis-bezogen).

Rollenspiel war an gleicher Stelle als innerludisch,

innerdiegetisch und *in-character* positioniert worden. Die zunächst erfolgte Klassifizierung des Rollenspiels als *ingame* muss nun erweitert werden, da RPGs außerhalb der Computerspiele, also

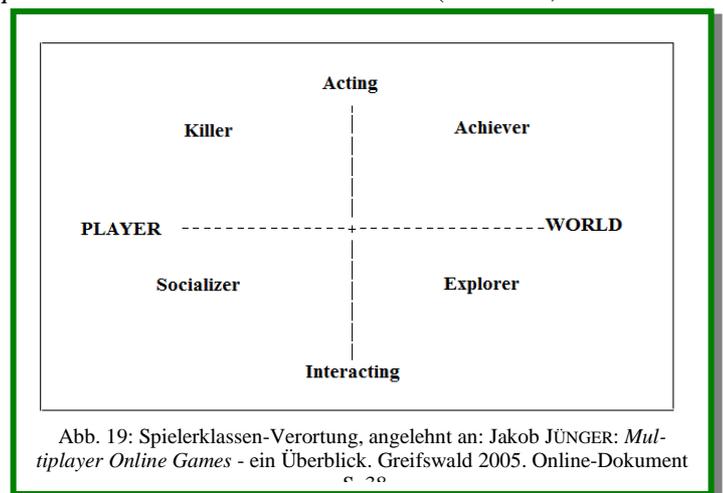


Abb. 19: Spielerklassen-Verortung, angelehnt an: Jakob JÜNGER: *Multitplayer Online Games - ein Überblick*. Greifswald 2005. Online-Dokument

³⁷⁹ FRASCA betont (im implizierten Gegensatz zu bisherigen Rollenspieltheorien), dass nicht der Spiele-Entwickler über die Art des Spiels, den Stil von Spiel, Spielzeug oder einer Spielrunde bestimmt, sondern Intention u. Benutzung des Spielers selbst (FRASCA: *Videogames of the Oppressed*, o.S.a.). Vgl. auch DOBSONs Abhandlungen zu ‚emotions‘ u. ‚moods‘ – der die Bedürfnisbefriedigung des Spielers im Fokus des Roleplaying sieht (Anm. 377).

³⁸⁰ *Gamism* ist nicht mit dem folgend vorgestellten Typus ‚Powergamer‘ oder der ‚Killer‘-Klasse gleichzusetzen, da *Gamism* auch Spielertypen wie den ‚Carebear‘-Spieler (dt.: Glücksbärchi) mit enthält, dieser kümmert sich besonders um andere, schwächere Spieler, spielt dabei selbst selten bzw. kämpft gar nicht mit.

³⁸¹ „You must be an actor, must feel or be your chosen element“ formuliert dies DOBSON (*Pursue the Element*).

³⁸² Robin D. LAWS: *Robin's Law of Good Gamemastering*. Online-Dokument. Der Titel betont erneut den derzeitig vorherrschenden Praxisbezug von Rollenspieltheorien. Richard A. BARTLE – einer der Erfinder des ersten MUD – ermittelte im Rahmen seines empirischen Tests an der Universität von Essex diese vier *Spielerklassen*. Er siedelte diese zwischen den Polen *Aktion-Interaktion* u. *Player-World* an (Abb. 19). Die Einordnung des Rollenspielers unter die Kategorie des Killers (u.a. bei Jakob JÜNGER, S. 39) erscheint mir eine Verlegenheitslösung zu sein; der Killer richtet zwar seine Handlungen am anderen Spieler aus, die Reaktion-Aktion-Anpassung des Rollenspielers allerdings ist tatsächlich völlig anders motiviert u. wird so von BARTLES Klassen nicht vollständig erfasst.

offline ebenso vorkommen. Diese sich teils überschneidenden, teils widersprechenden Einteilungen und Klassifizierungen verdeutlichen die in allen Medienkünsten vorhandene *Gattungsproblematik* sowie die Verbindungslinien zwischen den Spieltypen. Sie demonstrieren aber auch eine weitaus stärkere *Betonung der Rezipientenseite* (Spieler) als dies beispielsweise in der traditionellen Literaturwissenschaft lange der Fall war. Daher können Literatur-/Kultur-/Medienwissenschaften und Rollenspieltheorie viel voneinander lernen.

Die im Folgenden kurz vorgestellten, ersten Überlegungen zu einer *Avataristik* bieten diesbezüglich einerseits Möglichkeiten zu einer ‚Theatralogie‘ der Computerspiele und kann andererseits Literaturwissenschaftlern auch als Analyseinstrument für (literarische) Texte dienen.

Quest 3: Avataristik

Der Glaube, dass Spiele, ohne glaubhaft menschliche Figuren, wie Romane und Theaterstücke funktionieren werden, scheint außerordentlich naiv.

Espen Aarseth³⁸³

3.1. Allgemeines zum Avatar³⁸⁴

Man kann Computerspielfiguren als Teil eines Objekt- bzw. Materialtheaters begreifen, ob man den Terminus „Figur“ nur auf anthropomorphe (humanoide) ‚Gestalten‘ (Puppen etc.) oder auf jede Art irgendwie anthropomorphisierter ‚Darsteller‘ bezieht (z.B. Pong). So wären Computerspiele mit jeder Art von Figuren schon Theater. Die unter 1.6. angeführten **Avatare** stellen eine besondere Qualität der Spielfigur bzw. der ‚Puppe‘ dar.³⁸⁵ Der Avatar ist also nur die digitale Version einer Puppe?

Unter 1.6. waren neben Setting i.e.S. (Landschaft etc.) und Setting i.w.S. (bewegliche bzw. manipulierbare Objekte; Requisiten 1. u. 2.^o) auch automobiler *Subjekte* wie Tiere, Monster, NPCs und die Spieler-Figuren aufgelistet worden. Avatare können nun weiter differenziert werden.

³⁸³ E. AARSETH: *Warum Game Studies?* In: *Clash of Realities*. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Hg. von Winfried Kaminski / Martin Lorber. München 2006, S. 21

³⁸⁴ Der Begriff *Avatar*, ursprünglich die religiöse Vorstellung der Herabkunft eines Gottes (sanskrit *avatara* = Herabkunft) wurde 1992 erstmals als Computerbegriff im S.-F.-Roman *Snowcrash* von Neal STEPHENSON verwendet. Avatar wird religiös meist als Manifestation *Vishnus* verstanden, der selbst auf Erden hinab kommt (Inkarnation), aber auch als Herabsendung seiner (personifizierten) Kraft (*Inspiration*) oder als Inbesitznahme u. Vereinigung mit einem Menschen (Bessesenheit). Den meisten Avatarkonzepten ist eine Verkörperungsvorstellung gemein, die etwa unter dem technomorph/technophilen Satz ‚Jedes Werkzeug ist die Verlängerung des menschlichen Körpers‘ gefasst werden kann; einen ganz anderen Ansatzpunkt vertritt Margarete JAHRMANN: *Only a Dead Avatar is a Good Avatar* (Online-Dokument); sie versteht den Avatar *nicht* als Identität oder Verkörperung sondern als Sichtweise u. Datenraumerfahrung (→ Datavatar). Interessanterweise hat etwa CALVINO den *Theaterbau* als „Auge“ u. „Ohr“ verstanden (in: *Die Mülltonne und andere Geschichten*. München 1997, S.111-112).

³⁸⁵ Puppen in all ihren Variationen (Teddy, Marionette, Roboter, Automat etc.) gehören zu den ältesten Spielzeugen mit großer Bandbreite an Verkörperungen: religiösen (Götter), magischen (Voodoo), kulturellen (Statuen) u. ökonomischen (Schaufensterpuppen). Unter dem Gesichtspunkt seiner Erstellung u. -Gestaltung (etwa: Rüstung) lässt sich der Avatar als Puppe u. Software-Toy betrachten (Anm. 150).

3.1.1. Avatar-Arten

Im heutigen, westlichen Verständnis umfasst ‚Avatar‘ viele Formen technisch-digitaler *Repräsentanz*: Stellvertreter, Wappen (vgl. Abb. 20), visualisiert den Nick-Name, dient als ‚Unterschrift‘, auch als *Gravatar* etc.³⁸⁶

Der Avatar dient als *Werkzeug* (Manipulation in der VR),³⁸⁷ als *Medium* und Schnittstelle³⁸⁸ (→ Immersion), kann als *körperliche Ausweitung* des Spielers wirken³⁸⁹ und wird als *Maske/Kostüm* verwendet.³⁹⁰

Der Avatar kann dabei *imaginär* (als Textfigur), *symbolisch* (etwa durch den blinkenden Punkt auf der Übersichtskarte in WoW), *digital* und *virtuell* (als gestaltete, steuerbare Figur) sowie speziell *ludisch* auftreten.³⁹¹



Abb. 20.: Avatar-Signatur. Quelle: eigene Signatur, www.aboutwow.de

3.2. Klassifizierung ludischer Avatare

Analog zur vom Literaturwissenschaftler Klaus WEIMAR angeführten, visualisierten Darstellung der Beziehung *Autor - beteiligter, unbeteiligter Ereignisteilnehmer - Betrachter - Erzähler* lassen sich ludische Avatare als grundsätzlich beteiligte Teilnehmer, Betrachter und ‚Autor im Text‘ alternierend kennzeichnen.³⁹²

Vorläufig werden Avatare (imaginäre/virtuelle)³⁹³ wie folgt definiert.

³⁸⁶ „Was ist ein *avatar* (...) anderes als eine Extension der innersten Vorstellungen und Wünsche seines Spielers?“ (KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 22). Zum Avatar als *Fernling* s. Florian RÖTZER: *Vom zweiten und dritten Körper* oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay. in: *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Hg. von S. Krämer. 1. Auflage. Frankfurt am Main 1998, S. 152-168.

³⁸⁷ Hierzu vgl. „All media are extensions of man“. Untertitel von Marshall MCLUHANS *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Dresden / Basel 1964.

³⁸⁸ Karin WENZ: *Der Avatar als Schnittstelle*. Online-Dokument.

³⁸⁹ Als Cyborg, Fernling etc.. Gerade dieser Aspekt hängt eng mit dem jeweiligen Immersionspotential zusammen – der eigene Avatar wird so als Teil des Körpers ‚gefühl‘, dass sich der *Spieler* vor dem PC in die Kurven legt, die der *Avatar* im Rennwagen fährt etc.

³⁹⁰ Vgl. FISCHER-LICHTE, für die das ‚bestimmte Äußere‘ im bestimmten Raum als Zeichen fungiert, „der Körper des Schauspielers stellt (...) die Bedingungen (...) des Theaters dar“ (FISCHER-LICHTE: *Semiotik*, S. 16 u. 97-98).

³⁹¹ Siehe unter 2.2.1.5 sowie Kapitel 3.2.

³⁹² Also als homo- u. heterodiegetischer Erzähler sowie ‚Autor im Text‘, vgl. auch WEIMAR § 164, 272, S. 138 ff.. Näheres wird ausgeführt in einer parallel zu dieser Arbeit entwickelten ‚Theorie fiktionaler Gestalten im Computerspiel‘, (von C.G., anhängig), im Schaubild 1 werden die dort entwickelte Figurensymbole verwendet (s. Anhang).

³⁹³ Es ist dabei unerheblich, ob/wie der Avatar grafisch aus-/gestaltet wird; sobald er personalisiert ist (durch Namensvergabe etwa), kann nahezu alles zum Avatar werden (s. *Pong*). Die Klassifikation erfolgt vorbehaltlich der Existenz von Zwischenformen u. fließenden Übergängen.

Definition

Das *Avatarsystem* beinhaltet:

- 1) Den Avatar im weiteren Sinne: als *Avatarfunktion* (analog zur Erzählerfunktion).³⁹⁴
- 2) Den Avatar als Oberbegriff für jede humanoide bzw. animiert gestaltete *digitale Figur*,
- 3) einschränkend benennt Avatar im eigentlichen Sinne jede *Spielfigur* (→*ludischer Avatar*).³⁹⁵
 - die vom Spieler gesteuert werden kann³⁹⁶
 - als direktes Medium zur Spielwelt benutzt wird
 - manchmal über Immersionsstufen hinaus zur Identifikation einlädt.
- 4) Den *steuernden Spieler*.

Die nachstehende Klassifikation ist unabhängig von der jeweiligen textuellen/grafischen Gestaltung und erfolgt aufgrund *funktionaler* Charakteristika.

3.2.1. Non-Personal-Characters, Nebenfigur: *Statist*³⁹⁷

Non Personal-Characters sind vom Spielsystem gesteuerte Figuren, welche aus Sicht des Spielers allerdings autonom reagieren und häufig narrativ in der Storyline Hauptfiguren agieren können.

- a) **Einfache NPCs**, NPCs i.w.S. (*als nicht selbst bewegende Figur, die keine Interaktion/Kommunikation mit dem Spieler eingeht, der diese Figur allerdings manipulieren kann*):
- Der NPC kann standortgebunden sein (räumlich eng definiert: bei WoW etwa Verkäufer, Auktionator, Instanzenboss sowie im begrenzten Radius patrouillierende Figuren wie Wächter, Tiere mit Revieren) oder er ist relativ mobil, verfügt über einen größeren Radius, hat verschiedene, wechselnde *Spawngebiete* (einige Bosse, Beute/Opfer, *Trash-Mobs*)
 - Der NPC ist entweder narrativ ausgestaltet (mit Namen versehene, *named Monster, Rar-Mobs*) oder nicht narrativ ausgestaltet³⁹⁸ (*Mobs*, anonyme/nur gattungsbezeichnete Gruppen) oder Figuren mit erkennbare grafische *Zitierung* (z.B. Aussehen des Teufel, eines Elfen etc.)

Hierzu gehören z.B. bei WOW:

1. **Monster**: humanoide und nichthumanoide *Feinde* (Einzelmonster, Dämonen etc.),
2. Nicht spielbare **Rassen** (Naga, Zentauren, Götter/Dämonen; sofern sie nicht zu anderer Kategorie gehören),

³⁹⁴ Hierzu s. etwa J. VOGT, S. 42 – 48 u.a..

³⁹⁵ Zur Unterscheidung von digitalem u. ludischem Avatar vgl. Sybille KRÄMERS zwei Formen des Gebrauchs von Artefakten: 1) das ‚instrumentelle Handeln‘, wobei die Gegenstände als Sinnes-/Bewegungs-Extensionen fungieren u. 2) die spielerische Interaktion, die der ‚Welterzeugung‘ dienen (zit. nach KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 22-23).

³⁹⁶ NEITZELS Definition des Avatars (*Point of View und Point of Action*, S. 196).

³⁹⁷ Die NPCs fallen unter ANDERSENS Kategorie der nicht-aktiven *actor signs*. ANDERSENS *ghost signs* lassen sich als Teil des Settings i.w.S verstehen, er nennt zudem noch *controller, object* u. *layout signs* (vgl. Peter B. ANDERSEN: *A Theory of Computer Semiotics. Semiotic Approaches to Construction and Assessment of Computer Systems*. Cambridge Series on Human-Computer Interaction, Bd. 3. Cambridge 1990, zit. nach KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 101-102). Statisten werden auch als ‚Chargen‘ bezeichnet; „der eigentlichen Handlung fernstehende Person“, die sich charakterlich nicht entwickelt oder ‚Episoden‘ - Zwischenträger etwa, die nur einmal auftreten, aber entscheidenden Einfluss haben können (SCHUMANN, S. 353).

³⁹⁸ In Adventure- u. Rollenspielen sind Avatare u. NPCs immer rudimentär narrativ ausgestaltet, nur der PC kann sich entscheiden, ‚aus der Rolle zu fallen‘, dann zeigt sich, wie stark der Avatar ludisch daran gebunden bleibt.

3. **Tiere:** *Setting-Tiere; Staffage-Tiere*, Beute/Opfer-Tiere mit nur geringen Handlungsmöglichkeiten wie Abwehr- und/oder Fluchtreaktion;

4. **Haustiere/pets; Reittiere/mounts**, gehören zur Klasse der an den Hauptavatar gebundenen ‚Begleiter‘, von mir **„Famulae“** genannt (beschworener Gnom → Hexenmeister, *Argentumknappe/-grunzling*).³⁹⁹ Diese Begleiter können vom Hauptavatar nur eingeschränkt gelenkt werden.⁴⁰⁰

b) **NPCs i.e.S./ Mobs**⁴⁰¹, Nebenfigur: *Komparsen (als generell sich selbst bewegende Figur, immobil denkbar, die eine interaktive und kommunikative Beziehung mit dem Spieler eingehen kann, ist durch diesen manipulierbar/nicht-manipulierbar)*

- Der NPC i.e.S. ist häufig *nicht* narrativ ausgestaltet (aber oftmals wird der *mob* zumindest mit Namen versehen, → rudimentäre Ausgestaltung) oder wird narrativ ausgestaltet (durch Quests, das *Serien-Warcraft-Universum* etc.; der Questtext ist etwa wie ein Gespräch gestaltet ist und erfordert ergodische Aktionen des Spielers);
- wird entweder vom Gamemaster gesteuert, auch *Meisterperson* genannt (z.T. Überschneidung mit *GM-Avatar*, s.u.) oder vom Spieler gesteuert: diese heißen *Famulae* (Pets, Mounts, gebundene Helfer), zu denen auch die steuerbaren/befehlsempfangenden Spielfiguren in Simulationsspielen zählen → von mir **„Hörige“** genannt.⁴⁰² Diese sind weniger narrativ als ludisch ausgefüllt (durch Automatismen, etwa den Befehl ‚bis Widerruf ausführen‘ sowie ‚selbsttätig im Aggro-Radius angreifen‘). Dies führt zur Gruppe der noch sehr seltenen **KIs**: von einer künstlichen Intelligenz gesteuerte/verkörperte Spielfigur, derzeit nur als autonome *bots* im Spiel (etwa illegale Farmbots); KI-Spielfiguren können dabei intern oder extern vorkommen:⁴⁰³ * *intern* (vom System erzeugt); * *extern* (gehackte Hilfsprogramme; Avatare der Wii-Remote).
- Kommunizierende, **hilfreiche NPCs**, autonome Helfer (wie Questgeber, Boten, Wächter, *antwortende NPCs*),⁴⁰⁴ von mir **„Herme“** genannt;
- **Sprechende Mobs** (etwa Rudelmonster, die das Rudel zu Hilfe rufen; auch viele der humanoiden Gegner ‚sprechen‘, schreien – diese Scheinkommunikation unterfüttert den ‚Hintergrund‘)

Diese (eingeschränkte) **Kommunikation** mit dem Hauptavatar erfolgt in Textfenstern und bildet so einen (eingeschränkten) Dialog.⁴⁰⁵

³⁹⁹ Wobei gerade die Subsumierung der Knappen unter die Kategorie ‚Haustier‘ in Wow-Foren für große Diskussionen gesorgt hat. Allerdings entspricht der Knappe in Art der Beschwörung, seinen Möglichkeiten u.a. sehr wohl der Definition *pet* – in der Terminologie dieser Arbeit ist seine Zuordnung unter die *Famulae* also gerechtfertigt.

⁴⁰⁰ Beispielsweise erhielt der Spieler erst mit der Erweiterung *Wrath of the Lichking* ein so rudimentäres ‚Haustier-Herrchen‘-Recht wie die Namensgebung (als erwerbbarer Fähigkeit über den neuen Beruf des Schriftgelehrten).

⁴⁰¹ Von engl. *mobile*, auch *mob* gleich Masse (Mafia)

⁴⁰² Wie auffällt gehören die *Famulae* je nach Ausmaß der Einflussmöglichkeit des Spielers entweder noch zu den NPC im weiten oder schon zu den NPC im engen Sinne.

⁴⁰³ Zudem soll hier nicht unerwähnt bleiben, dass jeder PC theoretisch für den Spieler wie ein NPC wirkt/wirken kann u. umgekehrt.

⁴⁰⁴ Auch *Informationsfiguren, Zwischenträger, Fabelboten* (vgl. SCHUMANN, S. 356-360). Speziell die Questgeber gehören neben Hintergrundgeschichte, Questgegenstände u. -Belohnungen nach KARLSEN zur ‚reinen Syntax‘ der Quests; Computerspiele haben so eine ritualisierte Form der Quests hervorgebracht (vgl. KARLSEN), s. auch Anlage 2: Questtexte.

⁴⁰⁵ Diese sind dem Chatfenster, der Chatleiste ähnlich, allerdings grafisch abgesetzt u. narrativ/requisitiv ausgestaltet als ‚alte‘ Schriftrolle (s. Abb. 10), was im Vergleich mit anderen Computerspielen (*Silent Hill*) einen Rückschritt darstellt; dort wird entweder schon an den Kontext gebunden bzw. je nach vorher durchschrittenen Räumen, Situationen, Quests angepasst geantwortet oder sogar mündlich kommuniziert wird.

Eine Personalisierung dieser (textlichen) NPC-/Systemreaktionen erfolgt in WoW nur im Questtext (*der Name des Avatars wird eingefügt*). In W3 wird in gescripteten (Schein-) Dialogen teils der Spieler („Ich wurde auserwählt!“, Soldat), teils der Hauptavatar angesprochen („Ja, Kriegshauptling?“, Peon). Der Hauptavatar reagiert entweder auf Anklicken bzw. Befehle des Spielers in Form einer Reaktion mit Wirkung auf die ‚Untergebenen‘ (Begleiter, Hörige werden angeschrien o.ä.), teils auf den Spieler direkt („Was gibt es diesmal?“, *Arthas* an den Spieler adressiert).

Interessant ist, dass der Hauptavatar (wenn er angesprochen wird) nicht unbedingt gern zu gehorchen scheint, etwa wenn *Arthas* nach seiner Verwandlung zum Todesritter dem Spieler gegenüber im frechem Ton antwortet („Sprich, Dummkopf!“).⁴⁰⁶ Generell ‚reden‘ die Figuren klassen- und rassenspezifisch, die Avatare (die ‚Helden‘ in W3) zeichnen sich dabei durch ein größeres Repertoire sprachlicher Phrasen aus.

3.2.2. Avatare/Hauptfiguren

Avatar benennt jede Spielfigur, die vom Spieler gesteuert werden kann, auch *player-character*, *playable-character* genannt.⁴⁰⁷

a) Vom Gamemaster gesteuerter Avatar, **GM-Avatar**:

Spieler mit erweiterten Rechten, etwa *Sanktionen gegen andere Spieler* (Sprechverbote, Stigmatisierung anderer Spieler-Avatare bis hin zur Löschung) und *Programmänderungen*, befinden sich häufig auf besonders *hohem Level*, verfügen über große Stärke und unbegrenzte Ressourcen etc. (Entwickler-Cheatcodes, z.B. GOD, im MUDs *Wizzard* genannt). GM-Avatare sind häufig als *Lotse* tätig.

b) Vom Spieler gesteuerter (und benannter) Avatar.: **Personal-Character (PC) / Protagonist**

- Der *autonome Avatar*: ist mobil und/oder weist große Gestaltungsmöglichkeit (an sich selbst) auf, verfügt über große Manipulationsfähigkeiten; dieser Avatar kann ‚völlig‘ leer bleiben bzw. purer ‚Reflektor‘ bleiben (STANZEL).⁴⁰⁸
- Häufiger ist der *restriktivierte Avatar*, mit folgenden Einschränkungen versehen:

⁴⁰⁶ Selbstverständlich handelt es sich hierbei um vorgetäuschte Kommunikation, solange keine echten KIs die Spielwelt, die NPCs u. automatisierten Reaktionen der Avatare steuern. Allerdings neigen Menschen dazu, trotz dieses Wissens schnell in typische Kommunikationsformen u. -interpretationen zu verfallen, ‚Vermenschlichung‘ des technischen Gegenübers ist eine weitere, gängige Reaktion.

⁴⁰⁷ Nach ANDERSENS Klassifikation gehören Avatare in Computerspielen den sog. interaktiven Zeichen an, die permanent u. veränderbar sind u. andere ‚Zeichen‘ beeinflussen können (Anm. 397). Dies korrespondiert mit den in dieser Arbeit genannten Merkmalen ‚Automobilität‘ u. ‚Manipulativität‘ unter 1.6.. Das gleichzeitige Steuern eines Avatars durch mehrerer Spieler kommt häufig vor (u. ist verwandt mit dem sog. Kiebitzen), das Steuern einer Figur durch mehrere nacheinander kann z.T. ökonomisch (Accounts kosten meistens Geld), ludisch (Spieler möchte einen interessanten Char eines anderen ausprobieren) u. pragmatisch (etwa *account sitting*) begründet sein. Zur Unterscheidung von Haupt- u. Nebenfigur vgl. auch die Unterscheidung bei virtuellen Nationen zwischen *Haupt-IDs* u. *Neben-IDs*, deren narrative Ausgestaltung auf persönlichen Websites oder in einem offenen Nachschlagewerk wie dem *MN-Wiki* oder dem *Lexikon der Nationen* präsentiert wird (www.mnwiki.de).

⁴⁰⁸ Nach Franz STANZEL: *Die typischen Erzählsituationen im Roman*. Dargestellt an „Tom Jones“, „Moby Dick“, „The Ambassadors“, „Ulysses“ u.a.. Wien / Leipzig 1955. Siehe auch das ‚leere Blatt‘ (Karlsen). Die Avatar-Klassifizierung lässt sich auch als Wissensdifferenz zwischen Spieler u. Avatar fassen: autonomer Avatar = Wissen des Spielers; Spieler ‚weiß‘ weniger als der Avatar, Avatar verfügt über eigene Handlungskompetenz = restriktiver Avatar.

1. *gamish* (Avatargestaltung als Auswahl, Avatar kann nur, was im Programm vorgesehen ist),
 2. *diegetische* Beschränkungen der VR/Physik-Engine,
 3. *ludisch* (um etwa Level aufzusteigen, muss man Quests erfüllen, EPs machen),
 4. *narrativ* (durch Vor/-Hauptgeschichte, Name, Persönlichkeitsprofil, Rasse, Klasse, *in-role*-Verhalten, ‚Rolle‘),
 5. *sozial* (Netiquette, Rollenspielbestimmungen, Gildenregeln),
 6. teilweise *dramaturgisch-theatral* (bei autonomen Avataren durch Weltwissen und Plot-Kompetenzen der Spieler gestaltet) und
 7. als *Basis-Restriktion* (Charakterbogen z.B.) oder *Verlaufsrestriktion* (vorhandene, notwendige Nodes, Cutscenes, Automatismen) im Spiel.
- c) **Mitspieler**, von anderen Spielern gesteuerter Avatar: andere PCs/u.a., **Antagonisten**; in WoW ohne im Gegensatz zu den NPCs *gamish*-Kennzeichen;⁴⁰⁹
 die Mitspieler bringen ein besonderes Element ins Spiel: sie können wesentlich flexibler und unerwarteter reagieren als NPCs, sodass sie selbst dem erfahrenen Spieler Spannung und Überraschung bieten und das Spiel komplexer machen können, zudem agieren sie als Zuschauer, als mögliches Publikum.
- d) **Multiple Avatare**: Das Verhältnis autonomer/restriktivierter Avatar entspricht teilweise der Unterscheidung von **Haupt-** und **Nebenavatar**. In Simulationsspielen befinden sich die *Hauptavatare* im sog. **command-modus** (Commander; im Gegensatz zur direkt gesteuerten Inkarnation eines gottähnlichen Spielers → **god-Modus**, god). Die neben dem Commander direkt gesteuerten Avatare (teils durch *gamish*, ludische oder narrative Faktoren von *Begleitern* und *Hörigen* unterschieden) gehören zumeist der Kategorie der Nebenavatare an. Nebenavatare (z.B. *Uther* in der „Menschenkampagne“ bei W3) sind dabei entweder an den Hauptavatar (*Arthas*, ebd.) gebunden oder können wie der Hauptavatar gesteuert werden; das Spielziel benötigt allerdings dann die Anwesenheit des Hauptavatars.
- Nebenavatare können auch zu **Folgecharakteren** werden; nach Plotwechsel, Tod oder der totalen Veränderung des Hauptavatars (in W3 wird *Arthas* vom edlen Ritter zum feindlichen Untotenführer) kann sich ein ursprünglicher Nebenavatar zum Hauptavatar wandeln; Folgecharaktere werden hintereinander durchgespielt.

⁴⁰⁹ Über den Köpfen feindlicher NPCs etwa schweben rote Namensbalken, Questgeber weisen gelbe/grau/blaue Fragezeichen, Ausrufezeichen auf (je nach Status u. Verfügbarkeit der Quests).

3.2.3. Theatrologische Einordnung: Avatar als Rolle, Avatar als Schauspieler/Rollenspieler

Durch die narrative Einschränkung des Avatars wird allerdings ein Entwicklungsaspekt ins Spiel gebracht,⁴¹⁰ der, meist ludisch erzwungen, ein einprägsames, gerade für Anfänger intuitiv begreifbares Spiel-Konzept zur Verfügung stellt. Derzeit existiert in kaum einem Computerspiel ein komplexes (Entscheidungs-)Verhalten. Aus programmiertechnischen Gründen herrscht meist ein rein quantitatives Wahlverhalten vor und die Plots sowie Storylines erscheinen häufig noch trivial.⁴¹¹

Aus ähnlichen Gründen sind momentan noch viele Avatare eher den ‚flat characters‘ zuzuordnen,⁴¹² was außerhalb von Rollenspielen normalerweise Kennzeichen des Trivialen ist;

Bei W3 liegt eine starke Fokussierung auf den jeweiligen Hauptavatar vor: *Thrall* im Prolog für die Orcs, *Crom Hellscream*, der zeitweise nur ‚begleitender‘ Held ist Prinz *Arthas* in der Menschenkampagne und zeitweise *Jaina Proudmore*, Paladin *Uther* u.a. (vorher begleitend). *Arthas* als Anführer der Untoten, zeitweise der sonst begleitende Dämonbruder *Illidan* für die Nachtelfen (→ multiple Avatare). In W3 als einem Hybrid aus Simulations- und Rollenspiel sind die Helden restriktivierte Avatare, die durch Cutscenes vorge stellt und deren Entscheidungen in die ‚richtige‘ Bahn geleitet werden.

In WoW ist der Avatar abgesehen von der gelieferten Basismotivation (narrative ‚Füllung‘ durch Intro, per Hauptgeschichtslinie, RP-Setzung) relativ autonom; Namenswahl, Aussehen, Skills etc. sind daher völlig dem Spieler überlassen. Sie sind ‚leere Blätter‘, entsprechend werden in Wow *keine* Cutscenes eingesetzt. Diese Freiheit in Bewegung und Zielsetzung etc. geht allerdings mit geringerer Manipulationsfähigkeit einher (das Setting kann kaum – zumindest nicht dauerhaft – beeinflusst werden; getötete Monster respawnen, um allen anderen PCs die gleichen Quests zu ermöglichen; Einfluss auf die erwähnte Geschichtslinie ist nicht möglich; der Avatar hat in narrativer Hinsicht keine wirkliche Einflussmöglichkeit, nicht einmal auf sich selbst. Aber – zumindest auf einem Rollenspielservers – kann er durch den Spieler konsequent als Rolle ausgestaltet werden.

Jeder Gegner, jeder Endboss respawnt,⁴¹³ jeder Sieg der Horde oder Allianz bleibt nicht dauerhaft und verändert nichts im Spiel; der Avatar kann keine grundlegende Änderungen seiner ‚Person‘ umsetzen, nicht einmal sterben kann er endgültig.⁴¹⁴

⁴¹⁰ „(...) die Heldin einer Geschichte ist immer die, die sich am meisten verändert“ (Jasper FFORDE: *Im Brunnen der Manuskripte*, S. 406).

⁴¹¹ Einerseits ein Zeichen einer Inkunabelzeit, andererseits weisen auch etablierte Kunstformen zum Teil triviale Formen auf. Es versteht sich, dass Trivialität nicht mit Banalität oder Oberflächlichkeit gleichzusetzen. Interessanterweise lassen sich die Computerspiele – wenn man einige Aspekte sog. Höhenkammliteratur/-kunst anwendet – gerade *nicht* als trivial klassifizieren, da sie beispielsweise 1. häufig schon parallele Handlungsstränge (Multi-Linearität) anbieten u. 2. nach eigener Definition eben ‚non-trivial‘ funktioniert (AARSETH), vgl. auch ROSENSTINGLS Ausführungen zum Kunstcharakter von Computerspielen (Herbert ROSENSTINGL: *Kulturgut Computerspiel*. In: Medienimpulse. Nr. 65 (2008), S. 33-40). Vgl. auch Anm. 433, 434.

⁴¹² Der *round character*, im Deutschen besser allgemein mit ‚Charakter‘ bezeichnet, umgreift generell Figurenzeichnungen mit ‚Tiefe‘, narrativ u. dramaturgisch ausgestaltet, sodass die Hauptfigur meist dem *round character* zu zuordnen ist. Die im Deutschen übliche ‚Nebenfigur‘ ist allerdings besser mit *flat character* wiederzugeben, da hier üblicherweise die geringe, statische Ausgestaltung betont wird (→ Rollenfach/Rollentyp). Zum *flat* u. *round character* vgl. E. M. Forster: *Aspects of the Novel and Related Writings*. London 1952.

⁴¹³ Erscheinen/Wiederauferstehung von getöteten Monstern nach gewisser Zeit, um für alle Spieler Missionen u. Quests gleichermaßen anbieten zu können. Dies wird z.T. ludisch genutzt, wenn der Spieler mehrfach das gleiche Monster tötet, um Beute zu erhalten (looten), kann aber auch dazu führen, dass der Avatar in einer Höhle etwa mehrfach mit den gleichen Monstern konfrontiert wird (beim Rückweg z.B.). Im Gegensatz zu anderen Spielen, in denen der Avatar beim Übergang in ein anderes Spiellevel ebenfalls *spawnt*, *spawnt* der Avatar in WoW nur selten: auf dem Friedhof (nach Tod), beim Betreten von Arena u. Instanzen, beim Durchgang zur Eisenbahn in

Der Avatar ‚macht‘ keine Geschichte, in der Welt von WoW ‚spielt er keine große Rolle‘- nur für den *Spieler* selbst.⁴¹⁵

3.2.3.1. Narrative, ludische und theatrale Rolle

Bezug nehmend auf die Einordnung der Avatare in Haupt- und Nebenfigur, in Charakterrolle und Rollentyp muss festgestellt werden, dass sich im Rahmen eines *Multiplayer*-Rollenspiels die Stellung des Spielers anders darstellt als im *single-player*-Spiel. In einem so offen belassenen Spielgeschehen mit kaum restriktierten Avatar-Bedingungen wie in WoW sind zwar in puncto *Char*-Entwicklung die Avatare als *dynamische Charaktere* einzuordnen, allein schon aufgrund des im Spiel intendierten und implementierten Level- und Fertigkeitenwachstums. Dennoch handelt es sich in WoW beim *Personal Character* – der eigentlichen **Hauptrolle** – um eine **narrative Nebenfigur**, die allerdings mehr oder weniger einen ‚*round* ‚*Charakter*‘ entwickeln können (je nach Ausgestaltung durch den Spieler). Die eigentlichen **narrativen Hauptfiguren** sind kurioserweise die NPCs, da diese erstens ‚immer da‘ sind, sie zweitens mehr oder weniger stark narrativ ausgestaltet oder aus dem Warcraft-Universum bekannt sind und drittens einige von ihnen speziell als Questgeber oder Quest-Inhalt (Gegner, Aufgabe etc.) fungieren.⁴¹⁶ Allerdings zeigen sich diese Hauptfiguren in WoW *nicht* als *runde* Chars, agieren zudem stark *statisch* (in der WoW-Spielwelt dienen sie (nur) dem Hintergrund, als Questgeber und dergleichen).

Um diese in der Literatur so nicht vorkommende Unterscheidung terminologisch zu fassen, soll zwischen ludisch und narrativ fungierende Figuren unterschieden werden: die NPCs fungieren als **ludische Nebenfiguren**, als *Statisten* (*Thrall* im Gefängnis) oder *Komparsen* (*Cenarius*) und die PCs als **ludische Hauptfiguren** (und zwar unabhängig von ihrer narrativen Ausgestaltung).⁴¹⁷ So liegt in WoW der paradox wirkende Fall vor, dass neben ‚flachen‘, narrativ statischen, ludischen Hauptfiguren (PCs) auch runde (z.T. dynamische) ludische Nebenfiguren (NPCs) agieren.

Sturmwind, auf dem Schiff während der Überfahrt, sobald dieses sich der Kartenmitte nähert u. nicht zu vergessen beim Übergang von der außer- zur innerdiegetischen Ebene bei Spielbeginn (Ladebalken).

⁴¹⁴ Dies wird u.U. vom Spieler offline inszeniert, etwa durch Charakter-Löschung in myvideo.de. Selten thematisieren Spiele den Tod des Avatars, *Die Fugger 2*, eine Wirtschaftssimulation, visualisiert den Tod des Spielcharakters (→ ein Command-Avatar) mittels Beerdigungsmusik, einer flackernden Kerze u. einem Sarg, zudem hat der Tod hier ludische Auswirkungen – hat der Spieler nicht rechtzeitig für Ehe u. Nachwuchs gesorgt, ist das Spiel zu Ende.

⁴¹⁵ Selbst eine Questbelohnung wie Erhebung in den Stand des Ogerkönigs (*Schänder der Seelen*, Stufe 70, ein Quest in *Schergrat*), die für den jeweiligen Char zwar permanent gilt u. Auswirkungen auf das Spielgeschehen hat, da z.B. alle Oger ab sofort dem Char gegenüber neutral eingestellt sind, relativiert sich allerdings, wenn alle Avatare, die diese Questreihe erfolgreich abschließen, ebenfalls Ogerkönig werden.

⁴¹⁶ Für ECO (*Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur. München 1996, S.167*) lässt sich auch erklären, wieso etwa ein NPC in WoW, der seine narrative Füllung eigentlich nur aus dem Serienuniversum erhält u. keineswegs im Spiel, so komplex u. ‚real‘ wirken kann. Zur großen Bedeutung der Quests als Erzählerfunktion im Spiel vgl. die erwähnten Untersuchungen von TOSCA u. KARLSEN.

⁴¹⁷ Dieser ludische Aspekt entspricht größtenteils einem theatralen; die ludische Hauptfigur (PC) wird demnach auch eine theatrale Hauptfigur (bei Tetris etwa ließen sich die ‚Steine‘ zwar als ludische Figuren aber nicht als theatral auffassen).

Ähnlich wie bei Adaptionsspielen (*Star Wars: Rebel Assault*, *Ronja, Räubertochter*) wird ein permanenter (narrativer) Schwebezustand erzielt, angesiedelt parallel zur bekannten Handlung oder ‚zwischen‘ bekannten Ereignissen der Vorlage.⁴¹⁸

Dieser Schwebezustand dient den Tausenden PCs als **Bühne**. Neben der *sozialen Bühne*, wie sie im Alltag vorkommt (bis hin zum *second life*) entsteht so vor allem eine *theatrale Bühne*; insofern nun wie im PaP-Rollen- und Improvisationsspiel des Reallife *Geschichten* erspielt und aufgeführt werden. Die anderen Avatare und NPCs beobachten oder werden beobachtet; jetzt erst werden sie zu **theatralen Hauptfiguren** – trotz ihrer sonstigen Restriktivierung – und die virtuelle Welt zu einer realen Bühne.⁴¹⁹

Avatare können verschiedene Grade der Rollengestaltung aufweisen (Haupt-, Nebenrolle, Komparse, Charakterrolle).

Generell ist anzumerken, dass im (Rollen-)Spiel naturgegeben jeder Spieler im Rahmen mehr oder weniger großen Einschränkungen (ausgestaltete Rolle über minimale Rollenskripte bis hin zur völlig frei gestaltbaren Rolle) *für sich* eine Hauptrolle einnimmt, insofern eine Definition der Hauptrolle sich auf entwickelte Persönlichkeitszüge bezieht. Im *single-player*-Spiel, vor allem im narrativ gestalteten Computerspiel/Abenteuerspiel, nimmt der Spieler auch dramaturgisch-narrativ die Hauptrolle ein. Er ist ‚der Held‘, was die Auswirkung auf Spiel- und Erzählwelt betrifft: Er hat als Hauptrolle Einfluss auf das Geschehen, treibt die Handlung maßgeblich voran, grundlegende Handlungsverläufe können ohne ihn nicht stattfinden. Auch ludisch lässt sich der Spieler als wichtigste Rolle verstehen – hier unter agonalen/wetteifernden Aspekt als Protagonist oder Antagonist. Die Handlung – bestehend aus einzelnen Szenen und *seriellen* (Kurz)Geschichten – wird durch Requisiten und Helfer (NPCs) präsentiert. Die Avatare sollen mit den Helfern interagieren und z. B. durch Rätsel, Spionage, Kämpfe oder Mutproben die Spielhandlung zu einem *Abschluss* bringen.

3.3. Computerspiel als Improvisationstheater: *Virtuelle Welt als Bühne*

*Und am Ende haben wir mit Joystick und Keyboard
unser eigenes Märchen geschaffen.*

G. Seeblen / C. Rost⁴²⁰

Sowohl im Multiplayer-Spiel als auch im Reallife-RPG wird keiner wie auch immer gearteten Storyline gefolgt. Es wird außerdem kein vorgegebener Abschluss angestrebt und die Handlung kann gerade beim MPOG sehr wohl ohne den einzelnen PC/Spieler stattfinden.

⁴¹⁸ Was selbst bei einem so offenen Serienuniversum wie *Star Wars* u.a. dazu führen kann, dass eine Adaption narrativ 4000 Jahre vor den bekannten Geschichten der Hauptgeschichtslinie angesiedelt wird: *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Vgl. BRÜNING: *Jugendbuch und Computerspiel*.

⁴¹⁹ Insofern werden diese als *Schauspieler* bzw. deren Aktionen als *Theater* wahrgenommen; man selbst sieht sich u.U. als Rollenspieler u. ‚improvisiert‘.

⁴²⁰ Georg SEEBLEN / Christian ROST: *PacMan & Co. Die Welt der Computerspiele*, Reinbek / Hamburg 1984, S. 167, zit. nach: SORG: *Playwatch*, S.1

Dadurch ergeben sich aus jedem Spieldurchlauf (jeder ‚Spielphase‘) verschiedene Geschichten/Erzählungen. Im Improvisationstheater (*Mimus*, *Commedia dell'Arte*, Stegreifkomödie, Improvisationscomedy, Theatersport) und in der Improvisationsmusik (*Free Jazz*, *Jamsession*) werden einige wenige Szenen improvisiert (sog. Kleinkunst, Kurzformen), normalerweise vor Publikum oder Mitspielern.⁴²¹

Im Theater herrschen thematisch dabei Liebes-, Verwechslungs-, Intrigen-, Schlägerei- und Katastrophen-Szenarios vor (→ *Soap Opera*) mit volkstümlicher bis hin zu vulgärer Sprache. Typisierte Figuren (etwa *Arlecchino*, *Pantalone*) und stereotype Inhalte sowie festgelegte Plots sind Rahmung und Basis für Variationen und improvisierende Ausgestaltung, digressive Einlagen und ‚Neben‘-Plots.⁴²²

In WoW sind die *NPCs* (verstanden als eine der wenigen Konstanten und als *commedia-dell'arte*-Typen) und die *Quests* (als Szenarios und rudimentäre narrative Ketten) die eigentlich **narrativen/theatralen Kristallisationskerne**.⁴²³ Typisierte Figuren, ein narrativer Rahmen, feste Plots mit Raum für die freie Ausgestaltung – Wow stellt so eine moderne Form des Improvisationstheaters dar. Diese Funktionsoszillation des Avatars, der sowohl als narrative Nebenfigur auftreten als auch eine ludische Hauptrolle übernehmen kann sowie seine Rolle zwischen den Positionen des Beobachteten und Agierenden⁴²⁴ und der theatrale Charakter moderner Online-Spiele⁴²⁵ erklärt, wieso Narratologen Schwierigkeiten mit den meisten, häufig wenig narrativen Computerspielen haben und bisher (trotz guter Argumente und zutreffender Analysen) den Ludologen so große Angriffsflächen boten. Diese Spiele werden außerdem oft gar nicht mit in die Analysen einbezogen – von den Narratologen als nicht klassisch-narrativ ignoriert, von Ludologen als von narrativen Cutscenes ‚verunreinigt‘ – und häufig wird sowohl die narratologische als auch die ludologische Seite von MPORGs gar nicht erst angesprochen.⁴²⁶

⁴²¹ Die auf Tzvetan TODOROV zurückgehende Differenzierung der Erzählung zwischen *charakterzentriert* u. *plotzentriert* betrifft nicht nur den Unterschied zwischen klassischem Theater u. Improvisationstheater, sondern lässt sich vor allem auch als offener u. geschlossener Spielweise verstehen sowie als Aspekt von Adventure und Rollenspiel. Vgl. auch Mark O. RIEDL / R. Michael YOUNG: *Character-Focused Narrative Generation for Execution in Virtual Worlds*. Online-Dokument 2003, S. 2). Bezüglich emergenter oder progressiver Spielform s. Anm. 204.

⁴²² „Puppen haben Puppenschicksale“ (Otto SCHUMANN, S. 659) – diese Rahmung schränkt so aber selbst das *freie* Improvisieren ein. Juul bezeichnet dies u.a. als Wiederholung der „vordefinierte Variation“ (JUUL: *Half-Real*, S. 173).

⁴²³ Den Avatar in ebenso entscheidender Funktion für die Bestimmung des Computerspiels als Erzählung betrachten HOFFMANN / LÜTH, die den Avatar „als Schnittstelle von Spieler, Spiel und Erzählung“, als „Bindeglied“ bezeichnen (ebd., S. 72). Zu *Quests* als „one of the easiest ways (...) to introduce storytelling elements into games“, *Quests* „brings some or all the storytelling elements (characters, plot, causality, world) together with the interaction (TOSCA: *The Quest Problem*). Die Bedeutung der *Quests* verdeutlicht allein schon die pure Anzahl: in WoW sind um die 6000 *Quests* spielbar (Quelle: www.wow-quests.com = 5398 *Quests* im Oktober 2009, KARLSEN nennt mehr als 6000).

⁴²⁴ Und zwischen den Zuständen verschiedener Wiederholungen (s. Anm. 487); GENETTE (in: *Die Erzählung*, S.81 ff.) definiert die ‚Frequenz‘ als ‚Wiederholungsbeziehungen zwischen *Erzählung* u. *Diegese*‘; Wiederholungen in der Erzählung beziehen sich also auf das Verhältnis, was man *sagt* (erzählt), zu dem, was *geschieht* (Ereignis) –; im Vergleich zu denen im Spiel, die, was man *tut* (agieren, darstellen), zu dem, was *geschieht*/als Geschichte der Spieldiegesis entsteht, in Beziehung setzen.

⁴²⁵ Vgl. ROSENSTINGL (*Kulturgut Computerspiel*, S. 39–40), der etwa als ein postmodernes Kennzeichen des Computerspiels die Herausforderung der Gewohnheiten des Spielers feststellt.

⁴²⁶ Siehe SORG: *Playwatch*, S. 1 u. 8. BÜNGER etwa ist der Ansicht, „dass es Computerspieladaptionen, in denen die Rezipienten zu Ko-Autoren werden (...) und in denen ein sinnhaftes narratives Geschehen präsentiert wird, nicht geben kann.“ (BÜNGER 2005, 68).

Definition

Als **Improvisationstheater** im Bereich des Spiels bezeichnet wird jede Rollenspielrunde/Session, die sich aus *multiplem, vernetztem Spielen* (LAN-Spiele, M/MPOGs) ergibt.

Merkmale der *Improvisation* sind dabei:

1. eine moderierende, schiedsrichtende Instanz – *Gamemaster* (auch in Personalunion mit dem Spieler und/oder dem erfahrenen Publikum);
2. mitspielende *Spieler*, die im LARP körperlich, im PaP z.T. symbolisch, im Onlinespiel durch Avatare agieren;
3. keine weitere Vorschriften für den Ablauf (etwa Drehbücher, über rudimentäre Rahmung hinaus).

Im Rahmen des ausgehandelten Regelsystems gestalten Spieler ihre Spielfigur mittels bestimmter Techniken.

Ein Spieldurchlauf ergibt dabei eine potentielle **Spiel-Erzählung**.⁴²⁷

Avatare jeder Art *machen* das Computerspiel erst theatral. Dies tun sie erstens, indem sie nach ARISTOTELES' grundlegender Theater-Definition „handelnde Menschen“ nachahmen,⁴²⁸ zweitens durch die bloße Existenz der „anthropomorphen Gestalten“, die WOLF in den Mittelpunkt seiner Überlegungen stellt.⁴²⁹ Zudem beruht nach LAURELS Auffassung die *gesamte* Computer-Mensch-Aktivitäten auf Grundlage des Theaterkonzepts.⁴³⁰

Avatare sind so konstituierend für **Computerspiele als Theater**.⁴³¹

3.4. Erzähler als Avatar / Avatar als Erzähler

*Manche sehr großartigen Stücke Beethovens, vor allem Ouvertüren,
klingen aus der Entfernung nur bum bum.*

Theodor W. Adorno⁴³²

In der Diskussion um die „Trivial- und Höhenkammliteratur“ scheint die Tatsache, dass der Avatar meist als narrative Nebenfigur fungiert, die Deklassierung von Computerspielen zu bestätigen. Allerdings müssen die Maßstäbe für deren Beurteilung anders angelegt werden.⁴³³ Im Gegensatz zu einer jahrtausendalten Literatur, die eine große Bandbreite verschiedener Figurenprofile (flache, runde, statische, dynamische etc.) entwickelt hat – und diese auch tatsächlich alle mehr oder weni-

⁴²⁷ Diese ‚durch das Computerspiel vermittelte Narration‘, als Form eines ‚neuen Erzählens‘ wird von BRÜNING unterschieden von der seiner Ansicht nach nicht existenten Spiel-Geschichte (in: *Jugendbuch und Computerspiel*, S. 51). Auch Tosca unterscheidet strikt: „Computer roleplaying games are about character advancement and not storytelling (PaP)“ (Tosca: *The Quest Problem*).

⁴²⁸ ARISTOTELES: *Poetik*. Kapitel 1, S. 7, er leitet sogar den Gattungsbegriff selbst von ‚Handlung‘ her (ebd., S.9).

⁴²⁹ W. WOLF, S. 51 (Anm. 136), vgl. auch die Definition der *Fabula* bei Umberto ECO: *Im Labyrinth der Vernunft*, S. 229-231. EDWARDS formuliert zu diesem Aspekt den Begriff des ‚characters‘ im RPG entsprechend: „person or entity which may perform actions“ (*Provisional Glossar*, Anm. 312).

⁴³⁰ „Focus on designing the action. (...) this central goal“ (LAUREL, S. 134).

⁴³¹ LÜTH u. HOFFMANN bestätigen insofern die Ergebnisse dieser Arbeit, wenn sie die Unvereinbarkeitsthese zu Spiel u. Erzählung (etwa BÜNGERS ‚diametrale‘ Strukturen BÜNGER, S. 301) mit der (irrigen) Annahme erklären, das Narrative träte im Spiel nur als überleitende Cutszenes u. Dialogen auf – wobei etwa BÜNGER dabei das ‚Herstellen einer eigenen Geschichte im Spielprozess‘ explizit ausschließt (ebd. sowie S. 64). Für LÜTH u. HOFFMANN dagegen entsteht gerade durch die Bewegung des Spielers in der Diegesis (den „Räume[n] der erzählten Welt“, LÜTH / HOFFMANN; dem „Spielraum“ (BÜNGER) die Erzählung überhaupt erst (LÜTH / HOFFMANN, S. 72).

⁴³² Theodor W. ADORNO: *Beethoven*. Philosophie der Musik. Fragmente und Texte. Frankfurt am Main 1993, S. 119

⁴³³ Vgl. RAU, S. 183-184, die zudem die derzeit noch ungenügende Rechnerleistung, Grafikssoftware u. mangelnde KI-Möglichkeiten dafür verantwortlich macht.

ger angewendet, ist eine sich immer noch entwickelnde, junge Computerkunst zunächst auf wieder/erkennbare Versatzstücke angewiesen. Dies führt häufig zu schematischen Figuren bzw. durch die Verwendung fertiger/vorgefertigter, importierter Figuren (Adaptionen etwa) zu flachen und gleichzeitig kaum gestalteten Charakteren.⁴³⁴

3.4.1. Erzähler als Avatar

Auch in der Literatur treten handelnde, erlebende Personen auf – Erzähler, Figuren, Charaktere – insofern lässt sich *Lesen* und *Schreiben* als Rollenspiel begreifen:

Denk die Gedanken eines anderen.⁴³⁵ Die ‚Textfiguren‘ (→ Textadventures) waren ja bereits als *imaginäre Avatare* definiert worden, dies trifft nun ebenso auf die literarische Figuren gängiger Printliteratur zu.

Die Erzählinstanz ist zudem eine vom Autor gestaltete Rolle (mit *creative agenda*, *style* und *task*-Auflösungen), der Autor adressiert eine Leser-Rolle (den *implizierten Leser*) und lässt im Text verschiedene Figuren auftreten; gerade hier kann es hilfreich sein, avataristische Instrumentarien anzuwenden.

- 1) Die Differenzierung *realer Autor* – *implizierter Autor* – *Erzähler* (homo-/hetero-/extra- und innerdiegetisch) – *implizierter Leser* – *empirischer Leser* (GENETTE, ISER, BOOTH u.a.) erscheint teilweise problematisch und ist nicht selten schwer auseinander zuhalten; die Verwechslung von Erzähler und Autor bzw. deren Gleichsetzung ist traditionell immer noch verbreitet und beispielsweise für die Sachliteratur selbst von Sachkundigen immer noch geläufig.⁴³⁶

Die Verwendung der Avatar-Begrifflichkeiten (autonom – restriktiviert; PCs – NPCs, siehe 3.2.2.) kann einen weiteren Maßstab liefern, da sie aus einem anderen Vorstellungsbereich stammen und die Rolle *Erzähler* und *Figur* ‚visualisieren‘ und damit griffig machen.

Avatar und Spieler werden von Rezipienten leichter als getrennt wahrgenommen – hinter dem Avatar ist der Spieler nicht *sichtbar*, nur *erschließbar*. Die beim Avatar gefundene *Spaltung* findet sich nun auch in der Literatur:⁴³⁷

⁴³⁴ „Theater“ ist ein durch fest umrissene Figuren (...) erregendes Geschehen“, in dem „ein Charakter (...) nur eine dominierende Eigenschaft haben kann“ (SCHUMANN, S. 199 u. S. 363). Auch der *ligne claire*-Stil soll größere Identifikation durch kaum definierte, ‚flache‘ Gesichtszüge ermöglichen (bei gleichzeitig realistischem Setting, vgl. Scott McCLOUDs *Comics richtig lesen*. Die unsichtbare Kunst. Hamburg 2001, S. 50). Zudem wird (durchaus postmodern) Trivilliteratur unter den Gesichtspunkt der Rezeptionsforschung u. des oft vernachlässigten emotionalen Aspektes längst nicht mehr einseitig pejorativ gesehen (Anm. 321). Vgl. auch ECOS Differenzierung von Kulturniveau (avancierte Kultur, *midcult*, *masscult*) und Anspruchsniveau (*high brow*, *middle brow*, *low brow*) sowie speziell seinen Essay zum sog. schlechten Geschmack (Umberto ECO: Ästhetik der Massenkultur. *Zur Struktur des schlechten Geschmacks*. In: ders.: *Im Labyrinth der Vernunft*. Texte über Kunst und Zeichen, S. 246-261).

⁴³⁵ WEIMAR leitet gezielt Literatur als Rollenprosa-/gedichte her - als mutmaßlich absichtliche Kombination von miteinander unvereinbaren Merkmalen des Autors u. des Erzählers (u.a. § 158 der *Enzyklopädie*). Zum ‚Lesen ist Denken mit fremdem Gehirn‘ s. J. BORGES / Oswaldo FERRARI: *Lesen ist Denken mit fremdem Gehirn*. Gespräche über Bücher und Borges. Zürich 1990, viel positiver übrigens als etwa Arthur SCHOPENHAUERS Satz „Lesen heißt mit einem fremden Kopfe, statt des eigenen, denken.“ (in: *Parerga und Paralipomena II*. Kap. XXII, §261. Zürich 1991, S. 348).

⁴³⁶ Zum Begriff des ‚virtuellen Autors‘ in digitalen Medien (als Gesamtautorfunktion von Inhalt-, Technik- u. Formautor) s. RAU: *What you click is what you get?*, S. 85-92 u.a.).

⁴³⁷ Nach WEIMAR ist ein ‚absichtlicher Widerspruch‘ zwischen Autor u. Erzähler, zwischen Haltung eines Beteiligten u. Beobachters ein Zeichen von Literatur (WEIMAR, § 168 ff.). Man liest und schreibt sie „als man selbst, als eine biographische Person und als (...) eine literarische Person (ebd., § 171, § 174).

Die Figur erhält ihr ‚Programm‘, ihre Basisparameter durch den Autor bzw. die verwendeten Worte des Autors, der Leser füllt die Leerstellen interaktiv aus (und zwar je ‚leerer‘ die Figur vom Autor angeboten und dennoch mit genügend Kristallisations-/Assoziationskern ausgestattet wird). Konfigurativ wirksam wird dies, sobald der Leser zu einem *Leser 2. Ordnung* wird und über das erste, bloße Inhalts-Lesen hinausgeht.⁴³⁸

Diese Spaltung setzt sich auf Seiten des Autors fort. Beim Schreiben empfindet er mehr oder weniger das ‚Programm‘ der Sprache und Traditionen, aus denen er auswählt, die er variiert und nicht zuletzt improvisiert.

Auch in der Literatur (speziell der oralen) sind *Variation* und *Wiederholung* bestehende, schematische Formulierungen und Figuren wichtiger und nötiger Bestandteil. Und so erscheint angesichts von den ‚ewig gleichen‘ Themen auch Literatur als Variations- und Improvisationskunst.⁴³⁹

- 2) Zudem kann die Betonung des Avatar als Fokus, Lokalisationspunkt (→ focus, locus) und *point of action* verdeutlichen, was schon GENETTES Trennung in ‚wer spricht?‘ und ‚wer sieht?‘ versucht: die verschiedenen Standpunkte, Funktionen der Vermittlungsebenen und die Differenz von *Sehen*, *Lenken* und *Sagen* im Text zu verdeutlichen.

Der Erzähler fungiert so als Avatar (des Autors und des Lesers) und verkörpert dabei jeweilige Perspektive des Textes.⁴⁴⁰

3.4.2. Avatar als Erzähler: *Computerspiel als modernes Epos*

Perhaps the man-hero is not the exceptional monster,

But he that of repetition is most master

Wallace Stevens⁴⁴¹

Dass viele Computerspiele narrativ sein *können*, haben schon eine Reihe literaturwissenschaftlicher und auch ludologistischer Untersuchungen nachgewiesen,⁴⁴² indem u.a. Motive, narrative Techniken sowie Zeit- und Raumgestaltung in Literatur und Computerspiel verglichen wurden.

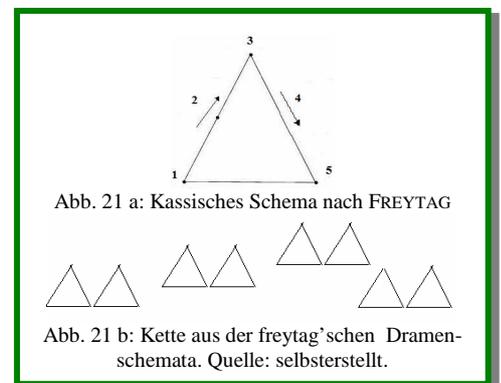


Abb. 21 a: Klassisches Schema nach FREYTAG

Abb. 21 b: Kette aus der freytag'schen Dramenschemata. Quelle: selbsterstellt.

⁴³⁸ Zum „Modell-Leser zweiter Ordnung“ vgl. U. ECO: *Im Wald der Fiktionen*, S. 41 u. zum ‚smarten Leser‘ s. ECO: *Im Labyrinth der Vernunft*, S. 235, als „Modell-Leser“, S. 197-201. ECO differenziert entsprechend auch zwei verschiedenen Katharsis-Arten/-Interpretationen: *homöopathisch* u. *allopathisch* (s. : ECO: *Die Bücher und das Paradies*, S. 223-225; 244-246).

⁴³⁹ „Tausend Helden haben den Göttern das Feuer gestohlen. Tausend Prinzessinnen wurden geküßt.“ Terry PRATCHETT: *Total verhext*. 7. Auflage. München 1999, S.8-9). Wie oft kann man Ildan töten? Vgl. auch ECOS „Das Zeitalter der Wiederholung“ (Eco: *Serialität im Universum der Kunst und der Massenmedien*. In: ders.: *Über Spiegel und andere Phänomene*. 2. Auflage. München 1991, S. 302 ff.).

⁴⁴⁰ „Die Rolle des Spielers“ ist so nicht ‚ungeklärt‘ (wie etwa BRÜNING konzediert), tatsächlich ist der Avatar zwar nicht komplett ‚als Erzähler im Spiel positioniert‘, und die ‚gewisse Einflußnahme (...) [ist] zu gering, um ihn als Autor zu bezeichnen; BRÜNINGs Begriff der *Teilhabe* an der Spiel-Erzählung erscheint hier aber als sehr passend für Co-Autor (s. BRÜNING: *Jugendbuch und Computerspiel*, S. 54). Interessanterweise verwendet BRÜNING hier vergleichbar zum Avatarterminus den philosophisch-religiösen Begriff der *Teilhabe* sinnlicher Einzeldinge an der Welt der Ideen (griech. *Methexis*).

⁴⁴¹ Aus: „It must give pleasure“, Vers 9; in: ders.: *Notes toward a supreme fiction*; zit. nach: Harald BLOOM: *Eine Topographie des Fehllesens*. Frankfurt 1997

⁴⁴² DÖRING zitiert W. WOLFS Schema des narrativen Potentials diverser Medien; Computerspiele sind danach „genuin narrativ“ (neben den Kategorien: narrationsindizierend u. quasi-narrativ, vgl. DÖRING, S. 10-12). Vgl. auch den Titel Frank DEGLERS: *Erspielte Geschichten*. Labyrinthisches Erzählen im Computerspiel. In: NETZEL: „See? I'm real ...“, S. 58-73.

Abgesehen von dem in dieser Arbeit thematisierten theatralen Aspekt fällt auf, dass die Computerspielen inhärente ‚Epik‘ verkannt wird; dies mag nun verwundern, werden doch antike Heldenepen häufig im Computerspielkontext zitiert – allein schon als offensichtlicher Topos der Heldenreise.⁴⁴³

Dass diesen inhaltlichen Kennzeichen des Epischen indes auch ein strukturelles, erzähltechnisches Element entspricht, hat u.a. RAU erkannt.

Sie formuliert: „Die Reisen *innerhalb* der Geschichte werden in den Reisen *durch* die Geschichte abgebildet“ (herv. C.G.). Die Geschichte wird also erspielt und er-fahren.⁴⁴⁴

Dieser Explorationsaspekt ist nicht nur für das klassische Abenteuerspiel sondern ebenso für den klassischen Abenteuerroman, die mittelalterliche *Aventurie* sowie deren Vorläufer, dem antiken Epos, bestimmend.

Der *Quest* (von lat. *quaero* = fragen, suchen) als Suche und Bewährungsprobe ist zentraler Bestandteil der romanhaften Dichtung, besonders deutlich zu erkennen in der Gralssage,⁴⁴⁵ die mittels verknüpfter Episoden zum (wiederholten) Sieg über große Gegner bzw. durch die Lösung von Rätseln und Konflikten zur stetigen Reifung und Erleuchtung des Helden führt.

Jede Episode lässt sich dabei mit dem dramentheoretischen Instrumentarium FREYTAGS⁴⁴⁶ beschreiben (häufig als pyramidal dargestellt): Exposition (1), erregendes Moment (2), Höhepunkt und Peripetie (3), retardierendes Moment (4) und Katastrophe/Lösung (5).

Als sequentielle, *multilineare* Abfolge ergibt sich so eine Kette ‚kleiner Theater‘ (Abb.21):

Das Epos ist die ruhige Darstellung des Fortschreitenden (...) [und] besteht aus einer Vielzahl ‚kleinerer‘ Höhepunkte; (...)

das Auf und Ab seiner Handlung verhält sich zur Handlung des Dramas wie eine Wellenlinie zur Bogenlinie.⁴⁴⁷

3.4.2.1. Kennzeichen des Epischen und die Welt des Rollenspiels

Kennzeichen des Epischen sind: häufige *Aufzählungen* und *Nebenhandlungen*, das *Episodenhafte* des Geschehens sowie Beschreibung von aus heutiger Sicht trivialer Tätigkeiten (*Trivia*).⁴⁴⁸

⁴⁴³ TOSCA (*The Questproblem*) unterscheidet als mögliche Adaptionen etwa die thematische Adaption, die *story-world*-Adaption sowie die strukturelle Adaption (mit möglicher gleicher Erfahrung wie beim ‚Vorbild‘); so erwähnt sie für die Queststruktur weniger die epischen oder mythologischen *Hypotexte* – sondern die schon klassischen Strukturen CAMPBELLS (*Der Heros in tausend Gestalten*).

⁴⁴⁴ RAU, S. 184

⁴⁴⁵ NEITZEL nennt dies (zusätzlich zu Detektivgeschichten oder Strukturen des analytischen Dramas) ‚gnoseologische‘ Erzählungen (vgl. die o.g. offenen Formen). Im Gegensatz zu ‚gebundenen Einheiten‘ der aristotelischen geschlossenen Form ist hier ‚der Weg das Ziel‘ (NEITZEL: *Computerspiele*, 1.2.2., o. S.). Zur Sage vgl. auch Andre JOLLES: *Einfache Formen*, der als zweite behandelte ‚Einfache Form‘ - die Sage - aus der Geistesbeschäftigung mit den ‚Kennworten Familie, Stamm, Blutsverwandtschaft‘ herleitet (ebd., u.a. S. 75).

⁴⁴⁶ Nach: Gustav FREYTAG (1863): *Technik des Dramas*. Online-Dokument.

⁴⁴⁷ SCHUMANN, S. 615; der Formulierung der ‚ruhigen Darstellung‘ wird hier Schlegel zugeschrieben. Vgl. auch das von C. G. HÖLDER übermittelte, vermutlich auf KLEIST zurückgehende Dramendiagramm (Klaus MÜLLER-SALGET: *Heinrich von Kleist*. Stuttgart 2002, S. 213, 214). TOSCA stellt z.B. Quests dar als „a set of parameters in the game world“, als „order of events that make up a challenge for the player“ (dies.: *The Quest Problem*).

⁴⁴⁸ Etwa die „Schilderung eines Stockes, Zepters, Bettes, (...) Türpfosten“, des „Ochsen schlachten, Wein einschenken“ (s. G.W.F. HEGEL: *Die epische Poesie*. I Allgemeiner Charakter des Epischen, II Besondere Bestimmungen des eigentlichen Epos. In: ders.: *Vorlesungen über die Ästhetik*. III – die romantischen Künste, die Poesie – C – 1. Online-Dokument o.S.).

Hinzu kommen die „unbeschränkte Zeit“⁴⁴⁹, das Verwenden von aus mündlicher Tradition stammenden *Formeln* inklusive der dort typischen *Anonymität* der ‚Autoren‘. *Ekphrasis*, die reichhaltige *Ausstattung* der „ganzen Breite der Umstände“⁴⁵⁰ einer „totalen Welt“ mit detailliert beschriebenen, ‚besungenen‘ Gegenständen in Verbindung mit *epitheta ornantia* (Waffen, Wappenschilden, Rüstungen etc.) sowie die Verwendung *stereotyper Szenen* (wie Duell, Bestattung, Mahl, Feste, ‚*Schlachten von epischen Ausmaßen*‘, WoW-Motto) komplettieren das Merkmalspektrum.

Diese stereotype Füllung und Detailverliebtheit nun lässt sich mit den im Rollenspiel üblichen, exakten *item*-Beschreibungen und der Betonung von Equipment und ‚Rüstungssets‘ gleichsetzen. Auch die Notwendigkeit, im (Online-)Rollenspiel viele triviale Handlungen ausführen zu müssen, bevor man zum eigentlichen Quest gelangt (etwa 40 Echtzeit-Min., um von einer Stadt zur anderen zu laufen), korrespondiert mit den genannten Kennzeichen. Der stark mündlich geprägten ritualisierte MMORPG-Slang seinerseits gewährt zudem dem in der Epen-Nachfolge (→Roman) weggefallene Aspekt der gebunden Sprache wieder Raum.⁴⁵¹

Die *Lebenstotalität im Epos* – mit festem, selbstverständlichen Wertesystem, Weltauffassung, Hintergrund – wird nun *im Rollenspiel* einerseits durch die das Spiel konstituierenden Regeln und andererseits durch ein ‚enzyklopädisches‘ Serienuniversum entwickelt und aufrecht erhalten.

Nach KÜCKLICH sind daher die Quellen der Fantasy-Rollenspiele (Mythen, Epen, Legenden) neben inhaltlichen Ursprüngen auch *erzähltechnisch* von großer Bedeutung, da sie unabhängig von *Inhalten* allein durch die *Erzählweise* „eine Mythologie und jahrtausendelange Geschichte“ ausbreiten – etwa durch Tolkiens *Herr der Ringe*-Reihe.⁴⁵²

Diese Welt im „epische[n] allgemeine[n] Weltzustand“⁴⁵³ betritt nun ein Held, der Avatar. Die Konzentration auf einen Helden bzw. seine Handlung ist wie oben ausgeführt ein gängiges Mittel zur Konstituierung des Rollenspiels.⁴⁵⁴ Und so reiht sich der Avatar in den illustren Kreis namengebender Titelhelden antiker und mittelalterlicher Heldendichtung ein und muss seinerseits *herkulisches* Aufgaben erfüllen.

⁴⁴⁹ ARISTOTELES: *Poetik*, Kp. 17, S. 54 sowie Kp. 24, S. 81.

⁴⁵⁰ HEGEL (Anm. 450)

⁴⁵¹ Vgl. W. ONG, der u.a. die Semioralität moderner Sprachformen untersucht (ders.: *Oralität und Literalität*) sowie Herbert ROSENSTINGL, der u.a. die scheinbar ‚verarmte‘ Kommunikation in Chats u. Online-Spielen als eigenständige, neuartige Sprachform anspricht (ders.: *Kulturgut Computerspiel*, S. 34). Zu den Details als Zeichen von Realismus vgl. Anm. 484 sowie als Kennzeichen auch des Dramas (nämlich speziell als Auswahl u. dadurch bewirkte ‚Verdichtung‘) vgl. Hartmut WINKLER: *Switching – Zapping*. Ein Text zum Thema u. ein parallellaufendes Unterhaltungsprogramm. Darmstadt 1991. Online-Dokument.

⁴⁵² KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 35. Was also anfangs als bloße Zitierung von Literatur erschien (Mythos, Motiv etc.) u. Computerspiele somit wie einen modernen, trivialen Nachfolger von Literatur aussehen ließ, kann nun durchaus als gleichberechtigt - auf den gemeinsamen Ursprung orale Literatur/mythisch-ritualisiertes Theater zurückgehende Kulturform - aufgefasst werden.

⁴⁵³ HEGEL, s. Anm. 450

⁴⁵⁴ Zu Rollenspielkonstante s. EDWARDS Definition (Anm. 319). Bei ARISTOTELES geht es beim Epos um „einen einzigen Helden oder um einen einzigen Zeitabschnitt, oder auch um eine einzige Handlung, die indes aus vielen Teilen besteht.“ (ARISTOTELES: *Poetik*, Kp. 23).

Bei ARISTOTELES aber ist ein Merkmal entscheidend für die Unterscheidung von Epos und Theater. Epos ist als Bericht „in der Rolle eines anderen“ definiert (*Poetik*, Kp. 3, S.9); Indessen existieren auch im Drama sehr wohl *Vermittlungsebenen*:

Neben *Botenbericht*, (schildernden u. analeptischen o. proleptischen) *Monologen*, *Teichoskopie* und *Chor* stellt die Ikonizität, das Installieren theatraler *Zeichen 2.Ordnung* an sich schon eine mediale Ebene. Diese werden zwar normalerweise nicht im modern üblichen privaten Kontext und temporal ‚nachträglich‘ dargeboten, aber allein das Wissen um ein zumindest zeitlich begrenztes Geschehen auf der Bühne wandelt das Erleben der Figuren um in eine vermittelte/vermittelnde Präsentation: Der Zuschauer folgt den Handlungen der Figuren, wie er vergegenwärtigenden Ich-Erzählern in deren Vergangenheit folgt (erlebendes Ich).

Die grundsätzliche Ähnlichkeit von Theater (der Tragödie) und Epos betont schon ARISTOTELES.⁴⁵⁵ Zwar lobt er die Tragödie aufgrund ihrer größeren ‚Eindringlichkeit‘, des geringeren Umfangs und ihrer einheitlicheren Handlung,⁴⁵⁶ nach ARISTOTELES‘ Ansicht kann allerdings auch der Epiker diese Einheitlichkeit erlangen. Die Betonung von Anfang, Mitte und Ende einer Geschichte⁴⁵⁷ zielt dabei eher auf (kausale) Organizität denn auf Chronologie ab, wenn etwa der ‚göttliche‘ HOMER ob seiner Darstellung eines Teils des Trojanischen Krieges gelobt wird.⁴⁵⁸ Dem Wert des geringeren Umfangs (der Tragödie) steht ARISTOTELES‘ Lob des Epos‘ – nämlich die „wichtige, ihm eigentümliche Möglichkeit, den Umfang auszudehnen“ – gegenüber; im Epos sind synchrone Geschehnisse möglich, und so kann das Epos „Großartigkeit“ erlangen.⁴⁵⁹

In der massenhaft bevölkerten und genutzten WoW-Welt nun wird die Heldenreise und damit der heroische Avatar selbst zum Bindeglied zwischen Drama und Epos, zum Vermittler zwischen Spielgeschichte und Spielwelt, die dem Spieler Raum zum Rollenspiel bietet sowie zum Beobachter theatral agierender Mit-/Spieler vor epischer Kulisse macht.⁴⁶⁰

⁴⁵⁵ „Ferner finden sich im Epos notwendigerweise dieselben Arten wie in der Tragödie“ (ARISTOTELES: *Poetik*, Kp. 24, S. 79) u. auch Theater „hatte ursprünglich aus Improvisationen bestanden“ u. aus „kleineren Geschichten“. ARISTOTELES führt die Theaterentwicklung vom reinen Chor über die Zahl der Schauspieler, das Vorhandensein von Bühnendekoration sowie der Schwerpunkt-Verlagerung vom Chorgeschehen auf den Dialog an (ebd., Kp. 4, S. 15). Einige Unterschiede, die ARISTOTELES nennt, sind aus heutiger Sicht irrelevant (etwa: keine musikalischen Chor-Partien beim Epos).

⁴⁵⁶ ARISTOTELES‘ Bevorzugung ist aus einer apologetischen Haltung erklärbar, zu seiner Zeit war offenbar die Tragödie noch als vulgär verschrien: dabei enthält diese „alles, was auch das Epos enthält“ (ebd., Kp. 26, S. 95-97).

⁴⁵⁷ Geschichte ist „Nachahmung einer in sich geschlossenen und ganzen Handlung (...), was Anfang, Mitte und Ende hat (ebd., *Poetik*, Kp. 7, S. 25).

⁴⁵⁸ HOMER „hat sich gehütet, den ganzen Krieg darzustellen, obwohl dieses Geschehen einen Anfang und ein Ende hatte. (...) Er hat sich daher einen einzigen Teil vorgenommen und die anderen Ereignisse in zahlreichen Episoden behandelt“, (ebd., Kp. 23, S. 77 u. 799).

⁴⁵⁹ Ebd.

⁴⁶⁰ Etwas, was so bisher in der Literatur u. Kunst nicht möglich war; einzig die Reallife-Rollenspielformen wären theoretisch dazu in der Lage, zumindest was das Massenhafte betrifft (z.B. in RP- u. LARP-Großveranstaltungen). Aber selbst dann fehlte der Persistenzaspekt. Die *narratio avatareana* kann also als ein episches Theater ganz eigener Art betrachtet werden (in Anlehnung an Rolf TAROTS Titel: *Narratio Viva*. Untersuchungen zur Entwicklungsgeschichte der Erzählkunst vom Ausgang des 17. Jahrhunderts bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts. 2. Aufl. Bern / Berlin 1995).

3.5. Theatrale Computerspiele

Nachdem wir uns in dieser Arbeit jetzt dem Computerspiel unter theatralen Gesichtspunkten von verschiedenen Seiten näherten (als Welt, Erzählung, Improvisationstheater, Rollenspiel u. Puppenspielzeug), stellt sich abschließend (erneut) die Frage nach den ganz eigenen Aspekten des theatralen Computerspiels.

Im Gegensatz zu vielen Reallife-Spielformen verwendet das Computerspiel wie bereits gezeigt neben ludischen Mitteln viele aus *Literatur* und *Film* bekannte, aus der eco'schen Enzyklopädie⁴⁶¹ ins Weltwissen eingegangene Methoden, die von der Forschung bisher größtenteils vernachlässigten *theatralen* Techniken sowie ‚eigene‘, erst vom Computerspiel als technischem Spiel mögliche Verfahrensweisen:

1. Wiederholung – Pausen - Wiederholung

Im Vergleich zum Theater und Buch fällt im Spiel eine strukturelle Eigentümlichkeit auf:

Die häufige **Wiederholung** grundsätzlicher Bewegungsabläufe bzw. deren Wiederkehr auf jeweils höheren Ebenen (wie im Sport) – und zwar in gesteigerter, verbesserter und variiertes Form.⁴⁶²

Diese Wiederholung ist nun besonders im Computerspiel kein marginaler oder gar ungewollter Aspekt. Sie stellt vielmehr eine fundamentale, nicht nur außerdiegetische Konstante dar.

GENETTE unterscheidet u.a. folgende Formen der Wiederholung:⁴⁶³

- 1) *Einmal erzählen, was mehrfach geschah/geschieht* – was im Computerspiel die Spielwelt enzyklopädisch füllt und anreichert.⁴⁶⁴
- 2) *Mehrfach erzählen, was einmal passiert/e* – dies entspricht den (durch Speicherung bzw. Neustart möglichen) mehrfachen Versuchen zum Lösen einer Spielaufgabe, bis diese durch die Beseitigung der Hindernisse ‚erledigt‘ ist.⁴⁶⁵

Im Computerspiel äußern sich Wiederholungen nicht nur in der Spieltechnik, auf Programmebene (Codes, Programmzeilen, -versatzstücke), sie treten als *ludische* und nicht zuletzt *narrative* und *diegetische* Wiederholungen auf.⁴⁶⁶

⁴⁶¹ ECO: *Im Wald*, S. 120

⁴⁶² In Literatur u. Theater (Ausnahme: Lyrik - Refrain u. Reim) tritt dies meist nur als Stilmittel, als Leitmotiv oder im Rahmen einer symmetrischen Struktur auf. Auf der Bühne ergeben sich durch non-diegetischen Umstände auch einige Wiederholungen, z. gr. T. ungewollt, ungeplant (etwa das wiederholte Auf-/Abtreten der Schauspieler durch eine Tür am Rand). Der Form der Wiederholung ‚mehrmals erzählen, was mehrmals geschieht‘ (eine von vier genannten Formen GENETTES) entspricht im Computerspiel die große Ähnlichkeit vieler Ereignisse u. Handlungen, die nicht als ‚echte‘ Wiederholungen gelten können, aber ein grundsätzliches Deja-vu-Gefühl auslösen (s. auch KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 118).

⁴⁶³ GENETTE: *Die Erzählung*, u.a. S.81-84. In Abweichung zu KÜCKLICH (*Computerspielphilologie*, S. 118) halte ich die definitionelle Betonung der Vergangenheitsform (‚geschah‘), nicht für entscheidend, da selbst in der Literatur die Perfektform vergegenwärtigend wirkt (*episches Präteritum*).

⁴⁶⁴ Diese ‚iterative Erzählung‘ ähnelt stark der Beschreibung, welcher – wie GENETTE anführt - trotz der Emanzipation des Iterativen im modernen Roman meist eine ‚dienende‘, eine untergeordnete Bedeutung zugesprochen wird (s. die Diskussion um *showing* vs. *telling* etwa; s. auch KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 119-120). Im Computerspiel bekommt dieser beschreibende Aspekt eine herausragende Funktion: sie bewirken ‚narratives Rauschen‘ u. erzeugt/wirkt über *ambient sound/-motion* (s. Anm. 30).

⁴⁶⁵ KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 119

⁴⁶⁶ Wiederholungen führen zudem zu Pausen i.w.S., s. Kapitel 4.2.

1.a) die ludische Wiederholung

Neben allgemeinen Wiederholungen (wie dem Interface-Bedienen, Würfeln, gleichen Spielzügen) steht der Spieler *offgame* vor der Aufgabe, bei Fehlern und misslungenen Versuchen (Mission abgebrochen, Tod des Avatar) das Spiel neu zu starten bzw. die jeweilige Aufgabe zu wiederholen. In Spielen mit *Speicherungsfunktion* ist es dem Spieler möglich, an beliebigen Stellen erneut zu beginnen. Dies erzeugt eine a-chronologische bzw. überzeitliche Perspektive.⁴⁶⁷ Zudem kann der Spieler als *Spieler 2. Ordnung* die gleiche Aufgabe nun variierend erneut durchspielen, sie perfektionieren.⁴⁶⁸

In persistenten Welten existiert diese Möglichkeit nicht, neue Versuche sind – wie im realen Leben – nur unter gegebenenfalls neuen Bedingungen möglich. Die Wiederholung erfolgt jetzt *ingame*, gestaltet Zeit und Handlungsstruktur im Spiel zyklisch: Immer kehrt man zur Hauptstadt zurück, findet sich vor dem Ausloggen im Gasthaus wieder, dieselben Orte werden besucht, dieselben Tätigkeiten wiederholen sich (sammeln, jagen, kämpfen, sterben), man trifft dieselben Leute wiederholt (Questgeber, Klassen-Lehrer). Dies alles aber jeweils unter veränderten Vorzeichen: der Avatar ist stärker geworden, der Spieler erfahrener und die Monster der frühen Anfangslevel können immer leichter besiegt werden.

1.b) die narrative Wiederholung

Narrative Wiederholungen (*thematisch, strukturell, wörtlich*) dienen in der Literatur ästhetischen und emotiven Zwecken: sie erzeugen *Spannung*, kurioserweise auch *Langweile* und bringen durch Rhythmisierungen mehr oder weniger ‚lyrischen‘ Klang in den Text.⁴⁶⁹

Narrative Wiederholungen stellen für den Leser auch *Hindernisse* dar, die erst bearbeitet und entschlüsselt werden müssen.⁴⁷⁰ Diese (lese-)technischen ‚Stolpersteine‘ werden nun im Spiel im besten Fall zu *diegetischen* Hindernissen.⁴⁷¹ Umgekehrt müssen ludische Herausforderungen auch narrativ eingebettet werden, da sie sonst zu Frust und gegebenenfalls Spielabbruch führen.⁴⁷²

⁴⁶⁷ Die Speicherungsmöglichkeit macht übrigens aus der ephemeren Spielkunst ein z.T. abgeschlossenes Werk, ähnlich dem Film.

⁴⁶⁸ Vgl. R. QUENEAUS *Sonettmaschine* u. ECOS Konzept des *Lesers 2. Ordnung/des smarten Lesers* (Anm. 438).

⁴⁶⁹ Wiederholungen wie Pausen stellen so auch ein dramaturgisches, retardierendes Moment dar. Zudem lassen sich wiederholte Vorgänge nach ECO zudem als Mittel der Realitätserzeugung nutzen (ECO: *Wie man einen Pornofilm erkennt*, S. 121-124). Vgl. DOBSONS Definition des plot-based RP: „a group of characters act out in feverish detail every aspect of their lives in the fantastical universes the storyteller has given them. The goal is here realism“ (ders.: *Pursue the Element*).

⁴⁷⁰ Beziehungsweise bedingen einander. Im Spiel würde das reibungslose ‚Durchspielen‘ den Spielererwartungen entgegenstehen, daher sind narrative Hindernisse zwingender Bestandteil von Spielen u. führen zu ‚zyklischen Strukturen‘ (KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 121).

⁴⁷¹ Wenn beispielsweise eine Aufgabe nicht verstanden wird, da das narrativ gelieferte/zu liefernde Hintergrundwissen fehlt oder im RP-Modus eine ludische Herausforderung keinerlei narrative Anknüpfung erfährt. Im Computerspiel wird ein Spielziel mit Einzelhindernissen zu einem digitalen Rollenspiel transformiert, strukturiert durch Quests, die in eine Geschichte einbettet u. motiviert sind. Diese Methode allein wäre schon Grund, Quests u. Questreihen als narrative Einheiten des Spiels anzusehen.

⁴⁷² In der Literatur können Wiederholungen zudem melodisch-lyrisch u. rhetorisch wirken, etwa beim Refrain, Reim, *Geminatio* und sind so auch Thema vieler Poetiken u. Rhetorik-Vorschriften (vgl. KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 72). So muss selbst bei einfachen, vor allem räumlich-strukturell einfachen Spielen „der Minotaurus auch im Zentrum sein, nämlich um die Sache ein bisschen aufregender zu gestalten“ (ECO zit. nach NEITZEL: „See? I’m real ...“, S. 63).

Zur narrativen ‚Wiederholung‘ gehört u.a. auch die aus der Dramentheorie bekannte Beschränkung des Handlungsortes und der Figuren,⁴⁷³ diese findet sich nun im Computerspiel wieder: einmal als Begrenztheit des Spielplatzes – der Spielwelt⁴⁷⁴ – und dann als diegetische Wiederholung durch erneute Besuche der gleichen *Orte* und *Figuren*.

1.c) die diegetische Wiederholung

Die diegetische Wiederholung – als das Auftauchen gleicher/gleichartiger Orte, Gelände und Gebäude nebst Geräuschkulisse – dient verschiedenen Zwecken.

Heutzutage ist die diegetische Wiederholung eng verzahnt mit den ludischen Aspekten Erkennbarkeit und Spielsteuerung⁴⁷⁵ sowie der Erkundung der Spielwelt bzw. der Vorbereitung dazu (Kommunikation). Umgesetzt wird dies im Spiel mit dem Mittel der *Reise* (oben schon als ein Kennzeichen des Abenteurers genannt).⁴⁷⁶

Im Vergleich zu Literatur und Theater wirklich *neuartig* ist im Computerspiel die mögliche (technische) *identische* Wiederholung,⁴⁷⁷ (Wahrnehmungs-)Veränderungen des gleichen Verlaufs verlagern sich in den Kontext und den Rezipienten selbst.

Die diegetische und ludische Wiederholung bewirken zudem eine narrative ‚Aufladung‘, indem der Spieler so die Möglichkeit hat, *seine* Erzählung, *seine* Aventure zu erleben, zu beherrschen und Spuren in der Spielwelt zu hinterlassen.⁴⁷⁸

Die Dialektik⁴⁷⁹ von Wiederholung und Variation, von Neuem und Bekanntem/Erkanntem erzeugt eine *Kontrastwirkung*, die das Spiel über den einzelnen Spielzug und Spieldurchlauf hinaus zu einem Gesamterlebnis, einem Gesamtkunstwerk steigern kann.⁴⁸⁰

Zur Wiederholung – besonders der spieltechnischen Art – gehört das *Dazwischen*, die *Pause* zwischen Ende des einen Durchlaufs und Beginn des neuen Versuchs, die Pause zwischen Ausloggen und Weiterspielen sowie die Pausierungen im Spielablauf selbst.⁴⁸¹

Die **Pausen** lassen sich nun wie folgt einteilen:

⁴⁷³ Zur *Einheit des Ortes, der Zeit u. der Handlung* s. Anm. 199.

⁴⁷⁴ In *WoW* ist dies *Azeroth*, allerdings relativiert durch das Weltwissen des *Warcraft*-Universum u. den diversen Erweiterungen.

⁴⁷⁵ RAU etwa nennt JOYCE' Konzept des *rereading/ re-vision* (RAU, S. 156-157), dessen Formen dem Leser das Erkennen u. Durchschauen der strukturellen Generierung des Textes u. damit das freie, schöpferisch-kombinatorische Umgehen mit Text u. Spiel ermöglicht (vgl. *ECOS Modell-Leser 2.Ordnung*).

⁴⁷⁶ Und zwar teils auch nicht-diegetisch, wenn die Frage des Transports zum nächsten Quest u. Level nicht spielerisch (geschweige denn narrativ) eingebunden wird, sondern rein *gamish* bleibt. Vgl. auch RAU, S. 84.

⁴⁷⁷ Wie in der Musik (Ostinato, *Vamp, Loop, Riff* etc.) kann auch Literatur identische Passagen wiederholen – aber dennoch bleiben diese in der Literatur linear eingebunden, während im Computerspiel mit jeder ‚identischen‘ Wiederholung ein neues Computerspiel beginnt – als ob jede Lektüre ein neues Buch begänne.

⁴⁷⁸ Zum Begriff der narrativen Aufladung s. SORG / EICHHORN: *Playwatch*.

⁴⁷⁹ Da beispielsweise der Tod des Avatars u. seine häufige Wiederbelebung (Wiederholung, Reply) des trotz diegetisch-narrativer Motivierung (→Zauberspruch, Magie) zu „zwei ontologischen Zuständen“ führt u. ‚flackert‘ - zwischen Tod des Avatars in der einen ‚Welt‘ u. Wiederkehr in der anderen (KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 119, s. auch Anm. 400).

⁴⁸⁰ Dieses Gesamtwerk ist keine „vorgängige Erzählung“, sie entsteht im Rezeptionsprozess (HOFFMANN / LÜTH: *Adventure*, S. 72).

⁴⁸¹ Eine andere Neuheit des Computerspiels – als technischem Spiel – ist das Speichern. Im Übergangsfeld zwischen Pause u. Wiederholung angesiedelt, dient das Speichern der rezeptionellen Einflussnahme, ähnlich wie dem Um-/Rück-/Vorblättern. Bei persistenten Spielwelten greift nur die Pausenfunktion des Speicherns sowie die des Avatar-Spielsstands – u. das nur für den Spieler selbst. Zum Speichern, speziell dem „Save Game Problem“ vgl. WALLNER, S 66-69.

1. *gamish-Pausen* (Spielaufbau, ‚Laden‘ eines anderen Levels, Verzögerungen durch *lags* etc.),
2. *ludisch-diegetische Pausen* (warten auf Antwort eines N/PCs, auf das Ergebnis des Beute-Würfels, das Wandern zur nächsten Stadt, zum Questgeber etc.),
3. *narrative Pausen* (Sprech-/Kommunikationspausen bei narrativen Erläuterungen im Spiel, rhetorische oder auch ungewollte Pausen im theatralen Verhalten der N/PCs, Cutscenes und vorgeschriebene Dialog- und Textformen).⁴⁸²
4. Zudem existieren einerseits *rezeptionelle Pausen* (dem Spieler überlassen und nur relativ durch den Autor bzw. das Spiel zu steuern; das Abspeichern, Pausefunktion, die ‚soziale‘ Pause, wenn Spieler zwischendurch kommunizieren etc.)
5. und andererseits *auktorial angelegte, spielsysteminterne Pausen*. Zu letzteren gehören die erwähnten spieltechnischen, ludisch-diegetischen und die narrativen Pausen.

Diese narrativen Pausen werden nun im Computerspiel/Text selbst eingebaut: die lange einleitende Beschreibung, die zum Überspringen einladende Digression/Cutscene oder der längere Questtext, an dem manchmal nur die letzten zwei Zeilen mit dem konkreten Auftrag interessieren.⁴⁸³

Als spezielle Form der *offgame*-Pause – im Reallife angesiedelt – erhalten so ‚technische‘, spielinterne Pausen auch narrativen Charakter. Die erzeugen Spannung und erlauben es dem Spieler, die Eindrücke ‚sacken‘ zu lassen. Darüber hinaus kann der Rezipient resümieren, rasonieren und antizipieren.

2. Realitätseffekt und Virtualität: *beständig spielen*

Insofern das Spiel wie die Literatur als Nachahmung verstanden wird, können beide mehr oder weniger realistisch sein bzw. real wirken. Allerdings neigen manche Medien mehr als andere dazu, im Rezipienten einen ‚Realismuseffekt‘ (ECO)⁴⁸⁴ hervorzurufen (Foto vs. Gedicht etwa).

Was Aristoteles schon als besondere Leistung des Epos ansah, ist auch eine Eigenschaft von Computerspielen: die mögliche *Multiperspektivität* (MURRAYs *multiview*) und das mögliche *zeitdeckende Erzählen*.⁴⁸⁵ In Kombination mit der durch die heutigen Speicherkapazitäten, Rechengeschwin-

⁴⁸² Wobei die Cutscene gerade auch ludische Pausenaspekte aufweist, da – wie so oft kritisiert – der Spielablauf, „das Gameplay durch eine Cutscene unterbrochen wird“ (SORG: *Playwatch*, S.9 u.a.), „wenn erzählt wird, kann nicht gespielt werden, und wenn gespielt wird, kann nicht erzählt werden“ (Klaus WALTER: *Grenzen spielerischen Erzählens*. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games. (Online-Dokument, S.1, 11 u. 301). Zur Klassifikation der verschiedenen Arten von Cutscene s. SORG, S. 9. Generell sind die Grenzen zwischen den verschiedenen Wiederholungs- u. Pausenarten wie man sieht fließend.

⁴⁸³ Nach ECO wird dies vom Autor durchaus berücksichtigt bzw. eingesetzt - als *delectatio morosa*, die Kunst des Hinhaltens; (ECO: *Im Wald der Fiktionen*, S. 69-80), auch Laurence STERNES Methode, ganze Kapitel zu streichen oder eine Seite zu schwärzen - u. dies dem Leser explizit zu zeigen (vgl. L. STERNE: *Das Leben und die Ansichten von Tristram Shandy*. Frankfurt a. M. 1982).

⁴⁸⁴ Siehe ECO: *Im Wald der Fiktionen*, S. 167 ff.. ECO weist auch auf die Tatsache hin, dass die erfolgreiche realismus-evozierende Darstellung einer bestimmten fiktionalen Person (etwa *Julien Sorel* in „Rot und Schwarz“ von STENDHAL) im normalen Leben unrealistisch sei, weil man diese fiktionalen Person besser kennenlerne als etwa den eigenen Vater oder sich selbst, als man also reale Menschen überhaupt kennenlernen könne (ebd., S. 115). An anderer Stelle kennzeichnet die detailreiche, realitätsheischende wiederholende Erzählweise im Film nach ECO häufig den Pornofilm (ders.: *Wie man einen Pornofilm erkennt*, S. 121-124), ob damit Computerspiele so der Kategorie *Porno* zuzurechnen wäre, sei dahingestellt, zudem ECO an gleicher Stelle argumentiert, dass diese Erlebensweise von ganz banalen Dingen (die im Porno neben dem Realitätseffekt vor allem auch retardierend be/wirkt) im Alltag völlig normal wäre – dies entspricht der Einschätzung vieler Online-Multiplayer-Spiele als virtuelle soziale Räume (bis hin zu einem *second life*). Zudem stellt diese „tote Zeit“ im Pornofilm normalerweise etwas dar, was *länger* dauert, als der Zuschauer „es sehen möchte“ (ebd., S. 124) – im Computerspiel bietet dieses aber spezielle Zeit-/Raumerfahrungen für den Spieler an.

⁴⁸⁵ Nach KÜCKLICH ist das in der Literatur so schwere zeitdeckendes Erzählen möglich (*Computerphilologie*., S. 117-121), ECO nennt beispielsweise George PERECS *Versuch der Ausschöpfung eines Pariser Ortes* (ECO: *Im Wald der Fiktionen*, S. 181-182), in ähnlicher

digkeiten und das reaktionsschnelle Spieler-System-Feedback möglichen Fülle an Details im Spiel – und damit ‚Realismus‘ geboten – und damit mehr als jedes andere, nicht technische Spiel es könnte. Dies erzeugt komplexe, neue Welten und Wirklichkeiten.⁴⁸⁶

VR-Welten und Computerspiele können so auf eine narrative, multilineare Weise die Spielwelt arrangieren, die KÜCKLICH als *enzyklopädisch* bezeichnet und SUTER als Verkörperung eines *neuen Realismus* versteht.⁴⁸⁷

Ein Kriterium des klassischen Spiels (die Begrenztheit zeitlicher Art) ist damit vom Spielsystem auf den *Spieler* verlagert. Die Spielwelt besteht wie die ‚echte‘ weiter, nachdem dieser aufgehört hat zu spielen. Diese *Persistenz* ebenso wie der *Massen-* und *Öffentlichkeitsaspekt* machen aus den fiktionalen Welten – den ‚Parasiten der wirklichen Welt‘ – eigenständige virtuelle ‚kleinen Welten‘⁴⁸⁸ und den beobachtenden Spieler zum beobachteten Mitspieler in der ‚Gesellschaft‘.⁴⁸⁹ Das Spiel wird so erst zur *Spielwelt*, indem es nicht mehr nur Spiel, Feierlichkeit, Abgegrenztheit bedeutet, sondern immer mehr aus Alltag und Gesellschaft in das Spiel hinein getragen wird.

3. Katharsis mal anders: *Das Spiel mit dem Spiel*

Die bereits angesprochene Möglichkeit des Spielers, durch Furcht und Mitgefühl in der *Katharsis* emotionale Anspannung abzubauen wird im Computerspiel durch das vom Computerprogramm übernommene *Regel-Management* (neben der Bereitstellung der Spielwelt) komplettiert. Der moderne Spieler muss ebenso wenig wissen, wie das Computerspiel programmiert wurde oder auf die *gamish*-Ebene achten, wie der Autofahrer, wie der Motor funktioniert. Dieses Entlastungspotential ist nun eine spezielle Neuartigkeit des Computerspiels: Einerseits nimmt das dem Spieler einen Teil seiner konfigurativen Möglichkeiten, andererseits hat er aber auch ‚den Kopf frei‘ für zusätzliche Bereiche und mögliche Tiefen des Spiels.

Erfahrene Spieler können auf ganz anderen Ebenen des Spiels konfigurativ und kreativ wirken. Hierfür sind zwar z.T. Programmierkompetenzen nötig,⁴⁹⁰ aber *Cheating*, das Finden und Ausnutzen von Pannen im Computerspiel (*glitches*) wie etwa noch unfertige Räume in WoW⁴⁹¹ und der

Weise behauptet auch *Tristram Shandy*, sein Leben zu erzählen. Das, was Slavoj ŽIŽEK als besondere Eignung verschiedener Medien zur ‚Transformation bestimmter Welterfahrungen‘ betrachtet, zeigt nun nach dem ‚Roman der Moderne‘ das Computerspiel als geeignetes Medium des neuen Jahrtausends (zit. nach DEGLER: *Vom Minotaurus zum Dungeon Keeper*, S. 435 u. 440).

⁴⁸⁶ Dieser häufig so fragmentarisch u. unfertig wirkenden Kommunikationsweise im Computerspiel, die als alltägliche, analoge Oralität erkannt wurde, gelingt dabei genau das, was literarischer Realismus u. Naturalismus immer propagiert hatten: Authentizität u. ‚Realismus‘ - u. zwar, weil tatsächlich alltäglich u. real.

⁴⁸⁷ KÜCKLICH führt als literarischen Prototypen TOLKIENS ‚Herr der Ringe-Universum‘ an (KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 35), Beat SUTER (programmatisch: *Das Buch ist tot! Es lebe das Buch!*) zitiert hier J. DOUGLAS („The End of Books – or Books without End?“ Online-Dokument).

⁴⁸⁸ ECO: *Im Wald*, S. 112-115

⁴⁸⁹ Das Computerspiel wurde (unter 2.1.3.) als öffentliches *Gesellschaftsspiel* definiert.

⁴⁹⁰ Was BRÜNING extrem so formuliert: „Nur als Programmierer kann der Spieler Autor sein“ (BRÜNING: *Computerspiele zu KJL*, S.5). Völlig entgegengesetzt sieht das etwa J.C. HERZ (in „Gaming the System“, zit. nach KÜCKLICH: *Computerspielphilologie*, S. 96).

⁴⁹¹ Cheats müssen dabei nicht unbedingt als Betrug gedeutet werden; Cheattechniken können als kreative Lösungen u. sogar Kunstform angesehen werden. Zum Cheat als ästhetischem Phänomen vgl. u.a. KÜCKLICH: Die Lust am Mogeln - *Die Ästhetik von Cheats*. Ein Gastbeitrag zum Thema Cheats - Die Kultur des Schummelns. 4players – das Spielemagazin 13.03.2005. Online-Dokument. KÜCKLICH untersucht Cheats zudem als literatur-/ludologisches Analyseinstrumentarium (ders.: *Homo Deludens* – Cheating als methodisches Werkzeug in der Computerspielforschung. Online-Dokument).

routinierte Umgang mit Computerspielkonventionen ermöglichen *das Spiel mit dem Spiel*. Das „Zusammenwirken von Algorithmen, Regeln und Spielenden“,⁴⁹² die Herausforderung des „allmähliche(n) Entdecken(s) der Regeln und des Spielziels“⁴⁹³ selbst findet dabei auf einer *Meta-Ebene* und mit einer gewissen, potenziell ästhetischen Distanz zum Spiel statt.

Dieses ‚Entdecken‘ und Durchschauen des Spielsystems vertieft aber auch die Immersion und die Faszination am Spiel, gerade wenn sonst alle anderen Hindernisse überwunden, alle Rätsel gelöst, die Missionen geschafft oder langweilig geworden ist sowie das Spiel simpel erschien.⁴⁹⁴

Der *Spieler 2. Ordnung* tritt auf.

Log-Out: Spielstand

plus ultra
Motto⁴⁹⁵

In dieser Arbeit wurde zunächst der Begriff digitale Literatur definiert und das Computerspiel als Teil dieser ergodischen Literatur untersucht.⁴⁹⁶ Dabei wurde es erst unter die Kategorie des *Gesellschaftsspiels* subsumiert, dann als eine neue Spielform mit neuartiger, narrativ-theatraler Eigenart erkannt. Theater wurde einerseits als beobachtbare Spielhandlung und andererseits als Form des Rollenspiels bestimmt und so *Theatralität* als ein wichtiger Aspekt des Computerspiels bestimmt. Außerdem wurden die Kriterien von Erzählung, Theater und Spiel verglichen; dabei ließen sich übereinstimmende Merkmale und Aspekte erkennen und diese konnten wiederum erfolgreich auf Computerspiel im Allgemeinen und für Rollenspiel- und Adventure-Computerspiele im Besonderen angewendet werden.

In einem Exkurs über Rollenspieltheorien konnte das als *offen* benannte Computerspiel als *Improvisationstheater* besonderer Art festgestellt werden. Darüber hinaus demonstrierte der Vergleich von *Epos* und offenen, massenhaft-gespielten/-bevölkerten Computerspielen, dass sich beide auf eigene epische und theatrale Aspekte des *Helden* konzentrieren.

Dem *Avatar* wurde in diesem Zusammenhang ein besonderes Augenmerk gewidmet. Es wurde gezeigt, dass Avatare (PCs und NPCs) als Träger der Theatralität von Computerspielen und somit der mimetischen Handlung agieren sowie – zusammen mit den Quests – als *Narrationskerne* fungieren.

⁴⁹² Siehe MITGUTSCH, ROSENSTINGL: *Faszination Computerspielen*: S. 33.

⁴⁹³ Zu diesen Meta-Regeln s. Kücklich (Anm. 307).

⁴⁹⁴ Siehe KÜCKLICH, ebd.. Das Speichern bzw. das vom Spieler wählbare Pausieren findet ebenfalls auf einer Meta-Ebene statt u. unterbricht ev. Immersionsempfindungen (s. Anm. 481).

⁴⁹⁵ Motto der Flotte von KARL V., Kaiser des Hl. Römischen Reiches deutscher Nation u. seit dem 16.Jhrdt. Teil des spanischen Königswappens.

⁴⁹⁶ Die Frage, ob Computerspiele immer auch ‚gute Geschichten‘ erzählen, steht dabei noch auf einem anderen Blatt (s. NEITZEL: *Computer – Spiele – Forschung*, S. 52).

Es wurde deutlich, dass Improvisationstechniken bei jedem Spieldurchlauf einen neuen, ephemeren ‚Text‘ ergeben,⁴⁹⁷ sodass sich *Literaturwissenschaftler* nicht auf einen konstanten Text stützen können.⁴⁹⁸

Die multimediale Zeichenkette von Bild, Animation, Figurenverhalten, Gestik, Mimik und Geräuschkulisse stellt textbasierte Analysemethoden vor Probleme. *Ludologen* werden ihrerseits vom zunehmenden Trend zu Texten, Kommunikationsformen, Cutscenes und einkleidenden Erzählungen in Computerspielen vor Probleme gestellt, während das im Computerspiel mögliche identische Replay den am Reallife-Spiel orientierten Ludologen irritieren muss.

Ohne die Debatte Ludologie vs. Narratologie – die ‚es nie gab‘⁴⁹⁹ überzubetonen, sollte das Gemeinsame wie das Trennende beider Disziplinen berücksichtigt werden. Die bisher genutzten verschiedenen und gemeinsamen semiotischen, narratologischen, teatrologischen und ludologischen Analysemethoden zum Spiel sind größtenteils noch nicht völlig konsensfähig, bieten jedoch (partiell) schon höchst interessante Ergebnisse. Das Spiel als „ein Totalphänomen“⁵⁰⁰ stellt so die Methoden und Paradigmen aller Disziplinen auf interessante Bewährungsproben.

Ein Hauptargument der Ludologen gegen ein Verständnis des ‚Spiels als Narration‘⁵⁰¹ –, dass die Spieler-Spielweltbeziehung etwas völlig anderes als die Leser-Erzählungsbeziehung (*Interaktionsproblematik*) sei – dürfte indes in dieser Arbeit widerlegt worden sein. Dieses Argument beruhte auf einer verkürzten Auffassung von Narration und Literatur einerseits,⁵⁰² der Beschränkung auf klassische agonale und *ludus*-betonte Spiele andererseits, sowie auf der Vernachlässigung moderner *online* Computerspielformen und der Unterschätzung *ur*-ludischer und *gemeinsamer* künstlerischer Techniken von Spiel und Literatur.

⁴⁹⁷ Was sogar als *Ephemera* konstituierend für das Rollenspiel definiert wird (s. 2.5.2.1.).

⁴⁹⁸ Beide, Spiel u. Literatur haben in ihren modernen Ausprägungen generell Schwierigkeiten mit ihrer Zuordnung zur Kunst; die Tatsache, dass gewisse Texte heutzutage für Kunst gehalten werden (u. andere nicht), hängt auch mit Gewöhnung zusammen. Am 14.08.2008 wurden Computerspiele offiziell zum Kulturgut erklärt, als der Kulturrat in Deutschland (www.kulturrat.de) den Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (GAME) aufnahm. Die Frage von Originalität (s. Begriff der Aura, W. BENJAMIN *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Drei Studien. Frankfurt am Main 1994) ist allerdings eine moderne an die Kunst. Im Rahmen der neuen Medien verschwimmen die Grenzen zwischen Original u. Kopie, zwischen Werk u. Manifestation weitgehend u. macht dem ‚Multiple‘ platz (*Lexikon der modernen Kunst*. Techniken und Stile. Hg. von Markus STEGMANN / René ZEY. 3. Auf. Hamburg 2000, S.65). Auch das Computerspiel lässt sich als Multiple verstehen, nur durch seine Spielweise wird es einzigartig (Spieldurchgang), bei WoW geschieht dies z.B. auch durch den Zertifizierungscodex vor Spielinstallation u. den Authentifizierungscodex bei jedem Spielbeginn. Wenn diese Einzigartigkeit zu technisch erscheint, um kunstdefinierend zu sein, möge man u.a. an die Nummerierung von Kunstdrucken, Grafiken, Lithographien etc. denken.

⁴⁹⁹ FRASCA: *Notes from a debate that never took place*, s. Anm. 6.

⁵⁰⁰ „Es geht die Gesamtheit der menschlichen Betätigungen und Bedürfnisse an. Daher gibt es wohl wenige Disziplinen (...) welche die unteilbare Welt der Spiele nicht auf irgendwelchen Umwegen mit fruchtbarem Erfolg studieren können.“ (CAILLOIS, S. 201). Dem ist nur zuzustimmen. Zur grundsätzlichen, methodischen Verwandtschaft von Ludologie u. Narratologie aufgrund ihrer „strukturalistische(n) Grundtendenz“ s. NEITZEL: *Computer – Spiele – Forschung*, S. 55.

⁵⁰¹ Seltsamerweise haben Narratologen meines Wissens nach nie gegen ‚Spiel als Spiel‘ argumentiert, was schließlich nicht undenkbar gewesen wäre u. ev. sogar sinnvoll (s. 2.1.2.3. u. Quest 4); abgesehen von der sicher vorhandenen ‚normativen Kraft des Faktischen‘ (was jahrtausendlang als Spiel bezeichnet wird...) ist dies allerdings sicher auch im inhärenten Spielcharakter von Literatur begründet. Ebenso haben Narratologen u. Ludologen scheinbar nie ernsthaft den Spielcharakter des *Computerspiels* in Frage gestellt. Dagegen hat die narratologische Seite eher die Narrativität von einigen Computerspielen vorausgesetzt u. dann den Wert u. die Form der Spielerzählung be-/verurteilt.

⁵⁰² Für die Inkompatibilität von Spiel u. Erzählung, „denen nichts gemeinsam ist“, argumentiert WALTER u.a. trotz etabliertem literaturwissenschaftlichen Konsens zu offenen Literaturformen tatsächlich mit der ‚fertige(n) (...) nicht mehr veränder(baren)‘ Literatur (WALTER: *Nichts Neues*).

Unabhängig von den Ergebnissen der Debatten und Untersuchungen sollte dabei die **Rolle der Narratologie für die Spielanalyse** nicht unterschätzt werden. Selbst ihre ‚Gegner‘ nutzen narratologische *Techniken* (etwa strukturalistische Zerlegung, Perspektivanalyse oder Fokus-, Modus-Begrifflichkeiten). Insofern darf die Narrativistik auch im Bereich des Spiels als eine der erfolgreichen literaturwissenschaftlichen *Cross-Overs* angesehen werden.⁵⁰³

Zudem holt die Spielforschung mit der Inblicknahme des Spielers, der Verlagerung des Fokus vom Inhalt zur Gestalt des Spiels und mit der ‚Aussage‘ zum ‚Hervorbringungs‘-System die in der Literaturwissenschaft längst vollzogene Wende nach: vom ‚genialen Einzelautor‘ auf das Kollektiv, von der starren Regel zu (semi-)oralen, ‚vagen‘ Regelfeldern etc..

Was im Gegenzug die **Literaturwissenschaft durch die Ludologie zu gewinnen** hat, ist eindeutig zu beantworten: Neben einer neuen Perspektive auf altgewohnte Strukturen (Autorschaft, Perspektiven, aktiver Leser, Performance, Mündlichkeit) wurde in dieser Arbeit deutlich, dass sich die zur Analyse von Spielen entwickelten Kriterien auch im Bereich der Literatur hervorragend einsetzen lassen.⁵⁰⁴

Zudem bietet die weiter ausdifferenzierende **Avataristik** ein neues analytisches und begriffliches/griffiges Instrumentarium für Literaturwissenschaft und Spielforschung gleichermaßen, für neue und alte Medien.

Game Over.

PostScript⁵⁰⁵

Der Ball erzählt vielleicht keine Geschichten, aber er kann sie zeigen.⁵⁰⁶



⁵⁰³ Die Rezeptionstheorie/-ästhetik kann sich zudem durch Computerspiel-Forschungsergebnisse voll u. ganz bestätigt fühlen.

⁵⁰⁴ Ludologische Ansätze wären auch für die Analyse anderer medialer Formen nutzbar (z. B. Filmrezeption auf DVD, digitales Fernsehen, Mobiltelefone, Websites, E-Learning etc.), da moderne Mediennutzung weniger *Rezeption* als *Interaktion* erfordern, was „prototypisch an Computerspielen“ sichtbar ist (NEITZEL: *Computer – Spiele – Forschung*. In: Thema Internet. Tiefenschärfe. Online-Dokument 2008/09, S. 54-55).

⁵⁰⁵ U.a. Name der von *Adobe* definierte ‚Seitenbeschreibungssprache‘, Standard in der Druckvorstufenverarbeitung und zur Ansteuerung von Druckern und Belichtern. Der Anklang an *post scriptum* ist hier gewollt.

⁵⁰⁶ Bezogen auf das Zitat v. Markku ESKELINEN (in: *The Gaming Situation*): "If I throw a ball at you, I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories" (Übersetzung auf der Rückseite des Deckblatts zu dieser Arbeit).