

Geschichten in Spielen – Spielen mit Geschichten

Amelie Wachner

Einleitung – The World of Fanfiction

Das Internet bietet eine Reihe von Möglichkeiten für den Nutzer, eigene Ideen und die eigene Kreativität umzusetzen. Inhalte können von einer Vielzahl von Personen eingestellt werden. Online-Foren wie Youtube.com werden mittlerweile auch schon von ausgesprochenen Technikskeptikern mit großer Begeisterung wahrgenommen und genutzt.

Eine weniger bekannte Möglichkeit das Internet kreativ zu nutzen, ist hingegen nicht visueller, sondern literarischer Natur. Sie ist für viele Nutzer, die scheinbar ahnungslos im Rahmen einer allgemeinen Internetrecherche darüber stolpern, zunächst überraschend, garantiert aber mitunter einen gewissen Suchtfaktor. Es handelt sich um Fanfiction – kreative (Kurz-)geschichten, die mit Charakteren und Inhalten bekannter Medienphänomene spielen und diese nach Belieben weiter entwickeln und ausleuchten. Solche Geschichten existieren für die unterschiedlichsten Medien wie Bücher, Filme und TV-Serien. Und eben auch für Spiele wie für das „Massively Multiplayer Online Role Play Game“ (MMORPG) *World of Warcraft*. Zentrum des Spiels *World of Warcraft* ist die Fantasy-Welt Azeroth, in der die verschiedenen Völker (Menschen, Nachtelfen, Gnome, Zwerge, Draenei, Trolle, Tauren,

Orks, Untote und Blutelfen) untereinander Krieg führen. Jedes Volk gehört dabei entweder zu der so genannten Allianz oder zur Horde. Zusätzlich dienen unterschiedliche Arten von Monstern und weitere typische Fantasy-Elemente als Grundlage für eine Vielzahl zu bestehender Abenteuer. Zu Beginn des Spiels entwickelt jeder Spieler einen eigenen Charakter, der durch verschiedene zu lösende Aufgaben an Stärke gewinnt. Das Spiel hat kein Ziel im eigentlichen Sinne, keinen letzten Gegner, der besiegt werden muss, um damit das Spiel zu beenden. Mit zunehmender Entwicklung des Charakters ändern sich vielmehr die Aufgaben und neue Facetten der Spielwelt können entdeckt werden. Dies ist vor allem dann spannend, wenn verschiedene Spieler sich zusammenschließen und Aufgaben gemeinsam im Rahmen so genannter Gilden bewältigen. Es scheint einleuchtend, dass solche Erfahrungen auch die Phantasie anregen.

Das folgende Beispiel, die Fanfiction-Geschichte „The Defias Brotherhood“, zeichnet sich vor allem durch den Schreibstil des Autors aus. Held der Geschichte ist Gryan Stoutmantle, eine Figur, die den *World of Warcraft*-Spielern Aufträge erteilen kann, wenn sie sich entschließen, ihn anzusprechen. In der vorliegenden Geschichte wird beschrieben, wie Stoutmantle über sein Land, die abgelegene und verwüstete Provinz Westfall, denkt.

„Gryan Stoutmantle stood on the highest point in Westfall. He looked out over his kingdom. The sight made him want to hurl himself from the point, land in a broken heap on the ground. Perhaps the nourishment from his decomposing corpse would help the land. It was more than he could ever do in life.“¹

Im weiteren Verlauf der Handlung wird Stoutmantles Kampf gegen die feindliche Bruderschaft der Defias dargestellt, die sich im Kampf gefährlicher Maschinen-Monster bedient. Wer das Spiel nicht kennt, könnte meinen, es handle sich bei diesem Text um den Auszug eines einschlägigen Fantasy-

¹ The Defias Brotherhood by Mr_Teetime, (<http://forums.worldofwar.net/showthread.php?t=374304>, Dezember 2008).

Romans. Doch das Werk liegt nicht in gedruckter, gebundener Form vor, es existiert nur online. Auch ist der Autor, (anhand des Pseudonyms Mr_Teatime wird hier davon ausgegangen, dass es sich um einen männlichen Autor handelt) nicht als Schriftsteller vertraglich an einen Verlag gebunden, sondern ist ein anonymer Internet-Nutzer. Wer das Spiel aber kennt, dem wird sofort bewusst, dass Charaktere und Kulisse der Handlung hier nicht etwa Eigenkreationen darstellen. Mitunter haben geübte Spieler sowohl die Hauptfigur, Gryan Stoutmantle, als auch sein Reich, Westfall, bereits mehr als einmal gesehen. Das Lesen der Geschichten bereitet der Leserin somit auch mehr Vergnügen, je mehr Facetten des Spiels sie bereits selbst kennt. *World of Warcraft* inspiriert hier zu einem kreativen Entdecken, nicht nur des Spiels, sondern auch der eigenen Fähigkeiten.

Das Spiel *World of Warcraft* steht häufig unter dem Vorwurf bei jugendlichen Spielern Abhängigkeit und Suchtverhalten hervorzurufen. In diesem Fall wirkt es aber eher als Stimulus für schriftstellerisches Talent, das, über Darstellungen von Action und Gewalt hinausgehend, ein besonderes Gespür für die psychologischen Hintergründe der Charaktere aufweist. Gryan Stoutmantel wird, selbst in dem kurz zitierten Auszug, zu einem schriftstellerisch ausgearbeiteten Charakter, mit tiefgreifenden Sorgen und Ängsten, die ihn schon in den ersten Zeilen zu einem Sympathie-Träger machen. Seine Hintergrund-Geschichte ist dabei frei erfunden und nicht durch die Macher von *World of Warcraft* vorgegeben. Stilistisch beweist der Autor außerdem einen feinen Humor und sprachliche Gewandtheit. Die vorliegende Geschichte ist einfach im Internet zu finden. Der Text ist in einem der Online-Foren zu *World of Warcraft* zu finden.

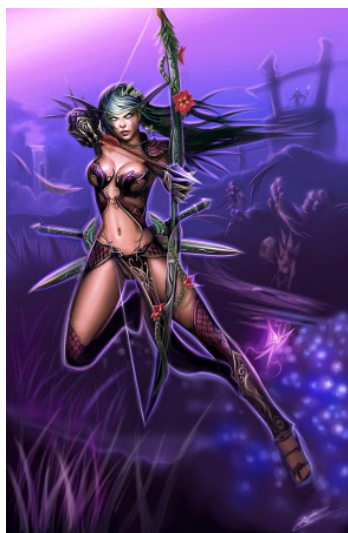


Abb. 1: Fanart zu *World of Warcraft*. Das Volk der Nachtelfen ist ein besonders beliebtes Objekt der Fanart. Wie auch Fanfiction dient sie dazu, die individuelle Sicht auf das Spiel zu vermitteln, so sehen die Figuren beispielsweise wesentlich attraktiver aus als im Spiel selbst.

Die Foren dienen allgemein dem Austausch der Spieler, sie zeigen aber zudem auch kreative Formen der Auseinandersetzung mit *World of Warcraft*. Online lassen sich eigene Videos finden, die zum Spiel aufgenommen wurden, auch Bilder (Abb. 1), Screenshots oder Zeichnungen werden ausgestellt und kommentiert. Und es finden sich dort Texte, wie der oben zitierte, die durch das Spiel inspiriert und von den Spielern selbst geschrieben wurden.

Theorie – Fanfiction und Spiele im akademischen Verständnis

Im Folgenden werde ich einige theoretische Überlegungen zu Fanfiction aus der Literatur darlegen. Das Phänomen Fanfiction ist zwar seit den 1990iger Jahren auch bei einigen Forschern bekannt. Doch mit zunehmender Nutzung des Internets gewinnt es seit der Jahrtausendwende signifikant an Bedeutung für Leser und Autoren, weshalb eine stärkere Beschäftigung der Wissenschaft mit dem Thema wünschenswert wäre, um die bisherigen Erkenntnisse zu erweitern. Schon 1992 schrieb Henry Jenkins eine Arbeit über einen ganz bestimmten Zweig der Fankultur, das so genannte „media fandom“, das ausschließlich in Verbindung mit Texten der Massenmedien besteht (in Abgrenzung zu Fandoms, die sich beispielsweise zu Sport oder Musik finden). Diese Gruppe etablierte dann auch die Tätigkeit des Fanwritings, das Jenkins definierte als

„[An activity building] upon the interpretive practices of the fan community, [who take a] collective meta text as the base from which to generate a wide range of media related stories.“²

Gegenstand der Fanfiction sind also wie bereits zuvor angedeutet, vor allem die traditionellen Produkte der massenmedialen Unterhaltungs-Industrie wie Filme, Bücher oder TV-Serien. *World of Warcraft* ist hier als Online-Rollenspiel von der Art her anders gelagert, obwohl es durchaus typische Elemente des Fantasy-Genres enthält, wie sie auch in anderen Medien vertreten sind, beispielsweise Zwerge, Trolle, Elfen und Zauberer. In der Art

² Jenkins, Henry: *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York, London 1992, S. 156.

des Umgangs mit dem Medium gibt es aber bestimmte Unterschiede zwischen den RezipientInnen/NutzerInnen von Spielen, Büchern oder Filmen zu beachten. Der Spieler eines Spiels betätigt sich aktiv, anstatt nur zu rezipieren. Im Gegensatz zu dem Leser eines Buches kann er die Welt, mit der er sich beschäftigt, visuell erfahren, aber anders als der Betrachter eines Films oder einer TV-Serie ist der Spieler selbst in die Geschehnisse involviert und gestaltet die Handlung selbst. Als MMORPG bietet *World of Warcraft* dem Spieler außerdem die Möglichkeit, die Figuren (Avatare), mit denen er spielen möchte, selbst zu erfinden und weiter zu entwickeln. Gyran Stoutmantle aus dem hier zitierten Text ist zwar eine vorgefertigte Figur, aber die Foren bieten durchaus auch einige Geschichten, in denen es ausschließlich um die Avatare der Spieler selbst geht.

Es liegen also für die Verfasser von Geschichten zu *World of Warcraft* besondere Bedingungen vor, die einen Unterschied zu anderen Formen der Fanfiction darstellen. Hier findet sich für die medienwissenschaftliche Forschung ein spannender Ansatz. Fanfiction wurde bis dato zum Großteil sehr allgemein betrachtet. Die Medienspezifika der „Fandoms“ (die spezielle Serie, das spezielle Buch, das als Inspiration für die Geschichten diente) wurde dabei zu wenig berücksichtigt. Die oben stehenden Überlegungen legen jedoch nahe, dass das unterschiedliche Erleben von Medientexten auch in gezielt durch die Eigenschaften von Medium und Fandom beeinflusste Geschichten resultiert. Nachzuprüfen, ob *World of Warcraft*-Geschichten gerade solche Elemente aufnehmen, die es als Spiel von anderen Medien unterscheiden, kann einen Beitrag zu einer zunehmenden Differenzierung in diesem Forschungsbereich leisten.

Die wissenschaftliche Literatur liefert bereits einige Konzepte bezüglich der einzigartigen Charakteristika von Spielen, die sich nun für einen systematischen Umgang mit der Fanfiction zu *World of Warcraft* anbieten. Der Spiele-Theoretiker Aarseth beschreibt beispielsweise spieltypische Eigenschaften. Er benennt drei Dimensionen, die vor allem Spiele in virtuellen Umgebungen charakterisieren, nämlich Game-world, Game-play

und Game-structure³.

Game-world wird dabei als narrativer und visueller Hintergrund des Spiels verstanden⁴. Zu diesem Aspekt gehört außerdem die Art und Weise, wie die Welt im Spiel in ihren Gesetzmäßigkeiten bereits vorgegeben ist. Da Fanfiction zum Thema Literatur und Film ebenfalls in einer vorgefertigten Narration verhaftet ist und bereits visuelle Vorgaben macht, mag die Game-world als weniger einzigartig für Online Spiele zu bewerten sein. Das Moment Game-play („the player's action“⁵) ist hingegen ganz spezifisch für Spiele. Es wird hier dahingehend genutzt, dass innerhalb des narrativen Kontextes, den die Game-world konstituiert, dem Spieler außerdem die einzigartige Möglichkeit gegeben ist, seine oder ihre ganz eigenen und persönlichen Erfahrungen beim Spielen selbst zu machen. Er oder sie kann das Spiel in eine Geschichte wandeln.

„A game (French: une partie) of a certain game (French: d'un certain jeu) will produce an output on the computer screen, which may trigger the cognitive template constitutive of narrativity.“⁶

Die Game-structure lässt sich hingegen am einfachsten als das Regelwerk eines Spiels zusammenfassen⁷. Ich möchte nun darlegen, inwiefern ein Übertragen von Forschungsergebnissen von einem Fandom auf ein anderes nur bedingt sinnvoll ist. So wurden bereits Analysen von Fanfiction zu Online-Spielen durchgeführt, doch die Ergebnisse sind nicht direkt auf *World of Warcraft* übertragbar. Beispielsweise hat Andrew Burn, bisher allgemein für Fanwork festgestellt, dass es Unterschiede gibt zwischen solchen Arbeiten, die „procedural intricacies of gameplay“⁸ darstellen und anderen,

³ Aarseth, E.J.: Computer Game Studies, Year One. Game Studies.
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. 2001 (November 2006).

⁴ Ebd.

⁵ Ebd.

⁶ Ryan, M.-L.: *Avatars of story*. Minneapolis 2006, S. 189.

⁷ Aarseth, E.J.: Computer Game Studies, Year One. Game Studies.
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. 2001 (November 2006).

⁸ Burn, Andrew: Playing Roles, in: Diana Carr et al. (Hg.): *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge 2006, S. 72-87.

wie Handlungs-Zusammenfassungen, Gedichten und Zeichnungen, die sich verlassen auf „the rich and complex imagery and narrative of the game built on these structures.“⁹ Obwohl es sich hier um eine Spiel-spezifische Argumentation handelt, gilt es noch einige Besonderheiten sowohl zur Natur von Fanfiction als auch zu *World of Warcraft* zu beachten. Zunächst sollte Fanfiction in der Analyse nicht allgemein als Fanart gefasst werden. Obwohl es Bezüge gibt, handelt es sich doch um ganz unterschiedliche Kunstformen. Anstatt verschiedene Arten von Fanwork zu betrachten, ist es für den Kontext dieses Essays sinnvoller, den Fokus einzig auf Fanfiction zu legen und gezielt solche Elementen zu identifizieren, die Game-world, Game-play und Game-structure anzeigen.

Burns Analyse hatte das Spiel *Final Fantasy II* zum Gegenstand. Hierbei handelt es sich um ein Spiel, in dem der Spieler aus einer Gruppe von Avataren, die bereits vorgegebene Charakterzüge besitzen, einen auswählen muss. Zudem weist das Spiel eine gegebene Narration auf, die klar vorgibt, was die Charaktere antreibt und was letztlich das Ziel und Ende des Spiels darstellt. In *World of Warcraft* sind die Bedingungen anders. Das Spiel ist zwar auf einer komplexen Narration aufgebaut, der Spieler muss aber seine eigenen Charaktere entwickeln, denn Figuren wie Gryan Stoutmantle fungieren lediglich als vorprogrammierte Rahmenfigur in dem Spiel bevor das Spiel anfängt. Auch sind die Aufträge (Quests), die der Spieler erfüllen muss, individuell auswählbar, das „Ziel“ des Spiels ist nicht, ein vorgefertigtes Ende zu erreichen, sondern die Charaktere kontinuierlich weiterzuentwickeln. Hierdurch sind eine Reihe von Sub-Narrationen geboten. Burn hat in seiner *Final Fantasy*-Analyse festgestellt, dass ein Haupt-Fokus der Geschichten darin besteht, die Hintergrund-Geschichte des Hauptcharakters herauszufinden und dessen Gefühle herauszuarbeiten. „Most authors of fan fiction largely ignore the game system and concentrate on the narrative.“¹⁰ In Anbetracht der Eigenschaften von *Final Fantasy II*, also vorgegebenen Charakteren und einer Narration, die den Spielverlauf

⁹ Ebd.

¹⁰ Ebd., S. 92.

bestimmt, ist dies wenig verwunderlich.

World of Warcraft bietet mehr Auswahl in der Kreation eines eigenen Charakters und der Quests. Dies führt zu der Frage, ob die AutorInnen von Fanfiction dennoch eher die geschichtlichen und narrativen Hintergründe nutzen, wie sie von den Game-Designern vorgegeben wurden, oder der Fokus eher auf dem Prozess des Spielens liegt. Abgesehen von seinem Nutzen in einer *Partie d' un jeu*, gibt es auch noch einen weiteren wichtigen Aspekt für die Rolle des Avatars. In einem Spiel, in dem der Spieler seinen oder ihren Avatar selbst kreieren kann, scheint es wahrscheinlich, dass Fanfiction besonders die Charakteristika des Avatars thematisiert. Nach Taylor bieten Avatare die Möglichkeit, mit der eigenen Identität zu spielen und neue Dinge auszuprobieren oder auch über den Avatar das eigene Leben in einen neuen Bezugsrahmen zu setzen.¹¹ Daher wäre es interessant zu betrachten, ob einige der AutorInnen die Möglichkeit nutzen, mit eigenen Problemen aus dem wahren Leben umzugehen, indem sie diese über ihre selbst entwickelten Charaktere in ihren eigenen Geschichten durchleben.¹²

In Abgrenzung zu Burns und ausgehend von Aarseths Definition der Eigenschaften eines Spiels, soll im Folgenden eine inhaltliche Analyse einiger *World of Warcraft* Geschichten stattfinden. Die bisher getroffenen Überlegungen implizieren zwei Analyselevel, die in Hinblick auf Fanfiction betrachtet werden müssen. Einerseits geht es um die Art und Weise, wie das Erlebnis des Spielens als solches in den Geschichten reflektiert wird. Andererseits geht es darum, ob die Charaktere, die die Macher des Spiels geschaffen haben, bei den AutorInnen besonders beliebt sind oder ob die Geschichten nicht eher von selbst kreierten Avataren handeln. In diesem Feld lässt sich außerdem differenzieren, ob es eher um das Innenleben der Figur geht oder um die Position des Avatars innerhalb von Game-play und Game-structure. Wird also die Entwicklung der Figur im Rahmen der Regeln

¹¹ Taylor, T.L.: *Play between worlds. Exploring Online game culture*. Cambridge 2006.

¹² Looy, Jan van: *The Promise of Perfection: A Cultural Perspective on the Shaping of Computer Simulation and Games*. Leuven 2006.

beschrieben (Game play/ Game structure) oder wird das Spiel mit verschiedenen Identitäten angewandt und eher das Innenleben des Avatars beleuchtet? Diese Fragen zum Avatar nutze ich als ergänzende Analyseaspekte zu Aarseths Konzept. Denn obwohl das Spiel mit Identitäten auch in Jenkins Analyse zu Fanfiction angeklungen ist, bietet die Freiheit, Charaktere selbst zu entwickeln, wie sie *World of Warcraft* anbietet, doch ein spieltypisches Element.

Analyse verschiedener Geschichten zu World of Warcraft

Für die Reflektion von Aarseths Kriterien ist es zunächst wichtig herauszuarbeiten, ob es Geschichten gibt, die allein auf dem narrativen Hintergrund des Spiels basieren. Fanfiction dieser Art fand sich tatsächlich nicht in meiner Stichprobe. Die gesamte Hintergrund-Geschichte des Spiels ist zwar im Internet leicht zu finden¹³, doch es ließen sich keine AutorInnen identifizieren, die nur anhand dieser vorgegebenen Narration eigene Geschichten entwickelt hatten. Tatsächlich ist die zu Beginn dargestellte Geschichte um Stoutmantle und Westfall ein Beispiel für die Hybridisierung, die hier stattfindet. „The Defias Brotherhood“ basiert zwar auf der narrativen Struktur des Spiels, denn Ort und Held der Geschichte sind Elemente der Game-world, ebenso wie die in der Geschichte vorkommende Bruderschaft der Defias, gegen die Stoutmantle später antreten muss. Doch trotz dieser Bestandteile der Game-world, ließen sich ebenfalls Elemente des Game-plays finden. So kommt es zu einer Begegnung des Helden Stoutmantle mit einem Maschinen-Monster, welches ebenfalls ein Gegner in dem Spiel ist. Die ausführliche Beschreibung dieses Zusammentreffens ist derart detailliert, dass sie genau wiederzuspiegeln scheint, wie es dem Spieler bei seiner eigenen Erfahrung mit diesem Wesen geht.

„There was hardly anything in Westfall to obstruct view, so he could clearly see one of the machines wandering around in circles off in the distance. [...]He approached within twenty feet of the harvest reaper, and suddenly it stopped wandering aimlessly. It turned directly at him, and began charging,

¹³ <http://www.worldofwarcraft.com/info/story/index.html> (Dezember 2008).

quickly beating out of the distance under it's heavy mechanical feet.“¹⁴

Viele Geschichten sind tatsächlich vor allem auf das Game-play ausgerichtet. Sie beschäftigen sich also mit den Handlungen der Avatars während des Spiels. Es ist allerdings schwierig, Geschichten dieser Art in Reinform zu finden. Denn sie beinhalten fast immer auch Hinweise auf die Hintergründe und Gefühle der Charaktere.¹⁵ Hier finden sich Game-play-Elemente, da die Hauptfigur zum einen eine Reihe von Quests bestehen muss, die den meisten Spielern von *World of Warcraft* aus eigener Erfahrung bekannt sind, die Reihenfolge, in der diese Aufgaben absolviert werden und die Art des Erlebens aber sehr subjektiv geschildert sind. Auch finden sich Game-structure-Elemente, denn ein wichtiger Teil der Geschichte ist die Art und Weise, in der Ardeth in seinen Aufgaben von anderen unterstützt wird. Der Zusammenschluss verschiedener Spieler ist dabei eine ganz immanente Eigenschaft des Spiels *World of Warcraft*. Die innere Sicht der Figur steht hinter der Beschreibung der Handlungen zurück, bleibt aber nicht vollkommen aus. Die Tatsache, dass *Ardeth* sowohl der Name der Figur, als auch das Pseudonym des Autors ist, impliziert ein auf diese Figur konzentriertes Spiel-Erlebnis.

Ein Beispiel für eine umgekehrt hybride Form der Geschichten bildet „A Pledge of Vengeance“. Hier wird das Innenleben des Avatars beschrieben, durchaus auch mit einem starken Fokus auf den emotionalen Aspekten: „It always seemed to happen when she was in another form, this strong urge to be honest with herself and with what she had or could do.“¹⁶ Dennoch bleiben weder Game-world noch Game-play oder Game-structure ganz außen vor, wie die folgenden Überlegungen zeigen: Die Heldin, Larindria, ist in der Lage, ihre Form zu wandeln und den Körper eines Tieres

¹⁴ The Defias Brotherhood by Mr_Teetime
<http://forums.worldofwar.net/showthread.php?t=374304> (Dezember 2008).

¹⁵ Vgl. z.B. „The story of Ardeth the Paladin“ by Ardeth.
<http://forums.worldofwar.net/showthread.php?t=352439> (Dezember 2008).

¹⁶ A Pledge of Vengeance by Larindria.
<http://www.blizzplanet.com/forums/viewtopic.php?t=3161&sid=00a01dad868459d28dc4bacd709bcd45> (Dezember 2008).

anzunehmen. Sie kann dies nur, weil sie zu der Klasse der Druiden gehört. Hier handelt es sich um ein Stück Game-world, denn die Strukturen des Spiels sehen vor, dass Druiden diese Eigenschaft haben. Es ist aber im Grunde auch ein Hinweis auf das Game-play, denn die enge Verbindung zu dem Vorgehen lässt darauf schließen, dass es sich hier um einen Teil der Spielerfahrung handelt, der für die Autorin wichtig ist. Larindria nutzt darüber hinaus einen Greifen als Transportmittel. Dies ist wiederum ein Beispiel für die Game-structure, denn es gehört zu den Regeln des Spiels, dass man mit einem bestimmten erworbenen Einkommen diese Art des Transports wahrnehmen kann. Daher lässt sich auch eine Spur von Game-play diagnostizieren, denn es ist wahrscheinlich, dass die Autorin diese Möglichkeit selbst im Spiel häufig nutzt (wer würde ansonsten auf die Idee kommen, eine formwandelnde Druidin auf einen Greif zu setzen?). Auch wenn hier nicht gezielt eine *Partie d'un jeu* geschildert wird, so fließen doch zumindest die Erfahrungen, die aus dem tatsächlichen Spielen generiert werden, auch in die Geschichten mit ein. Andere Beispiele zeigen eine noch intensivere Beschäftigung mit den emotionalen Aspekten der Charaktere, die als Lust am Spiel mit anderen Identitäten gewertet werden kann: In der Welt von *World of Warcraft* gibt es verschiedene Arten zu spielen. So gibt es die Option, tatsächlich auf einem reinen Rollenspiel-Server zu spielen, das heißt, innerhalb des Spieles kommunizieren alle Figuren mit der Sprache der jeweiligen Figuren, die gespielt werden. Während die Spieler auf anderen Servern sich in ihrer Alltagssprache miteinander unterhalten, drücken sich die Spieler auf einem Rollenspiel-Server so aus, wie sie meinen, dass sich ihre Charaktere, also ein Zwerg oder ein Zauberer ausdrücken würden (Abb. 2).

Abb. 2: Sprachliche Anpassung: Die Charaktere, die auf World of Warcraft gespielt werden sind bis in ihre Ausdrucksweise durchgeplant. Dies spiegelt sich auch in den Geschichten wieder.



Auf einem Forum speziell für Rollenspieler finden sich entsprechend auch einige Geschichten, die ausschließlich dafür da sind, die Hintergründe und Gefühle des Avatars, den der Autor/ Spieler kreiert hat, zu beleuchten. So zum Beispiel in der Geschichte „Reflection on my love“ von Peon:

„I stare at her from across the room, watching her with gentle intensity as she reads her purple book, white runes skittering across its delicate leather outside. Her eyebrows furrow with each turned page, and she's so beautiful. So much so, she can't even see it. She looks up, her algae eyes giving a quick glance across the wood inn. I pray she doesn't look at me, my heart might explode if she does, but the crisis is averted as her eyes drop back down to her pages before she comes to my spot in the 'Lion's Pride'. I can't bare her to catch me watching her. I am a clumsy thing. What man of my profession can so easily fear being noticed? I should be in the shadows, should I wish to watch her, but I just can't bring myself to it. [...] Who am I? Just a secret admirer, and she'll never be mine.“¹⁷

Hier wird ausführlich und poetisch das Innenleben des Charakters beschrieben, die Facetten einer unerwiderten Liebe werden beleuchtet, aber keine Handlungen abgebildet. Doch auch hier finden sich deutliche Elemente der Game-world und der Game-structure (die Figur spricht davon, sich in den Schatten unbemerkt zu machen. Nach den Regeln des Spiels ist dies eine Fähigkeit der Klasse der Schurken). Eventuell lässt sich hier sogar auch Game-play konstatieren, denn der Vorgang der Verfolgung wird recht detailliert beschrieben und auf einem Rollenspiel-Server kann ein solches Verhalten, wenn es Teil des entwickelten Charakters ist, durchaus zur Spiel-Handlung gehören, auch wenn kein Monster dabei umkommt.

Fazit

Diese Beispiele zeigen, wie die verschiedenen Eigenschaften von Spielen in Fanfiction integriert werden. Der Aspekt der Game-world ließ sich in jedem

¹⁷ Reflections on my love by Peon
<http://www.blizzplanet.com/forums/viewtopic.php?f=8&t=1749&view=previous> (Dezember 2008).

Fallbeispiel nachweisen. Dies ist nicht überraschend, da die Game-world natürlich quasi den kleinsten gemeinsamen Nenner dessen liefert, was eine *World of Warcraft*-Geschichte zu einer solchen macht. Hier ist allerdings zu beachten dass die Game-world-Elemente nicht vom narrativen Hintergrund geprägt sind, sondern eher von Aussehen und Bezeichnungen innerhalb der Welt.

Ebenfalls sehr häufig ließen sich Game-structure und Game-play nachweisen. Dies sind eindeutig Elemente, die nur für das Online-Game gelten, sie demonstrieren, wie die Spieler eines Spieles tatsächlich die originär eigenen Erfahrungen verarbeiten und nicht die von den Machern gegebenen Narrationen ergänzen. So werden auch lieber die eigens entwickelten Avatare für die Geschichten genutzt, als solche, die bereits vorgegeben sind. Das emotionale Leben der Figur wird dabei mit Kreativität und Einfühlungsvermögen ergänzt. Entscheidend an diesen Befunden sind vor allem zwei Dinge. Zum einen muss festgehalten werden, dass es für Fanfiction eindeutig Spezifizierungen innerhalb des Genres gibt. Die Geschichten zu Online-Rollenspielen haben andere Eigenschaften als die Geschichten zu Filmen oder Büchern, doch die Geschichten zu *World of Warcraft* haben auch andere Eigenschaften als die zu *Final Fantasy II*, da diese wesentlich mehr der Spiel-typischen Elemente enthalten. Dies unterstützt mich in meinem Plädoyer, Fanfiction in der Forschung differenzierter zu betrachten.

Zum anderen ist aber auch innerhalb eines Fandoms eine enorme Bandbreite an unterschiedlichen Arten von Geschichten festzumachen, die in ihrem Umgang mit dem Spiel ganz individuelle Schwerpunkte zeigen.

Ich möchte dies zum Ausgang nehmen, um auch andere Werke der Fanfiction eingehender zu analysieren, als dies bisher in der Literatur geschehen ist. Wichtig ist mir dabei der Ansatz, weniger Befragungen von NutzerInnen durchzuführen, wie dies an anderen Stellen vorgenommen wurde, sondern detaillierte inhaltliche und strukturelle Analysen durchzuführen, die für eine Reihe von Fragestellungen bezüglich der spezifischen Aspekte von Fanfiction dienlich sein können.

Literatur

Aarseth, E.J.: *Computer Game Studies, Year One. Game Studies*,
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>, 2001 (November 2006).

Burn, Andrew: Playing Roles, in: Diana Carr et al. (Hg.): *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge 2006, S. 72-87.

Jenkins, Henry: *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*,
New York. London 1992.

Looy, Jan van: *The Promise of Perfection: A Cultural Perspective on the Shaping of Computer Simulation and Games*. Leuven 2006.

Ryan, M.-L.: *Avatars of story*. Minneapolis 2006.

Taylor, T.L.: *Play between worlds. Exploring Online game culture*. Cambridge 2006.

Fanfiction

The story of Ardeth the Paladin by Ardeth

<http://forums.worldofwar.net/showthread.php?t=352439>

The Defias Brotherhood by Mr_Teetime

<http://forums.worldofwar.net/showthread.php?t=374304>

A Pledge of Vengeance by Larindria

<http://www.blizzplanet.com/forums/viewtopic.php?t=3161&sid=00a01dad868459d28dc4bacd709bcd45>

The Brotherhood by Maullus

<http://tdl.worldofwar.net/listfiction.php?type=3>

Reflections on my love by Peon

<http://www.blizzplanet.com/forums/viewtopic.php?f=8&t=1749&view=previous>

Abbildungen

Abb. 1:

<http://images.google.de/imgres?imgurl=http://images.mmosite.com/photo/2008/04/28/wowa633b8671j4pl.jpg&imgrefurl=http://photo.mmosite.com/conten>

t/2008-04-

29/20080428223909745,1.shtml&usg=__DG2LGBFTg02PQv1ngj9plU_RSi
M=&h=900&w=582&sz=77&hl=de&start=60&sig2=3Wzdoe_e7s0XX0C9oel
Hnw&um=1&tbnid=KrAU3-
Es7bUz9M:&tbnh=146&tbnw=94&ei=6ehhSdnYFpbg0QXKzOCDBA&prev=/i
mages%3Fq%3DWorld%2Bof%2BWarcraft%2BFanart%26start%3D54%26n
dsp%3D18%26um%3D1%26hl%3Dde%26sa%3DN (Januar 2009).

Abb. 2:

<http://wow.stratics.com/content/features/art/dwarventruths.jpg> (Januar 2009).

Autorin

Amelie Wachner, M.A., Bachelor of Arts in Biologie und Medienwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum, Master Media Culture an der Universiteit Maastricht, Master in Umweltmanagement an der Freien Universität Berlin. Der vorliegende Artikel basiert auf zwei Term-Papern, die für den Kurs Digital Games an der Universiteit Maastricht geschrieben wurden.

Kontakt: amelie.wachner@gmx.de