

### 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“<sup>1</sup>, nicht zuletzt des „[n]arrativist turn“<sup>2</sup> ergaben sich weitere bzw. neue Untersuchungsansätze zu Literalität, Textualität und den sog. neuen Medien wie Film, Fernsehen und Computertexten.<sup>3</sup>

Ein Untersuchungsschwerpunkt stellt dabei das intermediale *Narrative* dar, also jenes Erzählen,<sup>4</sup> 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.<sup>5</sup>

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.<sup>6</sup> 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-

se auch als Literatur.<sup>7</sup> Insofern kann zumindest die Narrativität wichtiger Unterarten des Computerspiels als etablierter Forschungskonsens gelten.<sup>8</sup> 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.<sup>9</sup>

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

Einige grundlegende Eigenschaften von *Spiel* können tatsächlich narrativ nicht korrekt erfasst werden.<sup>11</sup> 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*<sup>12</sup> 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),<sup>13</sup> was vermutlich aus der rasanten Entwicklung der Computerspiele sowie der besseren Kompatibilität dieser Subkategorie mit gängigen narratologischen Kriterien resultiert.<sup>14</sup>

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.<sup>15</sup>

<sup>7</sup> 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](http://www.ludology.org)) genannt u. für die Narratologen Janet MURRAY (*Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*).

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*<sup>16</sup> – hauptsächlich des Avatars und der Nichtspielercharakter (sog. NSC, engl. NPCs, *non-player-characters*) zu analysieren, gerade auch im Kontext von Rollenspiel und Improvisationstheater.<sup>17</sup>

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.

*Hinweis: Fußnoten etc. im kompletten Text*