universität wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Vom Spiel zur Story. Usergenerierte computerspielbasierte Textgenres als Teil der Populärkultur“

verfasst von / submitted by

Jan Luttenberger BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2017 / Vienna 2017

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet:	A 066 899
Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme as it appears on the student record sheet:	Masterstudium Angewandte Linguistik UG2002
Betreut von / Supervisor:	Prof. Dr. Jürgen Spitzmüller

Danksagung

Ich möchte meiner Familie danken, die mir über sieben Jahre lang ermöglicht hat, Sprachwissenschaft zu studieren. John Adams, 2. Präsident der United States of America, schrieb einmal an seine Frau Abigail im Jahre 1780:

"I must study politics and war that my sons may have liberty to study mathematics and philosophy. My sons ought to study mathematics and philosophy, geography, natural history, naval architecture, navigation, commerce, and agriculture, in order to give their children a right to study painting, poetry, music, architecture, statuary, tapestry, and porcelain."

Unsere Familiengeschichte vor Augen kann ich aus der Perspektive des Enkels sagen, dass ich mich mit Sprache und Gesellschaft beschäftigen kann, weil meine Eltern durch meine Großeltern und ihre Arbeit in den Fabriken des Schwarzatals die Möglichkeit hatten, Medizin zu studieren. Darauf bin ich stolz – und ihr hoffentlich auf mich!

Außerdem möchte ich allen Kolleginnen und Kollegen danken, die durch die vielen, vielen Gespräche, Diskussionen, Arbeiten und ihre wertvolle Kritik ebenfalls nicht unwesentlich zu der nachfolgenden Arbeit beigetragen haben. Ich möchte euch nicht missen!

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung 6
1.1 Hinweis zu Schreibweisen 8
2 Theoretische Grundlagen 8
2.1 Kultur als Praxis 8
2.1.1 Computerspiele als Teil der Populärkultur 9
2.1.2 Kulturbegriff 9
2.1.3 Das „Lesen“ von Populärkultur 10
2.1.4 Das Computerspiel als populärkulturelles Artefakt 12
2.2 Frames und Genres 13
2.2.1 Frames 14
2.2.2 Vom Frame zum Genre 16
2.2.3 Genres 16
2.2.4 Genre und Populärkultur 19
2.3 Die Handlungsform des Spielens 20
2.3.1 Definition und Charakterisierung des Spielens aus einer ludologischen Perspektive 20
2.3.1 Spielen als Handlung – Zwei Aspekte einer historischen bzw. soziologischen Perspektive 21
2.3.3 Spielerische Heterotopie als Textgrundlage? 23
2.4 Sozialsemiotik und Multimodalität 23
2.4.1 Zeichenbegriff und Mode 24
2.4.2 Mode als Kategorie in der Analyse 25
2.6 Positionierung und Narrative 27
2.6.1 Positionierung 27
2.6.2 Positionierung im Kontext von Narrativen 30
3 Methodische Deklarierung 32
3.1 Methodologische Verortung – Ebenen der Analyse innerhalb des DIMEAN-Modells 32
3.2 Korpusbeschreibung 34
3.2.1 Erstes Teilkorpus – „Sid Meier’s Civilization V“ (CiV) 34
3.2.2 Zweites Teilkorpus – die Storys des „Civilization Webring Forums“ zu „Sid Meier’s Civilization V“ 34
3.3 Methodenbeschreibung 34
3.3.1 Erste Teilanalyse – Multimodale Rahmenanalyse 35
3.3.2 Zweite Teilanalyse – Deskription der „Story“ als Textsorte und Genre 36
3.3.3 Dritte Teilanalyse – Positionierungsprozesse innerhalb der Story 37
3.4 Forschungsinteresse 37
4 Empirischer Teil 1 – Rahmensetzung durch das Spiel 38

4.1 Eine Ethnografie von Sid Meier's Civilization V 38
4.2 Grundlegende Beschreibung des Spielprozesses 38
4.3 Die Rahmung von Sieg und Niederlage 41
4.4 Repräsentationen von *Civilizations* und ihren *Leaders* 45
4.4.1 Formen der Darstellung 45
4.4.2 Beispielanalyse: „Montezuma" und „The Aztecs" 48
4.5 Fazit – „The Frame of the Game" 55
5 Empirischer Teil 2 – Das Genre Story 56
5.1 Das „Civilization Webring Forum" (Civforum) als institutioneller Rahmen der Story 56
5.2 Eine Arbeitsdefinition des untersuchten Materials – Was gilt als Story? 57
5.3 Übersicht über das Korpus 58
5.3.1 Abgeschlossenheit der einzelnen Threads 58
5.3.2 Umfang von Storys 58
5.3.3 Autor*innenschaft 59
5.3.4 Anzahl der Aufrufe 59
5.4 Storyaufbau – Die Story als Text 59
5.4.1 Die Kernstory 60
5.4.2 Der Kommentar 62
5.5 Ebenen der intragenerischen Varianz 66
5.5.1 Auktorialität und Schreibrechte 66
5.5.2 Partienbezug 67
5.5.3 (Spiel-)Absichten und (Spiel-)Ziele der Story 68
5.5.4 Relative Spielfertigkeit 70
5.5.5 Modalisierung 71
5.6 Unterscheidende Bezeichnungen im Forum 72
5.7 Schlüsseltexte unter den Storys? – Zur Bedeutung einzelner Texte 74
6 „Der Pfad des Wahnsinns" – Die Story als Form der populärkulturellen Rezeption und Mittel der Positionierung innerhalb einer Diskursgemeinschaft am konkreten Beispiel 76
6.1 Eine formale Beschreibung von „Der Pfad des Wahnsinns" 76
6.1.1 Zum Umfang und zur zeitlichen Einordnung von Kernstory, Kommentar und Status 76
6.1.2 Generische Einordnung 77
6.1.3 Beschreibung und Inhaltliche Zusammenfassung des Kernstorynarrativs 79
6.1.4 Funktionale Beschreibung des Threadverlaufs 81
6.2 Das intertextuelle Umfeld von „Der Pfad des Wahnsinns" 84
6.3 Die Story als Manifestation populärkultureller Prozesse 88
6.4 Die Story als Interaktionsraum der Positionierung 95

6.4.1 Felder der Positionierung 95
6.4.2 Initiale Etablierung in den Interaktionsrollen 97
6.4.3 Präsentation und Verhandlung von Expertentum 98
6.4.4 Ko-Konstruktion und gegenseitige Bezugnahme als Teil zur Gestaltung des Kernstorynarrativs 102
6.4.5 Evaluierung der Story und Kritik 105
6.4.6 Zur Positionierungstätigkeit einzelner User*innen 108
7 Conclusio 109
7.1 Zusammenfassung und Fazit 109
7.2 Ausblick 113
8 Literaturverzeichnis 114
9 Quellenverzeichnis 115
9.1 Computerspiele 115
9.2 Internetquellen 116
9.2.1 Civilzation Webring Forum 116
10 Anhang 118
10.1 Bildanhänge 118
10.2 Abbildungsverzeichnis 119
10.3 Abstract Deutsch 123
10.4 Abstract Englisch 124

1 Einleitung

Im Jahre 2017 haben sich elektronisch mediatisierte Spiele als Form der Unterhaltung fest etabliert und dabei nicht zuletzt eine immense wirtschaftliche Bedeutung entwickelt, wie schon Ensslin (2012, vgl. S.1) feststellt. Oftmals sind es dieselben Geräte, die über das Internet bis dahin ungeahnte Möglichkeiten des kommunikativen Austauschs ermöglichen, sodass es nicht verwundert, dass rund um Computerspiele eine lebhafte Rezeption auf internetbasierten Plattformen wie Foren, YouTube etc. entstanden ist. Wiewohl diese vergleichsweise neuen, in der wissenschaftlichen Forschung unter dem Begriff des Computer Mediated Discourse (CMD) zusammengefassten Formen nicht von den bereits bestehenden semiotischen und sozialen Prozessen des „Real Life“ zu trennen sind, stellen sie sowohl durch die Beschaffenheit ihrer semiotischen, weil in immer grundlegenderer Weise multimodalen, Eigenschaften, als auch durch die veränderten sozialen Voraussetzungen – relative Anonymität, beinahe zeitaktuelle Informationsverbreitung, leichter und vergleichsweise niederschwelliger Zugang zu Kommunikationsmitteln – gehobene Ansprüche an die Linguistik, die bereits zuvor viel diskutierte Begriffe wie Text etc. noch weiter in Zweifel ziehen.

Diese Masterarbeit versucht sich diesem Feld aus einer soziolinguistischen und diskursanalytischen Perspektive zu nähern, indem sie über das spezifische Genre der sogenannten Story, entstanden im Online-Forum „Civilization Webring Forum“, die Appropriation des Kulturartefakts „Sid Meier’s Civilization V“ heranzieht, um soziale Prozesse der Interaktion und Positionierung innerhalb der Diskursgemeinschaft des Forums nachzuvollziehen: Im Rahmen von Storys (sic) tauschen sich User*innen über ihre Spielerfahrung mit Computerspielen mittels narrativer Berichte aus, wobei pro Thread zumeist eine Partie als Narrativ wiedergegeben wird, um das herum Kommentare getätigt werden. Dieser kommunikative Prozess beinhaltet gleichzeitig auch seine eigene Evaluation vor dem Hintergrund des generischen Umfelds der Story im Speziellen und der Forengemeinschaft im Allgemeinen und kann so integraler Bestandteil von Selbstpräsentation und Identitätsbildung innerhalb der Forengemeinschaft sein.

Um das komplexe Feld von sozialer Interaktion vor dem Hintergrund des Spiels als Textartefakt und den darauf basierenden Storys bearbeiten zu können werden in Kapitel 2 zuerst die theoretischen Grundlagen dieser Arbeit besprochen. Ausgangspunkt dabei bildet der Kulturbegriff der Cultural Studies, nach dessen Vorbild Computerspiele als populärkulturelle Artefakte im wechselwirkenden Feld zwischen professioneller Entwicklung und populärer Rezeption durch die User*innen begriffen wird. Das führt zu der

Grundannahme, dass es sich bei Storys um Lesarten eines Kulturartefaktes handelt, wie sie Hall (1980) beschreibt. Dabei konstituiert die Gestaltung des Spieles bereits Rahmungen, die für wiederkehrende Interaktionsformen in der populärkulturellen Rezeption prägend sind. Diese Interaktionsformen werden Swales (1993) folgend als Genres begriffen, die innerhalb einer bestimmten Diskursgemeinschaft zur Erfüllung deren kommunikativer Bedürfnisse entstehen. Ebenso wird das Spiel als eigenständige Handlungsform näher beleuchtet, wobei diese Arbeit auf sowohl auf die an Regelstrukturen orientierte Beschreibung Juuls (2005) als auch auf die kulturgeschichtliche Sicht Huizingas (1994) zurückgreift, um aufzuzeigen, dass Spiele besondere Umstände des (sprachlichen) Handelns darstellen, die sich tendenziell von alltäglichen Situationen durch ihre – um mit Goffman (1980) zu sprechen – Modulation oder ihre – um mit Foucault (2013) zu sprechen – heterotopischen Umstände deutlich abgrenzen. Auf einer forschungspraktischen Ebene wird das Spiel, aber auch die Kommunikation im Forum, als grundsätzlich multimodales Phänomen aufgefasst, das nach einem adäquaten Zeichenbegriff verlangt. Diesen bezieht ihre Arbeit aus den sozialsemiotischen Arbeiten von Kress (2010), der Zeichen als in erlernten Modes organisiert beschreibt. Für die Analyse der Storys innerhalb des Forums schließlich wird der Begriff der Positionierung bei Du Bois (2007) und Spitzmüller (2013b) besprochen, der hier im Umfeld von Narrativen angewendet wird, um zu einer Beschreibung der diskursiven Gegebenheiten innerhalb von Storys zu gelangen.

In Kapitel 3 erfolgt anschließend eine methodologische Verortung innerhalb des DIMEAN-Modells von Spitzmüller und Warnke (2011), eine Beschreibung des der Analyse zugrundeliegenden Materials und die Deklarierung der angewendeten Forschungsschritte, bevor eine Rekapitulation des Forschungsinteresses zum Analyseteil überleitet.

Bevor die Storys selbst Gegenstand der Analyse werden wird zunächst in Kapitel 4 ein Blick auf das Spiel „Sid Meier's Civilization V" selbst geworfen: Dieses 2010 erschienene Spiel, das in der Regel als Vertreter der Runden-Strategiespiele bezeichnet wird, gibt durch seine Spielmechaniken und seine Gestaltung sehr spezifische Rahmungen vor, die erheblichen Einfluss auf die Rezeption innerhalb des Forums haben. Daher wird mittels multimodaler Medienanalyse untersucht, wie in CiV das Konzept von Sieg und Niederlage beschaffen und vermittelt wird und wie historische Persönlichkeiten und Entitäten am Beispiel der Figur „Montezumas" bzw. „The Aztecs" in die Darstellung des Spiels eingebaut und attribuiert werden.

Danach werden in Kapitel 5 aus einem Korpus von 61 Instanzen Kategorien zur Beschreibung des Genres Story entwickelt, um so das generische Umfeld der einzelnen Instanzen zu

skizzieren und zu einer Einschätzung der Prominenz einzelner Texte im Wirkungsfeld der beteiligten Akteur*innen zu gelangen.
In Kapitel 6 schließlich erfolgt die Feinanalyse einer Story am Beispiel von „Der Pfad des Wahnsinns“, bei der nachvollzogen wird, auf welche Weise Spielerleben zu Narrativen verarbeitet wird, wie diese Narrative konstruiert und ko-konstruiert werden und wie sie letztlich zur Positionierung von Teilnehmer*innen zur Positionierung innerhalb der Diskursgemeinschaft ge- und benutzt werden.

1.1 Hinweis zu Schreibweisen

Grundsätzlich verwendet diese Arbeit den Asterisk * in Verbindung mit sowohl männlich als auch weiblich markierten Personalformen, um auf die Inklusion aller Menschen jedweder Geschlechtsidentität in den Bezeichnungen hinzuweisen. Im Analyseteil, insbesondere in Kapitel 6, wird für konkrete Akteur*innenbezeichnungen der sprachlichen Praxis im untersuchten Forum folgend das generische Maskulinum verwendet, um in diese selbstgewählte Praxis nicht einzugreifen. Tatsächlich ist jedwede persönliche Identität hinter den im Forum verwendeten Pseudonymen von realen Personen nicht mit Sicherheit feststellbar und für diese Arbeit schon aus forschungsethischen Gründen nicht von Interesse; Gegenstand der Betrachtung ist einzig die im Forum aus der Interaktion konstruierte Identität.

2 Theoretische Grundlagen

In diesem Kapitel soll dargelegt werden, welche theoretischen Konzeptionen dieser Arbeit zugrunde liegen und welche Bedeutung sie für die Entwicklung von Kategorien zur diskurslinguistischen Analyse haben. Grundsätzlich verortet sich diese Arbeit als Beitrag zur Kulturwissenschaft, wie sie im englischen Sprachraum vonseiten der Cultural Studies betrieben wird, und zur soziolinguistischen Diskursforschung. Daher beschreibt sie zunächst einmal ein entsprechendes Konzept von Populärkultur innerhalb der zeitgenössischen Gesellschaft, um einen Ankerpunkt zu schaffen, bevor kulturelle Praxis in sozialer Hinsicht durch Rahmen- und Genretheorie konkretisiert wird und Spiele bzw. Spielen als beforschte Handlungsform näher betrachtet wird und schließlich die semiotischen Ausdrucksmittel von Spielen und auf Spielen basierenden Narrativen theoretisch verankert werden, um so gemeinschaftliche Positionierungsprozesse anhand dieser Ausdrucksmittel zu beschreiben.

2.1 Kultur als Praxis

Ausgangspunkt dieser Arbeit ist die Frage, wie Computerspiele als Artefakte bzw. Texte sowie das Spielen als Praxis in die Gesellschaft eingebettet sind. Um einen Bezugsrahmen zu schaffen bedient sich diese Arbeit zu einer Beschreibung dieses Feldes einem Begriff von Populärkultur, wie ihn die Cultural Studies (Hall 1980, Fiske 2011) entwickeln, die Kultur als

ein Wechselspiel zwischen der Produktion von Artefakten und den Handlungspraktiken ihrer Verwender*innen begreifen, was mit einer entsprechenden indexikalischen Aufladung kultureller Artefakte einhergeht, die bei der Rezeption zur Ausformung individueller Lesarten führt.

2.1.1 Computerspiele als Teil der Populärkultur

Seit den ersten Vorläufern rezenter Computer- und Videospiele haben sich die Bedingungen, unter denen Computerspiele verbreitet wurden, stark verändert. Mit der massenhaften Verbreitung von privaten Rechnern (PCs) und Videospielkonsolen etablierte sich eine arbeitsteilige Produktionsweise von Spielen, die nach großindustriellen Maßstäben produziert, vertrieben und konsumiert werden und in ihrer ökonomischen und gesellschaftlichen Bedeutung an die internationale Filmindustrie nicht nur heranreichen, sondern diese mittlerweile sogar übertreffen (vgl. etwa Ensslin 2012, S.1). Diese Arbeit betrachtet daher Computerspiele – und damit CiV – als populärkulturelle Artefakte, deren Einbettung in gesellschaftliche Prozesse seit den 60er-Jahren von den Cultural Studies, die ihren Ausgang in Großbritannien haben, untersucht wird. Im Folgenden soll dargelegt werden, welchen Kulturbegriff diese Arbeit zum Ausgangspunkt nimmt und wie die Konzepte der Cultural Studies dazu beitragen können, die Wechselbeziehung zwischen komplexen semiotischen Texten und der sie produzierenden Gesellschaft zu beschreiben.

2.1.2 Kulturbegriff

Der Kulturbegriff der Cultural Studies unterscheidet sich grundlegend von Konzepten, die Kultur als „Hochkultur“ der Kunst verstehen. Von zentraler Bedeutung sind die sozialen Handlungen und Akteur*innen, die durch ihr soziales Handeln Kultur erst hervorbringen, indem sie ihr soziales Handeln mit Bedeutung verbinden. Dabei bindet soziales Handeln auch und gerade die Produktion und Distribution materieller Güter ein, die nicht passiv konsumiert werden, sondern Teil eines sozialen Bezugssystems aus Bedeutungen und Zuschreibungen werden. So definiert etwa Fiske Kultur wie folgt:

„Culture is the constant process of producing meanings of and from our social experience, and such meanings necessarily produce a social identity for the people involved.” (Fiske 2011, S.1)

Das Bezugssystem einer Kultur ist dabei niemals starr, sondern durch seine Verankerung im Materiellen und Diskursiven einem steten Wandel unterworfen:

„Culture making (and culture is always a process, never achieved) is a social process: all meanings of self, of social relations, all the discourses and texts that play such important cultural roles can circulate only in relationship to the social system [...]. Any social system

needs a cultural system of meanings that serves either to hold it in place or destabilize it, to make it more or less amenable to change." (Fiske 2011, S.1)
Unter sozialem System ist dabei die grundsätzliche ökonomische und politische Gesellschaftsordnung zu einem gegebenen soziohistorischen Zeitpunkt zu verstehen. Dabei unterscheidet Fiske zwischen einem herrschenden, hegemonialen Teil der Gesellschaft und einem subordinierten, machtlosen Teil. Die Mittel zur Produktion materieller Güter und von Kulturartefakten liegt zwar in der Hand des hegemonialen Teils, populärkulturelle Prozesse gehen aber vom subordinierten Teil aus:
„Popular culture is made by subordinated peoples in their own interests out of resources that also, contradictorily, serve the economic interests of the dominant." (Fiske 2011, S. 2)
Dieser Widerspruch ergibt sich daraus, dass die Wahl, welche Güter zum Teil der Populärkultur werden, ultimativ in den Händen der Subordinierten liegt und die Produzent*innen dieser Güter lediglich ein Angebot schaffen können. Populärkulturelle Artefakte sind somit eng mit ökonomischer Macht verbunden, umso mehr, als nicht nur Kulturartefakte im Sinne von ästhetischen Werken zum Gegenstand kultureller Prozesse werden, sondern auch Gegenstände des täglichen Gebrauchs in soziale Bedeutungsprozesse eingebunden sind.
Der Hauptantrieb der Subordinierten liegt darin, entweder symbolischen Widerstand (resistance) gegen die Dominanz der Herrschenden zu leisten oder dieser Dominanz temporär zu entkommen und dabei Vergnügen zu empfinden (evasion). Welche Bedeutungen dabei bestimmten Praktiken und Gütern zugewiesen werden, hängt vom sozialen Status der Akteur*innen ab, die populärkulturelle Elemente entsprechend von sozialen Variablen wie Gender, Alter, Arbeitsverhältnis etc. in ihre Lebenswelt integrieren. Der Ausdruck dieser Bedeutungen ist nicht allein über primäre „Texte" (zu denen auch räumliche Gegebenheiten wie Einkaufszentren zählen) möglich, sondern benötigt die Interpretation und Evaluierung durch soziale Akteur*innen, die Zuschreibungen zu bestimmten Handlungsmustern tätigen. Darin ist das Entstehen sekundärer Phänomene begründet, die sich auf einer Metaebene auf die sozialen Praktiken der Populärkultur beziehen. Somit erhalten populärkulturelle Praktiken einen stark intertextuellen Charakter und sind auf das diskursive „Zirkulieren" (circulation) von Bedeutungen angewiesen, bei dem Akteur*innen Zuweisungen von Praktiken und damit verbundenen Eigenschaften vornehmen (vgl. Fiske 2011, S.2f.).

2.1.3 Das „Lesen" von Populärkultur

Wie bereits erwähnt ist es für populärkulturelle Artefakte notwendig, von ihren Verwender*innen, d.h. den handelnden Akteur*innen der Populärkultur, interpretiert, in ihr

Kulturhandeln integriert und in ihr kulturelles Bezugssystem registriert zu werden. Dieser Prozess wird von den Produzent*innen dieser Artefakte beobachtet und antizipiert. Entsprechend fällt die Gestaltung solcher Artefakte dahingehend aus, dass den Verwender*innen solche Interpretationen nahegelegt werden, die mit den Kategorien und Werten des bestehenden Sozialsystems weitgehend konform sind und gleichzeitig eine Möglichkeit zur symbolischen Opposition geben.
Diese Prozesse der Produktion und Rezeption beschreibt Stuart Hall in seinem Encoding/Decoding-Modell (Hall 1980). In diesem Modell sind die einzelnen Schritte der Bedeutungs- und Güterproduktion nicht voneinander getrennt, sondern einzelne „Momente" in einem reziproken, diskursiven Prozess, in dem die etablierten Bedeutungen und Zuschreibungen die Grundlage für die Produktion neuer Artefakte bilden. Auf der Seite der Produzent*innen entstehen diese Artefakte aus dem Zusammenspiel des gesammelten Wissens um Bedeutungen, Produktionspraktiken, institutionelle Praktiken und technische Möglichkeiten. Dieses Wissen wird gemeinsam mit seinen ideologischen Grundlagen in das Artefakt eingeschrieben, sozusagen „kodiert" (encoding). Dieser Kodierung muss von einem potentiellen Publikum rezipiert werden können, muss sich also allgemein verständlicher Modi (Sprache, Bild, Musik, …) und Kategorien bedienen. Bei der Rezeption versuchen die Verwender*innen solche Artefakte in ihre populärkulturellen Praktiken miteinzubeziehen. Dazu versuchen sie Form und Inhalt von Kulturartefakten nach ihnen verfügbaren Frames und Genres mit Bedeutung zu versehen, was von Hall als „Dekodieren" (decoding) beschrieben wird (vgl. Hall 1980, S.129f.).
Durch den permanenten Prozess des Kodierens und Dekodierens können sich bestimmte Kodes etablieren, die von einer soziohistorischen Population auf jeweils bestimmte Weise verstanden werden. Ihre allgemein normierte Dekodierung führt zu einer wahrgenommenen Denotation ihrer Bedeutung bis hin zu einer Naturalisierung, bei der die (De-)Kodierung nicht mehr als solche wahrgenommen wird. Auf konnotativer Ebene werden Kodes zum Teil von Diskursen, die mit ihren sozialen Akteur*innen in Verbindung stehen:
„They refer signs to the 'maps of meaning' into which any culture is classified; and those 'maps of social reality' have the whole range of social meanings, practises, and usages, power and interest 'written in' to them." (Hall 1980, S.134)
Mit dieser Verankerung von Kodes im Blickfeld entwickelt Hall drei mögliche Positionen, von denen aus Kulturartefakte rezipiert werden können:

- Dominante Lesart (dominant-hegemonic position, vgl. Hall 1980, S.136f.): Die Rezipient*innen verwenden zur Dekodierung denselben Kode wie die

Produzent*innen zur Kodierung, d.h. die Frames, Genres und ideologischen Grundlagen beider Seiten sind weitgehend deckungsgleich, sodass "the viewer takes the connoted meaning […] full and straight." (Hall 1980, S.136) Eine Unterkategorie davon stellt der professional code dar; dabei handelt es sich um einen Metakode, „which the professional broadcasters assume when encoding a message which has already been signified in a hegemonic manner." (Hall 1980, S.136)

- Adaptierte Lesart (negotiated position, vgl. Hall 1980, S.137): Die Rezipient*innen verstehen und akzeptieren den dominanten Kode als hegemonial, interpretieren ihn jedoch gemäß ihrer spezifischen Lebenssituation. Dies geschieht meist in einer Form, in der Zustimmung zu Verallgemeinerungen und Maximen auf einer Makroebene gegeben wird, für die Mikroebene (meist in Verbindung mit der eigenen Person) hingegen andere, teils gegenläufige Auffassungen vertreten werden. Die so entstandenen Widersprüche können dennoch durch den Ebenenunterschied miteinander vereinbart werden.
- Oppositionelle Lesart (oppositional code, vgl. Hall 1980, S.137f.): Die Rezipient*innen verstehen den dominanten Kode, akzeptieren ihn jedoch nicht als allgemeingültig und entwickeln alternative Dekodierungen.

Was Hall in seinem Modell nicht beschreibt ist die Möglichkeit, dass die Rezipient*innen nicht über das Wissen verfügen, um den Kode im Sinne der dominanten Lesart zu dekodieren. In diesem Fall kann eine (zumindest teilweise) bewusste Positionierung, wie Hall sie für die Dekodierung annimmt, nicht stattfinden. Im Extremfall steht die diskursive Basis von Produzent*innen und Rezipient*innen in keinerlei Zusammenhang.

2.1.4 Das Computerspiel als populärkulturelles Artefakt

Gleichwohl Computerspiele viele Merkmale mit klassischen Massenmedien wie dem Fernsehen teilen (für und unter deren Eindruck Hall und Fiske ihre Theorien entwickelten), muss auf die spezifischen Eigenschaften des Mediums bei der Einpassung in die Kategorien der Cultural Studies Rücksicht genommen werden.

Im Gegensatz zu den aufwendigen Produktions- und Distributionsmitteln von klassischen Massenmedien ist prinzipiell jede/r Verwender*in eines PCs in der Lage, Computerspiele in Form von Programmen zu erstellen bzw. diese zu verändern. Solche Tätigkeiten sind in Form von Modding, d.i. die nicht-profitorientierte Veränderung und Erweiterung des Inhalts von Computerspielen abseits der eigentlichen Entwickler*innen durch ihre Nutzer*innen, weit verbreitet und werden von den Entwickler*innen in unterschiedlichem Ausmaß sogar gefördert. So stellt die Onlineverkaufsplattform Steam für Besitzer*innen von CiV die

Möglichkeit bereit, über die Plattform Modifikationen zu verbreiten und auszutauschen. Die Grenze zwischen Produzent*innen und Rezipient*innen, die mit weitreichenden sozialen Implikationen in Verbindung steht, scheint bei Computerspielen vor diesem Hintergrund sehr durchlässig zu sein.

Dem steht gegenüber, dass praktisch nur industriell im Sinne von Hall und Fiske agierende Firmen den Arbeits- und Kapitalaufwand organisieren können, um Spiele im Umfang von CiV zu programmieren, zu vermarkten und zu distribuieren, womit die Produktionsverhältnisse wieder in hohem Maße denen von anderen Massenmedien entsprechen. Kein Zweifel besteht außerdem an der Gewinnorientiertheit von solchen Entwicklerstudios und am Ziel, ein möglichst breites Publikum anzusprechen. Formen des Veränderns wie das oben angesprochene Modding sind direkt davon abhängig, dass bereits ein umfassend entwickeltes technisches Gerüst zur Verfügung steht, auf das die User*innen bei ihrer eigenen kreativen Tätigkeit zurückgreifen können. Im Gegenzug können die Produzent*innen leicht auf die vorgenommenen Veränderungen, etwa Ideen für neue Spielmechaniken oder beliebte Themenfelder, zurückgreifen und in zukünftige Produkte integrieren, ohne dass sie die aufgewendete Arbeit vergüten müssten. Den eigenmächtigen Entwickler*innen bleibt in diesem Fall nur der symbolische Wert, durch ihre Arbeit Einfluss auf Produkt ausgeübt zu haben.

CiV und die anderen Spiele der „Civilization“-Reihe als populärkulturelle Artefakte bilden die Grundlage für das semiotische Handeln innerhalb des Civforums, welches damit als Untersuchungsobjekt geeignet ist, populärkulturelle soziale Prozesse anhand von Genres zu beobachten, die an Rezeption von Computerspielen anschließen und somit diese populärkulturellen Prozesse (mit-)konstituieren. In den Storys spiegeln sich speziell die Lesarten wieder, die von den Nutzer*innen während des Spiels generiert werden. Diese Lesarten, mit denen aus dem in Bild und Ton ausgegebenen Programmcode Sinn generiert wird, bilden gleichzeitig die Grundlage für die gesamte Diskursgemeinschaft des Forums. Um das semiotische Handeln und die Textgenerierung innerhalb des Forums untersuchen zu können erscheint es also geboten, die Gestaltung des Spiels selbst zu untersuchen um feststellen zu können, welche Lesarten aus der Gestaltung des Spiels wahrscheinlich erscheinen und welche tatsächlich in den Storys realisiert werden.

2.2 Frames und Genres

Semiotisches Handeln geschieht niemals kontextfrei, sondern immer eingebettet in soziale und diskursive Prozesse, die zeitlich und (sozial-)räumlich begrenzt sind. Innerhalb dieser Grenzen spielt die Chronologie und die Bezüglichkeit von Zeichen und Zeichen-Texten eine

entscheidende Rolle bei der Organisation von sprachlichem Handeln in wiedererkennbare und reproduzierbare Muster, die sich zunächst in den handelnden Sprecher*innen entwickeln und durch den interaktiven Charakter von semiotischem Handeln schließlich einer größeren Gruppe oder Gemeinschaft bekannt sind und für ihre jeweiligen kommunikativen, aber auch individuellen und sozialen Ausdrucksbedürfnisse verwendet werden.
Diese Arbeit verwendet, um diese Organisation darstellen zu können, zur Beschreibung der individuellen Ebene den Begriff des Frames, wie ihn Fillmore (1974) aus einer linguistischen und Goffman (1980 [1974]) aus einer soziologischen Perspektive geprägt haben, und für die gemeinschaftliche Ebene den Begriff des Genres in einer Zusammenführung von soziolinguistischen und kulturanthropologischen Auffassungen.

2.2.1 Frames

Der in dieser Arbeit verwendete Framebegriff stützt sich auf die kognitionslinguistische Auslegung bei Fillmore (1974), wie er in Zampolli (1977) beschrieben ist, sowie auf die soziologische Konzeption bei Goffman (1980).
Zunächst erfolgt die Betrachtung von Frame im Zusammenhang von Sprache und Kognition. Dabei hängt der Framebegriff eng mit dem Begriff der Scene zusammen. Als solche beschreibt Fillmore das assoziative Erleben einer bestimmten Situation durch die subjektive Wahrnehmung konkreter einzelner Individuen. Entsprechend variieren Scenes von Person zu Person und von Kontext zu Kontext. Eine Scene kann je nach Fall sehr unterschiedliche und komplexe Aspekte beinhalten, etwa Zeit, Räumlichkeit oder Kausalität (vgl. Fillmore 1974, S.72f.).
Der sprachliche Ausdruck von Scenes erfolgt in Frames. Jeder Frame besitzt spezifische Eigenschaften und Elemente, die miteinander in Bezug gesetzt werden. Für die einzelnen prototypischen Elemente können im konkreten Fall konkrete Entitäten oder Eigenschaften nach der Form von Analogien eingesetzt werden. Da im Laufe des Lebens beständig neue Situationen durchlebt und erfahren werden, verändern sich mit der Zeit auch die subjektiven Scenes, wodurch sich auch der Bedeutungsumfang von Frames und ihren Elementen verändert.
In Bezug auf diese Arbeit erscheint diese kognitionslinguistische Definition des Framebegriffs für das Verständnis von semiotischem Handeln fruchtbar, nämlich für die Produktion von Kulturartefakten und die Generierung von Texten. Dazu erscheint es notwendig, den Framebegriff nicht nur auf sprachliches Handeln, sondern auch auf andere Formen semiotischen Handelns (wie grafische und akustische Darstellungsweisen) auszudehnen. Analog zur Annahme Fillmores, dass hinter der Wahl von einzelnen

sprachlichen Elementen ganze Frames stehen, die von der Verwendung des Elementes bei der Rezeption oder Produktion eines Zeichens oder Zeichenkomplexes evoziert werden, ist anzunehmen, dass gleiche oder zumindest sehr ähnliche Prozesse bei der Rezeption von (nicht-schriftlichen) grafischen Elementen und (nicht-sprachlichen) akustischen (oder jedweden sinnlich erfahrbaren) Elementen ablaufen. So wie die Verwendung von Sprache sozial erlernt und in Frames organisiert wird, wird auch die Verwendung anderer Modes erlernt und organisiert.

In anderer Form, aber nicht notwendigerweise im Gegensatz dazu, charakterisiert Goffman (1980) Rahmen als Interpretationsschemata, die die physikalische und soziale Umwelt ordnen und in den Augen von beobachtenden bzw. handelnden Akteur*innen stattfindenden Prozessen entweder einen kausallogischen oder motivationslogischen Sinn geben. Dabei geht Goffman zunächst von „primären" Rahmen aus, innerhalb derer natürliche und soziale Rahmen unterschieden werden können, wobei sich erstere auf physikalische, kausallogisch determinierte, letztere auf sozial motivierte Phänomene beziehen. Dabei ist selten nur einziger Rahmen zur kompletten Interpretation ausreichend, sondern mehrere Rahmen müssen gleichzeitig berücksichtigt werden (vgl. Goffman 1980, S.31-37).

Die Anwendung solcher Rahmen auf die wahrgenommene Umwelt durch soziale Akteur*innen erfolgt zunächst automatisch und unbewusst; durch reflektorische Praktiken und Nachahmung kann aber eine Transformation von Rahmen erfolgen, in der beteiligten Akteur*innen Rahmen bewusst werden bzw. bewusste Bezüge zu primären Rahmen neue, nachgeordnete Rahmen generieren. Diesen Vorgang bezeichnet Goffman als Modulation, in dessen Rahmen „Moduln" (keys) entstehen, unter denen Goffman „das System von Konventionen, wodurch eine bestimmte Tätigkeit, die bereits im Rahmen eines primären Rahmens sinnvoll ist, in etwas transformiert wird, das dieser Tätigkeit nachgebildet ist, von den Beteiligten aber als etwas ganz anderes gesehen wird[,]" versteht (Goffman 1980, S.55). Solche Modulationen können mannigfaltige Gestalt annehmen; unter anderem zählt Goffman spielerische Vorgänge von Theateraufführungen bis zu Brettspielen dazu. Entsprechend bietet der Goffman'sche Rahmenbegriff auch Anknüpfungspunkte für die Betrachtung von Computerspielen, wenn man sich vor Augen hält, dass jede Form von Spiel grundsätzlich einen modulierten, d.h. zwangsläufig indexikalisch abhängigen, zeitlich begrenzten Handlungsrahmen darstellt und von Spieler*innen erwartet werden kann, entsprechend zu handeln.

2.2.2 Vom Frame zum Genre

Für diese Arbeit ist es von Interesse, den Begriff des Frames auf größere semiotische Einheiten anzuwenden. Dabei ergeben sich Parallelen zum Begriff des Genres: Dieser geht wie der Frame-Begriff davon aus, dass die Form von semiotischem Handeln im Bewusstsein der Verwender*innen verankert ist und in Mustern realisiert und erkannt wird. Darüber hinaus spielt bei Genre der soziale Kontext des semiotischen Handelns eine entscheidende Rolle: Während Scenes und Frames die Bildung von Bedeutung für Einzelpersonen erklären, ist genremäßiges Handeln erst in einem sozialen Umfeld mit wechselseitiger Evaluation und Positionierung denkbar.

In dieser Arbeit wird dafür argumentiert, Genre (unter anderem) als Meta-Frame aufzufassen, der einen Rahmen für die Beurteilung von semiotischen Handlungen in sozialen Kontexten schafft. Anders ausgedrückt: Werden Teile von Frames Gegenstand eines gemeinschaftlich organisierten semiotischen Handelns, so bleiben sie nicht länger individuelle Frames, sondern werden zu Genres, die nicht allein den individuellen Rezipient*innen die Strukturierung von Zeichen ermöglichen, sondern auch eine Beurteilung von semiotischem Handeln nach gemeinschaftlich bekannten Maßstäben und Kategorien.

2.2.3 Genres

Im Gegensatz zu anderen Definitionen bezieht sich Genre in dieser Arbeit nicht auf die oberflächliche Form und Gestaltung von Texten (dafür wird der Begriff Textgattung gebraucht), sondern auf sozial begründetes und evaluiertes semiotisches Handeln.

Eine grundsätzliche Definition von Genre jenseits von präskriptiven Vorstellungen und ad-hoc generierten Zusammenstellungen gibt Swales (1993):

„A genre comprises a class of communicative events, the members of which share some set of communicative purposes. These purposes are recognized by the expert members of the parent discourse community, and thereby constitute the rationale for the genre. This rationale shapes the schematic structure of the discourse and influences and constrains choice of content and style." (S.58)

Für die Etablierung von Genres spielen also Diskursgemeinschaften (discourse communities) eine zentrale Rolle; diese zeichnen sich durch folgende Eigenschaften aus:

- A discourse community has a broadly agreed set of common public goals. (S.24)
- A discourse community has mechanisms of intercommunication among its members. (S.25)
- A discourse community uses its participatory mechanisms primarily to provide information and feedback. (S.26)

- A discourse community utilizes and hence possesses one or more genres in the communicative furtherance of its aims. (S.26)
- In addition to honing genres, a discourse community has acquired some specific lexis. (S.26)
- A discourse community has threshold level of members with a suitable degree of relevant content and discoursal expertise. (S.27)

Was als kommunikatives Ereignis gilt, ist bei Swales allerdings recht eng gefasst. Ausdrücklich nicht enthalten sind Tätigkeiten, bei denen Sprache „nebensächlich“ (incidental) ist oder das Betrachten von Bildern und Hören von Musik (vgl. S.45f.), also das (scheinbar) passive Rezipieren von Zeichen. Ebenso erscheint die starke Betonung einer Bindung von Genre an einen kommunikativen Zweck (purpose) problematisch, wie Swales selbst in Bezug auf poetische Genres einräumt (die er als durch einen ästhetischen Selbstzweck ohne kommunikativen Zweck gekennzeichnet sieht, vgl. S.47).

Für die Form einer semiotischen Äußerung ist eben nicht nur ihr unmittelbarer kommunikativer, sondern auch ihr Zweck für die Verortung im sozialen Umfeld ausschlaggebend. Die Wiederverwendung bestimmter Muster, die von anderen sozialen Akteur*innen erkannt werden und sich so als Genres festschreiben, dient zur eigenen Legitimation und Positionierung innerhalb von Diskursgemeinschaften. Die Reichweite von Genres variiert dabei gewaltig, von institutionell vermittelten Genres innerhalb von Millionen Personen umfassenden Staatswesen bis zu ad hoc entstandenen Genres innerhalb kleiner Gruppen, die sehr spezifisches kontextgeschichtliches Vorwissen benötigen. In jedem Fall bildet die Chronologie von Texten, die von den Mitgliedern einer Diskursgemeinschaft einem Genre zugeordnet werden, als Referenz bei der Erstellung weiterer Texte, die sich auf das Genre beziehen.

Genre ist also ein notwendigerweise ein intertextuelles Konzept, wie Bauman und Briggs (1992) feststellen:

„[…] genre cannot fruitfully be characterized as a facet of the immanent properties of particular texts or performances. […] genre is quintessentially intertextual. When discourse is linked to a particular genre, the process by which it is produced and received is mediated through its relationship with prior discourse. […] the link is not made to isolated utterances, but to generalized or abstracted models of discourse production and reception.” (S.147)

In Bezug auf eine einzelne Person und ihren Umgang mit Texten konstituiert ein Genre praktisch einen Frame, der die Zuordnung von Texten auf Basis prototypischer Erwartbarkeit ermöglicht. Bestimmte Formulierungen (bzw. andere semiotische Strukturen) lösen in

Rezipient*innen Erwartungen bezüglich der weiteren Eigenschaften eines Textes aus; Genres wie Frames ermöglichen also die Erzeugung von Kohärenz innerhalb eines Textes. Des Weiteren sind Genres (wie Frames) mit sozialen Eigenschaften (wie Gender, Alter, gesellschaftliche Rolle, etc.) verbunden, die reziprok durch die Verwendung von Genres entstehen und gleichzeitig bei der Wiederverwendung abgerufen werden.
Im Zusammenhang mit diesen Verbindungen dienen Genres schließlich der Positionierung sowohl von Texten innerhalb von Genres als auch von Akteur*innen im sozialen Feld. Letzteres geschieht auf einer metapragmatischen Ebene, bei der die (Nicht-)Verwendung von Genres als Handlungstyp auf bestimmte Personentypen (definiert durch soziale Eigenschaften) eine Hin- oder Wegpositionierung zu diesen sowie den adressierten Rezipient*innen ermöglicht.
Innerhalb der Historie von Genres findet für einen Text, der einem Genre zugeordnet wird (bzw. dem die Zuordnung verweigert wird), eine Positionierung durch den Vergleich mit bereits bestehenden, dem Genre zugeordneten Texten statt, wobei die Zuordnung aufgrund bestimmter, für das Genre charakteristischer Eigenschaften erfolgt, auf dessen Vorhandensein bzw. deren Erfüllen ein Text überprüft wird. In der Beurteilung wird also ein „Abstand“ von einem Prototyp festgestellt. Diesen „Abstand“ (im Sinne von Devianz) benennen Bauman und Briggs (1992) als Intertextual Gap:
“The process of linking particular utterances to generic models thus necessarily produces an intertextual gap. Although the creation of this hiatus is unavoidable, its relative suppression or foregrounding has important effects.” (S.149)
Auf der einen Seite suchen Produzent*innen den Intertextual Gap zu minimieren, um ihren Text als einem Genre zugehörig transparent zu machen und sich durch diese Zuschreibung zu legitimieren; auf der anderen Seite maximieren sie den Gap, um sich als eigenständig zu etablieren und gegen hegemoniale Genre- (und damit Diskurs-) Strukturen zu positionieren. Das Handeln innerhalb von Genres bleibt also in hohem Maße einzelnen Akteur*innen zuordenbar, bezieht sich aber immer auf eine gemeinschaftliche Grundlage. Sie bilden damit eine Brücke zwischen dem (individuell determinierten) Frame und dem (sozio-historisch determinierten) Diskurs und sind gleichzeitig Orte der Aushandlung, Reflexion und Bewertung von semiotischem Handeln.
Diskurs wird hierbei im Foucault’schen Sinne als kollektiv verankerte geordnete Wissensbestände verstanden, die semiotisches Handeln durch ihre Ordnung erst zulassen, aber gleichzeitig auch beschränken.
Den Zusammenhang zwischen Genres und Diskurs fasst Spitzmüller (2013a) zusammen:

„Genres sind also, zusammengefasst, mit sozialen Werten und Einstellungen belegte […] kommunikative Handlungsmuster, die über sozial und historisch stratifiziertes Wissen tradiert werden. Sie prägen und strukturieren die kommunikative Praxis nicht nur, sondern werden ihrerseits auch durch die kommunikative Praxis – indem musterhafte Handlungen rekontextualisiert und miteinander in Beziehung gesetzt werden – re-konstruiert und verändert. Das heißt: Genres sind genuin diskursive Phänomene, sie stellen diskursives Wissen dar und sind selbst diskursiv konstruiert […].“ (S.246)

Darüber hinaus sind sie an ihre jeweiligen Diskursgemeinschaften gebunden, von denen sie einerseits konstituiert werden, indem sie durch semiotisches Handeln realisiert und registriert werden, und die sie andererseits selbst konstituieren, indem die Kenntnis und Verwendung von bestimmten Genres Voraussetzung für die Zugehörigkeit zu und für die Partizipation in den jeweiligen Diskursgemeinschaften sind. Dieses Wissen wird durch bestimmte Elemente in der Gestaltung von semiotischen Handlungen abgerufen, um einen Bezug zu einem Genre herstellen zu können. Diese Elemente bezeichnet Spitzmüller (2013a) als Genreindikatoren und weist darauf hin, dass die Funktion von einzelnen Elementen als Genreindikatoren nur vor dem Hintergrund des jeweiligen Handlungskontextes beschrieben werden kann:

„Da Genreindikatoren nur Indikatoren sind, die ihrerseits wieder ko- und kontextabhängig sind und deren Wirkung außerdem vom kommunikativen (bei graphischen Genreindikatoren: vom graphischen) Wissen der jeweiligen Akteure abhängt, welche bestimmte Genreindikatoren unterschiedlich und unterschiedlich stark (bis gar nicht) wahrnehmen und interpretieren mögen, ist Genrekonstitution, wie jede Form der Kontextualisierung, nur ethnographisch, mit Blick auf spezifische soziale Akteure und ihr kommunikatives Wissen, wirklich beschreibbar.“ (S.249)

Über solche Indikatoren können auch Bezüge zwischen mehreren unterschiedlichen Genres hergestellt werden, indem jeweils typische Elemente beider Genres verwendet werden, wie Spitzmüller anhand von Textsorten und Textsortenindikatoren, die auf bestimmte Genres verweisen, demonstriert (vgl. Spitzmüller 2013a, S.247-249).

2.2.4 Genre und Populärkultur

Der Genrebegriff erscheint für diese Arbeit insofern fruchtbar, als er einen Erklärungsansatz für die kommunikative Realisierung von Populärkultur liefert. Für eine dekodierte Rezeption im Sinne von Hall müssen bei den Rezipient*innen der Artefakte/Handelnde der kulturellen Praxis passende Rahmen vorhanden sein, um überhaupt intersubjektiv sinnvoll handeln zu können. Im gegenseitigen Austausch kommt es somit zwangsläufig zur Emergenz von

Genres, sowohl in Hinsicht auf die spielerische Praxis selbst als auch auf die Diskussion und Darstellung dieser Praxis.

Diese Arbeit stellt einen Versuch dar, die Beschreibung eines narrativen Genres leisten, das von einer bestimmten sozio-historischen Gemeinschaft formiert wurde, um die Rezeption von (Spiel-)Kulturartefakten durch ihre Mitglieder in einer Weise darstellen zu können und das diese Rezeption somit ordnet. Gleichzeitig stellt dieses narrative Genre der „Story" eine weitere Form der Rezeption dar, die von der ursprünglichen (von den Hersteller*innen des Spiels intendierten) Rezeption abweicht, im Sinne Halls also als verhandelte Lesart betrachtet werden muss. Damit kann an (emergenten) Genres auch abgelesen werden, in welchem Maße und auf welche Art angebotene Wissensbestände von der Gemeinschaft angeeignet wird, auch wenn nicht vergessen werden darf, dass außer den spielerischen noch zahlreiche andere Wissensbestände bei dieser Formierung mitwirken, in dieser Arbeit also nur ein Teilaspekt von Genrekonstituierung betrachtet wird.

2.3 Die Handlungsform des Spielens

Diese Arbeit befasst sich mit Spielen in zweierlei Hinsicht: Zum einen möchte sie das (Computer-)Spiel als Kulturartefakt und spezielle Form des Textes ins Auge fassen, zum anderen möchte sie zeigen, wie das Spielen als Handlungsmuster die Grundlage für das Entstehen von Genres und Textgattungen bilden kann. Daher sollen im folgenden Kapitel mögliche Handlungsrahmen diskutiert werden, die das „Spielen" als Prozess sowie das „Spiel" als Handlungsform in Abgrenzung zu anderen Formen sozialen Handelns beschreiben.

2.3.1 Definition und Charakterisierung des Spielens aus einer ludologischen Perspektive

Grundsätzlich ist es für diese Arbeit relevant abzustecken, was überhaupt das „Spiel" bzw. „spielen" ausmacht und wie in weiterer Folge das „Computerspiel" definiert und beschrieben werden kann. Nachdem sich für die deskriptive Spieleforschung narrativ-literaturwissenschaftliche orientierte Ansätze als unbefriedigend bzw. zu wenig umfassend erwiesen haben (z.B. Murray 1997), orientierten sich dezidiert „ludologische" Ansätze an einer Idee von Spielen als Systemen, die aus einer linguistischen Perspektive in Analogie zur eigenen Fachgeschichte strukturalistisch erscheinen. So leitet etwa Juul aus der Diskussion früherer Definitionen eine eigene Definition her (vgl. Juul 2005, S.29-36), um für seine Betrachtung von Computerspielen einen Ausgangspunkt herzustellen:

"A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the

outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable." (Juul 2005, S.36)

Drei Merkmale scheinen also für den Charakter des Spiels entscheidend zu sein: Einmal ein systematischer Aufbau von Spielen, der als konventionalisiertes Regelwerk angesehen werden kann, dann die Bedeutung des Spiels im Kontext von sozialen Handlungen (also metaludisch) und schließlich die Konstruktion einer innerludischen Realität. Diese Merkmale können einen Ausgangspunkt für die Betrachtung von Spielen bilden: Ein konventionalisiertes Regelwerk bedeutet, dass für die Teilnehmer*innen an spielerischen Handlungen nur eine begrenzte Zahl an Handlungsoptionen zur Verfügung stehen, ohne dass eine Spiel-Performance im Sinne Goffmans (1959) verletzt würde. Gleichzeitig kann spielerisches Handeln Teil einer übergeordneten Performance sein bzw. hat das Durchführen von Spielhandlungen Auswirkungen auf die soziale Realität der Teilnehmer*innen, was aus Sicht der Spielhandlung auf einer Metaebene verhandelt wird (im Besprechen von Spielhandlungen). Was als innerludische Realität beschrieben wird, kann schließlich als ein innerer Bezugs- und Bedeutungsrahmen aufgefasst werden, d.h. innerhalb des Spielhandelns bekommen semiotische Elemente (z.B. Bezeichnungen) neue, von anderen Kontexten verschiedene Bedeutungsbeziehungen.

In Verbindung mit dem Begriff des Frames bedeutet das, dass Spiele eigene Formen von Frames ausprägen, die zum einen das Spiel selbst als differenten Wahrnehmungsraum konstituieren und zum anderen Frames aus anderen Lebensbereichen inkorporieren. Solche außerludischen Analogien knüpfen an vorhandene Diskurse an, indem Spielelemente und zugehörige Spielregeln nach dem Vorbild realweltlicher Prozesse und Entitäten modelliert werden und so zur Erzeugung eines neuen Bezugsrahmens beitragen.

2.3.1 Spielen als Handlung – Zwei Aspekte einer historischen bzw. soziologischen Perspektive

So unterschiedlich die Frames für einzelne Spiele ausfallen können, lassen sich dennoch gemeinsame Merkmale erkennen, die eine Kategorisierung seitens der Verwender*innen von Tätigkeiten und Artefakten als „Spielen" bzw. „Spiel" erlaubt. Eine umfangreiche Darstellung zum Charakter des Spiels und seinem Bezug zu kulturellen (und damit sozialen) Prozessen und Handeln gibt Huizinga (1994[1938]), der Spiel und Kultur als untrennbare Konzepte begreift:

„In der Zwei-Einheit von Kultur und Spiel ist das Spiel die primäre, objektiv-wahrnehmbare, konkret bestimmte Tatsache, während Kultur nur die Bezeichnung ist, die unser historisches Urteil dem gegebenen Fall anheftet." (Huizinga 1994, S.57)

Wie Huizinga aus historischen Quellen entwickelt umfasst „Spiel“ als Begriff mehrere Bedeutungsebenen, die unter anderem Handlungen des sich schnell Bewegens, nicht zweckgebundenes Erfahren von Sinneseindrücken, Ernst-, aber nicht Bedeutungslosigkeit sowie Wettkämpfen, Wettstreiten umfasst. Alle diese Bedeutungsebenen können auch bei modernen (Computer-)Spielen eine Rolle spielen.
Diese Arbeit möchte zwei Aspekte herausheben, die für das Verständnis von Spielhandeln bzw. sozialem Handeln innerhalb eines spielerischen Rahmen insofern als bedeutungsvoll erscheinen, als sie als Motive im semiotischen Handeln während des Spielens und im metaludischen Sprechhandeln wiederkehren.
Zum einen ist es der soziale Aspekt des regelgebundenen wetteifernden Spiels, der für die Bedeutung von Spielen in der Gesellschaft im Vordergrund steht. Diese Art von Spielen ist notwendigerweise antithetisch, entfaltet sich also zwischen mindestens zwei von einander separaten Spielparteien, und meistens auch antagonistisch, d.h. die Spielparteien stehen in Konkurrenz zueinander, wobei Huizinga darauf verweist, dass dieser Antagonismus auch auf einer übergeordneten Ebene (etwa in Form von Sängerwettstreiten oder zeitgemäß ausgedrückt Casting Shows) ausgetragen werden kann (vgl. Huizinga 1994, S.58). Wie andere Spiele auch dient das wetteifernde Spiel keinem ökonomischen oder erhaltenden Zweck, sondern ist zunächst einmal Selbstzweck. Daher wird Spielhandeln von anderen Formen des Handelns getrennt wahrgenommen und nicht die materielle Umsetzung des Spielhandelns zählt für seine Bewertung, sondern das (Miss-)Glücken von Handlungen im Sinne der jeweiligen Spielregeln. Dieses Glücken von Spielhandlungen hat für die Spielenden und etwaige interessierte Beobachter*innen einen Wert an sich (vgl. Huizinga 1994, S.60f.). Im Falle des Wettkampfs wird aus „Glücken“ „Gewinnen“ und aus „Missglücken“ „Verlieren“ mit sozialen Evaluationen komparativer Natur. Für das Gewinnen ist ein „Preis“ eingesetzt, dessen Umfang zumeist schon vor Beginn des Wettkampfs ausgehandelt ist. Es kann sich um einen symbolischen Gewinn handeln, etwa der Zuschreibung bestimmter Eigenschaften oder dem Zugewinn an Ansehen und Prestige, oder auch um ein materielles Gut, das neben seinem materiellen Wert meistens mit den zuvor genannten symbolischen Werten konnotiert ist, etwa Pokale oder Urkunden (vgl. Huizinga 1994, S.61-64).
Zum anderen sei hier auf die – oft auch explizite – Abgrenzung zu anderen Formen des semiotischen Handelns hingewiesen. Bei Huizinga erfolgt hier ein Vergleich mit Kategorien aus religiösen Kontexten, wenn Spiel etwa als innerhalb eines rituell abgesteckten Bereichs stattfindend beschrieben wird, der sich „formell nicht vom Tempel oder vom Zauberzirkel“ (Huizinga 1994, S.29) unterscheidet. Auch wenn solche Bezeichnungen zum Teil antiquiert

klingen, erscheint es nur ein vergleichsweise kleiner Sprung zur umfangreichen Metaphorisierung von sozialem Verhalten als Theater-„Spiel“ bei Goffman (z.B. Goffman 1959, 1980[1974]), zu dem „Spiele“ im ludischen Sinn in besonderer Weise dahingehend zählen, dass ihre „Bühnen“ (stages) oftmals besonders bezeichnete und gekennzeichnete Orte sind bzw. durch das physische Material der Spielartefakte erst hergestellt werden. Ein vergleichbarer Ansatz zu solchen Orten (und implizit auch Zeiten), der die Bedeutungsumstände nicht alltäglicher Handlungen beschreibt, ist das Konzept der Heterotopie von Michel Foucault (Foucault 2013 [1966]), der feststellt, dass für heterotope Orte andere diskursive Regeln gelten. Es erscheint nun schließlich naheliegend, dass ludische Praxis heterotope Räume und Zeiten konstituiert bzw. nach heterotopen Räumen und Zeiten verlangt. Entsprechend ist damit zu rechnen, dass spielerische Frames und Genres sich bewusst von ihren nicht-spielerischen Pendants abgrenzen.

2.3.3 Spielerische Heterotopie als Textgrundlage?

Wie zuvor festgestellt konstituieren sich sprachliche Frames auf Grundlage von Wahrnehmungserfahrung. Werden diese Frames zur Erzeugung generischer (Text-)Praktiken herangezogen, muss berücksichtigt werden, dass auf diesem mittelbaren Weg die Wahrnehmungserfahrung Einfluss auf die Texterzeugung nimmt. Diese Arbeit geht davon aus, dass es, wie so oft bei diskursiven Prozessen, bei wiederholten Handlungsprozessen – in diesem Fall spielerischen – zur Konstruktion von spezifischen Wissensformationen kommt, die bestimmte Eigenschaften aufweisen, die in der Interpretation von solchen Prozessen zu berücksichtigen ist. Für das vorliegende Datenmaterial – das Spiel „Sid Meier’s Civilization V“ und die darauf basierenden Spielberichte – erscheint es daher sinnvoll darauf hinzuweisen, dass die bereits von Huizinga beschriebenen Konzepte der spielerischen Antithese/Antagonismus sowie der spielerischen „Entrücktheit“ zutreffend sind. Diese rahmenden Elemente sind in die Gestaltung von CiV integriert, wie in der Analyse des Spiels in Kapitel 4 werden wird, und können von den Spieler*innen erschlossen bzw. abgerufen werden. Entsprechend kehren diese Elemente dann wieder, wenn dieselben Spieler*innen, nunmehr als populärkulturhandelnde Autor*innen, ihre spielerische Erfahrung zur Grundlage von Spielberichten machen, wie in Kapitel 6 gezeigt werden wird.

2.4 Sozialsemiotik und Multimodalität

Qua ihrer semiotischen und medialen Verfasstheit stellen Computerspiele die linguistische Analyse vor einige Herausforderungen. Der klassische Gegenstand der Linguistik – Sprache in schriftlicher und mündlicher Form – macht nur einen kleinen Teil der Textkomposition aus; andere Formen der Zeichenbildung, vor allem auf der Bildebene, aber auch in Form von

Musik und Geräuschen auch auf der Tonebene, sind in hohem Maße an der Konstituierung des Computerspiels als Textartefakt beteiligt. Es scheint daher nicht sinnvoll, diese Komplexität mit sprachlich zentrierten Begriffen wie Textumgebung etc. zu erfassen. Stattdessen bedient sich diese Arbeit eines umfassenderen Zeichenbegriffs, wie ihn die Sozialsemiotik aus den Arbeiten Hallidays entwickelt, und des darauf aufbauenden Begriffes des Modes, der auf die Organisation von Zeichen in Wissensformationen abhebt. Entsprechend wird das Computerspiel als multimodaler, d.h. aus mehreren ineinander verwobenen Modes komponierter, Text verstanden, dessen tatsächliche Bedeutung erst im Rahmen des Rezeptionsprozesses von der/dem Rezipient*in konstruiert wird.

2.4.1 Zeichenbegriff und Mode

Der Zeichenbegriff der Sozialsemiotik, wie sie Kress (2010) beschreibt, beruht auf einer Auseinandersetzung mit den Arbeiten von M. Halliday (etwa Halliday 1978), aus denen die Sozialsemiotik einen von Sprache prinzipiell unabhängigen Zeichenbegriff entwickelt und der sich bewusst von der Zeichenlehre Peirces und de Saussures abgrenzt. Zeichen werden darin nicht als fixe Entitäten, derer sich Verwender*innen bedienen, sondern als stets von Neuem durch ihre Verwendung, aber auch bei ihrer Rezeption kreiert:

„In a Social Semiotic theory, signs are made – not used – by a sign-maker who brings meaning into an apt conjunction with a form, a selection/choice shaped by the sign-maker's interest. In the process of representation sign-makers remake concepts and 'knowledge' in a constant new shaping of the cultural resources for dealing with the social world." (Kress 2010, S.62)

Maßgebend für die Wahl eines Zeichens sind die eigenen Darstellungsinteressen seiner/s Verwender*in, die der potentiellen Adressat*innen und die Beschaffenheit der im jeweiligen Moment zur Verfügung stehenden semiotischen Ressourcen. Alle diese Bereiche werden vom jeweiligen sozio-historischen Umfeld der semiotischen Handlung geprägt, sind also letztlich diskursiv verankert. Gleichzeitig wirkt die Verwendung bestimmter semiotischer Praktiken auf das diskursive Wissen seiner Anwender*innen zurück, wodurch dieses ständiger Rekonstituierung und Rekonfiguration unterliegt.

Diese von diskursivem Wissen abhängige Organisation von Zeichen zu einem gegebenen Zeitpunkt in der sozio-historischen Wirklichkeit wird in der Sozialsemiotik als Mode bezeichnet. Kress (2010) unterscheidet dabei zwei Ebenen der Definition: Erstens kann ein Mode aus dem Sozialen heraus beschrieben werden:

„ [...] what counts as mode is a matter for a community and its social-representational needs. What a community decides to regard and use as mode is mode." (Kress 2010, S.87)

Die Konstituierung von Modes entsteht also im Wechselspiel von den kommunikativen und repräsentativen Bedürfnissen und den technischen und sozialen Möglichkeiten ihrer Verwender*innen. Sind Modes einmal verfügbar, generieren sie ein Bedeutungspotential (semiotic resources), das für die Produktion wie für die Rezeption von (Zeichen-)Texten genutzt werden kann.
Zweitens zeichnen sich Modes formal dadurch aus, dass sie – in ihrer jeweiligen Gebrauchsgemeinschaft – alle drei semiotischen Funktionen, wie sie Halliday (1978) entwickelt, erfüllen können, d.h. ideationale (auf die extrasemiotische Wirklichkeit bezogene), interpersonale (auf die soziale Wirklichkeit der kommunikativen Situation bezogene) und textuale (auf die interne Struktur von Zeichenkomplexen bezogene) Verweise leisten können (vgl. Kress 2010, S.87).
Zeichenkomplexe bzw. Texte können sich einer Reihe an Modes bedienen, um Bedeutung zu realisieren, welche sich entsprechend durch Multimodalität auszeichnen. Es liegt nahe, dass auch das Zusammenspiel mehrerer Modes durch diskursives Wissen organisiert ist, das die Produktion und Rezeption steuert. Die in den vorigen Kapiteln besprochenen Konzepte von Frame und Genre spielen dabei eine wesentliche Rolle, da Modes auf einer Metaebene als Genreindikatoren eine Rolle spielen können bzw. Genres nach bestimmten Modes verlangen können. Gleichzeitig können Modes als Sonderformen von Frames betrachtet werden, nämlich als Frames der Zeichenorganisation. Wie das interaktive Handeln innerhalb von Genres in Scenes erlebt und als Frames artikuliert wird, wird das semiotische Handeln innerhalb erlebt und als Mode artikuliert.

2.4.2 Mode als Kategorie in der Analyse

Diese Arbeit geht davon aus, dass Spiele allgemein und Computerspiele im Speziellen hochgradig multimodal realisiert werden: Modes wie Sprache oder Musik, die auch außerhalb von Spielen weit verbreitet sind, können schnell prima vista festgestellt werden. Es stellt sich allerdings die Frage, ob die Bedeutungsgenerierung innerhalb von Spielen spezifische Modes ausgebildet hat.
Den Versuch einer Charakterisierung eines Modes „Game Design“ entwickeln Peréz-Latorre et al. (2016), die konstatieren, dass neben „Audiovisual Narrative“ „Game Design“ hauptsächlich an der Realisierung von Computerspielen als Texten beteiligt ist. Dabei unterscheiden die AutorInnen zwischen drei Dimensionen des Spiels, die mit der jeweiligen Halliday’schen Metafunktion korrelieren:

- **Ludo-narrative dimension (representational):** Darstellung von spielerischen Entitäten (Charaktere, Orte, Dinge,…) und ihren Eigenschaften mit besonderem

Augenmerk darauf, welche Eigenschaften überhaupt dargestellt werden und welche Rolle sie im Spielablauf einnehmen; außerdem die Darstellung von übergeordneten Kategorien wie Sieg/Niederlage, Art der Aufgaben im Spiel und Spielstrategien (S.7ff.)

- **System-gameplay dimension (compositional):** Interner Zusammenhang von Spielmechaniken und Spielstatus, also Ablauf von Spielroutinen nach der Frage: Welche Variablen ändern sich von selbst, welche können von der/dem Spieler*in beeinflusst werden? (S.9ff.)
- **Designer-Player dimension (interpersonal)** (Anm.: Nicht näher ausgeführt.)

Die AutorInnen argumentieren also dahingehend, dass die einem Spiel zugrundeliegenden Entitäten ein eigenes Bezugssystem bilden, das durch die Form der Ausgabe durch die beteiligten Peripheriegeräte (Bildschirm, Lautsprecher) quasi-materiell dargestellt wird.
Auf den ersten Blick erscheint das Postulieren eines eigenen Modes „Game Design" redundant bzw. schwer abgrenzbar, da Spiele mit semiotischen Mitteln wie Schrift und Animationen arbeiten, die in anderen Kontexten ebenfalls auftreten und keineswegs an Spiele geknüpft sind, sodass eine abgegrenzte, eigenständige Betrachtung obsolet erscheinen könnte. Allerdings erweist sich diese Perspektive insofern als fruchtbar, als sie verdeutlicht, dass es durchaus möglich ist, auf verschiedene Realisierungen desselben Zeichenelements zurückzugreifen, ohne die Bedeutung für den übergeordneten Spielzusammenhang zu verändern, wenn etwa ein Wert sowohl als Zahl als auch als Grafik dargestellt werden kann. In diesem Fall könnte man davon sprechen, dass es sich um reine Materialität handelt, Zahl mit Grafik also austauschbar wäre.
Außerdem eröffnet die Konzeptualisierung von Spiel als eigenem Mode die Sicht auf Unterschiede zu anderen Rezeptionsformen, insbesondere dem Narrativ, wie Peréz-Latorre et al. selbst kontrastierend vermerken. Konsequenterweise würde das bedeuten, dass durch ein Angebot mehrerer übergeordneter Modes Spiele auch mehrere übergeordnete Frames der Rezeption ausgelöst können, womit auch von einer zeichentheoretischen Seite aus ein Erklärungsansatz für die Bandbreite an möglichen Rezeptionsformen vorläge. Und was für das Spiel gilt, gilt genauso für narrative Textformen, wie die in dieser Arbeit untersuchte Story.
Letzten Endes soll diese theoretische Diskussion aber bei der Analyse nicht den Blick auf das Material verstellen. Der Begriff des Modes erscheint dort sinnvoll, wo es um die Frage geht, warum ein bestimmtes Mittel der Darstellung gewählt wurde und welche Verweise damit

geleistet werden; eine Frage, die das Material vorgibt, in dem Sprache nur eine von vielen Ausdrucksmöglichkeiten ist.

Es erscheint zum Abschluss dieses Unterkapitels noch einmal sinnvoll zu rekapitulieren, in welchem Verhältnis Modes zu den Konzepten Genre, Frame und Diskurs stehen.

- Als Organisationsmodell der Herstellung von Texten können Modes als Genreindikatoren wirken, d.h. Modes verweisen auf Genres, Genres verlangen nach Modes.
- Modes stellen Sonderformen von Frames dar, sofern sie artikuliert werden, da Modes als Begriff eine Möglichkeit sind, sich metasemiotisch über semiotisches Handeln auszutauschen. Da Modes auf vorhandene Wissensbestände ihrer Verwender*innen rekurrieren, können sie bei Bedarf formuliert werden.
- Modes sind Teil des Diskurses insofern Diskurse geordnete Wissensbestände darstellen, ebenso wie Genres. Im Unterschied zu Genres beziehen sich Modes aber auf die Möglichkeit zur Konstituierung von Zeichen, Genres umfassen kommunikatives Handeln unter Einbeziehung von Akteur*innen, Orten, Zeit etc.

2.6 Positionierung und Narrative

Wie schon zuvor beschrieben sucht diese Arbeit nach Wegen, das Verhältnis zwischen Populärkultur, Diskursgemeinschaften und sprachlichen Formen zu beschreiben. Dieser Raum, der durch permanente Handlungsprozesse (re-)konstituiert wird, ist alles andere als wertfrei und verlangt von den ihn bespielenden Akteur*innen ständige Bewertung und das Beziehen von Positionen. Daher soll im Folgenden das Konzept der Positionierung theoretisch umrissen werden, um eine Grundlage für die Analyse des Datenmaterials in Hinblick auf ebendiese Konzepte zu schaffen. Im Wesentlichen geht diese Arbeit dabei von einem Begriff der Positionierung aus, den Du Bois (2007) beschreibt und den Spitzmüller (2013b) weiterentwickelt. Für die spezifische Betrachtung von Positionierung im Zusammenhang mit Narrativen wird weiterhin auf die Arbeiten von Bamberg (1997) und Wortham (2000) zurückgegriffen, um im konkreten Feld Positionierung operationalisierbar zu machen.

2.6.1 Positionierung

Diese Arbeit stützt sich bei der Beschreibung von Positionierungspraktiken grundsätzlich auf das Konzept des Stancetakings, das Du Bois (2007) entwickelt, der Positionierung als „a public act by a social actor, achieved dialogically through overt communicative means, of simultaneously evaluating objects, positioning subjects (self and others), and aligning with other subjects, with respect to

any salient dimension of the sociocultural field“ (S.163) beschreibt. Für diese Art des Handelns ist es für die/den Handelnden notwendig, eine Entität in irgendeiner Form zu bewerten und diese Bewertung in einem soziokulturellen Wertesystem zu verankern, um überhaupt eine intersubjektive Relevanz des Sprechaktes herzustellen. Positionierungshandeln hat dialogischen und intersubjektiven Charakter; dialogisch insofern, als sich Positionierungshandeln im kommunikativen Wechselspiel zwischen (mindestens) zwei Akteur*innen entfaltet und sich jede neue Handlung auf die vorhergehenden bezieht; intersubjektiv, weil die jeweils subjektiven Bewertungen der Handelnden miteinander in Einklang gebracht werden müssen, die Beteiligten also auf gemeinsames (diskursives) Wissen referieren oder gegebenenfalls ein solches gemeinsames Wissensfeld schaffen müssen und außerdem Bezug auf vorangehende Sprechakte in der Interaktion nehmen müssen.
Demnach ist konkretes Positionierungshandeln an mindestens drei beteiligten Entitäten festzumachen: Zwei agierenden Subjekten und einem Objekt, anhand dessen sich die Subjekte positionieren. Die Bewertung eines Objektes dient den handelnden Subjekten dabei als Verortung in einem soziokulturellen Wertesystem. Gleichzeitig geben die so eingenommenen Positionen den Akteur*innen die Möglichkeit, sich in Bezug auf das jeweils andere Subjekt auszurichten (to align), indem einer eingenommenen Position zugestimmt, diese abgelehnt oder eine Zwischenposition eingenommen wird. Du Bois visualisiert diesen Prozess als Dreieck, dem sogenannten stance triangle:

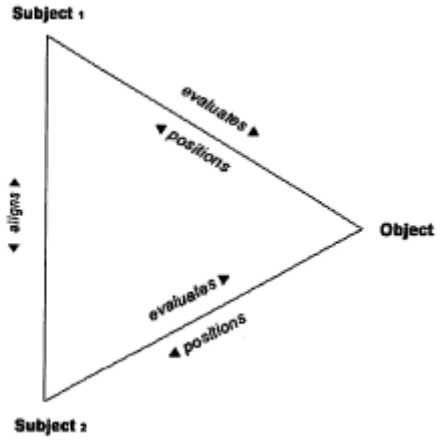


Abbildung 1: *stance triangle* nach Du Bois (2007, S.163)

Eine Position kann einerseits explizit eingenommen werden, andererseits aber auch durch indexikalische Verweise. Solche Verweise können Zeichen dann leisten, wenn sie im Sinne Aghas (2007) registriert sind, wobei Agha Register definiert als „a cultural model of action
1. which links speech repertoires to stereotypic indexical values
2. is performable through utterances (yields enactable personae/relationships)

3. is recognized by a sociohistorical population.“ (Agha 2007, S.81)
Registrierung ist also ein Prozess, der durch die Durchführung von diskursiven Praktiken angestoßen wird.
Registrierte (und damit zu indexikalischen Verweisen fähige) sprachliche Elemente können ihrerseits wieder auf andere Zeichen oder Zeichenkomplexe verweisen; in diesem Fall ist von metapragmatischen Verweisen zu sprechen, wie Silverstein (2003) feststellt. Von diesen Überlegungen ausgehend entwickelt Spitzmüller (2013b) ein Modell von den Bezügen zwischen sprachlichen Formen und ihrer indexikalischen Wirkungen:

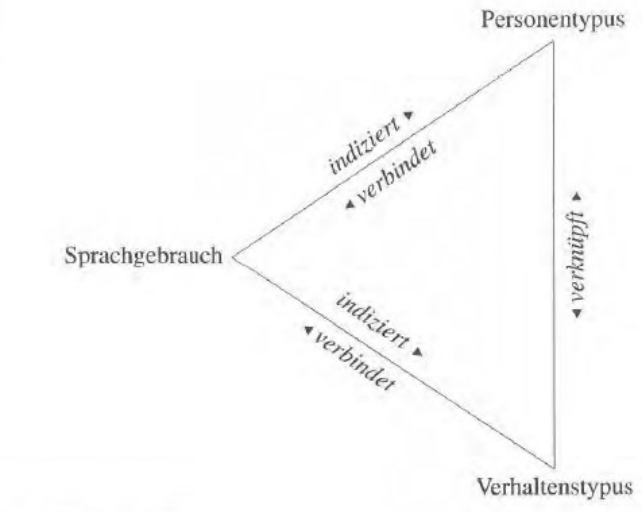


Abbildung 2: Erweiterung des *stance triangle* nach Spitzmüller (2013b, S.269)

An den Gebrauch bestimmter sprachlicher Formen (oder allgemeiner: Formen des Zeichenhandelns) sind Personen- wie Handlungstypen gebunden, die mit der Form assoziiert werden. Da diese Personen und Handlungen in ihrer Einbettung in ein soziokulturelles Feld bewertet werden können, kann eine solche Bewertung auch indirekt über die Bewertung des assoziierten Zeichengebrauchs hergestellt werden. Diese mannigfaltigen Beziehungen stellt Spitzmüller durch eine Verbindung beider Modelle dar:

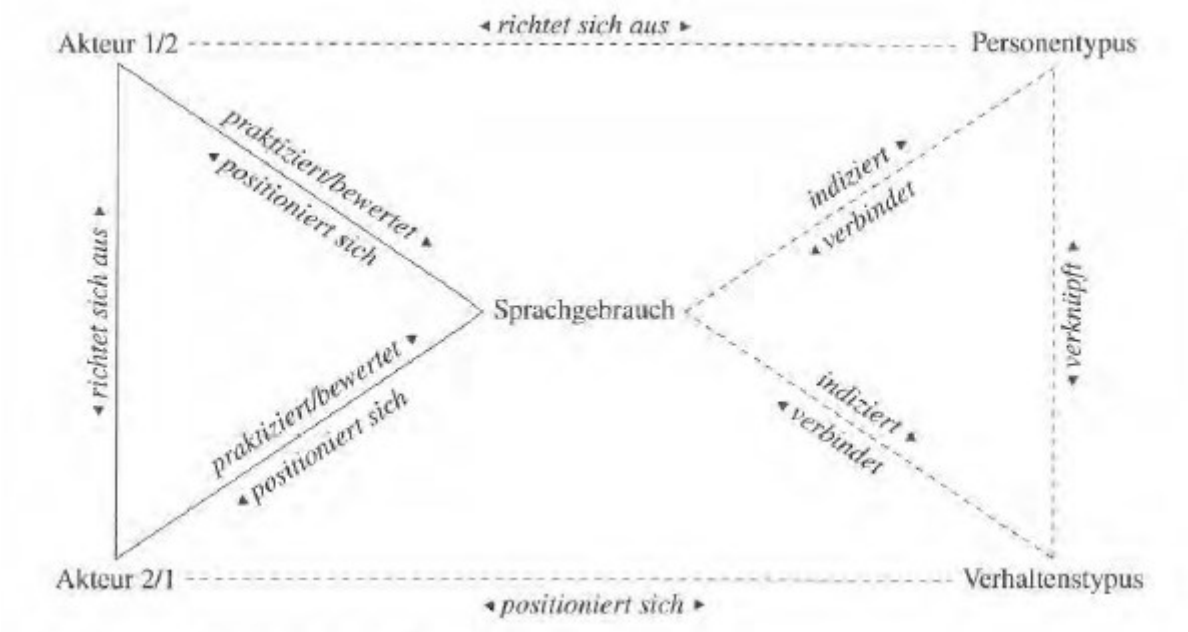


Abbildung 3: Metapragmatische Positionierung („Briefumschlag“) nach Spitzmüller (2013b, S.273)

Dieses Modell bietet nun im Weiteren eine Grundlage, um die Möglichkeiten von Positionierung im Rahmen von Genres zu untersuchen. Sprach- (und Zeichen-)Gebrauch verweist nämlich gleichzeitig auf Genres, die ihrerseits mit Verhaltens- und Personentypen besetzt sind. Entsprechend kann die Durchführung einer generischen Praxis oder der Verweis auf eine solche zur Positionierung dienen bzw. wird mit der Realisierung eines Genres auch eine Position eingenommen.

2.6.2 Positionierung im Kontext von Narrativen

Für die Analysen im Rahmen dieser Arbeit erscheint es außerdem sinnvoll, Positionierung im Hinblick auf Narrative zu charakterisieren. Der Begriff des Narrativs bzw. der Erzählung wird von vielen Seiten definiert und verwendet, wie etwa De Fina und Georgakopoulou (2012) ausführlich darstellen. Als eine Art größten gemeinsamen Nenner geben die Autorinnen schließlich eine Liste von vier Eigenschaften an, die in Versuchen zur Definition am häufigsten genannt werden. Demnach „share [most of them] the idea that a story

1. Represents a series of temporally and causally related events;
2. Introduces some form of a complication or disruption;
3. Presents (more or less) goal-directed actions and reactions to deal with this disruption;
4. Has an animate protagonist.” (De Fina&Georgakopoulou 2012, S.6)

Obwohl die Betrachtung von narrativen Formen des Sprechhandelns zweifelsfrei deutlich komplexer ist, soll für diese Arbeit diese zusammenfassende Definition als Ausgangspunkt dienen, da nicht die Beschreibung von Narrativen, sondern von ihrer Rolle bei Positionierungsprozessen und der Konstituierung von Genres die Absicht dieser Arbeit ist.

Ein Modell, wie Positionierung im Rahmen von Narrativen analysiert werden kann, entwickelt Bamberg (1997) ausgehend von Interpretationen des Begriffs Narrativ bei Labov und Waletzky, wobei Bamberg drei Ebenen unterscheidet, auf denen jeweils eine Leitfrage gestellt wird:

1. *How are the characters positioned in relation to one another within the reported events?* D.h. in der Analyse wird betrachtet, welche Akteur*innen im Narrativ erscheinen, mit welchen Eigenschaften sie belegt werden und welche Beziehungen sie zueinander einnehmen. Diese Ebene der Analyse bewegt sich also innerhalb des vom Narrativ aufgespannten Handlungsraumes. (vgl. Bamberg 1997, S.337)
2. *How does the speaker position him- or herself to the audience?* Hierunter fallen die Wahl der sprachlichen Mittel, Einbettung in andere Arten von sprachlichem Handeln, das Vorgeben von Interpretationen des Narrativs und das Zuweisen von kommunikativen Rollen durch die/den Erzähler*in. (vgl. Bamberg 1997, S.337)
3. *How do narrators position themselves to themselves?* Auf dieser Ebene schließlich wird ein Narrativ darauf analysiert, wie die/der Erzähler*in ein Narrativ zur Darstellung der eigenen Person verwendet, sich also einerseits selbst über das Narrativ konstruiert und andererseits welche Annahmen die/der Erzähler*in für seine Wahrnehmungsrealität als gültig erachtet. (vgl. Bamberg 1997, S.337)

In eine ähnliche Richtung geht auch Wortham (2000), wobei hier das Hauptaugenmerk auf der Differenzierung zwischen repräsentationalen und interaktionalen Aspekten der Positionierung in Narrativen liegt. Letztere beschreibt Wortham basierend auf den Arbeiten von Polanyi und Jefferson als über Hinweise (cues) vermittelt (mediated), d.h. für Interaktionspartner*innen wie Analysierende über bestimmte indexikalische Elemente relevant gesetzt, und emergent, d.h. während des Akts des Erzählens so entwickelt, dass eine bestimmte Interpretation als die wahrscheinlichere erscheint (vgl. Wortham 2000, S.21). Für diese Hinweiselemente gibt Wortham fünf verschiedene Typen an:

(1) Zuschreibungen („words and expressions to denote [...] characters"), ausgewählt aus einer Reihe an möglichen Paradigmen (vgl. Wortham 2000, S.22)
(2) Metapragmatische Verben sensu Silverstein („metapragmatic verbs"), d.i. die Wahl von Verben, um Sprechakte von handelnden Personen zu repräsentieren (vgl. Wortham 2000, S.22)
(3) Indirekte Rede („quoted speech"), also die Charakterisierung von Personen über zugeschriebene Äußerungen (vgl. Wortham 2000, S.22)

(4) Evaluative Verweise („evaluative indexicals"), d.s. solche Elemente, die Personen in einem soziokulturellen Feld indirekt verorten (vgl. Wortham 2000, S.23)
(5) Epistemische Modalisierung („epistemic modalization"), d.i. die Relation der Wissensbestände der erzählenden Person zu den Wissensbeständen der erzählten Personen (vgl. Wortham 2000, S.23)

Für beide Ansätze ist anzumerken, dass sie aus der Auseinandersetzung mit mündlichen Narrativen entwickelt worden sind. Nichtsdestoweniger erscheint eine Übertragung auf schriftliches Material, wie in dieser Arbeit vorliegend, ohne größere Anpassungen möglich. Insbesondere die Betonung der interaktionalen Aspekte von Positionierung erscheint für eine genrezentrierte Analyse günstig, um aufzeigen zu können, wie generisches und Positionierungshandeln gemeinsam realisiert werden.

3 Methodische Deklarierung

Diese Arbeit möchte mit dem Computerspiel „Sid Meier's Civilization V" und den Storythreads des „Civilization Webring Forums" zwei von ihrer Medialität und ihrem Aufbau her sehr unterschiedliche Textartefakte untersuchen, um die transtextuellen und intertextuellen Bezüge der Untersuchungsgegenstände sowie ihre Bedeutung für populärkulturelle Praktiken offenzulegen. Diese Unterschiedlichkeit macht es notwendig, neben einer klassischen linguistischen Analyse auch multimodale Formen der Zeichengenerierung in die Analyse mit einzubeziehen, um eine dem Untersuchungsgegenstand gerechte Medienanalyse leisten zu können. Grundsätzlich orientiert sich diese Arbeit methodologisch am DIMEAN-Modell von Spitzmüller und Warnke (2011), um einen Rahmen für die Analyse zu schaffen. Innerhalb dieses Rahmens werden jene Methoden und Konzepte für die Analyse eingesetzt, die im vorigen Kapitel beschrieben wurden, um dem multimodalen Datenmaterial innerhalb seiner sozialen Entstehungsbedingungen gerecht zu werden.

3.1 Methodologische Verortung – Ebenen der Analyse innerhalb des DIMEAN-Modells

Spitzmüller und Warnke (2011) unterscheiden in ihrem Modell der diskurslinguistischen Mehr-Ebenen-Analyse (DIMEAN) drei Ebenen der Untersuchung: die intratextuelle Ebene, die Akteursebene und die transtextuelle Ebene, die eine Orientierung bei der Auswahl und Einordnung der zu analysierenden Texteinheiten und Phänomene bieten sollen. Diese Ebenen können noch einmal feiner unterteilt werden, um spezifische Felder der Analyse benennen und auswählen zu können. Für die intratextuelle Ebene sind dabei, aufsteigend im Umfang der betrachteten Textelemente, wortorientierte (z.B. Schlagwörter, Appellativa), propositionsorientierte (z.B. Metaphern) und textorientierte (z.B. Themenentwicklung,

Textfunktion) Analysevorgänge zu nennen, die sich mit der Gestaltung der Textoberfläche befassen. Auf der Akteursebene lassen sich Fragen nach den Interaktionsrollen der Akteur*innen, ihren Diskurspositionen und der Medialität von Texten stellen. Auf der transtextuellen Ebene schließlich treten Fragen nach in Texten manifestierten Ideologien, Rahmen und ihren intertextuellen Bezügen in den Vordergrund (vgl. Spitzmüller & Warnke 2011, S.201).

Für die Verortung innerhalb dieses Modells lässt sich noch einmal feststellen, dass das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit grundsätzlich auf transtextuelle und akteur*innenbezogene Phänomene abzielt, wie sie in Kapitel 2 theoretisch dargelegt wurden. Dazu zählen die Beschreibung von sprachlichen wie sozialen Rahmen sowie der Genrebildung innerhalb der kommunikativen Praxis im Forum. Für diese Beschreibung erscheint es geboten, sich mit ihren intergenerischen und -textuellen Bezügen innerhalb des untersuchten Genres auseinanderzusetzen, um einerseits diese Bezüge selbst sichtbar zu machen und andererseits vorliegende Rahmen und Elemente nicht nur aus sich selbst, sondern auch aus der Übernahme von Elementen und Konzepten aus anderen Texten erklären zu können. Daher stehen in der detaillierten Medienanalyse des Computerspiels in Kapitel 4 jene salienten Elemente der multimodalen Darstellung im Zentrum, die jene Rahmungen und Bezugspunkte schaffen, die für das Genre Story prägend erscheinen.

Bezüglich der Threads im Forum konzentriert sich die Analyse in Kapitel 5 zunächst auf der intratextuellen Ebene auf den Text als Ganzes, um die generischen Eigenschaften der Story beschreiben zu können, wobei hier die aufgeworfenen Themenfelder und die Charakteristika der narrativen Form des Spielberichts als zentraler Baustein des Genres im Fokus der Analyse stehen. Daraus werden Kategorien für das generische Umfeld der einzelnen Storythreads abgeleitet, die als Ausgangspunkt für die Feinanalyse in Kapitel 6 an einem einzelnen, ausgewählten Thread dienen. Aus dieser Analyse sollen Rückschlüsse auf die beteiligten Handlungsträger*innen und ihre Positionen innerhalb ihrer Diskursgemeinschaft ermöglicht werden, um die Handlungsmöglichkeiten von Akteur*innen in einem konkreten generischen und sozialen Rahmen darzustellen.

Damit zielt die Analyse insgesamt auf sprachliche Strukturen und ihre Ordnungsbedingungen ab dem Text ab. Das Hauptziel ist dabei nachzuvollziehen, wie das Kulturartefakt Computerspiel einen Themen- und Handlungsrahmen schafft bzw. prägt, der von einer Diskursgemeinschaft als Raum zur sozialen Positionierung be- und genutzt wird.

3.2 Korpusbeschreibung

Das Korpus dieser Arbeit besteht aus zwei Teilkorpora. Das erste Korpus besteht aus Bildmaterial (Screenshots) des Computerspiels „Sid Meier's Civilization V"; das zweite Korpus besteht aus den HTML-Dokumenten von insgesamt 62 Threads des „Civilization Webring Forum", einem deutschsprachigen Onlineforum, das sich mit der Spielreihe „Sid Meier's Civilization" beschäftigt.

3.2.1 Erstes Teilkorpus – „Sid Meier's Civilization V" (CiV)

Für die Analyse des Spiels „Sid Meier's Civilization V" wurden aus Screenshots von zwei vom Autor dieser Arbeit durchgeführten Testpartien insgesamt 35 Bildern angefertigt, die die einzelnen Interfaces und Menüs des Spiels wiedergeben. Diese umfassen nicht alle Spielbereiche, sondern konzentrieren sich auf zwei Teilbereiche: die Darstellung von Sieg und Niederlage einer Partie sowie die Darstellung von (quasi-)historischen Persönlichkeiten als *Leaders* ihrer jeweiligen *Civilizations*. Zusätzlich kann der Autor auf eine umfangreiche Spielerfahrung zurückgreifen (über 630 Stunden laut Steam[1]), sodass die gespielten Partien zuverlässig als repräsentativ für das Spiel eingeschätzt werden können.

3.2.2 Zweites Teilkorpus – die Storys des „Civilization Webring Forums" zu „Sid Meier's Civilization V"

Der Analyse der Forenkommunikation im Rahmen des Genres „Story" liegen die HTML-Dokumente von insgesamt 62 Threads zugrunde, die im Unterforum „Civ 5 - Einzelspieler-Storys" des „Civilization Webring Forums" (www.civforum.de) zwischen dem 7.Februar 2014 und dem 11. Februar 2015 eröffnet wurden, was damit alle in dieser Zeit eröffneten Threads umfasst. Das Unterforum enthält noch wesentlich mehr Threads, aber aufgrund des Aufwandsrahmens einer Masterarbeit wurde ein zeitlich begrenzter Ausschnitt von 13 Monaten ausgewählt. Darüber hinaus ist durch das relativ hohe Alter der Threads davon auszugehen, dass dort keine großen Veränderungen mehr stattfinden. Für den Kerntext der Story – dem Spielbericht – bedeutet das, dass der Spielbericht entweder abgeschlossen ist oder eine Fortführung unwahrscheinlich erscheint; auch die Kommentartätigkeit in diesen Threads dürfte weitgehend abgeschlossen sein, wobei durch das technische Wesen des Forums Veränderungen niemals ausgeschlossen sind. Wenn nicht anders angegeben, dann liegt der Analyse der Stand der Threads vom 27.März 2017, 11:11 Uhr zugrunde.

3.3 Methodenbeschreibung

Da die beiden Teilkorpora sich in der Art ihrer semiotischen Realisierung erheblich voneinander unterscheiden, werden die beiden getrennt voneinander analysiert. Für das erste

[1] Die Online-Plattform Steam gibt ihren User*innen Rückmeldung über die gespielte Zeit für alle auf der Plattform registrierten Spiele.

Teilkorpus überwiegt eine multimodale Bildanalyse, die bei längeren schriftlichen Elementen um eine textorientierte Textanalyse erweitert wird. Im Gegensatz dazu steht die Textanalyse für das zweite Teilkorpus im Vordergrund und wird gegebenenfalls um eine Bildanalyse ergänzt.

3.3.1 Erste Teilanalyse – Multimodale Rahmenanalyse

Über das erste Teilkorpus, das das Bildmaterial aus dem Spiel Civ V umfasst, wird dargelegt, wie im Textartefakt Spiel durch das Zusammenspiel mehrerer Modes (Bilder, Animationen, Schrift, Sprache, Geräusche, …; s. Kapitel 2.4) Rahmen erzeugt werden, innerhalb derer eine im hegemonialen Sinn sinnerfassende und im allgemeinen Sinn bedeutungstragende Rezeption des Spielgeschehens möglich ist. In Anlehnung an die Überlegungen von Peréz-Latorre et al. (2016) sind dabei zwei Bereiche zu unterscheiden: die narrative Ebene und die spielerische Ebene. Diese werden aber im Unterschied zu Peréz-Latorre et al. nicht als Modes, sondern als Rahmen verstanden. Innerhalb der narrativen Ebene ist der Spiel-„Text" als kausallogisch zusammenhängende Abfolge an Ereignissen zu verstehen, während innerhalb der spielerischen Ebene der Spiel-„Text" als multimodale Repräsentation eines abstrakten Handlungssystems zu verstehen ist, in der die Spielparteien als handelnde Entitäten taktisch-strategische, interaktive Entscheidungen treffen. Diese beiden Rahmen sind aber nicht eindeutig getrennt, sondern ineinander verwoben. Entsprechend ist der analytische Blick ein doppelter: Ein Element der Gestaltung kann in Hinsicht auf seine Repräsentation narrativer wie spielerischer Elemente betrachtet werden. Damit gehen auch wechselseitige Verweise und Dependenzen einher: Die Darstellung von Spielkonzepten ist ohne umfassende Metaphorisierung nicht möglich, ein Fortschreiten im narrativen Ablauf nicht ohne die Evaluierung des spielerischen Ablaufs. Diese beiden Rahmungen dienen der Analyse als Orientierung, um zwei kontrastierende, wenn auch verwobene, kohärente Interpretationen zu entwickeln.

Konkret wird in Kapitel 4 die Darstellung zweier Teilbereiche analysiert: das zentrale Spielkonzept von Sieg/Niederlage und die Konstruktion historischer Entitäten als *Civilizations*. Dabei stützt sich die Analyse primär auf die angefertigten Bilder, die jene Menüs des Spiels abbilden, die der/dem Spieler*in in Hinblick auf diese Bereiche begegnen, und beschreibt jene semiotischen Elemente, die zur Ausgestaltung dieser Menüs verwendet werden. Sodann wird aufgezeigt, wie diese Teilstücke des Spiels aufgrund ihrer Bedeutung für den spielerischen Ablauf, sozusagen im Gesamttext des Spiels, ihre Salienz gewinnen. Diese Analyse bezweckt ultimativ die Schaffung einer Interpretationsbasis für das zweite Teilkorpus, dessen beinhaltete Texte intertextuell vom Spiel-Text von CiV abhängig sind.

Über den Vergleich mit den Rahmungen des Spiel-Texts können die Rahmungen des Story-Texts entweder als kongruent oder abweichend identifiziert werden und erlauben so eine Aussage darüber, welche Lesart im Sinne Halls (s. Kapitel 2.1.3) vorliegt und welcher Rahmen sich Story-Autor*innen bedienen, um für das Genre der Story innerhalb der Diskursgemeinschaft des Forums adäquat zu handeln.

3.3.2 Zweite Teilanalyse – Deskription der „Story" als Textsorte und Genre

Für das zweite Teilkorpus, das die Kommunikation der einzelnen Story-Threads umfasst, erfolgt zunächst eine Beschreibung der Threads auf quantitativer Basis. Dabei wurden folgende grundlegende Maßzahlen erhoben:

- Titel des Threads
- Autor*innenschaft des Spielberichts (s. Kapitel 5.4.1)
- Entstehungszeitraum
- Anzahl der Posts im jeweiligen Thread
- Anzahl der Aufrufe des Threads
- Grundlegende Spieleinstellungen der zugrundeliegenden Partie
- Motivationserklärungen der Autor*innen und tatsächliche Ausführung
- Fortschrittstatus: laufend, abgeschlossen, abgebrochen (s. Kapitel 5.6)

Mit diesen Maßzahlen erfolgt eine grundlegende Beschreibung der narrativen Komponente des Genres Story, die es erlaubt, Regelmäßigkeiten im Korpus aufzuzeigen sowie anhand der pro Thread generierten Aufrufe eine Aussage über das Ausmaß der Rezeption einzelner Threads (und damit Storys) zu treffen, um zu einer Einschätzung bezüglich der Bedeutung des Genres innerhalb der Diskursgemeinschaft zu gelangen. Darüber hinaus erfolgt eine überblicksmäßige inhaltliche Analyse in Bezug auf die Urheber*innenschaft der Narrative, ihre modale und stilistische Ausarbeitung und die Interaktionsrollen der teilnehmenden User*innen, soweit über die Textoberfläche erschließbar.

Aus dieser Analyse heraus werden in der Folge in Kapitel 5 Kategorien zur Beschreibung von Instanzen des Genres Story entwickelt, um die einzelnen Threads miteinander vergleichbar zu machen. Diese Kategorisierung zielt darauf ab, das Feld für die abschließende Fallanalyse vorzubereiten, damit dieser konkrete Fall im Vergleich mit den anderen Threads des Korpus (auch im Sinne eines realisierten intertextual gap im Sinne von Bauman und Briggs (s. Kapitel 2.2.3)) eingeschätzt werden kann und um ein Verständnis für die Ablaufroutinen des Genres zu entwickeln.

3.3.3 Dritte Teilanalyse – Positionierungsprozesse innerhalb der Story

Abschließend erfolgt in Kapitel 6 die Feinanalyse eines einzelnen Fallbeispieles anhand der Story „Der Pfad des Wahnsinns“, das zunächst mit den in Kapitel 5 entwickelten Kategorien beschrieben wird. Mittels Nachvollziehen der diskursiven Voraussetzungen der Story wird in einem ersten Schritt beschrieben, wie das Narrativ, das den Kern der Interaktion bildet, aus seinen spielerischen und generischen Grundlagen heraus entsteht. Dem schließt sich eine Nominationsanalyse an, um einen wesentlichen Bestandteil der stilistischen Eigenheiten des Narrativs zu betrachten. Mit dieser Grundlage wird schließlich mithilfe einer Interaktionsanalyse das Handeln der einzelnen Akteur*innen im Rahmen des Threads zu beschrieben und so die Positionierungstätigkeit, die mit dem Handeln im Rahmen des Genres einhergeht, beleuchtet.

3.4 Forschungsinteresse

Nach der ausführlichen Darlegung der theoretischen und methodologischen Grundlagen erfolgt an dieser Stelle noch einmal eine Zusammenfassung der wichtigsten Forschungsfragen, die das Feld aus mehreren Blickwinkeln umreißen:

1. Welche Voraussetzungen bringt das Computerspiel „Sid Meier’s Civilization V“ als Kulturartefakt für seine Rezeption innerhalb populärkultureller Prozesse mit sich?
    - Welcher semiotischen Formen bedient sich das Computerspiel und wie werden diese Formen zu Verweisen auf spielerische Praxis?
    - Welche Rahmungen prägen das Computerspiel als Textartefakt und wie weit werden sie von den Kulturhandelnden aufgegriffen?
2. Wie ist das Genre Story als Form sozialen Handelns konstituiert?
    - Welche Eigenschaften können zur Charakterisierung des Genres Story herangezogen werden?
    - Welche Elemente, sowohl aus dem Computerspiel als auch aus anderen Quellen oder ad hoc generierte, liegen den Storys im Forum zugrunde?
    - Wie ermöglicht das Genre soziale Interaktion durch die Produktion und Rezeption von Texten?
3. Wie kann ein Genre als Feld von Positionierungsprozessen be- und genutzt werden?
    - Welche Interaktionsrollen stehen den Akteur*innen zu Verfügung?
    - Welche diskursiven Objekte spielen bei der Positionierung eine Rolle?
    - Wie kann das Genre Story zur Herstellung persönlicher Identitäten innerhalb der Diskursgemeinschaft des Forums beitragen?

Mögliche Antworten auf diese Fragen werden in den nächsten drei Kapiteln entwickelt.

4 Empirischer Teil 1 – Rahmensetzung durch das Spiel

Im ersten Teil der Analyse steht mit dem Spiel „Sid Meier's Civilization V" jenes kulturelle Artefakt im Mittelpunkt, von dem die Aktivität im untersuchten Forenteil seinen Ausgang nimmt. Ausgehend von der Überlegung, dass mutmaßlich alle User*innen, die dort Storys bzw. Kommentare posten, mit dem Spiel vertraut sind, möchte diese Arbeit zunächst das Spiel in seinen Grundzügen beschreiben, um danach mit den Konzepten von Sieg/Niederlage und *Civilizations* als Verkörperung einer Spielpartei zwei Aspekte herauszugreifen, die für das Spielerleben und darauf aufbauende Forenaktivität als zentral gelten können und bei der Betrachtung des um einen narrativen Spielbericht aufgebauten Genres *Story* wieder eine Rolle spielen werden. Dabei dient eine multimodale Medienanalyse diesbezüglich relevanter Spielinhalte dazu, die Repräsentation der entsprechenden Spielmechaniken aufzuzeigen und in Hinblick auf den inneren Aufbau des Spiels wie auch in Bezug zur außerludischen Realität zu analysieren.

4.1 Eine Ethnografie von Sid Meier's Civilization V

Bei „Sid Meier's Civilization V" handelt es sich um ein 2010 erschienenes (para-)historisches Computerspiel, lauffähig unter Windows, Mac und Linux. Als entwickelndes Studio zeichnet (wie schon beim Vorgänger „Sid Meiers's Civilization IV") Firaxis Games, als Publisher 2K Games verantwortlich. Erstmalig in der Geschichte der Civilization-Reihe ist der Verkauf an die Online-Plattform Steam (Valve) gebunden, d.h. zur Ausführung von CiV wird ein Benutzerkonto auf Steam und für die Installation eine Internet-Verbindung benötigt. Neben dem Grundspiel erschienen neben kleinerem Downloadable Content (DLC) zwei große Add-Ons, nämlich „Gods and Kings" 2012 (G+K) und „Brave New World" 2013 (BNW). Seit der Veröffentlichung eines umfangreichen Patches[2] am 27. Oktober 2014 kann die (Weiter-)Entwicklung des Spieles von offizieller Seite grundsätzlich als abgeschlossen betrachtet werden (zumal im Oktober 2016 der Nachfolger „Sid Meier's Civilization VI" erschienen ist). Die weitere Analyse basiert auf der so entstandenen Version 1.0.3.279 des Spieles unter Aktivierung beider Add-Ons und aller DLCs.

4.2 Grundlegende Beschreibung des Spielprozesses

„Sid Meier's Civilization V" kann dem Spielgenre Rundenstrategie bzw. Globalstrategie zugeordnet werden, d.h. die/der Spieler*in übernimmt in der spielerischen Metaphorisierung die Steuerung einer größeren Menschengruppe, in diesem Falle einer *Civilization* als Äquivalent einer (populär-)historisch verankerten ethnischen und/oder politischen Entität. Das

[2] Patches sind Softwareupdates der Entwickler*innen, die zum nachträglichen Korrigieren von Programmier- und anderen Fehlern, Adjustierungen von Spielmechaniken für ein ausgewogeneres Spiel und ähnliches dienen.

Spielgeschehen findet auf einer in hexagonale Felder unterteilten Spielfläche (i.d.R. als *Map* bezeichnet) statt, die eine zufällige oder vorgefertigte Landkarte von globalen Ausmaßen darstellt. Alle Spielparteien verfolgen dabei grundsätzlich das gleiche Ziel, das Spiel durch das Erreichen bestimmter Bedingungen vor allen anderen Parteien zu gewinnen. Gespielt werden einzelne Partien, die jeweils ohne Bezug zueinander abgewickelt und bewertet werden.

Die nun folgende Beschreibung eines Spielablaufs basiert auf dem Spielerleben im Spielmodus *Single Player*, bei dem eine einzelne Spielerin oder ein einzelner Spieler gegen vom Computer gesteuerte Spielparteien antritt. Die Programmierungsgrundlage, die den Entscheidungen des Computers dabei zugrunde liegt, wird als *Künstliche Intelligenz* (KI; im englischen Sprachgebrauch *artificial intelligence* (AI) bezeichnet. CiV kann auch (über das Internet oder ein LAN) mit mehreren menschlichen Spieler*innen gespielt werden; in Hinblick auf das zu analysierende Material wird auf diesen Fall aber nicht näher eingegangen. Für die Beschreibung wurden zwei Testpartien durchgeführt; dazu folgen die Partien im Wesentlichen jenen Einstellungen, die durch die Entwickler*innen vorgegeben werden und somit einen impliziten Vorschlag beinhalten, welche Einstellungen einem ausgewogenen Spiel zugrunde liegen, insbesondere was Spieldauer, mögliche Siegarten und das Verhältnis der Kartengröße zur Anzahl an Spielparteien betrifft. (Zur Deklarierung der genauen Einstellungen siehe Anhang 1).

Vor Beginn einer Partie muss die/der Spieler*in auswählen, mit welcher *Civilization* (näher dazu in Kapitel 4.4) das Spiel bestritten werden soll bzw. diese zufällig bestimmen. Zudem können viele maßgebliche Parameter, die die Eigenschaften der generierten Spielwelt beeinflussen, manuell eingestellt werden, etwa die Beschaffenheit des Spielfeldes, die Anzahl der Spielparteien, welche *Civilizations* den einzelnen Spielparteien zugeordnet sind oder die möglichen Arten eines Sieges. Ist eine Auswahl getroffen, erstellt das Programm nach deren Maßgaben die Spielwelt und die Partie beginnt mit dem ersten Zug der/des Spieler*in.

Zu Beginn jedes Zuges erhält eine Spielpartei verschiedene Erträge, in erster Linie durch auf der *Map* gegründete Städte. Städte weisen eine Anzahl von *Citizens* auf, die umliegende Geländefelder bearbeiten können, um verschiedene Kapitalsorten wie *Food*, *Production* oder *Gold* zu erwirtschaften. Einige davon werden in den Städten direkt verbraucht, etwa um mit *Food* weitere *Citizens* zu generieren oder um mit *Production* Gebäude und Einheiten herzustellen, andere für die gesamte Spielpartei gesammelt, z.B. *Gold*; diese können verschiedenwärtig ausgegeben werden. Daneben steuert jede Spielpartei Einheiten, die Militärtruppen bzw. Zivilisten repräsentieren; diese können über die *Map* bewegt werden, um

jeweilige Aktionen durchzuführen, z.B. Kampfhandlungen gegen andere Einheiten oder Städte oder das Anlegen von *Improvements*, die Geländeerträge erhöhen und andere Vorteile bringen (etwa *Roads*, auf denen sich Einheiten schneller bewegen können). Jede Einheit hat dabei eine gewisse Anzahl von Aktionspunkten, die zur Bewegung oder für andere Tätigkeiten verwendet werden können. Hat eine Spielpartei alle gewünschten Aktionen in ihrem Zug durchgeführt, ist die nächste Spielpartei an der Reihe und tut dasselbe. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis das Spiel entschieden ist.

Das fortschreitende Spielgeschehen repräsentiert dabei die para-historische politische Entwicklung nach dem Vorbild einer (westlich zentrierten und linearen) Weltgeschichte: Das Erforschen von *Technologies* durch die Erwirtschaftung von *Science* ermöglicht den Bau fortschrittlicherer Einheiten und Gebäude, mit dem Ausgeben von *Culture* können *Social Policies* freigeschaltet werden, die einer Spielpartei globale Boni gewähren, mit *Faith* können *Great Prophets* generiert und (nach einer Art Baukastensystem zusammengestellte) Religionen gegründet werden; andere *Great Persons*, benannt nach historischen Persönlichkeiten, können *Great Works of Art* erschaffen oder anderwärtig eingesetzt werden. Aus einer strategischen Sicht haben die Spielparteien dabei die Aufgabe, für ihre erwirtschaftetes Kapital möglichst effiziente Verwendungszwecke zu finden bzw. mehr Kapital zu generieren. Dabei konkurrieren die Spielparteien untereinander um „Siedlungsplatz“ auf der *Map*, den Bau von exklusiven *World Wonders* (berühmte Bauwerke, etwa der Eiffelturm) und einen Vorsprung in den zuvor genannten Bereichen. Dabei können die Spielparteien kriegerisch und diplomatisch interagieren und sich so bekämpfen bzw. unterstützen. Die KI agiert dabei je nach *Civilization* und Schwierigkeitsgrad unterschiedlich, was die Persönlichkeit der jeweiligen *Leaders* darstellen und gleichzeitig ein abwechslungsreiches Spielerleben ermöglichen soll.

Das Spiel endet, wenn eine der Spielparteien die Bedingungen für einen Sieg erfüllt, oder nach dem Ablauf eines Rundenlimits. Dieses Limit wie das gesamte (in Runden gemessene) Spieltempo schwankt abhängig vom *Game Pace*, einer Voreinstellung, die Einfluss auf den Kapitalaufwand während des Spiels und damit indirekt auf die benötigte Rundenzahl zur Erwirtschaftung des Kapitals nimmt. Da außerdem je nach Größe der *Map* und Spielsituation die tatsächlich aufgewendete Zeit pro Runde stark schwanken kann, lassen sich nur ungefähre Angaben zur Dauer machen; für den *Game Pace* „Standard“ ergab das Testspiel etwa 300 Runden und einen Zeitaufwand von etwa fünf (gespielten) Stunden. Mit dem Spielende geht eine zweifache Evaluierung seitens des Programms einher: Einerseits wird der Sieg einer

Spielpartei festgestellt, andererseits eine schlichtweg als *Score* bezeichnete, nicht offen aufgeschlüsselte Punktezahl berechnet.
Auch aus dieser im Umfang stark beschränkten Beschreibung ist ersichtlich, dass CiV umfangreiche Ansprüche an Zeit und geistige Aktivität der/des Spieler*in stellt. Mit der Formulierung von Siegbedingungen geht ein klares Spielziel einher, das zu erreichen mit steigendem Schwierigkeitsgrad ein hohes Maß an vorausschauender Planung, Vertrautheit mit Spielmechanismen, das Entwickeln und Durchführen von Spielstrategien und zum Teil auch Glück verlangt. Dieser deklarierte und eindeutig bewertete Wettstreit zwischen den Spielparteien, die annähernde gleiche Chancen auf den Sieg haben, unterscheidet CiV eindeutig von ähnlichen Computerspielen, die sich als historische Simulationen verstehen, aber diese Eigenschaften nicht aufweisen. (Als Beispiele seien hier Europa Universalis IV und Crusader Kings II (beide Paradox Interactive) genannt, die fixe (historische) Szenarien mit eindeutig präferierten Spielparteien vorgeben und keinen Sieg feststellen, sondern lediglich eine Punktewertung.) Durch das Feststellen einer siegreichen Spielpartei kann zudem eine Zuordnung zu den Kategorien Huizingas (1994) und Juuls (2005) (s. Kapitel 2.3) erfolgen: Das (die Spielregeln ausführende) Programm ermittelt Sieg und Punktezahl, also ein quantifizierbares und vergleichbares Ergebnis in einem antagonistischen Wettstreit.
In der Gestaltung reklamiert CiV die Darstellung der gesamten (historischen) Menschheitsgeschichte für sich, die durch mannigfaltige Modes repräsentiert wird. Diese stellen Bezüge zu politischen Entitäten (*Civilizations*), historischen Persönlichkeiten (*Leaders* und *Great Persons*), technologischen Meilensteinen (*Technologies*), Religionen, staatsphilosophischen Ideen und Weltanschauungen (*Social Policies* und *Ideologies*) sowie irdischer Geografie her.
Im Folgenden werden nun zwei Bereiche daraus näher betrachtet: Zum einen soll dargelegt werden, wie das Erringen eines Sieges als zentrale Spielmotivation als Rahmen hergestellt wird; zum anderen soll anhand eines Beispiels gezeigt werden, wie historischen Herrscher*innenpersönlichkeiten durch die Darstellung im Spiel eine prominente Rolle zukommt.

4.3 Die Rahmung von Sieg und Niederlage

Wie schon in Kapitel 2.3.1 beschrieben, werden bei kompetitiven Arten des Spielens Ergebnisse mit Auswirkungen auf die soziale Realität festgestellt und evaluiert. Für den untersuchten Spielmodus von CiV erfolgt diese Evaluierung nicht durch zwischenmenschliche Verhandlung, sondern durch die Rezeption der Ausgabe der Spielprogrammierung. Der Evaluierung liegt dabei grundsätzlich ein Schema von Sieg und

Niederlage zugrunde: Eine einzige Spielpartei wird zur siegreichen erklärt, alle anderen verlieren das Spiel. Damit suggeriert die Spielgestaltung eine Spielweise, die einen Sieg anstrebt, und gibt damit eine hegemoniale Lesart für die Evaluierung von Partien vor, auf die sich Storyschreiber*innen im Civforum beziehen können und in der Regel auch tun. Daher soll nun betrachtet werden, wie Sieg und Niederlage spielerisch und repräsentativ in der Spielgestaltung implementiert sind.

Um eine Partie in CiV zu gewinnen, muss eine Spielpartei die Bedingungen einer von fünf verschiedenen *Victory Types* vor allen anderen Spielparteien erfüllen. Unabhängig davon, welche dieser Bedingungen erfüllt wird, gilt die Partie als gewonnen, sobald eine solche erfüllt wird, d.h. das Spiel gibt keine Präferenz einer Siegesart gegenüber einer anderen vor. Einzelne oder auch alle Siegarten können vor Spielbeginn im Menü *Advanced Setup* deaktiviert werden und werden bei der Spielbewertung dann entsprechend nicht berücksichtigt; standardmäßig sind jedoch alle Siegarten aktiviert, daher kann davon ausgegangen werden, dass die Entwickler*innen von diesem als dem „unmarkierten" Fall ausgehen. Unabhängig von den vielen anderen einstellbaren Spielparametern ändern sich die Bedingungen der einzelnen Siegarten von Partie zu Partie nicht bzw. nur indirekt. Konkret lauten diese Siegesarten nun:

- *Time*: Nach verstreichen einer bestimmten Anzahl an Runden gewinnt die Spielpartei mit dem höchsten *Score*, einer laufend aktualisierten Punktezahl, die für viele verschiedene Spielvariablen vergeben werden (z.B. für das Erforschen von Technologien, die Größe der Bevölkerung in den eigenen Städten etc.). Diese Art zu siegen stellt gewissermaßen sicher, dass eine Partie auch dann bewertet werden kann, wenn die Spielparteien es nicht schaffen, eine der anderen Bedingungen zu erfüllen. (Anm.: Der *Score* ist nicht ident mit der Punktezahl des *Rankings*, die bei der Bewertung einer Partie am Ende vergeben wird.)
- *Science*: Die Spielpartei muss ein *Space Ship*, bestehend aus mehreren Teilen, bauen. Dazu ist es notwendig, beinahe alle im Spiel vorhandenen *Technologies* zu erforschen.
- *Domination*: Eine Spielpartei gewinnt, wenn sie die *Capitals* (das sind die zuerst gegründeten Städte) aller anderen Spielparteien erobert.
- *Cultural*: Alle Spielparteien erwirtschaften während des Spiels die Erträge *Culture* und *Tourism*. Der gesammelte *Tourism*-Wert wird dabei gegen den gesammelten *Culture*-Wert aller anderen Spielparteien aufgerechnet. Sollte das Verhältnis für alle anderen Spielparteien 1:1 oder höher betragen, tritt dieser Sieg ein.

- *Diplomatic*: Im Spiel ist eine Spielmechanik namens *World Congress* bzw. *United Nations* enthalten, bei der Spielparteien nach der Anzahl an verbündeten *City-States* und einigen anderen Kriterien Stimmen erhalten, die unter anderem zur Wahl eines *World Leaders* (Anm.: Das ist eine der teilnehmenden Spielparteien.) verwendet werden können. Mit Erreichen einer bestimmten Stimmenanzahl bei einer Abstimmung kann diese Siegesart eintreten.

Aus einer spielerischen Perspektive betonen die einzelnen Siegesarten jeweils andere Spielmechanismen unterschiedlich stark und fördern damit zielgerichtete Spielstrategien bzw. können Spielstrategien daran gemessen werden, wie sehr sie zum Erringen eines Sieges auf die eine oder andere Weise beitragen. Zudem befördert die Konkurrenz um den Sieg eine Interaktion mit den anderen Spielparteien nach den Gesichtspunkten von unbedingter und unausweichlicher Opposition; zwar ist es möglich, vor Spielbeginn Teams aus mehreren Spielparteien zu bilden, aber diese konkurrieren dann gegen andere Teams. Ein geteilter Sieg im eigentlichen Sinne ist nicht vorgesehen. Diese Konkurrenzsituation drückt sich auch in der Metaphorisierung der einzelnen Siegesarten aus: Für *Domination* steht eine direkte physische Beherrschung, für *Cultural* eine indirekte, mentale Beherrschung Pate; *Time* und *Diplomatic* heben auf eine relative Überlegenheit einer Spielpartie gegenüber den anderen ab; nur *Science* ist weitgehend von den Aktivitäten der anderen Spielparteien unabhängig. Darüber hinaus böte diese Metaphorisierung ein weites Feld für kritische Betrachtungen, etwa von „Kultur" als Instrument zur „Abwehr" des Einflusses anderer Spielparteien (und damit anderen *Civilizations*); diese müssen jedoch in Hinblick auf den Fokus der Arbeit an dieser Stelle unterbleiben.

In der Darstellung des Spiels bieten Bezüge auf das Konzept Sieg/Niederlage eine kurze erzählerische Klammer: In der Einleitungstexten der einzelnen *Civilizations* findet sich am Ende zumeist ein Absatz, der die/den Spieler*in die herausfordernde Frage stellt: „Will you build a civilization that will stand the test of time?" (siehe dazu Anhang 2). Während einer Partie tritt das Konzept zunächst in den Hintergrund; es existiert ein Untermenü *Victory Progress*, in dem Informationen zum Fortschritt der einzelnen Spielparteien abrufbar sind. Allerdings ist dieses Menü vergleichsweise schlicht gehalten und hat außer einer informierenden keine spielerische Funktion. Erst wenn eine Partie zu Ende geht (also in der Regel durch das Erreichen einer Siegbedingung) erfolgt über ein eigenes, sich selbst aufrufendes Menü wieder eine Thematisierung: Abhängig von der Siegesart bzw. einer Niederlage erscheint ein gelesener Text vor einer Grafik; ein Beispiel ist auf Abbildung 4 zu sehen.

Abbildung 4: *Victory Screen* für einen *Cultural Victory*

Der Text ist dabei ein allgemeiner und erscheint in dieser Form unabhängig von anderen Variablen, etwa der Wahl der *Civilization*. Wie auf dem Screenshot zu erkennen ist, sind neben dieser als *Info* ausgewiesenen Anzeige noch drei weitere zu erreichen: Unter *Demographics* können einige Kennzahlen der Spielparteien untereinander verglichen werden; unter *Ranking* erfolgt die Vergabe einer Punktezahl an die Spielpartei der Spielerin/des Spielers, und unter *Replay* kann die gesamte Partie anhand von Graphen, einer vereinfachten Darstellung der *Map* und anhand von *Messages* (einer Art Logbuch, in dem alle relevanten Spielereignisse eingetragen sind) nachvollzogen werden. Alle diese Elemente suggerieren einen Abschluss der Partie, auch wenn sie mit Betätigen des Buttons „Wait! Just… one… more… turn…“ fortgeführt werden kann.

Es kann also geschlossen werden, dass das Konzept von Sieg und Niederlage, wie es CiV bereitstellt, im Rahmen einer hegemonialen Lesart eine starke Rahmung für die Spieler*innen bereitstellt: Es enthält eine Anweisung für den Umfang der Rezeption, indem durch eine vom Spiel bereitgestellten Sieg/Niederlage-Evaluierung das Ende einer Partie bedeutet wird, sowie eine Evaluierung von spielerischen Handlungen unter Verwendung der diskursiv verankerten Bewertung von Sieg als erwünschter und Niederlage als unerwünschter Bewertung von (Spiel-)Handeln. Durch Beschränken der möglichen Bewertungen auf eine siegreiche gegenüber ansonsten verlierenden Spielparteien wird dadurch zusätzlich eine

Konkurrenzsituation geschaffen, die Einfluss auf die Interaktion der Spielparteien untereinander hat.

4.4 Repräsentationen von *Civilizations* und ihren *Leaders*

Eines der hervorstechendsten Merkmale der „Civilization"-Reihe ist der Anspruch, Weltgeschichte mit allgemein bekannten Persönlichkeiten und Völkerschaften in spielerischer Form darzustellen. Obwohl die überwiegende Zahl der Spielmechaniken für alle Spielparteien zu allen Zeitpunkten des Spiels in gleichem Maße gelten, ergeben sich durch die (verpflichtende) Entscheidung zu Spielbeginn für eine bestimmte *Civilization* sowie ihren zugordneten *Leader* zum einen gewisse spielerische Unterschiede, vor allem aber auch Unterschiede in der der jeweiligen Repräsentation.

Wie das Material aus dem Forum zeigt, spielt diese Repräsentation eine gewichtige Rolle bei der Generierung von Spielberichten. Daher soll im Folgenden ein Überblick gegeben werden, auf welche Weise historische Bezüge zu Einzelpersonen und Personengruppen hergestellt und in den Spielablauf eingebunden werden. Auf bestimmte Aspekte wie Übernahme von Stereotypen, koloniale und geschlechterspezifische Topoi kann im Rahmen dieser Arbeit nur am Rande eingegangen werden, obwohl eine kritische Beleuchtung und das Nachvollziehen von Verweisen der Darstellung zu kolonialen und ähnlichen Diskursen ein lohnendes Forschungsfeld darstellte.

4.4.1 Formen der Darstellung

Bei der Repräsentation der historischen Verankerung von Spielparteien lassen sich grundsätzlich zwei Aspekte unterscheiden: Zum einen die Darstellung einer sogenannten *Civilization* und zum anderen die Darstellung eines sogenannten *Leaders*. Diese Darstellungen sind freilich miteinander verflochten und nicht streng voneinander trennbar.

Bei den *Civilizations* handelt es sich um staatliche, politische oder ethnische Entitäten, die eine größere Personengruppe repräsentieren. Einer *Civilization* sind im Spiel Städte und ihre zugehörigen Geländefelder sowie bewegliche zivile und militärische Einheiten zugehörig. Von allen anderen *Civilizations* unterscheidet sich eine spezifische *Civilization* spielerisch durch:

- Das Ersetzen einer Einheit durch eine spezifische Einheit
- Das Ersetzen eines Gebäudes durch ein spezifisches Gebäude
- Das Vorhandensein einer spezifischen *Modernization*

Dabei treffen pro *Civilization* zwei Punkte bzw. der erste Punkt zweimal zu. Darüber hinaus ist für jede *Civilization* eine zum Spielstart in bestimmten klimatischen und geografischen Umgebungen gelegene Position bestimmt.

Abseits des Spielerischen werden *Civilizations* dargestellt durch:

1. Ein spezifisches *Civilization*-Icon: Dieses erscheint in verschiedenen Menüs zur Indizierung der jeweiligen *Civilization*.
2. Ein spezifisches Farbschema: Dieses wird im zuvor genannten Icon sowie auf der *Main Map* im *City Banner* und zur Anzeige des „Grenzverlaufs“ verwendet.
3. Eine Abbildung im Menü *Set Up Game,* die eine für die historische Verortung der *Civilization* relevante Landkarte beinhaltet.
4. Eine Liste von Namen, die Städten bei ihrer Gründung in festgelegter Reihenfolge verliehen werden.
5. Die Animationen der spezifischen Einheiten und/oder Gebäude bzw. *Modernizations* auf der *Main Map* sowie die Darstellung von Städten durch die Animationsmodelle eines von fünf unterschiedlichen Stilen („nordeuropäisch“, „südeuropäisch“, „afrikanisch/nahöstlich“, „asiatisch“, „präkolumbianisch“).
6. Die Icons dieser Spezifika.
7. Einen gelesenen Text im Ladebildschirm bzw. zu Beginn einer Partie, der das historische Vorbild der *Civilization* kurz umreißt
8. Einen Fließtext in der *Civilopedia*, der ausführlich historische Hintergrundinformationen auflistet.

Bei den *Leaders* handelt es sich um historische Führungspersönlichkeiten. Sie sind jeweils exklusiv ihrer jeweiligen *Civilization* zugeordnet und fungieren als formale Vertretungs- und Ansprechperson der Spielpartei. Ihre Darstellung erfolgt spielerisch formal durch einen speziellen *Trait*, eine Eigenschaft, die Einfluss auf die Spielmechanik nimmt. Allerdings ist hierbei anzumerken, dass sich der *Trait* trotz dieser Zuordnung meist eher auf das historische Vorbild der *Civilization* bezieht als auf das des *Leaders*.

Davon abgesehen erfolgt die Darstellung durch:

1. Ein *Leader*-Icon, das analog zum *Civilization*-Icon zur Indizierung des *Leaders* (und damit der assoziierten *Civilization*) dient,
2. Den bereits erwähnten gelesenen Text im Ladebildschirm/zu Beginn einer Partie,
3. Die Animation des *Leaders* im *Diplomacy Screen*, ein Interface, über das während einer Partie Transaktionen zwischen zwei Spielparteien abgewickelt werden,
4. Den zugeordneten Spielstil der künstlichen Intelligenz, die eine Spielpartei mit der jeweiligen *Civilization* steuert (unter der naheliegenden Annahme, dass das KI-Verhalten die Herrschaftspraxis der historischen Vorbilder metaphorisiert).

5. Einen Fließtext in der *Civilopedia*, der wie zur *Civilization* Hintergrundinformationen zum historischen Vorbild der ‚Leaders' bietet.

Diese einzelnen Arten der Darstellung sind unterschiedlich salient, als dass der größte Teil der Spielzeit in der Ansicht der *Main Map* bzw. in deren Untermenüs während einer Partei zugebracht wird. Entsprechend erscheinen Icons und Farbschemata während des Spiels am häufigsten, allerdings eingebettet in den Spielverlauf und nicht speziell hervorgehoben. Dagegen erscheint der gelesene Text (Punkt 5 bzw. 2) obligatorisch zu Beginn jeder Partie sowie beim Laden eines Spielstandes und nimmt dabei exklusiv den gesamten Bildschirm ein. In dieser Hinsicht die größte Salienz weist wohl die *Leader*-Animation im *Diplomacy Screen* auf: Interaktion zwischen Spielparteien ist, abgesehen von hypothetischen Ausnahmen, ein grundlegender Bestandteil der Abwicklung einer Spielpartie. Wird der *Diplomacy Screen* aufgerufen, so nimmt er den gesamten Bildschirm ein; während der Rundenabwicklung von KI-gesteuerten Spielparteien kann dies auch ohne das aktive Zutun der Userin*/des Users* geschehen. Zudem ist dieses Menü sehr aufwändig gestaltet: Mit 3D-Animationen einer menschlichen Gestalt, Synchronisation einer Persönlichkeit in zum Teil sehr alten oder wenig verbreiteten Sprachen und der Wiedergabe spezifischer Musikstücke nebst schriftlicher Menüführung sticht der *Diplomacy Screen* unter den Menüs deutlich hervor. Neben dem Spielverhalten der zugewiesenen KI ist die Darstellung im *Diplomacy Screen* die ausführlichste Charakterisierung der *Leaders* während des eigentlichen Spielens. Die Hintergrundinformationen der *Civiliopedia* hingegen sind für den eigentlichen Spielverlauf nicht relevant; zwar erfolgt dort eine weitaus umfangreichere und differenzierte Beschreibung von *Civilizations* wie *Leaders*, doch lediglich als Fließtext und außerhalb des eigentlichen Spielgeschehens.

Entsprechend erscheint für die Rezeption durch die User*innen neben jenen Elementen, die den tatsächlichen Spielablauf beeinflussen, primär der *Diplomacy Screen* interessant, was sich auch in den *Storys* im Civforum widerspiegelt. Dort erfolgt die Darstellung von Herrscherpersönlichkeiten in sehr kondensierter und direkt an die Spieler*innen gerichteter Form: Die Interaktion erscheint als diplomatische Verhandlung zwischen dem *Leader* und der/dem Spieler*in, wobei durch die Animation, synchronisierte Sprachausgabe und geschriebenen Text menschliche Interaktion simuliert wird. Daher fokussiert die Analyse im Folgenden auf die Beschreibung dieser Interaktion und wie sie in die Gesamtrepräsentation der jeweiligen *Civilization* eingebettet ist. Dies geschieht am konkreten Beispiel der *Civilization* „The Aztecs" und ihres *Leaders* „Montezuma"; diese Auswahl wurde getroffen,

weil dessen Darstellung in der in Kapitel 6 analysierten Story von User Falcon aufgegriffen wird und so direkt die populärkulturelle Rezeption durch die User*innen sichtbar wird.

4.4.2 Beispielanalyse: „Montezuma“ und „The Aztecs“

Die Zivilisation „The Aztecs“ ist bereits im 2010 erschienen Grundspiel enthalten und hat sich seither weder in Präsentation noch in Spielmechanik verändert. Ihr zugeordneter *Leader* ist „Montezuma“, gestaltet nach dem Vorbild Moctezumas I. (1390-1469). Obwohl der Eintrag in die *Civilopedia* durchaus ein differenziertes Bild des historischen Herrschers zeichnet, erscheint der spielerische „Montezuma“ in den Worten des der Special Edition beiliegenden Art Books als „[…] a really over-the top-character“ (S.92). Im Vordergrund steht dabei das Motiv einer religiös motivierten, selbstüberhöhenden Aggressivität, die sich sowohl im Spielstil der zugeordneten KI als auch in der künstlerischen Darstellung manifestiert.

4.4.2.1 Darstellung der „Aztecs“ als Civilization

Zunächst kann für die *Civilization* „The Aztecs“ festgestellt werden, dass die Namensgebung auf einer ethnischen Bezeichnung basiert, die sich auf eine präkolumbianische Gesellschaft im heutigen Mexiko bezieht. (In ähnlicher Weise findet die Benennung auch für alle anderen präkolumbianischen *Civilizations* des amerikanischen Kontinents, aber auch bei afrikanischen *Civilizations* statt.)

Das Icon von „The Aztecs“ zeigt eine geometrische Figur im zugeordneten Farbschema Türkis auf Hellrot, wie in der folgenden Abbildung rechts oben im Menüfenster zu sehen. Links daneben befinden sich die Icons der Spezifika: Ein Krieger mit Kopfschmuck und einem Schild in aus Jaguarfell gefertigter Kleidung für den „Jaguar“, eine spezifische Einheit, und ein Einbaum zwischen zwei schwimmenden Pflanzentrögen für die „Floating Gardens“, ein spezifisches Gebäude. Darunter ist eine Landkarte Mittelamerikas zu erkennen, auf der in einem orangen Farbton ein Gebiet markiert ist, das von einem Schriftzug als „The Aztec Empire ca. 1500 AD“ ausgewiesen wird. In diesem Gebiet sind drei Städte, Tenochtitlan, Tlacopan und Texcoco, eingezeichnet, die auf die wichtigsten Orte des historischen aztekischen Machtbereichs verweisen. Als Zierelemente sind außerdem zwei Papageien zu sehen.

Abbildung 5: Darstellung von „The Aztecs“ im *Set Up Game*-Menü

Der Einleitungstext zu Beginn einer Partie beschreibt die Migration der Azteken in das Gebiet des heutigen Mexikos („[…] wandering nomads from a lost home in the north who in the 12th century came to live in the Mesa Central […]“), das Erringen einer politischen und militärischen Vormachtstellung in der Region („[…] through cunning alliances and martial prowess, […] the Aztecs came to dominate the Central American basin […]“) und das Ende dieser Periode durch den Einfall waffentechnisch überlegener spanischer Eroberer („[…] The empire at last fell under assault from foreign devils – the cursed Spaniards! – wielding fiendish weapons the likes of which your faithful warriors had never seen.”)

Neben einer zeitlichen und geografischen Einordnung treten also in erster Linie die Konflikte der Azteken mit anderen mesoamerikanischen Gesellschaften und spanischen Kolonisator*innen hervor. Dabei fällt auf, dass die Opposition zu letzteren mit religiös indexikalisierten Begriffen („foreign devils“, „fiendish weapons“ vs. „faithful warriors“) beschrieben wird. (Für den vollen Text siehe Anhang 2.)

Auf der *Main Map* werden Städte mit Animationsmodellen im „präkolumbianischen“ Stil dargestellt, der sich, wie in der folgenden Abbildung an der Stadt „Teotihuacan“ ersichtlich ist, von Modellen im „europäischen“ Stil („Wittenberg“) oder im „asiatischen“ Stil („Mumbai“) durch Farbgebung und Form der Gebäude unterscheidet. Zugleich ist „Teotihuacan“ aus der Liste „aztekischer“ Städtenamen der zweite Name; indirekt kann also daraus geschlossen werden, dass dies die zweite von der aztekischen Spielpartei gegründete Stadt ist. Als Farbschema ist „The Aztecs“ Türkis auf Hellrot zugeordnet, zu sehen am

Banner der Stadt „Teotihuacan“, verschiedenen Einheiten (etwa dem „Longsword Man“ leicht rechts unten) und dem „Grenzverlauf“ der aztekischen Spielpartei. (Im Kontrast dazu das Farbschema Gelb auf Grün von „India“ in der rechten Bildhälfte.)

Abbildung 6: Stadtstaat („Wittenberg“, links unten), „aztekische“ Stadt („Teotihuacan“, Mitte) und „indische“ Stadt („Mumbai“, rechts)

Für die „Floating Gardens“ als spezifisches Gebäude existiert kein Animationsmodell; der „Jaguar“ wird, ähnlich wie andere Einheiten, durch eine Anzahl Personen dargestellt. Diese tragen eine typische Waffe („macuahuitl“, eine Holzkeule mit eingesetzten Obsidianklingen), einen Schild, Kopfschmuck und Kleidung aus Jaguarfell.

Was den Spielablauf betrifft, unterscheiden sich „The Aztecs“ durch die Neigung zum Spielstart in tropischer Umgebung (das bedeutet viele Geländefelder mit der Eigenschaft „Jungle“) sowie die Eigenschaften der beiden Spezifika von anderen *Civilizations*.

Die „Floating Gardens“ ersetzen die „Water Mill“ und dienen damit zur Steigerung des Nahrungsertrags von Städten. Historisch erfolgt damit ein Verweis auf die landwirtschaftliche Praxis im an die (Haupt-)Stadt Tenochtitlan grenzenden Texcoco-See, wo aufgrund mangelnder landwirtschaftlicher Fläche Nahrungspflanzen auf schwimmenden Konstruktionen angebaut wurden.

Der „Jaguar“ ersetzt den „Warrior“, eine von Spielbeginn an verfügbare Einheit, ohne die Erforschung von Technologien oder den Besitz von Ressourcen vorauszusetzen. Dabei erhält der „Jaguar“ bedingungslos die Beförderung „Woodsman“, was mit Boni auf Geländefeldern mit Wald oder Dschungel einhergeht, und „heilt“ sich jedes Mal, wenn durch eine

Kampfhandlung eine gegnerische Einheit vernichtet wird. Als historisches Vorbild dienen dabei als „ocelotl“ (Jaguare) bezeichnete Krieger bzw. Soldaten in der aztekischen Gesellschaft.
Neben den Spezifika hat auch der *Trait* des *Leaders* „Montezuma“ Einfluss auf das Spielgeschehen, als Text in Abbildung 5 beschrieben: „[…] (Sacrificial Captives) Gains […] Culture for the empire from each enemy unit killed.“. Die Bezeichnung „Sacrificial Captives“ verweist auf die historische Praxis religiöser Menschenopfer; spielerisch bekommt die Spielpartei jedes Mal einen Kulturbetrag, wenn eine aztekische Einheit eine gegnerische durch eine Kampfhandlung vernichtet. Dadurch ergibt sich für die Spielpartei ein Vorteil bei aggressivem Spielverhalten.
Wie gezeigt wird die *Civilization* „The Aztecs“ also, wie alle anderen *Civilizations*, in geografischer, ästhetischer, wirtschaftlicher und militärisch-technologischer Hinsicht historisch verortet und somit indexikalisiert. Neben den semiotisch-künstlerischen Gestaltungsmitteln des Spiels geschieht dies durch die Verknüpfung mit den Mechaniken des Spiels. Dadurch ergeben sich einige Topoi, die „The Aztecs“ schließlich konstituieren:

- „In den Tropen Amerikas beheimatet“: spielerisch durch Startposition in dschungelreicher Umgebung und Vorteilen der Spezialeinheit in solcher Umgebung, ästhetisch durch Animationsstil der Stadtarchitektur und verschiedene Zierelemente angezeigt.
- „Präkolumbianischer Technologiestand“: spielerisch durch Positionierung der Spezifika in einer frühen und damit technologisch „niedrigen“ Spielphase, ästhetisch durch Animationsstil und Gegenüberstellung mit den „Spaniards“ im Einleitungstext angezeigt.
- „Religiös motivierte Aggressivität“: spielerisch durch *Trait* und Eigenschaften der Spezialeinheit, ästhetisch durch Benennung des *Traits* und Einleitungstext angezeigt.

4.4.2.2 Darstellung „Montezumas“

Bei der Betrachtung des aztekischen *Leaders* „Montezuma“ stellt die Arbeit die Animation im Rahmen des *Diplomacy Screens* in den Vordergrund. Das zugehörige *Leader*-Icon kann als davon abgeleitet betrachtet werden; es ist in Abbildung 5 in der linken oberen Ecke des Menüfensters zu erkennen und wird hier nicht näher erläutert.
Der Einleitungstext trifft kaum Aussagen über die historische Persönlichkeit; dort findet sich eine Art Anrufung, vermutlich aus der Perspektive eines Untertan („Welcome, oh Divine Montezuma! We grovel in awe at your magnificence!“), wie sie auch für andere *Leaders* erfolgt. In ähnlicher Weise erfolgt am Ende des Textes eine Herausforderung an die/den

Spieler*in, die das Streben nach Macht und Wohlstand als Volkswillen beschreibt („Your people call upon you once more to rise up and lead them to glory!“). „Montezuma“ erscheint hier nicht als individuelle Person, sondern gleichsam als Manifestation eines Kollektivwillens. Eine solche Charakterisierung, die die das Kollektiv der *Civilization* gegenüber der Persönlichkeit des *Leaders* herausstreicht, findet sich bei den anderen *Leaders*, die im Grundspiel von 2010 enthalten sind, während spätere Einleitungstexte stärker auf den historischen Hintergrund des *Leaders* eingehen. Dennoch liegt in Verbindung mit den übrigen Aspekten der Darstellung die Vermutung nahe, dass „Montezuma“ gleichsam als Einzelperson eine ganze Gesellschaft widerspiegelt.

Die weitaus salienteste Darstellung findet wie bereits erwähnt im *Diplomacy Screen* statt. Wie in der folgenden Abbildung 7 ersichtlich, wird „Montezuma“ in voller Körpergröße abgebildet. Er steht dabei hinter einer brennenden Feuerschale vor einer Wand, die mit aus Stein gehauenen Motiven verziert ist. Ein kreisrundes Motiv direkt hinter „Montezuma“ wird größtenteils von ihm verdeckt; gut zu erkennen sind jedoch die Reihen von steinernen Totenköpfen, die sich über bzw. unter einem einfachen Mittelstreifen befinden, an dem in Behältern zwei weitere Feuer entfacht sind. Die Feuerschalen sind die einzigen Lichtquellen der Szenerie. „Montezuma“ trägt keine Oberbekleidung und nur einen schmalen Lendenschurz, der wie der Kopfschmuck in Rot- und Türkistönen gehalten ist; auf seinen konturierten Bauchmuskeln sind einfache Tätowierungen zu erkennen; an Ober- wie Unterarmen trägt „Montezuma“ Spangen bzw. Stulpen, um den Hals eine großzügige Kette; außerdem große, runde Ohrringe, einen Nasenring und einen opulenten Kopfschmuck, der einer historischen Vorlage nachempfunden ist, allerdings um einen stilisierten, goldenen Totenkopf in der Mitte ergänzt.

Abbildung 7: „Montezuma“ bei Kriegserklärung

Bei Interaktionen spricht „Montezuma“ modernes Nahuatl mit einer tiefen, rauen Stimme; die Gestik seiner Animationen kann als ausholend und energisch beschrieben werden. Wie bei allen anderen *Civilizations* ist im Hintergrund eines von zwei spezifischen Musikstücken zu hören. Außerdem ist eine Menschenmenge zu hören, die je nach Interaktionen unterschiedliche Stimmungen zum Ausdruck bringt: Wird ein Handel erfolgreich abgeschlossen, ist Jubel zu hören; bei einem ausgeschlagenen Angebot Buhrufe. Dieses akustische Element ist innerhalb der *Civilizations* ein Unikum; in allen anderen Darstellungen sind außer der Stimme des jeweiligen *Leaders* und den zugehörigen Musikstücken keine Lautäußerungen zu hören.

Zunächst sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die Darstellung im *Diplomacy Screen* eine hochgradig multimodale ist: Die 3D-Animation der Gestalt „Montezumas“ wird von synchronisierter Sprache, Musik und geschriebenem Text begleitet. Die notwendigen, d.h. in diesem Fall präzisen Informationen bezüglich des Spielgeschehens werden dabei über den geschriebenen Text mitgeteilt; im Falle der in Abbildung 7 eingetretenen Spielsituation erfolgt neben einer ersten Formulierung, die sich auf den hergestellten Rahmen eines diplomatischen Gesprächs bezieht, eine weitere, knappe Formulierung, die die Bedeutung für das Spielgeschehen beschreibt und durch Kapitelschreibweise, Einklammerung und Absatz vom übrigen Text abgegrenzt wird.

Die restlichen Modes dienen in erster Linie dazu, „Montezuma“ als „authentischen“ Charakter herzustellen, wobei Authentizität nicht als historisch akkurat zu verstehen ist,

sondern als distinkt „aztekisch“. So ist es etwa unwahrscheinlich anzunehmen, dass die/der User*in das (international nicht gerade weit verbreitete) synchronisierte Nahuatl versteht; gleichzeitig erscheint es aus sprachhistorischer Sicht unplausibel, dass „Montezuma“ wie in der vorliegenden Darstellung spanisches Lehnvokabular verwendet. Stattdessen scheint es wahrscheinlicher, dass die Sprachausgabe dazu dient, „Montezuma“ eine Sprache sprechen zu lassen, an die die User*innen mit ihren Vorstellungen über die präkolumbianischen Azteken anknüpfen können (dabei ist „Montezuma“ in dieser Hinsicht noch vergleichsweise historisch genau; als extremes Beispiel kann die ägyptisch-arabische Synchronisation von Ramses II., der im 13. Jahrhundert vor Christus lebte, angegeben werden; daran ist allerdings auch zu erkennen, dass historische Genauigkeit in der Wahl der darstellerischen Mittel hinter Machbarkeit zurücktritt, solange in irgendeiner Form eine Indexikalisierung stattfindet). Gleiches gilt für Kleidung, Körperschmuck und Hintergrund: Zwar lässt sich etwa für den Kopfschmuck ein ähnliches historisches Vorbild finden, aber das Element des goldenen Totenkopfs über der Stirn ist frei hinzugefügt; ebenso erscheint die häufige Verwendung von Totenkopfmotiven im Hintergrund als übersteigert.

Wird eine aztekische Spielpartei von der Künstlichen Intelligenz gesteuert, so agiert sie in aller Regel sehr aggressiv, d.h. unterhält viele Militäreinheiten und erklärt anderen Spielparteien oft den Krieg, und expansiv, d.h. sie gründet viele Städte und nimmt dabei keine Rücksicht auf die relative Lage anderer Spielparteien. Darüber hinaus zeigt die aztekische KI Tendenzen zur Religionsgründung und strebt bevorzugt einen *Domination Victory* oder *Cultural Victory* an.

Summierend kann über die Darstellung „Montezumas“ also gesagt werden, dass eine Charakterisierung primär über die Attribuierung von Aggressivität erfolgt: „Montezuma“ wird als cholerische Person porträtiert und mit einer kriegerischen Herrschaftsweise assoziiert. Über den *Trait* sowie einige Textzeilen im *Diplomacy Screen* wird diese Aggressivität bisweilen als religiös motiviert dargestellt. Die ausholende Gestik und weitschweifigen Anreden im Einführungstext deuten zusätzlich noch eine gewisse Selbstüberhöhung bzw. Größenwahn an. Damit schließt die Darstellung „Montezumas“ nahtlos an die Darstellung von „The Aztecs“ an und scheint den „Charakter“ einer ganzen Gesellschaft zu verkörpern. Wie am Beispiel von „The Aztecs“ gut zu sehen ist, erzeugen *Civilizations* bzw. deren *Leaders* einen Kohärenzzusammenhang zwischen (populärem) Geschichtswissen und den Mechaniken des Spiels, wobei sich aus einer relativ überschaubaren Zahl an Stellen im „Text“ des Spiels und spezifischen Abweichungen in der Spielmechanik distinkte Komplexe an charakteristischen Attributen ergeben. Diese Bündel an zugeschriebenen Eigenschaften

werden durch das Spielerleben vermittelt und können schließlich als referentielle Basis populärkulturell appropriiert werden, wie die Analyse des Forenmaterials in Kapitel 6 zeigen wird.

4.5 Fazit – „The Frame of the Game“

Auch wenn in diesem Kapitel nur ein kleiner Teil des gesamten Spieles genauer betrachtet werden konnte, lassen sich durch die Betrachtung zwei wesentliche vom Spiel vorgegebene Rahmungen formulieren: Zum einen konkurrieren die Spieler*innen in ihrer Rolle als Lenker*innen einer Spielpartei um den vom Programm des Spiels entschiedenen Sieg, zum anderen werden diese Spielparteien als historische ethnische und staatliche Einheiten metaphorisiert, die durch ihre ebenfalls historisch inspirierten Anführer*innen personalisiert gegenüber den Spieler*innen auftreten. Die historisierende Metaphorisierung geht dabei freilich weit über die Darstellung von *Civilizations* und *Leaders* hinaus: Mit Konzepten wie *Technology* und *Social Policies*, die in ein europäisch-westliches Zeitrechnungssystem eingebunden werden (die Rundenzahl wird unabhängig vom Spielverlauf mit einer Zeitrechnung in Bezug auf Christi Geburt korreliert; das „planmäßige“ Erlangen von Technologien und Sozialpolitiken geschieht zu ihrem ungefähren Auftreten in Westeuropa), (re-)produziert CiV ein bestimmtes Verständnis von (Menschheits-)Geschichte, dass sich grob als linear, westlich zentriert und von ethnischen und staatlichen Konkurrenzdenken bestimmt beschreiben lässt, wie an der an „The Aztecs“ gezeigten Exotisierung außereuropäischer Völker und Herrscher*innen sowie der grundsätzlichen Wettkampfsituation aller Spielparteien nachvollzogen werden kann. Entsprechend kann bereits die Produktion des Kulturartefakts CiV als negotiated reading bezeichnet werden, indem (populär-)historisches Wissen als Vorlage und Ideengeber für die Gestaltung von Spielmechaniken und -elemente dient und bei der Erstellung des Spiels für die eigenen (semiotischen) Bedürfnisse adaptiert wird, wobei für die Rezipient*innen die Möglichkeit einer Verknüpfung und wechselseitigen Indikation zwischen spielerischen und gestalterischen Aspekten bzw. „Game Design“ und „Audiovisual Narrative“, Peréz-Latorre et al. (2016) folgend, geschaffen wird, wo einerseits diskursives Wissen semiotischen Elementen ihre Verweiskraft zur Information der/des Spieler*in über den Spielstand bereitstellt und andererseits dieses Wissen durch Spielerfahrung reproduziert oder aber erst hergestellt wird.

Im nun folgenden zweiten Teil der Analyse wird es darum gehen, inwiefern diese Rahmungen aufgegriffen werden, um damit Spielberichte für ein Publikum zu gestalten, das mit diesen Rahmungen und ihren Darstellungsweisen ebenfalls vertraut ist, und wie diese gemeinsame

Handlungsgrundlage für Positionierungsprozesse innerhalb der Forengemeinschaft verwendet werden kann.

5 Empirischer Teil 2 – Das Genre Story

Der zweite Teil dieser Arbeit beschäftigt sich mit der populärkulturellen Rezeption von CiV anhand von usergenerierten Spielberichten, die im Onlineforum „Civilization Webring Forum“ von Mitgliedern des Forums verfasst werden und durch das Kommentieren und Diskutieren zwischen Autor*innen und Lesepublikum ein eigenes Genre des sozialen und semiotischen Handelns innerhalb der Diskursgemeinschaft des Forums konstituieren. In diesem Kapitel werden mittels quantitativer und inhaltlicher Analyse Kategorien gebildet, mit denen sich die Organisation des Genres Story nachvollziehen lässt und die für das folgende Kapitel 6 eine Einschätzung des Handelns sozialer Akteur*innen innerhalb von Storythreads relativ zur Gesamtheit des untersuchten Korpus ermöglichen. Ziel ist es also, feststellen zu können, welche semiotischen Mittel und Handlungsrahmen üblicherweise für Storys maßgeblich sind und so eine grundlegende Beschreibung des Genres zu leisten.

5.1 Das „Civilization Webring Forum“ (Civforum) als institutioneller Rahmen der Story

Als „Story“ werden in dieser Arbeit all jene Posts verstanden, die im Internetforum „Civilization Webring Forum“ (www.civforum.de) unter der entsprechenden Rubrik in einzelnen Threads entstehen. Beim Civforum handelt es sich um ein deutschsprachiges Spieleforum, das in erster Linie der „Civilization“-Spielreihe[3] gewidmet ist. Aktivität lässt sich im Forum bis ins Jahr 2000 zurückverfolgen. Die leicht einsehbare Statistik listet am 9.4.2017 um 14:08 Uhr 21.504 registrierte User*innen und 91.937 Threads mit 7.442.311 Beiträgen auf (wobei diese Zahlen natürlich mit Vorsicht zu genießen sind. Die Zahl der tatsächlich aktiven User*innen dürfte einen Bruchteil davon betragen). Die wichtigsten Spielaspekte, mit denen sich die Forumsgemeinde – zum Großteil in eigenen Unterforen – beschäftigt, umfassen Spielstrategiediskussionen, Modifikationen sowie eben Storys. Die Threads sind über Portale zusammengefasst zugänglich, eingeteilt in „Civilization“, „Storys“ (sic), „Andere Spiele“ und „Abseits“. Letztere Kategorie umfasst Unterforen wie die „Quasselecke“, die sich mit Themen außerhalb des Computerspielens beschäftigen.
Als typisches Forum findet die Kommunikation in erster Linie über Threads statt, die von einer/m User*in, dem Original Poster (OP), unter einem Namen eröffnet werden (und gegebenenfalls von einer/m Moderator*in in einen anderen Teil des Forums verschoben werden, falls das Thema als falsch platziert empfunden wird). Sodann verfassen der OP und

[3] Darunter sind die PC-Spiele „Sid Meier’s Civilization I bis VI“ sowie deren Portierungen auf andere Spielplattformen und weitere Spieltitel, die auf „Civilization“ aufbauen, zu verstehen.

andere User*innen weitere Beiträge mit den Mitteln, die die Infrastruktur der Forumssoftware zur Verfügung stellt (Schrift, Emoticons, Einbettung von Bildern und Grafiken, Hyperlinks…). Diese Beiträge können im Nachhinein von den verfassenden User*innen selbst verändert (editiert) werden oder bei Verstoß gegen forumsinterne Richtlinien der Höflichkeit und Angemessenheit und/oder Verstöße gegen das (deutsche) Recht von ausgewiesenen Moderator*innen entfernt werden (was in der Regel auch weitere Sanktionen gegen den User-Account wie temporäre und permanente Sperren zur Folge hat).
Wie schon erwähnt ist den Storys ein eigenes Portal gewidmet, was bei der großen Anzahl an Story-Threads nicht weiter verwundert. Innerhalb dieses Portals sind die Storys noch einmal nach „Civilization V-“ bzw. „Civilization IV-“ „-Einzel-“ und „-Mehrspielerstorys“, „Civilization III-Storys“, „Sonstigen Storys“ und Storys in Videoform („Let’s Plays“, meistens über die Onlineplattform YouTube bereitgestellt) gegliedert. Außerdem existiert ein Unterforum für die „Story des Monats“, eine forumsinterne Prämierung.
Aufgrund der leichten Erreichbarkeit und der schieren Anzahl von entsprechenden Threads geht diese Arbeit davon aus, dass das Verfassen, Lesen und Bewerten von Storys innerhalb des Forums eine bedeutende Rolle spielt, insbesondere als Darstellungsfläche der eigenen Spielfertigkeiten. Da also für potenzielle Verfasser*innen ein breites Spektrum an Vorlagen existiert, wird vermutet, dass (zumindest für regelmäßig aktive) User*innen gewisse Standards gelten, was unter einer Story zu erwarten ist, d.h. ein eigenes Genre „Story“ hat sich innerhalb des Forums herausgebildet.

5.2 Eine Arbeitsdefinition des untersuchten Materials – Was gilt als Story?

„Story“ bezeichnet grundsätzlich innerhalb der Forengemeinschaft des Civforums von Mitgliedern verfasste Spielberichte. Die spielerischen Voraussetzungen sowie die verwendeten semiotischen Mittel bzw. Medien variieren dabei durchaus stark. Was aber allen Storys gemein ist und die Zusammenstellung eines Korpus vereinfacht, ist die einem Forum inhärente Organisationsform in einzelnen Threads, die zu einer naheliegenden Abgrenzung der einzelnen Storys führt. Da es sich um ein moderiertes Forum handelt und mit der Einrichtung spezieller Unterforen eine eindeutige Trennung zu anderen Bereichen des Forums besteht, geht diese Arbeit davon aus, dass die Äußerungen in den als Storys eingeordneten Threads als dem Genre Story adäquat beurteilt wurden und sich somit für eine Analyse des Genres eignen.
Solche Threads enthalten zunächst den narrativen Spielbericht selbst sowie Kommentare zum Spielverlauf und außerdem metakommunikative Abschnitte und Verweise in andere Bereiche des Forums bzw. darüber hinaus. Für die Analyse wird grundsätzlich davon ausgegangen,

dass alle Posts innerhalb eines Storythreads Teil des Genres Story sind und gemeinsam einen zusammenhängenden Handlungsrahmen bilden; eine weitere Spezifizierung der einzelnen Äußerungen und Abschnitte wird im Folgenden entworfen.

5.3 Übersicht über das Korpus

Wie bereits in Kapitel 3.2.2 erwähnt umfasst das Korpus primär 62 Threads aus dem Unterforum „Civ5 – Einzelspieler-Storys“, die zwischen dem 7. Februar 2014 und dem 11. Februar 2015 erstellt wurden (und umfasst damit alle Threads, die in den 13 Monaten zwischen Februar 2014 und Februar 2015 in diesem Unterforum erstellt wurden). Jeder dieser Threads wird in der weiteren Folge mit einer Ausnahme als eine Instanz des Genres Story behandelt (bei „Mod "Super-Power-Mod" - Vorstellung“ handelt es sich um einen vorbereitenden Thread für die Story „Mod Bismark der Super Warmonger im "Super Power Mod" + Extras“ von Autor Don-Corleone; beide Threads werden gemeinsam als eine einzelne Story betrachtet).

5.3.1 Abgeschlossenheit der einzelnen Threads

In allen untersuchten Threads ist die Aktivität weitgehend zum Erliegen gekommen: In keinem Thread wurde im Jahr 2017 (Stand April 2017) ein neuer Post verfasst, wobei nicht ausgeschlossen werden kann, dass in Zukunft neue Posts hinzugefügt werden; es erscheint nach derzeitigem Ermessen aber unwahrscheinlich. Von den in den Threads enthaltenen 61 Storys wurde bei 32 das Kernstorynarrativ zu Ende geführt; zwei wurden aus technischen Gründen explizit von den Autor*innen abgebrochen, eine Story wurde durch die Moderation de facto beendet und 26 wurden ohne Angabe von Gründen nicht mehr fortgeführt. Die Abschlussrate liegt für das Korpus also bei gerundet 52 Prozent. Zur Abgeschlossenheit von Storys siehe auch 5.4 und 5.6.

5.3.2 Umfang von Storys

Als ungefähre Einschätzung zum Umfang von Storys kann die Anzahl der Posts je Thread herangezogen werden. Insgesamt umfassen die 62 Threads 7.291 Posts, was im Durchschnitt gerundet 120 Posts pro Thread wären. Allerdings sind die Posts sehr ungleich auf die einzelnen Threads verteilt, sodass bei einer genaueren Betrachtung festgestellt werden kann, dass abgeschlossene Storys tendenziell länger sind als abgebrochene Storys – was nicht weiter verwundert. So kommen abgebrochene Storys durchschnittlich nur auf rund 42 Posts. Für abgeschlossene Storys ist zu beachten, dass die drei Threads mit den meisten Posts eine ungewöhnlich hohe Zahl an Posts aufweisen (zusammen 2688 Posts oder 37 Prozent aller Posts). Ohne diese Ausreißer senkt sich der Durchschnitt für abgeschlossene Storys von rund

190 Posts auf rund 116 Posts, was eine Richtschnur darstellt, wie lange Storythreads in der Regel werden.

5.3.3 Autor*innenschaft

Für die meisten Storys gilt, dass die Original Poster auch als Autor*innen des Kernstorynarrativs verantwortlich zeichnen. In diese Kategorie fallen 54 Storys von 38 verschiedenen OPs/Autor*innen, das sind rund 89 Prozent aller Storys. Von den 38 Einzelautor*innen haben zehn mehr als eine Story verfasst, niemand aber mehr als fünf Storys. Von den übrigen sieben Storys weisen sechs eine mehrfache und eine einzige eine geteilte Autor*innenschaft auf. Zur genaueren Beschreibung siehe 5.5.1.

5.3.4 Anzahl der Aufrufe

Die Forumssoftware zeigt ebenfalls an, wie häufig ein Thread aufgerufen wird. Diese Maßzahl erlaubt eine Einschätzung, wie stark ein bestimmter Thread innerhalb des Forums rezipiert wird, wobei zu beachten ist, dass diese Zahl sich relativ schnell nach oben hin verändert; was abgelesen werden kann, ist ein ungefähres Verhältnis der Aufteilung von Aufrufen. Alle im Folgenden genannten absoluten Zahlen zu den Aufrufen datieren auf den 26. März 2017 um 10:55 MEZ.

Insgesamt wurden die Threads des Korpus 884.435-mal aufgerufen, wobei diese Aufrufe (wie schon die Zahl der Posts) sehr ungleichmäßig verteilt sind. Auf die abgeschlossenen Storys entfallen mit 814.224 Aufrufen rund 92 Prozent; neun Storys weisen mehr als 20.000 Aufrufe auf und vereinen mit 570.404 Aufrufen 64 Prozent aller Aufrufe auf sich. Für das Korpus kann also festgestellt werden, dass einige wenige Storys in breitem Umfang aufgerufen werden, die große Mehrzahl jedoch relativ wenig Aufrufe aufweisen; die untere Hälfte der 61 Storys kommt auf weniger als 6.000 Aufrufe pro Thread.

Weiterführende Überlegungen zur Anzahl der Aufrufe und zur Interpretation der übrigen quantitativen Maßzahlen schließen in 5.7 an die Beschreibung des sprachlichen und semiotischen Genres Story an.

5.4 Storyaufbau – Die Story als Text

Zunächst soll die Story als rahmender Kontext einzelner, voneinander abhängiger Äußerungen betrachtet werden, deren Summe die gesamte Texteinheit des Genres bildet. Grundsätzlich kann in einem Storythread zwischen der eigentlichen Story oder Kernstory und dem Kommentar unterschieden werden, wobei erstere typischerweise ein zusammenhängendes Narrativ bildet. Dieses Narrativ bildet den thematischen Kern des Genres und dient als Bezugspunkt für die Interaktion zwischen den Forenmitgliedern, die als Autor*innen (der Kernstory) und als Publikum agieren.

Dies geschieht im Kommentar, der sich in der Regel auf die in der Kernstory dargestellten (Spiel-)Ereignisse bezieht bzw. der Information über das und der Aushandlung des Kernstorynarrativs dient.
Die Unterscheidung zwischen Kernstory und Narrativ kann durch die Interaktionsrollen Autor*innen/Publikum mit großer Sicherheit getroffen werden: Das Publikum ist mangels der Kenntnis über das relevante Spielgeschehen schon rein informationstechnisch nicht in der Lage, die Kernstory voranzutreiben, sondern kann sich immer erst im Nachhinein auf das durch die Kernstory vermittelte Geschehen beziehen; das kann nur durch die Autor*innen geschehen. Umgekehrt können Autor*innen aber durchaus als Kommentare zu klassifizierende Äußerungen tätigen, die die Kernstory nicht vorantreiben, sondern sich metakommunikativ auf sie beziehen oder gänzlich andere Zwecke verfolgen.

5.4.1 Die Kernstory

Als Kernstory wird jener Teil der Posts bezeichnet, der in irgendeiner Form Spielgeschehen berichtet. Dabei handelt es sich um Narrative im Sinne der Definition von De Fina und Georgakopoulou (2012), wie sie in Kapitel 2.6.2 bereits vorgestellt wurde. Diese Narrative basieren auf der Spielerfahrung einzelner User*innen mit CiV; ihr Vorhandensein ist Grundlage für die Einordnung eines Threads als Story. Für die Kernstory gelten weitaus rigidere Regeln der Angemessenheit als für den Kommentar; die Zahl und Person der möglichen Verfasser*innen wird meist zu Beginn festgelegt und diesen Personen zugeschrieben, die entsprechend als Autor*innen wahrgenommen werden.
In der Regel wird die Kernstory nicht an einem Stück innerhalb eines einzigen Posts erzählt, sondern in zeitlich aufeinanderfolgenden Abschnitten, womit primär nicht Unterteilungen durch technische Vorgaben (etwa der maximalen Anzahl von fünf Bildern pro Post) gemeint sind, sondern Unterbrechungen des Narrativs im Sinne eines Turns. Ein solcher Abschnitt fällt meistens mit dem Spielfortschritt zusammen, d.h. die jeweiligen Autor*innen spielen eine gewisse Anzahl an Runden und verarbeiten dann die Spielerfahrung zur Kernstory. Entsprechend finden sich an solchen Abschnittsgrenzen häufig Überlegungen zum weiteren Vorgehen im Spiel oder Fragen an das Lesepublikum, ebenso wie vor der Wiederaufnahme des Narrativs Fragen beantwortet werden oder allgemein auf Kommentare reagiert wird.
Die Bindung an das Spiel als Grundlage für die Textproduktion führt gemäß dem Spielablauf in Partien in den meisten Fällen zur Umsetzung in einer klassisch narrativen Struktur mit distinktem Anfang und fortlaufender Schilderung bis zu einem distinkten Ende. Insbesondere der Anfang – zumeist im ersten Post realisiert – weist dabei über den gesamten Variationsbereich des Genres charakteristische Eigenschaften auf und dient den Autor*innen

dazu, die nachfolgende Kommunikation mit dem Publikum antizipierend sich vor diesem zu positionieren:

- In beinahe jedem Fall wird der spielerische Kontext via Screenshot erläutert. Dabei werden zumeist die Spieleinstellungen, die gespielte *Civilization* und oft auch die Startposition (auf der *Main Map*) dokumentiert. Ein Beispiel dafür wird mit „Der Pfad des Wahnsinns“ in Kapitel 6 ausführlich betrachtet.
- Sehr häufig geben Autor*innen Auskunft über ihre spielerischen Erfolgschancen bzw. ihre Spielstärke. Bei Autor*innen, die sich relativ zum Publikum als wenig spielstark positionieren, passiert dies häufiger explizit, z.B. die Selbstbezeichnung von RASGAP in De Rerum Germania als „Gelegenheitsspieler“…:

  „[…] Als Gelegenheitsspieler reichts es leider nicht für SG8 (mea culpa), daher "nur" SG6. Im Fokus soll auch eher die Geschichte und nicht unbedingt das Spiel selber stehen, da ich den Hardcorespielern eh nichts neues bieten kann. […]“
  (RASGAP, „De Rerum Germania“, Post #1)

  … ansonsten implizit durch selbstgesetzte Spielziele und der Zuschreibung von Expertenwissen über die Verwendung von Fachjargon.
- Ebenfalls sehr häufig werden die Motive zum Spielen bzw. zum Verfassen einer Story genannt, z.B. die Anwendung einer bestimmten Spielstrategie, wie in „Ramses im Rausch: Städte sind die besseren Wunder“…:

  „[…] **Das Thema ist ICS - neudeutsch für "Gründe soviele Städte wie es nur geht!".** Dazu gab es zuletzt im Strategieforum einige Diskussion, die mich verleitete, hier mit ein paar Irrtümern aufzuräumen. ICS ist auch im Post-Herbstpatch-BnW noch möglich, auch wenn es sicher einfachere und bessere/schnellere Wege zum Sieg gibt. Da Traditions-Storys aber nun mittlerweile traditionell (😆) recht eintönig und immer irgendwie gleich sind, soll hier möglichst anschaulich verdeutlicht werden, dass es auch ohne übermäßig viele Randbedingungen anders geht. […]“
  (Neme, „Ramses im Rausch“, Post #1, Hervorhebungen im Original)

  … oder die Bitte um Hilfe von Seiten des Publikums, wie etwa in „Supermacht Polen“:

  „[…] Da ich bisher nicht über SG4 hinaus gekommen bin, versuche ich es mit König. Es wird wohl ein relativ langsames Spiel, da ich mir regelmäßig Tipps holen möchte. Also bitte helft mir fleißig, dann geht es auch zügig weiter. […]“
  (hebeltier, „Supermacht Polen“, Post #1)
- Oft finden sich Hinweise zum Schreibstil, z.B. führt User RASGAP in „De Rerum Germania“ an:

  „[…] Die Story wird aus der Sicht eines Historikers geschildert, der einen vollständigen Abriss über die Geschichte der Deutschen verfasst. […]“
  (RASGAP, „De Rerum Germania“, Post #1)

Finden sich keine expliziten Hinweise, dient meist die stilistische Umsetzung im Eingangspost selbst als Hinweis auf einer metasprachlichen Ebene.

In Bezug auf das Narrativ dient der Startpost also zur Deklarierung der spielerischen Umstände, der Position, von der Autor*innen sprechen, und dem stilistischen Ton der Story. Nach dem Anfang wird das Kernstorynarrativ typischerweise in eigenen Posts mittels Screenshots und schriftlichen Beschreibungen weitergetrieben. Je nach den spezifischen Zwecken und Maßgaben der einzelnen Storys sowie der persönlichen Präferenzen der Autor*innen unterscheiden sich die Narrative im Einzelnen zum Teil sehr stark voneinander, wie in Kapitel 5.5 besprochen wird.

Ähnliches wie für den mittleren Verlauf gilt auch für das Ende der Kernstorynarrative, wobei durch die Rahmung, die das Spiel selbst für das Ende von Partien vorgibt, wieder eine größere Vergleichbarkeit gegeben ist. So werden häufig die verschiedenen Menüs, die das Spiel am Ende einer Partie bereitstellt, durch Screenshots wiedergegeben (wie etwa bei „Der Pfad des Wahnsinns“, siehe Kapitel 6) oder schlichtweg das Ergebnis der jeweiligen Partie festgestellt (vgl. z.B. „Shaka, der autarke Autokrat“, Post #67).

5.4.2 Der Kommentar

Als Kommentar werden all jene Posts bezeichnet, die nicht zur Kernstory gehören. Der Kommentar umfasst damit in erster Linie Metakommentare zur Kernstory; es können aber auch andere relevante Themenbereiche diskutiert und aufgebracht werden. Grundsätzlich können alle Forenmitglieder im Kommentar posten; abgesehen von den Verfasser*innen bildet sich so ein sich äußerndes Publikum oder Leser*innenschaft.

Kernstory und Kommentar können durchaus im selben Post vorkommen, z.B. wenn ein/e Autor*in Fragen seines Publikums beantwortet und danach die Kernstory fortsetzt. Maßgeblich für die Bestimmung ist die Einteilung nach angenommener Intention.

Es kann grundsätzlich zwischen Kommentaren, die direkt auf die Kernstory und solchen, die nach außen verweisen, unterschieden werden. Der Rahmen, der durch den Bezug zum Spiel CiV hergestellt wird, ist extra angeführt, da per Definitionem die betrachteten Storys auf Partien in CiV basieren und Bezüge darauf zwar im strengen Sinne intertextueller Natur sind, aber untrennbar mit der Kernstorynarrativ verknüpft; daher argumentiert diese Arbeit, dass sich der spielbezogene Kommentarteil funktional zwischen intra- und intertextueller Ebene befindet. Die folgende Kategorisierung ist weder als klar abgegrenzt noch als exklusiv zu verstehen; oftmals bewegt sich ein Kommentar-Post auf mehreren der unten genannten Ebenen.

- **Spielbezogener Kommentar:** Wenig verwunderlich existiert beim Publikum in der Regel ein genuines Interesse für die Spielweise der Autor*innen, die mit den eigenen Spielerfahrungen verglichen werden kann. Entsprechend häufig sind **Nachfragen/Erklärungen zur Spielweise**, z.B. zu bestimmten Entscheidungen, wie etwa in „Göttliche Theodora“ in Bezug auf Bautrupps…:

  „Warum gibst du den da den BT zurück?! man kann doch nie genug davon haben […]“
  (Heavy, „Göttliche Theodora“, Post #34)

  … worauf Autor Marandor antwortet:

  „Och meine BT treten sich doch schon fast auf die Füße . Wenn ich noch einen BT mehr wollte, könnte ich den inzwischen in 3-4 Runden bauen. Da empfand ich den "KI-Freundschafts-Bonus" als besser. […]“
  (Marandor, „Göttliche Theodora, Post #35)

  Die zahlreichen Spielregeln und Variablen von CiV führen außerdem dazu, dass einzelne Details zum Teil unbekannt oder unklar sind, was in solche Diskussionen einfließen kann, beispielsweise zur Funktionsweise bestimmter Einheiten (vgl. etwa „Göttliche Theodora“, Posts #44-#50 zur Diskussion der Funktionsweise eines „Inquisitors“). Solche Äußerungen bilden die Unterkategorie der **Regelfragen/-erklärungen.**
- **Story-bezogener Kommentar (Meta-Kommentar):** Für Autor*innen wie das Publikum besteht die Notwendigkeit, ihre jeweiligen Handlungsrahmen, wenn nicht zu verhandeln, dann mindestens zu indizieren (wie das im Sinne des Stance-Taking nach Du Bois (2007) für jede sprachliche Interaktion der Fall ist, siehe Kapitel 2.6.1). Auf der Seite der Autor*innen sind in dieser Kategorie **Ankündigungen und Deklarationen** zu nennen, die das Genre Story indizieren bzw. herstellen, also z.B. die Einführung in die Story durch den Startpost. Das Gegenstück dazu sind **Leser*innensignale** (in Analogie zum Begriff der Hörer*innensignale); unter diese Kategorie fallen solche Kommentare, die in erster Linie die Aufmerksamkeit des Publikums signalisieren. Diese treten gehäuft zu Beginn einer Story auf, um Interesse und eventuell Erwartungen auszudrücken, und zum Ende einer Story, um die Autor*innen zum Abschluss der Story zu beglückwünschen (siehe dazu Kapitel 6.4, wo Leser*innensignale anhand von „Der Pfad des Wahnsinns“ besprochen werden). Herrscht bezüglich der Interaktion im Rahmen einer Story Unklarheit bzw. stellen die Akteur*innen mehrere Optionen der Fortführung her, kann von **Aushandlung** gesprochen werden. Solche Aushandlungen können etwa die Gestaltung des Kernstorynarrativs betreffen, wie z.B. in „De Rerum Germania“ in den Posts #367 bis #386:

  „[…] Eine Frage stellt sich mir jedoch noch an die Leserschaft: Wie soll die Story des Krieges aussehen?

- Bericht eines Heerführers analog zu Frakkr Wig.
- Bericht aus Sicht eines Soldaten analog zu Der zweite Deutsch-Französische Krieg. Der allgemeine Kriegsverlauf wird eher nebenbei dargestellt.
- Bericht der obersten Heeresleitung analog zu Der erste Befreiungskrieg.
- Ganz anders.

“
(RASGAP, „De Rerum Germania“, Post #367)

Autor RASGAP befragt hier sein Publikum, wie das Narrativ für den folgenden Abschnitt der Story modalisiert werden soll und bietet dafür mehrere Optionen an. Nachdem das Publikum seine Meinung kundgetan hat, wie etwa User Admiral G…:

„Ich bin für die "Sicht eines Soldaten", da kann man meiner Meinung nach am meisten draus machen “
(Admiral G, „De Rerum Germania“, Post #368)

… deklariert RASGAP zu Beginn von Post #386 seine Entscheidung:

„Der Krieg gegen Brasilien wird aus zwei Sichten erzählt. Der Hauptteil wird aus dem Tagebuch des Feldwebels Franz Bäumer geschildert, dazu kommen immer wieder Berichte der `obersten Heeresleitung`. […]“
(RASGAP, „De Rerum Germania“, Post #386)

Oder die Aushandlung betrifft die Interaktion zwischen Autor*innen und Publikum, wenn etwa nicht klar ist, wieweit Kritik an der Spielweise als konstruktiv empfunden wird. So geschieht es in „Polen im Endspiel“, dass Autor Rinz zwar seine Leser*innen um Hilfe bittet (vgl. Post #6), sich nach Repliken von zwei seiner Leser*innen in den Posts #8 bis #10 aber ausführlich rechtfertigt (vgl. Posts #11, #13f.), was ihm wieder Kritik seitens eines weiteren Lesers einträgt:

„Jetzt mal im Ernst, wenn du keine Hilfe möchtest, dann frag auch nicht danach. Slowcar und Heavy haben mit der Grundaussage vollkommen recht, ohne vernünftige Forschung bist du am Arsch. […]“
(Kendogan, „Polen im Endspiel“, Post #16)

Rinz sucht daraufhin humorvoll die Lage zu kalmieren und entschuldigt sich:

„Tja, wie es aussieht habe ich mich hier wohl in Rekordzeit unbeliebt gemacht.
Frei nach Diplomatiemodus könnte ich mich nun vor wohl die Wahl gestellt sehen mich zu entscheiden zwischen:
a) dafür werdet ihr noch bezahlen oder
b) nun gut
Da ich mich aber zu sehr darauf gefreut habe, so etwas wir hier machen zu können wähle ich:
c) Leute, lass uns mal ganz cool und geschmeidig bleiben.

Sorry an dieser Stelle, wenn es so rüberkam, als würde ich eure Hinweise nicht schätzen. […]“
(Rinz, „Polen im Endspiel“, Post #18)

Kendogan nimmt diese Entschuldigung an und entschuldigt sich ebenfalls:

„Ach Quatsch, nix mit unbeliebt. Mein Post ist beim zweiten drüberlesen vielleicht auch etwas zu schroff geraten, tschuldigung dafür. Es sah halt nur so aus, als ob du eh machst was du willst 🙂 […]“
(Kendogan, „Polen im Endspiel“, Post #20)

Danach scheint das Problem als Missverständnis ausgeräumt.

- **Intertextueller Kommentar:** Regelmäßig nehmen Äußerungen im Kommentar Bezug auf andere Texte; häufig auf andere Storys bzw. die Spielerfahrung des Publikums, wobei in diesem Fall von **komparativem Kommentar** gesprochen werden kann. Der Vergleich kann sich dabei auf die Spiel- oder Schreibweise oder sonst eine Ähnlichkeit beziehen. Im Falle von etablierten Autor*innen können auch ältere Storys referenziert werden; User Falcon etwa schließt mit „Der Pfad des Wahnsinns“ sowohl erzählthematisch als auch spielerisch an andere, eigene Storys an (ausführlich dazu in Kapitel 6.2). Daneben können Bezüge zu Texten hergestellt werden, die sich in irgendeiner Form mit dem Spiel oder seinen Regeln beschäftigen. Naheliegende Quellen sind andere Bereiche des Civforums (z.B. Strategiediskussionsthreads) oder andere Foren, die sich mit der Spielreihe beschäftigen (z.B. das „Civilization Fanatics Center“[4]). Zusammenfassend kann dieser Teil des Kommentars als **spielbezogener ergänzender Kommentar** bezeichnet werden. Zuletzt beziehen sich Teile des Kommentars mitunter weder auf CiV noch auf Storys, sondern führen thematisch aus dem Bereich des Spiels bzw. des Storyschreibens hinaus und werden hier als **sonstiger ergänzender Kommentar** zusammengefasst. Ein häufiger Fall sind Referenzen an die im Spiel dargestellten Entitäten und Konzepte (etwa Verlinkungen auf Wikipedia wie in „Der Pfad des Wahnsinns“ zur religiösen Opferpraxis der historischen Azteken (siehe Kapitel 6.2 und 6.3) oder Assoziationen zu den Formulierungen und Inhalten in den Storys; so verwendet etwa Autor RASGAP in „De Rerum Germania“ die Bezeichnung „Hammaburg“ (vgl. Post #3), worauf Leser slowcar mit einer Empfehlung für eine Ausstellung in einem Museum abgibt (vgl. Post #4)).

Wie bereits erwähnt ist die entworfene Kategorisierung nicht als zwingendes und erschöpfendes Modell zu verstehen. Auch kann es nicht dazu dienen, einzelne Posts hinlänglich zu klassifizieren; gerade die über alle Storys hinweg am besten vergleichbaren Eingangsposts entziehen sich einer exklusiven Einteilung in Kernstory bzw. Kommentar, sondern zeigen vielmehr, dass sprachliche Äußerungen in einem generischen Kontext eine Mehrzahl von Zwecken erfüllen müssen. Im Falle des Eingangsposts müssen sowohl der spielerische und erzählerische Rahmen für die Kernstory hergestellt werden, als auch

[4] englischsprachiges Forum, das eine gewisse Institution im Zusammenhang mit der Civilizations-Reihe darstellt

Schreibrechte (analog zu Rederechten gedacht) verteilt und damit persönliche Positionen bezogen werden.

Was eine Kategorisierung nach Interaktionsebenen leisten soll, ist eine Abbildung von verschieden beurteilten Teilinteraktionen in einem größeren Ganzen, das schlussendlich das Genre Story ausmacht, und somit eine Einschätzung darüber erlaubt, wie die Teilnehmer*innen an der generischen Praxis der Story ihr eigenes und fremdes Handeln beurteilen.

5.5 Ebenen der intragenerischen Varianz

Nachdem zuvor besprochen wurde, wie eine Äußerung in die Story eingebettet sein kann, werden im nächsten Schritt maßgebliche Eigenschaften einzelner Storys betrachtet, sodass Storys untereinander verglichen werden können. Das Postulieren dieser Eigenschaften soll es erlauben nachzuvollziehen, wie sich User*innen durch das Bewegen auf verschiedenen Ebenen der Gestaltung im Feld des Genres Story als Autor*innen oder schreibende Mitleser*innen positionieren können.

5.5.1 Auktorialität und Schreibrechte

Wie in jeder sprachlichen Interaktion bestehen in einer Story unterschiedliche Rechte, was die Angemessenheit von Äußerungen anbelangt in Abhängigkeit von den Interaktionsrollen, die die Teilnehmer*innen untereinander aushandeln. Dabei ist einmal festzustellen, dass die zuvor postulierte narrative Ebene der Kernstory nach Erzähler*innen verlangt, die innerhalb des Forums zumeist als Autor*innen adressiert sind. Damit geht auch eine Verantwortung und Erwartung an die Autor*innen einher, „ihre“ Storythreads zu pflegen und vor allem das Kernstorynarrativ voranzutreiben. Im Gegenzug dazu haben Autor*innen gewisse Vorrechte bei der Aushandlung der Interaktion innerhalb des Threads: Naheliegend können sie das Tempo, den Umfang und die semiotische Umsetzung der Kernstory und der ihr zugrunde liegenden Partie (in einem gewissen technischen und interaktiven Rahmen) in der Regel allein und exklusiv bestimmen und können (bzw. müssen) sich vor ihrem Publikum zuerst in spielerischer und persönlicher Hinsicht positionieren, d.h. sie übernehmen den stance lead im Sinne Du Bois (2007).

Darüber hinaus kann zwischen Spielauktorialität und Schreibauktorialität unterschieden werden, wobei Spielauktorialität das tatsächliche Spielen der relevanten Partien, Schreibauktorialität das Verfassen der Kernstory meint. Diese Unterscheidung ist allerdings eher theoretischer Natur; im Korpus sind Spiel- und Schreibauktorialität eigentlich immer deckungsgleich. Eine relativierende Ausnahme bilden sogenannte Succession Games (siehe auch Kapitel 5.5); auch wenn die/der jeweilige Spieler*in Verfügungsgewalt über den

aktuellen Spielstand besitzt, muss er/sie* seine Entscheidungen vor den anderen Mitspieler*innen rechtfertigen.
Wichtiger ist die Differenzierung nach Anzahl der Autor*innen: Die meisten Storys haben eine/e dezidierte/n Autor*in, einige wenige mehrere. Außerdem zeigt das bereits erwähnte Beispiel des Succession Games, dass die Autor*innenrolle nicht immer eine absolute ist, sondern in einigen Fällen nur eine relative. Im letzteren Fall sind die Autor*innen zwar eindeutig vom Publikum abgrenzbar, müssen ihr Schreibgebaren aber mit den anderen designierten Autor*innen abgleichen.
In der Praxis ergeben sich somit drei denkbare Konstellationen, die im Korpus auch alle auftreten.

- Ein/e absolute/r Autor*in: Mit 54 Instanzen die häufigste Form, daher sozusagen die „klassische“ Einzelspieler-Story.
- Mehrere absolute Autor*innen: sechs Instanzen, z.B. „Herausforderung“; im Thread werden mehrere kleine Einzelstorys gepostet, oft mit dem Ziel des Vergleichs. Kein Eingriff in die verschiedenen Verläufe.
- Mehrere relative Autor*innen: eine Instanz: „Succession Game“; Autor*innenrolle wird rotiert, aber gleichzeitig Abschwächung der Autor*innenposition durch Rechtfertigung vor den Mitspieler*innen.

	Absolute Auktorenrolle	Relative Auktorenrolle
monoauktorial	„Klassische“ Story, z.B. „Der Pfad des Wahnsinns“	--
polyauktorial	Herausforderung, z.B. „Babylons Reise ins Ungewisse“	Succession Game, z.B. „[SG3] - Japan Im Göttlichen Krieg“

5.5.2 Partienbezug

Wie bereits mehrfach festgestellt basiert jede Story des Korpus auf dem Spielen von CiV; da CiV in Partien gespielt wird, referenziert jede Story auf eine oder mehrere Partien. Als Partie ist dabei ein vom Programm des Spiels generierter Spielkontext zu verstehen (s. dazu auch Kapitel 4). Da CiV das Speichern und Wiederaufnehmen von Partien an beliebiger Stelle erlaubt, kann jedoch eine Partie mehrere Verläufe abhängig von den Entscheidungen der Spieler*innen und Künstlichen Intelligenz nehmen. Daher wird zusätzlich zur Partie auch zwischen Partieverläufen unterschieden: Jedes neuerliche Spielen eines Spielstandes (egal, ob von Beginn in Runde 0 oder einer anderen Runde aus) erzeugt dabei einen neuen Spielverlauf. Eine Partie kann somit im Grunde beliebig viele Spielverläufe generieren, die zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen führen können.
Praktisch ergeben sich hier drei Kombinationen:

- Eine Partie mit einem Partieverlauf: Häufigster Fall mit 54 Instanzen; umfasst die „Klassische“ Story, aber auch Succession Games. Als Anmerkung sei hier allerdings erwähnt, dass das im Korpus enthaltene Succession Game „SG3 – Japan Im Göttlichen Krieg“ mit „Alternative Japanische Realität (zu SG3)“ eine Herausforderung und mit „SG8 - Die 3.japanische Dimension des SG3“ eine „klassische“ Story nach sich gezogen hat und somit mehrere Verläufe der zugrunde liegenden Partie in Storys dokumentiert sind.
- Eine Partie mit mehreren Verläufen: sechs Instanzen; eine Instanz als Hilfsgesuch an das Lesepublikum (da tatsächlich nur ein einziger Spielverlauf antwortend gepostet wird ist die Einordnung hier funktional-theoretisch zu verstehen) und fünf forumsintern als „Herausforderung“ bezeichnete Storys; bei dieser Form der Story wird ein Startsave hochgeladen und zum Spielen desselben aufgefordert. Anschließend posten die Forenmitglieder ihre Spielverläufe. Entsprechend ist das Vergleichen von Spielverläufen eine Grundidee der Genreform der Herausforderung.
- Mehrere Partien mit mehreren Verläufen: eine Instanz; auftretender Fall, der aber forumsintern nicht explizit distinguiert wird. Die Gründe für die Referenz auf mehrere Partien sind spezifisch. So möchte etwa User Mambokurt in „Mal was anderes“ eine sehr spezielle Spielstrategie demonstrieren, scheitert jedoch im ersten Anlauf. Daraufhin wiederholt er seine Bemühungen mehrmals in neuen Partien (vgl. Mal was anderes #51 und #54).

	Ein Verlauf	Mehrere Verläufe
Eine Partie	Klassische Story, Succession Game	Herausforderung, z.B. Wütende Hunnen am Horizont
Mehrere Partien	--	Spezifische Fälle, z.B. Mal was anderes

5.5.3 (Spiel-)Absichten und (Spiel-)Ziele der Story

Storys können aufgrund der Motivation, Absichten und Ziele ihrer Verfasser*innen unterschieden werden. In aller Regel sind es die Autor*innen, die in dieser Hinsicht die Richtung vorgeben und zumeist im Startpost darauf hinweisen, was sie sich von der jeweiligen Story, der/den zugrunde liegende(n) Partie(n) und der Interaktion mit den anderen Forenmitgliedern erwarten. Zu unterscheiden sind dabei:

- **Spielziele:** Darunter fallen alle Ziele und Vorgaben, die sich Autor*innen im Zusammenhang mit der Durchführung der beschriebenen Partie(n) setzen. Grundsätzlich ist das oft einmal der Gewinn der Partie im Rahmen dessen, was das Spiel vorgibt; es kann von **übernommenen Spielabsichten** gesprochen werden.

Zusätzlich oder abweichend können sich die Autor*innen eigene spielerische Ziele setzen und zu erreichen suchen, die als **selbstgewählte oder modifizierte Spielabsichten bezeichnet** werden können. So erlegt sich User Mambokurt in „Mal was anderes“ freiwillig die Beschränkung auf, einen *Domination Victory* zu erringen, ohne eine Einheit selbst zu bauen, was entsprechend unkonventionelle Spielstrategien nach sich zieht (vgl. Posts #1-#6).

- **Legitimationsgrundlage:** Auch wenn kein formalisierter Rechtfertigungszwang für das Verfassen einer Story besteht, tun die meisten Autor*innen kund, was sie mit einer Story bezwecken wollen. Diese Gründe sind nicht streng voneinander abgrenzbar und treten meist ergänzend zueinander auf. So ist die Darstellung eines Partieverlaufs als Legitimationsgrundlage grundsätzlich bereits ausreichend; da aber über einen Partieverlauf Spielweise und -stärke der Autor*innen inferiert werden können, legitimieren sich viele Autor*innen auch über ihre **relative Spielfertigkeit** entweder als Expert*innen (was durch entsprechende Spieleinstellungen wiederum gerechtfertigt sein muss) oder Lerner*innen, womit etwa ein niedriger Schwierigkeitsgrad oder eine suboptimale Spielweise gerechtfertigt werden können (s. dazu unten). Daneben kann das Verfassen einer Story als unterhaltende oder anderwärtig ästhetische Lektüre einen Legitimationsgrund darstellen, also ein **ästhetischer Anspruch** bestehen. Einen solchen formuliert etwa RASGAP in „De Rerum Germania“ mit der zunächst durchgehend an ein Geschichtswerk angelehnte Realisierung des Kernstorynarrativs (siehe 5.4.1). Schließlich kann eine Story bisher unbekannte Aspekte oder Inhalte des Spiels beinhalten und soll dazu dienen, dem Publikum diese vorzustellen, etwa wenn die Partie mit einer Modifikation bestritten wird und das Vorzeigen der Eigenschaften dieser Modifikation einen besonderen Stellenwert einnimmt (z.B. „Piru spielt die Nazca“). In diesem Fall hat die Story einen **Neuigkeitswert**.
- **Interaktionale Vorgaben:** Mit Beginn eines Storythreads durch eine/n User*in fällt diesem zunächst das Recht und die Aufgabe zu, den künftigen Inhalt und Zweck des Threads zu deklarieren und damit auch die Rollen der Interaktant*innen festzulegen. In der Regel handelt es sich bei diesen User*innen um die Autor*innen der jeweiligen Storys, sodass sich diese selbst als Autor*innen und die anderen User*innen als Publikum vorgeben; bei einigen speziellen Formaten werden, wie oben festgestellt, Schreibrechte und Partiebezüge neu geregelt. Schließlich können in Bezug auf etwaige andere Ziele Wünsche bzw. Angebote an das Publikum gestellt werden (als eigentlich

schon selbstredendes Beispiel dazu „Erster Versuch einer Story mit Bitte um Hilfe“ (vgl. Post #1) oder das bereits unter Aushandlung in Kapitel 5.4.2 erwähnte Beispiel aus „De Rerum Germania“).

5.5.4 Relative Spielfertigkeit

Wenig überraschend spielt im Zusammenhang mit der Präsentation der eigenen Person im Forum allgemein und in den Storys im Speziellen die subjektive Spielstärke bzw. das Wissen um Spielinhalte und -strategien eine große Rolle. Gerade Storys, die das Spielverhalten der User*innen anhand konkreter Partieverläufe illustrieren, dienen dazu, das eigene spielerische Können vorzuzeigen bzw. können aus Storys umfangreiche Schlüsse über das Können anderer gezogen werden. In der Regel sind sich Autor*innen wie Publikum dieses Aspekts bewusst und adaptieren ihr Interaktionsverhalten entsprechend, d.h. sie positionieren sich entlang eines Kontinuums an Spielstärke von Anfänger*innen bis Expert*innen. Als wichtigster Referenzwert für derartige Einschätzungen dient zunächst die Kernstory über die Spieleinstellungen der zugrundeliegenden Partie und unter den Spieleinstellungen der gewählte Schwierigkeitsgrad. Da CiV acht verschiedene Schwierigkeitsgrade bietet, ergibt sich eine vorgegebene Messlatte, ab wann ein/e Spieler*in das Spiel „gemeistert“ hat – nämlich dann, wenn Spiele auf Schwierigkeitsgrad 8 (*Deity*) erfolgreich abgeschlossen werden. Darüber hinaus dienen zusätzliche selbstgewählte Auflagen (siehe oben) oder das Vorbringen spielstrategischer Erwägungen den Interaktanten dazu, Wissen und Können vorzuzeigen und so für sich zu reklamieren, um sich entsprechend prestigereich zu positionieren. Das fällt natürlich umso leichter, je besser die entsprechenden User*innen im Forum bekannt sind (etwa durch das Verfassen von mehreren Storys). Auf der anderen Seite ist auch der umgekehrte Fall zu beobachten, bei dem sich User*innen als Anfänger*innen bzw. als unwissend deklarieren und somit im Vergleich zu den „Expert*innen“ sich selbst die Rolle von „Lerner*innen“ zuweisen.

Auch wenn die korrekte Selbstdarstellung bzw. Einschätzung des Expert*innenstatus für Autor*innen wie Publikum gleichermaßen relevant ist, setzen zunächst einmal die Kernstorys und damit ihre Autor*innen einen Referenzwert, auf den sich das Publikum bezieht. Daher können zwei Pole auf der Ebene der relativen Spielstärke festgestellt werden, die entsprechend den Charakter der jeweiligen Story prägen:

- **Lernstorys:** 27 Instanzen; die Autor*innen haben keinen oder einen geringen Expert*innenstatus und möchten ihre Spielweise verbessern. Das Publikum nimmt verstärkt die Rolle von Ratgeber*innen und Mentor*innen ein, die Tipps geben und Spielzüge vorschlagen. Ein gutes Beispiel hierfür ist „Supermacht Polen“: Autor

hebeltier deklariert seine Spielerfahrung über den gewählten Schwierigkeitsgrad und bittet um technische und spielerische Hilfe:

„[…] Da ich bisher nicht über SG4 hinaus gekommen bin, versuche ich es mit König. Es wird wohl ein relativ langsames Spiel, da ich mir regelmäßig Tipps holen möchte. Also bitte helft mir fleißig, dann geht es auch zügig weiter.

Los geht es!

Kurze Anmerkung: Wie kann ich die Bilder hier in den Text einbetten?

Zum zweiten Bild: Wo soll ich am besten starten? Zweite Luxus-Resi nicht in Sicht. Auch ansonsten ist die Startposition richtig bescheiden.
Morgen abend geht es weiter."
(hebeltier, „Supermacht Polen", Post #1)

In den nächsten Posts (vgl. #2-#8) erhält er postwendend die nachgefragte Hilfe von seinem Publikum.

- **Demonstrationsstory:** 34 Instanzen; die Autor*innen haben eindeutigen Expert*innenstatus, ausgewiesen durch Spieleinstellungen und Zielsetzungen. Das Publikum positioniert sich entsprechend auf Augenhöhe oder als interessierte, weniger spielstarke Spieler*innen. Eine solche Story wird mit „Der Pfad des Wahnsinns" in Kapitel 6 ausführlich besprochen.

5.5.5 Modalisierung

Als Modalisierung wird in dieser Arbeit in Anlehnung an das Konzept der Modalization in der Bildanalyse der Soziosemiotik (vgl. Kress&van Leeuwen 2006, S.160-163) die stilistische Ausgestaltung der (Kern-)Story im Unterschied zu einem „bloßen" Wiedergeben des Spielgeschehens bezeichnet. Eine solche Vorgehensweise erscheint deshalb sinnvoll, da mit dem Spiel und seiner Ausgestaltung ein unbedingter Referenzpunkt gegeben ist, auf den sich alle an der Story teilnehmenden Interaktant*innen beziehen können und müssen. Da die Story das Spielgeschehen in ein Narrativ umformuliert, stellt sich die Frage, auf welche Weise dies geschieht. Das Material zeigt in dieser Hinsicht, dass die Autor*innen dabei auf verschiedenes Textsorten- und Genrewissen zurückgreift. Intergenerische Bezüge werden dabei teilweise bewusst eingesetzt, um eine stilistische Wirkung zu erzielen bzw. eine bestimmte Betrachtungsweise der vorgestellten Partien zu unterstützen. Die Modalisierung trägt damit auch maßgeblich dazu bei, dass User*innen über ihr Schreibverhalten wiedererkannt werden bzw. mit einer bestimmten Art der Modalisierung attribuiert werden.
Modalisierung ist also ein spezifisches Phänomen, das je nach Story und Autor*in anders ausfallen kann. Im Groben können drei Richtungen ausgemacht werden:

- **Bericht:** Hierbei liegt der Fokus der Story auf dem Spielgeschehen, das in objektivierender Weise präsentiert wird; entsprechend ist die Modalisierung so gewählt, dass das Spielgeschehen und die spielstrategischen Überlegungen der Autor*innen möglichst gut nachvollziehbar sind. Intergenerische Bezüge als stilistische Mittel treten kaum auf. Als Beispiel dafür können die Kernstorys von User Marandor genannt werden, z.B. „Göttliche Theodora“ oder „Montes Großstadt“.
- **Kommentar:** Auch hier steht in der Regel das Spielgeschehen im Vordergrund; allerdings wird es vermehrt subjektivierend erzählt, wobei Gestaltungsaspekte des Spiels aufgegriffen und mit außerludischen Texten und Erfahrungen in Bezug gebracht werden. Oftmals geschieht dies zur Unterhaltung des Publikums durch witzige und kreative Bemerkungen oder den Verweis auf die gemeinsame Spielerfahrung unter emotionalen Gesichtspunkten. In diese Kategorie können etwa die Storys von User Falcon (etwa „Der Pfad des Wahnsinns“, siehe Kapitel 6) gezählt werden.
- **Geschichte:** Zuletzt können Storys sich in relativ großem Maße vom Spielgeschehen lösen und über die Indexikalisierung literarischer Formen zu eigenständigen fiktiven Werken werden. Diese Form der Modalisierung betrifft nur eine kleine Anzahl der Storys im Korpus; darunter befinden sich aber mit „Die rote Feste – Eine Kasbah am Abgrund der Welt“ und „De Rerum Germania“ zwei Storys, die die meisten bzw. drittmeisten Aufrufe und auch Posts haben. Daraus kann geschlossen werden, dass Storys mit dieser Art der Modalisierung eine relativ große Aufmerksamkeit auf sich ziehen und von der Forengemeinschaft mit großer Wertschätzung bedacht werden.

Schließlich ist noch zu beachten, dass die Modalisierung über den Verlauf einer Story nicht konstant bleiben muss und von den Autor*innen nach Gutdünken verändert werden kann. Im Falle von „Die rote Feste“ wird die Kernstory sowohl als Geschichte als auch als Bericht vermittelt; ersteres wird sogar durch kursiven Text typographisch markiert (vgl. etwa Post #250). Die meisten Storys (44 der 54 Story von Einzelautor*innen) bewegen sich zwischen Bericht und Kommentar, wobei hier der Übergang fließend ist.

5.6 Unterscheidende Bezeichnungen im Forum

Obwohl, wie eben beschrieben, Storys sich auf mannigfaltige Weise voneinander unterscheiden, finden sich im Forum selbst nur wenig durch eigene Bezeichnungen ausgewiesene Formen des Genres, soweit es die untersuchten Einzelspieler-Storys betrifft. Zu nennen sind, wie bereits erwähnt:

- **Herausforderungen:** Fünf Instanzen; zu Beginn einer Herausforderung wird eine bestimmte spielerische Ausgangslage und eventuell Zielsetzung kundgetan und in der Regel durch Hochladen des entsprechenden Saves zugänglich gemacht. Alle Interessierten sind in weiterer Folge dazu eingeladen, sich spielerisch daran zu erproben und anschließend ihre Ergebnisse zu posten.
- **Succession Game:** Eine Instanz; mehrere Forenteilnehmer*innen spielen gemeinsam eine Partie, wobei sie abwechselnd mehrere Runden spielen und dann das jeweilige Save hochladen und somit weiterreichen. In der Story wird laufend darüber beraten, welche Spielzüge durchgeführt werden sollen. Im Korpus erscheint ein einziges Succession Game („SG 3 - Japan im Göttlichen Krieg“).

Alle übrigen Threads werden allgemein als „Story“ ohne weitere Unterscheidungen bezeichnet. Eine eigene Terminologie in Bezug auf Storytypen existiert also nur in Hinblick auf die spielerischen Modalitäten, auch unter Einbeziehung von Unterscheidungen zu Spielmodi (Einzelspieler- vs. Mehrspielerstorys) und den zugrundeliegenden Spielen (z.B. Civ5-Storys vs. Civ4-Storys vs. Sonstige Storys).

Eine weitere Kategorie innerhalb des Forums bildet die Abgeschlossenheit einer Story. Diese betrifft das Kernstorynarrativ und die zugrunde liegende Partie: Storys können danach unterschieden werden, ob das Kernstorynarrativ zu einem Abschluss gelangt oder nicht. Entsprechend ergeben sich folgende Kategorien:

- **Abgeschlossen**: Die Erzählung des Kernstorynarrativs ist abgeschlossen. Dabei wird spielerisch zwischen einem **Sieg** und einer **Niederlage** differenziert, wobei aber in den allermeisten Fällen am Ende ein Sieg steht. Im Korpus ist nur eine einzige abgeschlossene Story enthalten, die mit einer Niederlage endet („Nebu auf Pangäa (SG6)“).
- **Abgebrochen**: Obwohl die Erzählung des Kernstorynarrativs nicht abgeschlossen ist, erscheint eine Fortführung unwahrscheinlich. Entweder wird der Abbruch explizit festgestellt (etwa bei „Huitzilopochtli gegen die schlaue KI“, wo technische Probleme mit einer Modifikation die Fortführung des Spiels sinnlos erscheinen lassen und daher Autor Falcon die Story abbricht (vgl. Posts #1;#18)) oder ergibt sich aus langdauernder Inaktivität im Thread (z.B. SG 8: „Harun al-Rashid auf den Spuren des Saladin“; hier stellt der Autor nach dem Einstieg ins Kernstorynarrativ (vgl. Posts #1-#6) seine Aktivität ein, um sich nach einigen Lesebekundungen seines Publikums (vgl. Posts #7-#13) noch einmal zu melden und einen möglichen Zeitpunkt für die

Fortsetzung anzukündigen (vgl. Post #14). Diese unterbleibt allerdings und die Aktivität im Thread erlischt.)

- **Laufend**: Das Kernstorynarrativ ist noch nicht an seinem Ende angelangt, wird aber von den Autor*innen fortgeführt. Dieser Status ist notwendigerweise ein temporärer und gilt solange, bis einer der obengenannten eintritt.

Für das Posten bedeutet der Status des Threads zum Zeitpunkt des Postens bestimmte Implikationen: Solange eine Story läuft, sind Hinweise und Vorschläge zu Spielweise und Führung der Story generisch sinnvoll. Ist die Kernstory bereits abgeschlossen, erscheint dies wenig adäquat, dafür sind resümierende Evaluationen möglich.

5.7 Schlüsseltexte unter den Storys? – Zur Bedeutung einzelner Texte

Bei der großen Zahl an Texten stellt sich die Frage, ob innerhalb der Forengemeinschaft bestimmten Texten eine größere Bedeutung beigemessen wird als anderen. Als leicht einsehbares Maß für eine Einschätzung in dieser Hinsicht kann die Anzahl der Aufrufe der jeweiligen Threads herangezogen werden, die von der Forumssoftware gezählt und angezeigt wird. Sie lässt zumindest ungefähre Schlüsse darüber zu, wie stark ein Thread und die darin enthaltene Story rezipiert werden. Aus Übersichtsgründen werden an dieser Stelle aus den 62 im Korpus enthaltenen Threads jene 9 aufgelistet, bei denen die Zahl der Aufrufe 20.000 überschreitet:

Threadtitel	Aufrufe	Posts	Autor*in	Einordnung
Die rote Feste – Eine Kasbah am Abgrund der Welt	206.609	1157	1982Chris	„Klassische“ Story; Geschichte
[SG3] – Japan Im Göttliche Krieg	108.289	945	Mehrere	Succession Game
De Rerum Germania – Über die Geschichte der Deutschen	51.441	586	RASGAP	„Klassische“ Story; Geschichte
Civ Extreme – Griechendland, Gottheit, Giant Europe Map	45.868	323	SirPrise	„Klassische“ Story; Bericht
Der Pfad des Wahnsinns	45.161	251	Falcon	„Klassische“ Story; Kommentar
Katharina – Reitstunden in der großen Pangäa	34.939	266	Falcon	„Klassische“ Story; Kommentar
Janitscharen gegen die schlaue KI	31.628	266	Falcon	„Klassische“ Story; Kommentar
Montes Großstadt	23.620	188	Marandor	„Klassische“ Story; Bericht/Kommentar
Mod Piru spielt die Nazca	22.849	87	Piruparka	„Klassische“ Story; Bericht

Aus dieser Aufstellung kann abgelesen werden, dass grundsätzlich ein Thread umso häufiger aufgerufen wird, je mehr Posts ein Thread aufweist; allerdings kann am Vergleich der beiden meistbesuchten Threads leicht abgelesen werden, dass dies bei weitem nicht der einzige Faktor ist. Die in beiden Kategorien führende Story „Die rote Feste“ stellt innerhalb des Korpus eine Besonderheit dar: Sie wurde im Forum zuerst als „Story des Monats“ und später als „Story des Jahres 2014/2015“ geehrt, was zur vergleichsweise enormen Anzahl an Aufrufen beigetragen haben dürfte. Eine ähnliche Ausnahme stellt auch „Japan im göttlichen Krieg“ dar, ein sogenanntes Succession Game (siehe oben). Dadurch, dass mehrere Autor*innen an der Story mitwirken und Spielzüge untereinander absprechen, kommt hierbei eine hohe Zahl an Posts zusammen. Bei den übrigen sieben Storys handelt es sich (wie auch bei „Die rote Feste“) um Storys mit absolutem Einzelautor. Drei davon stammen vom selben Autor Falcon („Der Pfad des Wahnsinns“, „Janitscharen gegen die schlaue KI“, „Katharina – Reitstunden in der großen Pangäa“), was zur Annahme führt, dass die Identität, die sich ein Forumsmitglied durch das Verfassen von Storys aufbaut, eine nicht unwesentliche Rolle dabei spielt, dass nachfolgende Storys ebenfalls rezipiert werden. Mit Ausnahme von „De Rerum Germania“ und „Piru spielt die Nazca“ weisen alle Storys einen hohen spielerischen Anspruch auf (höchster Schwierigkeitsgrad, besondere Zielsetzungen etc.); Lernstorys sind dagegen keine zu finden (die erste Lernstory liegt auf Platz 16 mit keinen 12.000 Aufrufen). Demonstrationsstorys scheinen also deutlich mehr Publikum anzuziehen. Zuletzt fällt auf, dass „Die rote Feste“ und „De Rerum Germania“ in ihrer Ausarbeitung mit elaborierten fiktiven Rahmen arbeiten, die an literarische Genres anknüpfen; Falcons Story wiederum sind mit zahlreichen scherzhaften Kommentaren und Anspielungen durchsetzt. So kann schließlich noch gefolgert werden, dass eine ästhetisierende oder unterhaltende Modalisierung ein größeres Publikum nach sich zieht.

Was aus den erhobenen Daten nicht abgelesen werden kann, ist, wie viele Forenmitglieder sich tatsächlich aktiv am Genre als Publikum beteiligen – eine Erhebung für die Urheber*innenschaft einzelner Posts für das gesamte Korpus sprengt schlichtweg den Rahmen einer Masterarbeit und wurde daher nur für die im folgenden Kapitel 6 analysierte Story „Der Pfad des Wahnsinns“ durchgeführt. Entsprechend kann nur eine exemplarische, keinesfalls verallgemeinerbare Aussage darüber getroffen werden. Probeweise Zählungen bei anderen Storys und die persönliche Einschätzung des Autors nach der Sichtung des Materials deuten darauf hin, dass ein relativ kleiner Kreis an User*innen den größeren Teil der in einer Leser*innenrolle verfassten Posts erstellt und sich so sichtbar am Genre beteiligt; dies zu

untermauern bedürfte allerdings einer wesentlich umfangreicheren Analyse, als sie für diese Arbeit durchgeführt wird.

6 „Der Pfad des Wahnsinns“ – Die Story als Form der populärkulturellen Rezeption und Mittel der Positionierung innerhalb einer Diskursgemeinschaft am konkreten Beispiel

Im abschließenden Teil der Analyse verengt sich der Fokus auf ein einzelnes Beispiel, anhand dessen nachvollzogen wird, wie das Genre Story in der Praxis umgesetzt wird. Die Wahl fällt dabei auf „Der Pfad des Wahnsinns“ von User Falcon und damit auf eine „klassische“ Story im Sinne der vorangegangenen Kategorisierung. Das hat mehrere Gründe: Aus einer praktischen Perspektive ist „Der Pfad des Wahnsinns“ mit 251 Posts mengenmäßig im Rahmen einer Masterarbeit gut zu bewältigen; in der zuvor vorgenommen Kategorisierung fällt die Story jeweils in die häufigsten Bereiche, kann also als eine „typische“ Vertreterin ihrer Gattung betrachtet werden; mit knapp über 45.000 Aufrufen wurde die Story mutmaßlich relativ breit im Forum rezipiert; schließlich ergeben sich durch die Einbettung in die übrigen Storys des Autors Falcon interessante Querverweise, die Einblick in die intertextuellen Bezüge zwischen einzelnen Storys geben, und die Story bietet durch ihren distinkten Stil ein interessantes Feld sowohl in Hinblick auf die populärkulturelle Verarbeitung von CiV als auch für die Beobachtung der Interaktion zwischen Autor und Publikum und den damit verbundenen Prozessen der Positionierung.

6.1 Eine formale Beschreibung von „Der Pfad des Wahnsinns“

Der zugehörige Thread trägt den vollständigen Titel „ Der Pfad des Wahnsinns“ und wurde von User Falcon am 30. Jänner 2015 um 22:58 Uhr erstellt. Zur finalen Datenerhebung am 27. März 2017 um 11:11 Uhr umfasst der Thread insgesamt 251 Posts von 23 User*innen, wobei der letzte Post mit 4. September 2015 22:51 Uhr datiert. Aufgerufen wurde der Thread bis 26. März 2017 45.161-mal. Die weitere Beschreibung des enthaltenen Materials erfolgt in Hinblick auf die in Kapitel 5 beschriebenen Maßgaben des Genres Story.

6.1.1 Zum Umfang und zur zeitlichen Einordnung von Kernstory, Kommentar und Status

Original Poster Falcon fungiert als absoluter Einzelautor von „Der Pfad des Wahnsinns“, erscheint also als alleiniger Verfasser des Kernstorynarrativs. Das Kernstorynarrativ erstreckt sich über 149 Posts (59,4 Prozent aller Posts), die im Zeitraum zwischen 30. Jänner 2015 und 7. März 2015, also 36 Tagen, online gestellt wurden, womit etwas mehr als vier Kernstoryposts pro Tag im Durchschnitt verfasst wurden. Mit Post #229, in dem Falcon noch einmal formal den Gewinn der zugrunde liegenden Partie feststellt, kann das Kernstorynarrativ als abgeschlossen betrachtet werden. An das Kernstorynarrativ schließen

im Zeitraum bis zum 26. März 2015 21 Posts mit Kommentar an. Zum letzten Post #251, der auf eine weitere Story von Autor Falcon verweist, liegt ein Abstand von über fünf Monaten. Funktional zum Kommentar zu zählen sind 120 Posts, was 47,8 Prozent entspricht. (Anm.: Da 18 Posts funktional sowohl zur Kernstory als auch zum Kommentar zählen ergibt sich eine Überlappung von 7,2 Prozent.) Den größten Anteil am Kommentar hat Autor Falcon mit 34 Posts (28,3 Prozent), gefolgt von User slowcar mit 27 Posts (22,5 Prozent), User Großadmiral Thrawn mit 14 Posts (11,7 Prozent) und User Admiral G mit 10 Posts (8,3 Prozent). Auf die restlichen User*innen entfallen jeweils weniger als 10 Posts und insgesamt 35 Posts (29,2 Prozent).

Zunächst einmal kann also aus den zeitlichen Daten gefolgert werden, dass das Verfassen einer Story im Format von „Der Pfad des Wahnsinns“ einen erheblichen Zeitaufwand für die Autor*innen bedeutet und über Wochen hinweg geschieht. Dabei muss nicht nur die Partie selbst gespielt werden, was auf hohen Schwierigkeitsgraden für sich allein bereits ein hohes Maß an vorausschauender und zeitintensiver Planung bedarf, sondern es müssen auch Screenshots gemacht und der schriftliche Spielbericht verfasst sowie auf die Kommentare des Publikums geantwortet werden.

Zur Reichweite und Partizipation kann aus der Anzahl der Aufrufe mit 45.161 bei nur 23 postverfassenden User*innen (inklusive dem Autor) geschlossen werden, dass die überwiegende Mehrheit der Betrachter*innen der Story selbst nicht an der Verwirklichung des Genres durch aktives Posten mitwirkt. Auch unter den 22 verfassenden Leser*innen sind nur wenige über den gesamten Verlauf der Story präsent: Allein auf den häufigsten Poster slowcar entfallen über ein Viertel (26,5%) der Posts im Kommentar, insgesamt stammen fast 80% aller Posts, die nicht vom Autor Falcon verfasst wurden, von fünf Leser*innen. Damit ist der Kreis jener Personen, die über einzelne Lesebekundungen hinaus an der Diskussion teilnimmt, relativ klein.

6.1.2 Generische Einordnung

Den in Kapitel 5 entwickelten Kategorien folgend lässt sich „Der Pfad des Wahnsinns“ generisch wie folgt einordnen:

- **Absoluter Einzelautor:** Falcon ist wie bereits erwähnt alleiniger Verfasser des Kernstorynarrativs.
- **Eine Partie, ein Verlauf:** Soweit einschätzbar spielt Falcon einen einzigen Partieverlauf in sukzessiven Turnsets. Von den deklarierenden Screenshots im Startpost #1 und weiteren Screenshots ausgehend kann angenommen werden, dass das Spiel technisch in der letzten Version des Spiels mit beiden Add-Ons bestritten wird.

Zusätzlich wurde eine Modifikation namens „Artificial Unintelligence (v. 9)“ aktiviert, die nach Angaben Falcons die Verbesserung der Gegner-KI nach sich zieht. Spielerisch gesehen hat die usergesteuerte Spielpartei „The Aztecs“ als *Civilization* gewählt; maßgebliche Spieleinstellungen sind folgender Bildercollage aus dem Startpost zu entnehmen.

Abb.8: Bildercollage aus mehreren Screenshots aus Post #1

- **Spielabsichten**: Grundsätzlich strebt Falcon einen Sieg nach den Vorgaben des Spiels an, wobei dem Publikum von Beginn an aus der Kenntnis von Falcons früheren Storys klar sein dürfte (s. Post #2), dass Falcon einen aggressiven Spielstil pflegt, den er auch theoretisch an anderer Stelle im Forum näher erläutert (s. Kapitel 6.3). Daher ist nicht das erfolgreiche Bestreiten des Spiels allein, sondern auch in einer bestimmten Art und Weise als spielerische Absicht zu nennen. Die kommentierende Modalisierung des Spiels sowie die Konstruktion eines (zumindest rudimentären) narrativen Rahmens legen neben dem Dokumentationsanspruch einer spielerisch schwierigen Partie auch einen ästhetischen Anspruch mit dem Ziel, das Publikum zu unterhalten, nahe. Ebenso spielt die Evaluierung der Auswirkungen der verwendeten Modifikation eine nebengeordnete, aber klar erkennbare Rolle. Für die Interaktion macht Falcon keine expliziten Vorgaben. Diese erscheint durch das generische Wissen der Teilnehmer*innen ausreichend geregelt zu sein; jedenfalls sind keine expliziten Interaktionsaushandlungen zu beobachten.

- **Demonstrationsstory**: „Der Pfad des Wahnsinns“ kann klar als Demonstrationsstory eingestuft werden. Die Spieleinstellungen legen eine anspruchsvolle Partie nahe, wie sie Autor Falcon auch schon in anderen Storys bestritten hat, sodass er seinen Expertenstatus kaum herzustellen braucht.
- **Kommentierende Modalisierung:** Prinzipiell bleibt Falcon in seiner Darstellung der Spielereignisse nahe am Ausgangsmaterial, indem er das Spielgeschehen und seine Spielweise mit zahlreichen Screenshots nachvollziehbar macht. Allerdings leistet Falcon bei der verbalen Beschreibung des Spiels eine Metaphorisierung der ohnehin schon in Metaphern ausgedrückten Spielmechaniken, was zu einer hohen Dichte an Anspielungen und Verweisen führt, die das Spielgeschehen auf eine personalisierte und oft auch vulgarisierte Ebene heben, in der nicht mehr der Autor selbst als Akteur erscheint, sondern der zum Alter Ego veränderte *Leader* „Montezuma“ als „Monte“ mit den ebenso personalisierten *Leaders* der KI-gesteuerten gegnerischen Spielparteien interagiert. Diese für Autor Falcon sehr typische Art des Berichtens wird in Kapitel 6.3 ausführlich besprochen.

6.1.3 Beschreibung und Inhaltliche Zusammenfassung des Kernstorynarrativs

Als spielender Autor stellt User Falcon im ersten Post zunächst einen narrativen Bezug zu vorangegangenen von ihm verfassten Storys her, bevor er genretypisch in die Spieleinstellungen einführt: Falcon erwählt „The Aztecs“ (bereits in Kapitel 4.4.2 eingehend vorgestellt) als *Civilization* für seine Spielpartei, die Partie findet auf einer kreisrunden *Map* auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad *Deity* statt. Ziel ist zunächst schlicht der Gewinn der Partie, wobei Falcon sich bereits zu Beginn eine Spielstrategie zurechtgelegt hat, die auf einer primär kriegerischen Spielweise basiert. Entsprechend wählt er für die Kernstory eine narrative Rahmung, die auf der bereits ausgeführten spielerischen und gestalterischen Implementierung historischer aztekischer Opferpraktiken im Spiel basiert und die systematisch spielerische Aggression mit einem Topos des Wahnsinns in Verbindung setzt:

„Ein Jaguarkrieger stirbt auf dem Altar durch den Steindolch, so endet die Geschichte Ein Jaguarkrieger im Dschungel
[…]
Wie vor Jahrhunderten bei den Azteken beginnt mit dem Opferkult eine neue Geschichte, der Sohn des geopferten Kriegers wird ein neuer Anführer. Der Wahnsinn ist also noch nicht zu Ende, es geht erst los.

Infos: http://de.wikipedia.org/wiki/Opferkult_der_Azteken
[…]
Verrückte Pläne, eine Strategie die auf der Opferung der Widersacher aufbaut, ein Pfad der wohl in den Wahnsinn führen wird.

Die Welt ist eine Scheibe, nein die Welt ist rund, oder? Aber eine Scheibe ist doch rund, und wer zu weit auf dem Meer raus fährt wird runter fallen.

Die Fläche steigt mit dem Radius zum Quadrat, der Umfang nur mit dem Radius, ein großer Kreis hat also eine kurze Küstenlinie. Diesmal können Schiffe nur ein kleinen Teil der Welt erreichen, 13 Herrscher werden vor allem an Land aufeinander treffen.

An einer Donut Karte lässt sich nicht viel verstellen, es gibt also Standard Einstellungen für Wald, Regen, strategische Resis u.s.w. Der AU Mod v.9 wurde wieder aktiviert, so kämpft halt die KI besser, Gottheit wäre mir sonst zu einfach […]“
(Falcon, Post #1)

Nach dieser Einführung dokumentiert Falcon im Startpost noch seine Startposition auf der *Map* und leitet damit die fortlaufende Schilderung des Spielablaufs ein, der mit Screenshots und Kommentaren vorgebracht wird. Dabei schildert Falcon das Spielgeschehen verbal durchwegs von der Position eines Beobachters: Spielvorgänge und handelnde Figuren werden dabei entweder passiviert oder als Subjekte in die dritte Person gesetzt. Insbesondere die eigenen Spielhandlungen werden dabei nicht aus der Ich-Perspektive des spielenden Autors erzählt, sondern, wenn nicht passiviert, aus Sicht eines Alter Egos „Monte“ als Abkürzung für den *Leader* „Montezuma“. Dasselbe gilt für die Handlungen der als Gegner fungierenden Künstlichen Intelligenz, wo als handelnde Akteur*innen Kollektivnomen, die Namen der entsprechenden *Leaders* oder abkürzende oder stereotype Bezeichnungen der vorigen erscheinen. Dieser Schreibstil lässt sich deutlich vom Schreibstil in Falcons Kommentaren abgrenzen, wo der Autor sehr wohl als Ich-Subjekt auftritt. In Post #5 etwa ist der Kontrast gut zu erkennen; im Kommentar schreibt Falcon:

„Vieleicht wird ja Neuschweinstein auf dem Berg gebaut
Ein Sieg ist halt toll, macht die Story aber nicht spannend, also versuche ich mal die gute alte Bratpfannenstrategie. Ich rechne ja mit einem Untergang, aber spannender als bei der Osmanen Story sollte es schon werden. Wenn ich die Karte weitgehend kenne werde ich mal das Startsave anhängen, vielleicht hat ja wieder jemand Zeit eine alternative Strategie auszuprobieren.“
(Falcon, Post #5)

Hier ist der Autor gleichzeitig Ich-Subjekt. Sobald im nächsten Absatz das Kernstorynarrativ beginnt, weicht das Ich Passivierungen und fiktiven Figuren aus der Spielwelt:

„Nun wird die Hauptstadt gegründet, im Hintergrund hört man immer schön die Schweine grunzen

[…]
„Die Jaguarkrieger entdecken den ersten Stadtstaat, Schade um den schönen Siedlungsplatz am Berg “

[…]
Mehr Schweine grunzen im Wald, Monte freut sich, eine Ruine wird entdeckt."
(Falcon, Post #5)

Diese Trennung zwischen den Aktionsebenen des Spiels und des Kommentars wird über die ganze Story konsequent aufrechterhalten.

Falcons Spielstrategie geht über den gesamten Spielverlauf im Wesentlichen auf; über lange Strecken berichtet Falcon von der kriegerischen Interaktion mit den gegnerischen Spielparteien. Zum Teil von seinem Publikum ermuntert setzt er sich schließlich zum Ziel, einen *Domination Victory*, also die Eroberung der Hauptstädte aller Spielparteien, zu erreichen und dabei die fortschrittlichsten Militäreinheiten des Spiels, „Giant Death Robots" zu bauen und durch eine durch exzessiven Einsatz von Nuklearwaffen entstandene „Atomwüste stapfen zu lassen"[5]. Falcon kann schlussendlich diese Ziele zur Freude seines Publikums umsetzen und gewinnt das Spiel klar. Die Kernstory schließt mit den Statistiken des *Victory Screens*.

Strukturell ist das Narrativ sehr linear gestaltet: Das Spielgeschehen wird in seiner zeitlichen Abfolge chronologisch wiedergegeben. Inhaltlich weist das Narrativ grundsätzlich kaum aus der gespielten Partie und CiV hinaus, sieht man vom Startpost und drei eingestreuten Verlinkungen auf YouTube-Videos ab; diese haben aber für das Narrativ an sich nur eine untergeordnete Bedeutung und dienen mehr zur Unterhaltung des Publikums.

6.1.4 Funktionale Beschreibung des Threadverlaufs

Typischerweise wechseln sich Kernstory und Kommentar ab, auch innerhalb der Posts von Falcon: Auf einen Storyblock folgt ein Kommentarblock, nach dessen Evaluierung durch den Autor Falcon ein weiterer Storyblock folgt.

Nach der narrativen und spielerischen Einführung durch den Startpost folgen zunächst einige Lesebekundungen durch das Publikum. Nach dieser Eingangsphase finden sich kaum noch reine Lesebekundungen, stattdessen treten vermehrt Evaluierung und Suggestionen das Spielverhalten betreffend im Kommentar auf. Diese Ratschläge werden von Falcon zumeist (wenigstens teilweise) aufgenommen und zumindest ratifiziert, wie etwa der folgende

[5] Obwohl CiV sich grundsätzlich an einer angenommenen tatsächlichen Weltgeschichte orientiert, sind zwei außergewöhnliche futuristische Einheiten normal in die Spielmechanik implementiert, die nicht historisch verankert sind. Während eine davon auf das Spiel „XCOM: Enemy Unknown" desselben Entwicklerstudios verweist, basiert der hier erwähnte „Giant Death Robot" vermutlich auf dem Inhalt eines Diskussionsthreads des Civilization Fanatics Forums, wo ein User (wahrscheinlich ironisch) dafür argumentiert, den damals erst zu entwickelnden vierten (!) Teil der Spielserie um die Idee von gigantischen Kampfrobotern herum zu konzipieren. Mutmaßlich wurde als Hommage an diesen Thread die erwähnte Einheit ins Spiel implementiert, was dann als anschauliches Beispiel dafür gelten könnte, wie Elemente aus der populären Fankultur wieder in Kulturartefakte eingearbeitet werden.

Austausch zeigt, bei dem User slowcar mögliche Eroberungspläne Falcons aus einer technologiestrategischen Sicht evaluiert:

„Eine große Mauer wäre natürlich ganz nett, allerdings will man ja als kriegerischer Spieler ja auch schnell Artillerie haben, und mit Stockholm wäre Deine Front wirklich ziemlich lang, vor allem weil Napoleon Dich gerade deluxe zusiedelt.

Deine Forschungsleistung ist gut, allerdings ist die der KIs halt noch ne Ecke rasanter.
Ideologiewahlen links und rechts, und Du bist noch >20 Runden davon entfernt.
Ich denke nicht dass Du Dir einen Push auf Artillerie (z.B. per Oxford) leisten kannst da die KI vermutlich zu der Zeit schon mit Fliegern unterwegs ist. Und da werden auch Jaguar-Schützen wenig Freude dran haben."
(slowcar, Post #79, Hervorhebungen J.L.)

Falcon teilt slowcars Einschätzung, dass die KI-gesteuerten Spielparteien eine hohe Forschungsleistung generieren, sieht das aber in Bezug auf die Ideologiewahl nicht nur negativ:

„Die AU Mod KI forscht mal wieder gut, um da mit zu halten muss wohl Plastik geforscht werden. **Bei den Ideologien sollen ruhig erst mal die anderen wählen, so kann Monte in Ruhe überlegen was am besten wäre. Die meisten nehmen wohl Ordnung, ohne viel** **wäre es vielleicht nicht schlecht sich da anzuschließen. […]"**
(Falcon, Post #80, Hervorhebungen J.L.)

Auf andere Aspekte von slowcars Post geht Falcon nicht unmittelbar ein; allerdings werden seine diesbezüglichen Entscheidungen im Verlauf der Story klar.

Diese Struktur setzt sich im Wesentlichen über fünf Wochen hinweg fort, wobei die Zahl der Kommentare von außen mit der Zeit abnimmt und weniger spielerische Suggestionen an Falcon herangetragen werden, auch weil Falcon augenscheinlich kaum spielerischer Beratung bedarf. Stattdessen finden sich Lob für die Story und generell validierende Kommentare wie der folgende:

„Wirklich sehr unterhaltsam was Monte da schon wieder alles in den Kochtopf stopft.

"
(Mambokurt, Post #175)

Nach Abschluss des Kernstorynarrativs gratuliert das Publikum Falcon zunächst zu seinen spielerischen Erfolgen und dem Abschluss der Story, wobei durchaus auch eine kritische Evaluation in Bezug auf den heterotopen Schreibstil erfolgt (dazu ausführlich in Kapitel 6.4), bevor Falcon einige Vorschläge zu weiteren Storys unterbreitet, die vom Publikum ebenfalls besprochen werden.

Zuletzt entspinnt sich zwei Wochen nach Abschluss noch eine kurze Diskussion zu Details in den Spielmechaniken, bevor die Schreibaktivität im Thread zum Erliegen kommt. Mehr als

fünf Monate (!) später erstellt Falcon schließlich noch einen letzten Post, in dem er auf eine nachfolgende Story mit einem anderen Spiel verlinkt.

Damit lassen sich für Der Pfad des Wahnsinns für den Autor folgende Funktionen feststellen:

- Bericht des zugrundeliegenden Spielverlaufs im Rahmen der Kernstory und damit Demonstration des eigenen Spielvermögens an einem konkreten, nachvollziehbaren Beispiel
- Offenlegung und Klarstellung von spielerischen Entscheidungen im Rahmen des Kommentars und damit Möglichkeit zur Präsentation und Rechtfertigung dieser Entscheidungen
- Narrative Verarbeitung dieses Spielverlaufs im Rahmen der Kernstory und damit Raum zur populärkulturellen Rezeption von CiV
- Verweise und Ankündigungen zu anderen Storys und damit Informationsausgabe an die Forengemeinschaft in gemeinschaftlich relevanter Sache
- Spielerische und (lose) narrative Anknüpfung an vorhergehende und nachfolgende eigene Storys und damit Etablierung einer schriftstellerischen Identität vor der Forengemeinschaft

Das Publikum nutzt die Story um:

- Ihre Anwesenheit und Freude am Lesen der Story kundzutun und sich damit als partizipierende Mitglieder der Forengemeinschaft auszuweisen
- Spielverlauf und Spielverhalten zu evaluieren bzw. weiteres Spielverhalten zu suggerieren und damit das eigene Spielvermögen zu konstatieren bzw. durch (kritische) Fragen und Reflexion diesbezügliche relevante Informationen zu erlangen
- Modalisierung und Inhalt der Story zu evaluieren und damit diesbezügliche Meinungen und Präferenzen auszudrücken

Sowohl Autor als auch Publikum diskutieren im Thread über Spielregeln, -konzepte und -strategien und betreiben damit gemeinschaftsrelevanten Informationsaustausch. Das umfangreiche Wissen, auf das die Teilnehmer*innen dabei zurückgreifen können, wird dabei mit dem konkreten Beispiel der zu diesem Zeitpunkt laufenden, in der Story beschriebenen Partie verglichen. Rund um diese Anwendung und Austausch von Wissen bildet sich dabei eine weitgehend höfliche Interaktion zwischen allen Teilnehmenden, wobei dem Autor eine zentrale Rolle zukommt. Schlussendlich bietet der Thread auch gleich den Raum zur Evaluation seiner selbst, wobei das Publikum sich bis auf wenige Ausnahmen gut unterhalten bis begeistert von der Story zeigt. Bevor in Kapitel 6.4 genauer betrachtet wird, welche

Positionen dabei die Teilnehmer*innen herstellen, wird zunächst ein Blick auf den intragenerischen Kontext von „Der Pfad des Wahnsinns“ geworfen.

6.2 Das intertextuelle Umfeld von „Der Pfad des Wahnsinns“

Falcon ist zum Zeitpunkt der Entstehung von „Der Pfad des Wahnsinns“ Ende Jänner 2015 innerhalb des Forums bereits seit langem als Storyautor etabliert. Im Zeitraum zwischen Juli 2011 und Jänner 2017 hat Falcon 35 Storys als Einzelautor zu schreiben begonnen, davon 26 im Civ5-Einzelspieler-Forum. Dazu kommt die Mitwirkung an der Story zum „Succession Game 3 - Japan Im Göttlichen Krieg“. „Der Pfad des Wahnsinns“ ist dabei chronologisch die zweitjüngste Story mit CiV und kann daher anaphorisch auf zahlreiche Vorgängerinnen verweisen.

Dies geschieht am offensichtlichsten über explizite Verweise und Verlinkungen. Unter diesen finden sich Vor- und Rückverweise auf andere Storys mit Falcon als Autor, die dazu dienen, unter den einzelnen Storys eine gewisse Kohärenz innerhalb des „Gesamtwerks“ herzustellen und die Navigation zwischen den einzelnen Storys zu erleichtern.

Im Startpost verlinkt Falcon auf die chronologisch unmittelbar im Jänner 2015 vorhergehende Story „Ein Jaguarkrieger im Dschungel“, die auf einer modifizierten Version des Spiels „FarCry 3“ basiert. „FarCry 3“ kann als Ego-Shooter[6] beschrieben werden, weist also spielerisch keine Ähnlichkeiten mit CiV auf. Das vom Spiel generierte Narrativ bietet jedoch durch die Darstellung von Opferritualen einen thematischen Anknüpfungspunkt an die *Civilization* „The Aztecs“, den Falcon aufgreift, um einen losen Zusammenhang zwischen den Storys zu schaffen, wobei „Ein Jaguarkrieger im Dschungel“ ihrerseits auf eine weitere Story „Die Rückkehr der Jaguarkrieger“ von Ende August 2013 verweist, die wieder auf CiV basiert und ähnliche Spieleinstellungen wie „Der Pfad des Wahnsinns“ aufweist. Allen drei Storys gemeinsam ist der Topos von Krieg und Gewalt in einer tropisch-exotischen Umgebung, über den ein schwacher narrativer Zusammenhang hergestellt wird. Im Wesentlichen scheint Falcon mit diesen Verweisen aber auch zu bezwecken, seine einzelnen Storys als Teil seines Schaffens vorzustellen und einzuordnen. Dementsprechend finden sich auch Hinweise auf nachfolgende Storys: In Post #241 vom 10. März verlinkt Falcon auf die chronologisch nachfolgende Story „Das Leben des Uesugi Kenshin“ (gespielt wird hierbei „Total War: Shogun 2[7]“), die er am Tag zuvor gestartet hat. Eine Verbindung zu „Der Pfad des Wahnsinns“ besteht über die Autorenschaft Falcons und lose über die zuvor erfolgte

[6] Wie die Bezeichnung Ego-Shooter nahelegt zeichnen sich solche Spiele dadurch aus, dass die User*innen einen einzelnen Spielcharakter steuern, wobei die Kameraperspektive so gewählt ist, dass der Bildschirm ungefähr das Sichtfeld dieses Charakters wiedergibt. Spielerisch steht der Kampf mit Schusswaffen im Vordergrund.

[7] „Total War: Shogun 2“ ist ein historisierendes Strategiespiel mit Echtzeit- und rundenbasierten Komponenten, angesiedelt im Japan des 16.Jhd.s.

Diskussion des Verhaltens von Spiel-KIs (vgl. Post #233). Im Vordergrund scheint hier zu stehen, das Lesepublikum über die weiteren Storyaktivitäten zu informieren; das scheint umso wahrscheinlicher, da mehrere Stimmen angekündigt haben, weitere Storys lesen zu wollen, z.B. User civerisch in Post #236…:

„schade, dass du keine ciV story mehr schreiben möchtest. mir gefallen sie immer. aber ich lese auch gerne deine anderen werke."
(civerisch, Post #236)

…oder Schafspelz in #239:

„Falcon vielen Dank für die tollen Stories. Sollte Dir eine andere Story aus der Feder fallen, haste mit mir immer einen Leser"
(Schafspelz, Post #239)

Ebenfalls verlinkt wird mit „Huitzilopochtli als Gott der Asari" (gespielt wird „StarDrive", ein im Weltraum angesiedeltes Echtzeit-Strategiespiel) in Post #251 auf eine Story, die inhaltlich (lose) an „Der Pfad des Wahnsinns" anknüpft. Zu beachten ist hierbei, dass die Verlinkung über fünf Monate nach dem Ende der Story erfolgt. Somit erfolgt hier die Pflege des Story-Threads auch noch längere Zeit nach dem Abschluss der Kernstory.
Die Kommentare des Publikums legen nahe, dass diese Etablierung als Autor auch wirklich erfolgt, wie etwa in #4:

Eine neue Falcon-Story mit Monti und seinen verrückten Steinschwei...äh umgekehrt

Schweinstein....Schweinen mit Steinen kriegt natürlich sofort ein Abo.
(Großadmiral Thrawn, Post #4)

Als salienteste Wiedererkennungsmerkmale treten hier der gespielte Leader („Monti") wie der Topos des Wahnsinns auf. Zugleich ist damit auch eine Affirmation von Falcons Schreibstil verbunden.
Verweise erfolgen auch dann, wenn spielerische Aspekte beleuchtet werden sollen, zumal große spielerische Herausforderung mit Interesse und Spannung verknüpft wird, wie etwa slowcar in #3 ausdrückt:

„Sehr schön, sehr schön! Alle Siegbedingungen an, SG8 mit verbesserer KI und ordentlich viele Gegner, das muss ja episch werden!
Ist ja grad auch etwas einsam geworden für Einzelkämpfer Chris, schön dass es da mal was neues gibt

Wünsche Dir viel Erfolg und werde natürlich mit Eifer Kommentare abgeben

"
(slowcar, Post #3)

Verwiesen wird hierbei auf die Story „Die rote Feste“ von 1982Chris. Gleichwohl slowcar in diesem Post prinzipiell den Mangel an Einzelspieler-Storys bemängelt, kommt auch zum Ausdruck, dass slowcar beide Autoren als fähige Spieler wahrnimmt, deren Spieleinstellungen er in Hinblick auf zu erwartendes Lesevergnügen positiv evaluiert („Sehr schön, sehr schön!“; „[…] das muss ja episch werden!“).

Eine ähnliche Haltung nimmt Falcon selbst in Post #5 ein, wo er als Vergleich seine Story „Janitscharen gegen die schlaue KI“ heranzieht:

„Ein Sieg ist halt toll, macht die Story aber nicht spannend, also versuche ich mal die gute alte Bratpfannenstrategie. Ich rechne ja mit einem Untergang, aber spannender als bei der Osmanen Story sollte es schon werden. Wenn ich die Karte weitgehend kenne werde ich mal das Startsave anhängen, vielleicht hat ja wieder jemand Zeit eine alternative Strategie auszuprobieren. […]“
(Falcon, Post #5)

Er modifiziert dabei die Einschätzung slowcars insofern, als nicht das Gewinnen von Partien mit formal schwierigen Spieleinstellungen allein, sondern neben der Spielweise vor allem die subjektive Herausforderung die Spannung einer Story ausmacht.

Ebenso werden Teilaspekte der Spielverläufe miteinander verglichen, etwa in Post #67 und #69:

„Bei der Forschung sieht es überraschend gut aus, auch wenn man mit der langsamen Grenzerweiterung einiges an Land kaufen muss und weniger hat. Trotz frühem Heldenepos und vielen Einheiten wurde mit Patronat ein guter Wert erreicht, auch wenn man beim optimalen Aufbau mit Tradition oder Unabhängigkeit mehr rausholen kann. Außerdem bringen Stst auch Resis und Stimmen im Rat, Patronat hat sich hier auf jeden Fall sehr gelohnt
Hier mal eine Liste der Forschung in Runde 218 epic (bzw. 145 standard):

SG3 Japan im göttlichen Krieg - 214
Mit Tradition und Hauptstadt am Berg wohl das Maximum was an Forschung geht

Der fromme Harun – 206
Mit Unabhängigkeit ohne Militär optimal aufgebaut von Marandor

Monte hier mit Azteken – 172
Die 4 Stst bringen etwa 45 extra, die schwimmenden Gärten bringen auch Vorteile mit +15%

Griechenland, Europe – 169
Sir Prise hatte mit ähnlichen Ehre – Patronat SoPos dasselbe Ergebnis

Janitscharen gegen AU Mod - - 86
Katharina, Reitstunden – 90
Mal als Vergleich zwei Storys mit der alten Ehre +2 Punkte Tradition Strategie. Man hat mehr und Land, aber viel weniger Forschung“
(Falcon, Post #69)

Relevant ist hier der Forschungsertrag zu einem gegebenen Zeitpunkt im Spiel. Solche Vergleiche zeigen unter der geltenden Annahme, dass es sich um ein Spiel auf sehr hohem Niveau handelt, welche anderen Storys spielerisch überhaupt des Vergleichs würdig sind und damit welchen Spieler*innen ein ähnlicher Expertenstatus wie dem Autor selbst zugestanden wird. Eingeschlossen in diesen Vergleich sind auch frühere eigene Partien, d.h. die spielerische Leistung wird auch durch den eigenen Werdegang ausgedrückt.

In eine ähnliche Richtung geht Post #123 von 1982Chris, der den Partieverlauf seiner eigenen Story „Die rote Feste“ als Richtschnur für die militärische Entwicklung der KI hernimmt:

„Bei Ahmad kamen die Bomber von Shaka 1505 n. Chr. und bei dir sollte die KI doch dank Mod noch schneller geforscht haben. Demnach müssten die Bomber eigentlich schon da sein bzw. bald kommen.“
(1982Chris, Post #123)

Hier dient der Verweis allerdings weniger der Evaluation von Falcons Spielweise denn als Hilfestellung zur Einschätzung des weiteren Partieverlaufs.

Über Verweise auf andere Storys kann schließlich ein persönlicher Bezug hergestellt werden. Am dritten Succession Game, dokumentiert und ausgehandelt in der Story „Japan Im Göttlichen Krieg“, haben die User Falcon und slowcar gemeinsam mitgewirkt. Slowcar referenziert das SG3 im Verlauf des Threads zweimal, in Post #10 mit:

„Nachhaltige Kriegsführung
Das haben wir uns im SG[3] wirklich gut ausgedacht “
(slowcar, Post #10)

Und in Post #70 in Antwort von Post #69 (s.oben) mit:

„Zu Beginn hätten uns Handelsrouten da noch sehr gepushed, die gab es an der Position ja nicht.“
(slowcar, Post #70)

Insbesondere die Verwendung von „wir“ bzw. „uns“, an beiden Stellen Falcon, slowcar und möglicherweise die restlichen Spieler*innen/Autor*innen im SG3 einschließend, drückt eine subjektive Gemeinsamkeit aus, die auf dem gemeinsam bestrittenen Spiel und der gemeinsam verfassten Story beruht.

Insgesamt ist die Zahl der expliziten Verweise auf andere Storys relativ gering. Das scheint zunächst einmal daraus zu resultieren, dass zwischen den einzelnen Storynarrativen nur eine geringe Verbindung besteht, auch wenn in diesem Fall der Autor eine weiterführende Handlung zwischen vorangehenden und nachfolgenden Storys aufzubauen sucht. Diese bleibt jedoch sehr marginal und basiert mehr auf dem fortlaufenden Schaffen des Autors als auf tatsächlichen Verknüpfungen. Als zweiter Grund für die wenigen Verweise ist anzunehmen, dass der Spielablauf den teilnehmenden Akteur*innen auch ohne das Rezipieren von Storys soweit bekannt ist, dass es kaum einer Einführung oder eines Verweises bedarf. Lediglich in

Detailfragen oder zum Vergleich verschiedener Spielstrategien und -stile werden andere Storys herangezogen, wie oben gezeigt. Wie Erwähnung des SG3 von slowcar zeigt kann der Verweis auf das gemeinschaftliche Herstellen von Storys auch dazu benutzt werden, Gemeinschaftlichkeit (wieder-)herzustellen bzw. zu konstruieren.
Zusätzlich zu den oben angeführten expliziten Verweisen sind es Zitate und parallele Formulierungen, die das Spielgeschehen in der Kernstory nachvollziehbar machen, (Strategie-)Diskussionen in einen gesamtgemeinschaftlichen Diskurs einbetten und den Autor als unterscheidbar und distinkt etablieren.
Betrachten wir letzten Punkt im Kontext früherer Storys mit Falcon als Autor, wird schnell ersichtlich, dass weder Spieleinstellungen noch verfolgte Spielstrategie oder narrative Rahmung zum ersten Mal auftreten. Im Dezember 2014 beginnt Falcon die Story „Gottheit Huitzilopochtli gegen die schlaue KI“ unter sehr ähnlichen Voraussetzungen, muss die Story jedoch aus technischen Gründen abbrechen. Dort explizit verlinkt und dem Lesepublikum wahrscheinlich schon zuvor bekannt ist die Story „Der Opferkult der Gottheit Huitzilopochtli“ von Dezember 2012 (!), ebenso wie die Story „Die Rückkehr der Jaguarkrieger“ (August 2013), „Montezuma Gottheit Pangäa“ (Jänner 2013) und „Monte auf Standard Tempo“ (Juni 2013). Zuzüglich der Story „Montezuma Immortal Fraktal“ (Jänner 2012) existieren also insgesamt sieben Einzelspieler-Storys mit Falcon als Spieler/Autor, bei denen Falcon „The Aztecs“ spielt. Nicht nur die Einstellungen ähneln sich hierbei, sondern auch Falcons Stil als Autor. Insbesondere durch die Prägung metaphorisierender kreativer Beschreibungen finden sich über Falcons Storys hinweg zahlreiche parallele Formulierungen. Diese werden im anschließenden Kapitel 6.3 im Kontext der populärkulturellen Rezeption beschrieben, die Falcon durch das Verfassen seiner Storys betreibt und durch die damit verbundene Aneignung von Spielinhalten er sich einen Ruf als Autor im Forum erworben hat.

6.3 Die Story als Manifestation populärkultureller Prozesse

Anhand von „Der Pfad des Wahnsinns“ kann gezeigt werden, wie im Sinne Halls (1980) und Fiskes (1990, 2011; beide beschrieben in Kapitel 2.1) das Kulturartefakt Computerspiel von User Falcon angeeignet und zum Text des Kernstorynarrativs verarbeitet wird, das bestimmte kommunikative und expressive Funktionen innerhalb des Genres Story und damit der Diskursgemeinschaft des Forums erfüllt.
Dabei lassen sich im Wesentlichen zwei Aspekte unterscheiden: Die Wiedergabe und Evaluation des Spielgeschehens unter den Rahmenbedingungen des Spiels selbst in Form von Reflexion über Spielregeln, -mechaniken und -strategien und die kreative Interpretation der Spieldarstellung zur Unterhaltung des Lesepublikums. Der Text des Kernstorynarrativs ist

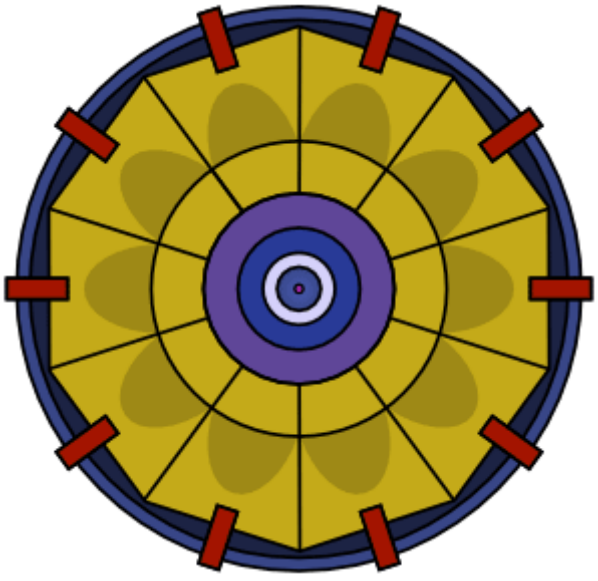
dabei so beschaffen, dass er gleichzeitig sowohl die Nachvollziehbarkeit des Spielgeschehens durch die Darstellung der Spielwelt in Screenshots und verbalen Beschreibungen für das Lesepublikum gewährleistet als auch durch seine Modalisierung und Metaphorisierung neue, interpretierende Rahmungen und damit den kreativen Ausdruck des Autors herstellt.
Für beide Funktionen ist zu beachten, dass „Der Pfad des Wahnsinns“ durch explizite und implizite Verweise sowie seine Einbettung in das Genre Story qua Platzierung im entsprechenden Forum in ein generisches Umfeld an Texten eingebettet ist, auf die sowohl Autor*innen als auch Publikum bei der Produktion und Rezeption Bezug nehmen (können). Insofern spielen sowohl Wissen um das Kulturartefakt CiV selbst als auch Wissen um die Handlungsabläufe im Forum eine determinierende Rolle bei der Herstellung eines einzelnen Story-Textes ab Beginn seiner Entstehung.
Wird als erster Punkt betrachtet, wie die Nachvollziehbarkeit von „Der Pfad des Wahnsinns“ hergestellt wird, rückt das Wissen und Verständnis um das Spiel CiV selbst und seine Abläufe in den Mittelpunkt. Hier liegt das Hauptaugenmerk auf der Darstellung der persönlichen Befähigung des Autors als Spieler, die zuerst einmal durch den Vergleich mit anderen Storys von Falcon in einem individuellen, persönlichen Kontext erfolgt. So ist „Der Pfad des Wahnsinns“ zunächst einmal eine Dokumentation der Fähigkeit von Spieler/Autor Falcon, mit einer hohen spielerischen Herausforderung umzugehen. Es bleibt aber nicht bei einer rein personenbezogenen Evaluation, sondern stattdessen dienen Storys auch zur Herstellung von gemeinsamem allgemeinem Spielwissen, wie die Vergleiche zwischen verschiedenen Partien und die beständigen Evaluationen der Spielsituation zeigen. In einem weiteren Schritt werden daraus allgemeine Richtlinien des Spielhandelns abgeleitet, die distinkt benannt werden und damit als diskursive Entitäten formiert werden, wie am Begriff der „Strategie der kritischen Masse“, der von Falcon in die Forengemeinschaft eingebracht wurde, gezeigt werden kann. Dieser Begriff, den Falcon aus der Story „Der Opferkult der Gottheit Huitzilopochtli“ im Dezember 2012 entwickelt und dem Forum in einem Thread im Strategie-Unterforum im CiV-Forum im Jänner 2013 vorstellt, entsteht in zwei Schritten: Zuerst resultiert aus der Beschäftigung mit den Spielregeln die theoretische Entwicklung einer Spielstrategie, die einzelne Spielregeln und -mechaniken in besonderem Maße betont. Am Beispiel ist das die Wahl der *Social Policies* in Verbindung mit dem Umgang mit den computergesteuerten gegnerischen Spielparteien, sodass aus einer konfliktreichen Spielweise spielerisches Kapitel geschlagen wird. Solche Überlegungsprozesse erscheinen aber nur dann sinnvoll, wenn die vorgegebenen Spielziele und damit Gewinnbedingungen berücksichtigt werden, d.h. eine Spielstrategie wird daran gemessen, wie gut sie sich zum Erreichen festgelegter und letzten

Endes arbiträrer Spielziele eignet. Im Falle von CiV geben die Entwickler*innen, wie in Kapitel 4.3 beschrieben, fest definierte Spielziele in Form von Sieg/Niederlage unter bestimmten Voraussetzungen vor. Am Beispiel kann nun festgestellt werden, dass diese Vorgaben akzeptiert werden und entsprechend auch hinführende Strategien in Hinblick auf diese Vorgaben entwickelt werden. Bei der Formulierung der Spielstrategie ist nun eine Separierung zu beobachten: Allgemeine Theorien zum Spiel werden in einem getrennten Bereich – eben dem Strategie-Unterforum – formuliert und diskutiert, wie der Fall der „Strategie der kritischen Masse“ zeigt. Die Story als differentes Genre hingegen dient zur Illustrierung und Überprüfung einer solchen Theorie am konkreten Beispiel. Somit stellt „Der Pfad des Wahnsinns“ eine Instanz der Anwendung der „Kritischen Masse“ dar, wenn auch möglicherweise nicht von Anfang an intendiert. Dass der Begriff zum Zeitpunkt des Entstehens von „Der Pfad des Wahnsinns“ bereits etabliert ist, ermöglicht Falcon eine relativ kurze Einführung innerhalb der Story in Antwort auf den Post #175 von User Mambokurt:

„Da müssen noch viel mehr plärren um die kritische Masse im Kochtopf zu erreichen

Zitat von **Schafspelz**
Ich hätte mich vermutlich noch darauf konzentriert eine 2. Armee für eine 2. Front im Landesinneren aufzustellen. Um an mehreren Stellen Deinen dicken Donut anzuknabbern.

Der Donut ist ja „gefüllt“, die Landmasse ist dadurch halt riesig, dass würde dauern sich da durchzuknabbern. Eine Idee wäre mit der Flotte einige Küstenstädte zu erobern und dort Flugplätze zu bauen. Dann erklärt man allen Herrschern den Krieg und startet ein Angriff von allen Seiten Richtung Mitte. So wird bei Kernwaffen mit der Implosions Methode die kritische Masse erreicht, steht bei Wiki: http://de.wikipedia.org/wiki/Kernwaffentechnik



So erreicht Monte dann auch die kritische Masse und hebt ab mit seinem Kochtopf […]“ (Falcon, Post #176)

Entscheidend ist für die Begriffsbildung, dass durch Storys das Spielerleben für die Gemeinschaft zugänglich und nachvollziehbar gemacht werden kann, denn dadurch ebenfalls nachvollziehbar wird die eigentliche Begriffsbildung, die einen zweiten, eigenen Schritt darstellt.

Falcon verweist in Bezug auf die „Strategie der kritischen Masse“ mehrmals auf die Funktionsweise einer Atombombe, d.h. beschreibt sein Spielerleben und -handeln als Analogie, wobei der Vergleichspunkt die exponentielle Steigerung und Beschleunigung eines Prozesses ist. Dadurch, dass das Spielerleben für das Lesepublikum nachvollziehbar ist, kann diese Metaphorisierung überhaupt überindividuell wirksam werden. Durch das wiederholte Aufgreifen und Anwenden des Begriffs über mehrere Storys hinweg kann sich der Begriff schließlich diskursiv verfestigen und in das gedankliche und sprachliche Repertoire der Forengemeinschaft eingehen, wobei er aber auch mit der Geschichte seines Ursprungs – der Schöpfung durch Falcon – verknüpft bleibt.

In diesem Feld der Rezeption, also dem Spielen selbst, dem Austausch über das Spielen und die Reflexion über das Spielen, kann im Sinne Halls (1980) ein hegemonial reading festgestellt werden: Die Vorgaben des Spiels in Form seiner Regeln, Mechaniken und Ziele werden übernommen und durch die User*innen appropriiert. Bezüge aus dem Spiel hinaus ergeben sich nur durch die Hilfestellung, die nicht im Spiel enthaltene Begriffe bei der Metaphorisierung leisten. Beispielhaft wurde dieser Prozess an der „Strategie der kritischen Masse“ gezeigt; die Liste dieser Anleihen könnte lange fortgesetzt werden, etwa bei der auffälligen Häufung von Umschreibungen und Metaphorisierungen von spielerisch als kriegerisch/mit Krieg verbunden dargestellten Konzepten durch Ausdrücke der Essenszubereitung, vgl. „Einheiten abgrillen“, „Einheiten in den Kochtopf werfen“, „die Bratpfanne auspacken“.

Damit ist gleichzeitig ein Grenzbereich zwischen der Story als Mittel der Spielanalyse und -evaluation und der Story als unterhaltender Lektüre erreicht. Im Falle von „Der Pfad des Wahnsinns“ wird das Spielgeschehen eben nicht nur unter dem Gesichtspunkt der Nachvollziehbarkeit wiedergegeben, sondern die Spielprozesse an vielen Stellen sowohl personalisiert als auch vulgarisiert. Somit interpretiert Falcon die darstellenden Elemente des Spiels nicht nur als Ausdruck partieunabhängiger, allgemeiner Konzepte, sondern stellt sie für seine eigenen narrativen Bedürfnisse als konkrete, kontextualisierte Entitäten her. In besonderem Maße sind es die *Leaders* der computergesteuerten gegnerischen Spielparteien und der eigenen Spielpartei, die als eigens benannte und motiviert handelnde Subjekte konstruiert werden.

Mit Blick auf die Nomination der gegnerischen Spielparteien schöpft Falcon bei der Bezeichnung sowohl aus den vom Spiel vorgegebenen sprachlichen Bezeichnungen als auch aus der multimodalen Darstellung, situationalen Begebenheiten und gängigen Stereotypen. Betrachten wir etwa #192, so ist dort etwa die Bezeichnung „der Stadtanzünder“ für den *Leader* „Askia“ zu finden:

„[…] Der Stadtanzünder ist nun verängstigt

[…]“
(Falcon, Post #192)

Aus dem beigestellten Screenshot, der einen Ausschnitt aus der Darstellung „Askias“ im *Diplomacy Screen* zeigt, ist leicht ersichtlich, wie diese Bezeichnung generiert wird. Die Reihe solcher Beispiele lässt sich mit „Pfantentreiber“ für „Rankhamhaeng“ (bezieht sich auf die Unique Unit „Naresuan’s Elephant“) oder „der dicke Sultan“ für „Suleiman“ (hier an der Grenze zum historischen Stereotyp) fortsetzen. Die historischen Anleihen von CiV evozieren weiter gängige Klischees und Stereotype zu den assoziierten Persönlichkeiten bzw. Staaten und Ethnien, wie etwa „Froschfresser“ für *Leader* „Napoleon“ und die *Civilization* „France“ oder „Dönerbäcker“ für „Suleiman“. Solche Nominationen können auch in Wechselwirkung mit dem Publikum entstehen: In Post #36 findet Großadmiral Thrawn die Bezeichnung „bärtige Prinzessin“ für den Leader „Asshurbanipal“:

„[…] Gleiches gilt bei der bärtigen Prinzessin, auch hier werden die Belagerungstürme zu Katapulten. Der Vorteil hier dürfte sein, dass Assyrien abseits des kleinen Außenposten relativ weit weg liegt und mit einem kleinen Späher nördlich von Halab die Vorwarnzeit für eine Invasion groß wäre. […]“
(Großadmiral Thrawn, Post #36)

Spätestens die Nennung der zugehörigen *Civilization* mit „Assyrien“ im nächsten Satz ermöglicht für die anderen Teilnehmer*innen die korrekte Zuordnung. Falcon greift die Bezeichnung in Post #58 schließlich auf…:

„[…] Die Jaguarkrieger rumstehen zu lassen wäre viel zu teuer, muss wohl die bärtige Prinzessin paar Opfer bringen, alles hat ein Ende und die Wurst kommt auf den Techcatl “
(Falcon, Post #58)

… und verwendet sie im weiteren Verlauf des Kernstorynarrativs immer wieder. Auch hierbei ist es die Darstellung im *Diplomacy Screen*, die eine solche Beschreibung leicht herzustellen vermag (hier etwa in Post #137):

„[…] Der Krieg endet hier mit einer bedingungslosen Kapitulation der bärtigen Prinzessin. Die restlichen Städte soll die Wurst behalten, Monte nimmt sich was noch Gold übrig ist

[…]“

(Falcon, Post #137)

In Post #61 knüpft Falcon außerdem noch ausgehend von der Attribuierung „Asshurbanipals“ als „bärtige Prinzessin“ an die äußere Erscheinung Conchita Wursts an, indem auf ein YouTube-Video des Auftritts Wursts beim Eurovisions Song Contest 2014 verlinkt wird:

„[…] Der Rat wird gegründet […]
Als Vorsitzende die bärtige Prinzessin
[…]
Hat die Wurst wohl gewonnen
[https://www.youtube.com/watch?v=SaolVEJEjV4]“
(Falcon, Post #61)

Wie dieses Beispiel zeigt, finden bei der Appropriierung von Spielelementen also auch Anknüpfungen an andere Diskurse statt bzw. werden Bezüge aus dem unmittelbaren Spielumfeld heraus hergestellt; gleichzeitig findet durch die Übernahme des von Großadmiral Thrawn verwendeten Begriffes eine Validierung des Begriffes und eine Anerkennung des Publikums als mitgestaltende Akteur*innen statt: Auch in Hinblick auf die Gestaltung des Kernstorynarrativs ist die Story also ein gemeinsam zwischen den Teilnehmer*innen hergestelltes Genre.

Neben den eben gezeigten Nominationen, die aus der kreativen Aneignung von Spielinhalten resultieren, verwendet Falcon häufig auch Bezeichnungen, die direkt mit der Darstellung des Geschehens als Interaktion zwischen Einzelpersonen hinweisen, etwa „der Araberfreund“ und nach entsprechender Spielinteraktion „der Araber Verräter“ für „Harun al-Rashid“ oder „Freund Gustav“ bzw. „der Schwedenfreund“ für „Gustavus Adolphus“. Solche Nominationen, die persönliche emotionale Beziehungen ausdrücken, korrelieren mit den verbal beschriebenen Prozessen, in denen das Spielgeschehen ausgedrückt wird. In den Posts #12 und #16 etwa beschreibt Falcon die Interaktion mit ‚Attila‘ wie folgt:

„[…] **Attila hat wohl genug vom Krieg**, **Monte eigentlich auch**, 3 Bautrupps reichen ja erstmal

Vermutlich ist er stinksauer und wird nun zum Gegenschlag aufrüsten, was soll´s, ohne die Bautrupps rüstet er vieleicht nicht so schnell auf […]“
(Falcon, Post #12, Hervorhebungen J.L.)

„[…] Der Start war ja schonmal nicht schlecht, **aber Attila ist nun geil auf Montes Ländereien**, wird wohl bald mit der Ramme kommen […]“

„[…] **Das Problem wird wohl sein, dass Attila bald angreift** und etwas wenig für den Truppenunterhalt da ist. Wird sicher ein harter Kampf, **also muss Monte wohl schnell Eisenverarbeitung forschen für Schwertis** […]“
(Falcon, Post #16, Hervorhebungen J.L.)

„Attila“ wird in den angegebenen Beispielen zunächst als fühlender, handelnder Akteur hergestellt und dann mit dem ebenso hergestellten „Monte“ in Beziehung gesetzt. Der Autor Falcon selbst tritt als Akteur im Kernstorynarrativ nicht in Erscheinung. Obwohl also eine sehr subjektive Wahrnehmungsperspektive für das Narrativ gewählt wird, grenzt sich der Autor gleichzeitig vom Spielgeschehen in gewisser Weise ab, indem er das eigentliche Fühlen und Handeln auf ein Alter Ego überträgt.

In dieser Hinsicht beginnt „Der Pfad des Wahnsinns“ ein reines hegemonial reading zu verlassen und sich auf ein negotiated reading zuzubewegen, in dem das ursprüngliche Artefakt um Elemente und Verweise ergänzt wird, um als unterhaltende Lektüre hergestellt zu werden. Dabei wird der ursprünglich zwar durchaus nicht unironische, aber im Großen und

Ganzen ernsthafte Darstellungsrahmen von CiV hin zum Übersteigerten, Vulgären und Persönlichen verschoben. Dieser Rahmen wird dabei nicht allein von Autor Falcon hergestellt, sondern in Wechselwirkung mit dem aktiven Publikum, die Falcons Stil validieren und neue Begriffe im Kommentar einbringen, die Falcon in das Kernstorynarrativ einarbeitet. Dieses gemeinsame Herstellen eines Narrativs, das auf Vortrag (durch den Autor) und Reaktion (durch das Publikum) zustande kommt, hält nun durch die Rahmungen seiner Inhalte und Interaktion die Möglichkeit zur Positionierung innerhalb der lesenden und schreibenden Forengemeinschaft bereit. Wie dies geschieht, soll im folgenden Unterkapitel betrachtet werden.

6.4 Die Story als Interaktionsraum der Positionierung

Als abschließender Teil der Beispielanalyse werden die Positionierungsprozesse in der kommunikativen Interaktion in „Der Pfad des Wahnsinns“ betrachtet und dabei verschiedene Felder der Interaktion aufgezeigt, bei denen sich die Teilnehmer*innen zueinander positionieren und ausrichten. Die hauptsächliche Rolle als Objekte der Positionierung im Sinne Du Bois übernehmen dabei das in der Kernstory dokumentierte Spielverhalten des Autor Falcons sowie dessen Gestaltung der Story als unterhaltende Lektüre, die mit einem distinkten Schreibstil verbunden ist.

6.4.1 Felder der Positionierung

Bei dieser Betrachtung können über den Verlauf des Threads vier Phasen ausgemacht werden, in denen jeweils unterschiedliche Felder der Positionierung vorrangig auftreten, wobei diese Felder Du Bois (2007, siehe Kapitel 2.6.1) folgend an jeweils unterschiedlichen Objekten festgemacht werden können:

- **Autoren-/Publikumsrollen:** Zu Beginn der Story umreißen sowohl der Autor Falcon als auch jene User, die im weiteren Verlauf ein aktives Publikum bilden (also selbst Posts verfassen), wie sie die Story gestalten möchten bzw. welche Erwartungen sie an den Autor und seine Spielweise haben. Unter Einbeziehung des weiteren Verlaufs kann abgelesen werden, dass im Publikum solche User zu unterscheiden sind, die eher an den spielerischen Aspekten und deren „technischer“ Diskussion interessiert sind, und solche, deren Interesse vom Unterhaltungswert der stilistischen Gestaltung durch den Autor Falcon her stammt. Objekt der Positionierung ist hierbei die Realisierung der generischen Maßgaben der Story, die auf die festgelegten Rollen Autor*in und Leser*in verweisen.
- **Spielevaluierung und -suggestionen:** Während der ersten Hälfte des Kernstorynarrativs, wo der Ausgang der Partie noch kaum vorherzusehen ist,

positionieren sich sowohl Autor als auch Publikum durch Evaluationen des Spielgeschehens und Vorschläge für weitere Spielhandlungen im Feld der spielerischen Expertise. Während sich ein Teil des Publikums hierbei einen Expert*innenstatus (gegenseitig) verleiht und die Spielweise Falcons kritisch prüft, weist sich der andere Teil des Publikums als „Unter"-Expert*innen aus, die Bewunderung für das Können des Autors ausdrückt. Objekt der Positionierung ist das Spiel selbst bzw. dessen Rahmungen, als sie die Evaluierung von Spielhandeln durch das Suggerieren von Spielzielen vorgeben. Entsprechend kann die Demonstration von strategischem Wissen um das Erreichen dieser Ziele zur Herstellung von Expertise verwendet werden und so auf entsprechende Positionen verweisen.

- **Ko-Konstruktion des Spielgeschehens als heterotopisches Spektakel:** In der zweiten Hälfte des Kernstorynarrativs (etwa ab Post #130), als mehr und mehr klar wird, dass Falcon die Partie (überlegen) gewinnen wird, tritt die Besprechung des Spielgeschehens seitens des Publikums hinter den Ausdruck von Anerkennung und Amüsement zurück, insbesondere ab dem Verweis Falcons auf die von ihm geprägte „Strategie der kritischen Masse" in Post #176 (s. dazu auch Kapitel 6.3) und in den letzten Posts vor Abschluss des Kernstorynarrativs ab Post #211. Thematisch kann dieser letzte Abschnitt auch an der Verwendung von Atomwaffen (im Spiel) festgemacht werden, auf die die Kommentare immer wieder Bezug nehmen. Hier kann unterschieden werden, welche User*innen sich an der Konstruktion dieses Rahmens beteiligen und welche nicht. Objekt der Positionierung ist der Inhalt des Narrativs (und darüber vermittelt auch die narrativen Elemente des Spieles).
- **Würdigung und Kritik der abgeschlossenen Story und weitere Storypläne:** Nach Abschluss des Kernstorynarrativs in Post #229 bzw. unmittelbar davor gratuliert das Publikum Falcon zur erfolgreichen Beendigung. Allerdings wird auch Kritik am Spielstil der letzten Runden mit einem sehr freizügigen Einsatz von Atomwaffen geübt. Unter Einbeziehung der vorangegangen Posts können für das Publikum in Bezug auf Falcons Schreib- und Spielstil sowohl uneingeschränkt zustimmende Positionen als auch mehr oder minder kritische Positionen festgestellt werden. Dieser Punkt wird schließlich aber nicht ausdiskutiert, sondern verlagert sich zur Frage, wie Falcon zukünftige Storys gestalten wird. Objekt der Positionierung ist die Realisierung des Narrativs in „Der Pfad des Wahnsinns" und die Tätigkeit von User Falcon als Autor im Allgemeinen.

6.4.2 Initiale Etablierung in den Interaktionsrollen

Um sich selbst als Akteur*innen in die Interaktion im Storythread einbringen zu können werden zu Beginn der Story den aktiven Teilnehmer*innen Rollen zugewiesen bzw. stellen diese ihre Rolle her. Dazu können die Interaktant*innen einerseits auf die Rahmungen der Story als Genre und andererseits auf die vorangegangenen Storys von Autor Falcon zurückgreifen. Teilnehmer*innenrollen werden daher nicht explizit verhandelt, sondern gemäß Genrekonventionen eingenommen.

Falcon etabliert sich wie zuvor bereits beschrieben in Post #1 als alleiniger Autor der Story, wo er zusätzlich zu dieser Rolle auch durch Verweise auf frühere Storys einen Rahmen zur spielerischen und narrativen Einordnung der (zu diesem Zeitpunkt) geplanten Story vorgibt. Damit verweist Falcon auch darauf, dass er sich als Autor im Forum etabliert fühlt und viele Aspekte seines Stils nur mehr andeutungsweise referenzieren muss, um seinem Publikum zu vermitteln, wie die folgende Story aufgebaut sein wird. Wie in 6.2 bereits beschrieben legen die Kommentare des Publikums nahe, dass sie Falcon diese Positionierung zubilligen. Gleichzeitig positioniert sich damit das Publikum auch selbst hinsichtlich der Gestaltung der Leser*innenrolle. Zunächst einmal bedeutet das Verfassen von kommentierenden Posts, dass die entsprechenden User*innen aktiv an der Story mitwirken im Unterschied zu den (mutmaßlichen, da Aufrufe generierenden) stillen Teilen des Publikums (Anm.: Zu denen etwa auch der Verfasser dieser Arbeit gezählt werden kann.). Darüber hinaus geben die Leser*innen über die Anwesenheit feststellende Grußbotschaften hinaus Auskunft darüber, wie sie sich ihre Teilnahme an der Story vorstellen, wie etwa slowcar in Post #3…:

„Sehr schön, sehr schön! Alle Siegbedingungen an, SG8 mit verbesserer KI und ordentlich viele Gegner, das muss ja episch werden!
Ist ja grad auch etwas einsam geworden für Einzelkämpfer Chris, schön dass es da mal was neues gibt

Wünsche Dir viel Erfolg und werde natürlich mit Eifer Kommentare abgeben […]“
(slowcar, Post #3, Hervorhebungen J.L.)

… oder Großadmiral Thrawn in Post #4:

„Eine neue Falcon-Story mit Monti und seinen verrückten Steinschwei...äh umgekehrt Schweinstein....Schweinen mit Steinen kriegt natürlich sofort ein Abo.

Und nicht vergessen: Wir wollen alle Killerroboter in der Atomwüste sehen! […]“
(Großadmiral Thrawn, Post #4, Hervorhebungen J.L.)

Insbesondere an Post #4 ist zu sehen, dass sich User Großadmiral Thrawn nicht nur über indirekte Referenzierung von älteren Storys und Wiederverwendung von Elementen aus diesen Storys als Kenner von Falcon aus Autor ausweist, sondern auch über das Formulieren

von Wünschen diesen referenzierten Stil auch validiert. Im Kontrast dazu betont slowcar in Post #3 Interesse an der spielerischen Herausforderung und es ist hieran bereits erkennbar, dass die Betonung unterschiedlicher Aspekte der Story – spielerisches Interesse vs. Interesse am unterhaltenden Stil – ein Mittel zur Positionierung für das Publikum darstellt.

6.4.3 Präsentation und Verhandlung von Expertentum

Über den gesamten Verlauf des Threads hinweg stellt die Evaluierung und Diskussion des Partieverlaufs das ergiebigste Feld der Kommentar- und Positionierungstätigkeit dar. Entsprechend sind Positionierungen entlang eines individuellen Grads an spielerischem „Expertentum“ angesiedelt, das in Fragen zum, Beurteilungen des und Vorschläge für den Spielverlauf ihren Ausdruck findet. Gemäß dem Zweck des Threads dient dabei die Partie der Kernstory als zentraler Vergleichspunkt, indem sie Autor Falcons spielerisches Können dokumentiert. Dabei stellt sich Falcon von Anfang an als Experte dar:

„[…] Der AU Mod v.9 wurde wieder aktiviert, so kämpft halt die KI besser, Gottheit wäre mir sonst zu einfach […]“
(Falcon, Post #1)

Wie bereits dargelegt, geschieht diese Darstellung vor dem Hintergrund von Falcons relativ hohem Bekanntheitsgrad und wird, wie etwa Post #3 von slowcar im ersten Absatz zeigt (s.oben), vom Publikum akzeptiert. Dieses performativ hergestellte Expertentum ist dabei kein exklusives, sondern lässt Raum für das Publikum, sich mit Evaluierungen und Ratschlägen einzubringen und sich somit selbst einen Expert*innenstatus zuzuweisen. Diese werden zumeist aufgegriffen und von Falcon seinerseits evaluiert.

Bei genauerer Betrachtung dieser Interaktionen ergeben sich für die Positionen der einzelnen User*innen im Publikum nuancierte Unterschiede in Bezug auf den Experten-Status von Falcon. Zunächst weisen sich auch Teile des Publikums den Status einen Expert*innenstatus zu, wie etwa User 1982Chris:

„Drei schicke Bautrupps, reichlich Platz, tolle Siedlungsplätze, Hauptstadt und Forschungsstadt mit Fluss und Berg...

Was ist denn aus der Idee mit dem ungünstigen Start geworden?

Aber Attila und Assur versprechen natürlich Spannung, gerade am Anfang. “
(1982Chris, Post #27)

User 1982Chris (Anm.: Autor von „Die rote Feste“) kritisiert in Post #27 augenzwinkernd, dass der Start spielerisch günstig sei, und relativiert somit die erbrachte spielerische Leistung Falcons, wenngleich er abschwächend die aggressiven KI-Gegner anführt und durch einen zwinkernden Smiley die Schwere aus dem Kommentar nimmt. Dennoch antwortet ihm Falcon keine drei Stunden später (Anm.: Das Kernstorynarrativ wird erst neunenhalb Stunden später

fortgesetzt!) ausführlich auf den Kommentar, wobei er die KI-Gegner als durchaus problematisch einstuft und alle seine bis dahin drei Stadtpositionen noch einmal ausführlich evaluiert:

„Ungünstig sind halt Attila, Assur und Shaka, bei den Nachbarn könnte ein friedliches Spiel kompliziert werden. Attila hat schon ein hellrotes „geil auf Ländereien“ und rüstet auf, der wird wohl auf jeden Fall angreifen. Die Hunnen haben ja die berittenen Bogenschützen, mit dem AU Mod kommen die aus dem Nebel und feuern in derselben Runde, da wird´s gleich spannend

Die Resis sind auch etwas ungünstig, von den Gaulweiden gibt´s immer nur 2 Gäule und doppelte Luxusresis zum Verkaufen liegen weiter weg. Wird wohl weniger geben als sonst.

Bei den Städten ist Texcoco optimal, bei Tenochtitlan war halt die Wahl Berg oder Küste, da fand ich Küste besser als den Berg. **Die dritte Stadt war halt so ein Kompromiss aus Salz und Zugang zum Höhentraining, so prall find ich den Platz aber nicht.** […]
(Falcon, Post #28, Hervorhebungen J.L.)

Dabei relativiert er die Aussage, dass es besonders gute Positionen seien. Insgesamt scheint Falcon sich also durchaus vor 1982Chris zu rechtfertigen und gesteht ihm damit mindestens den gleichen wenn nicht sogar einen höheren Grad an Expertise zu, indem er die Kritik von 1982Chris, auch wenn sie ironisch verstanden werden kann, aufgreift.

In ähnlicher Weise geriert sich auch User slowcar als Experte und erfahrener Spieler, wobei ein durch mehrere Referenzen auf die gemeinsame Spielerfahrung beim Verfassen der Story „[SG3] - Japan Im Göttlichen Krieg“ hergestellte Vertrautheit hinzukommt. Als Beispiel dafür Post #70, wo slowcar Falcon zustimmt, dass die Forschungsleistung in „Der Pfad des Wahnsinns“ relativ gut abschneidet, womit slowcar Falcon als Spieler und seine Einschätzung der anderen Storyschreiber bestätigt:

„Zitat von Falcon
SG3 Japan im göttlichen Krieg - 214
Mit Tradition und Hauptstadt am Berg wohl das Maximum was an Forschung geht

Zu Beginn hätten uns Handelsrouten da noch sehr gepushed, die gab es an der Position ja nicht. Nichtsdestotrotz hast Du Recht, Deine Forschungsleistung ist ziemlich gut, wenn Du jetzt nachziehst mit Militärforschung wird es auch glatt laufen. Der AU-Mod macht es natürlich nochmal extra schwer (während er aber dafür Spionage und Handelsrouten stärkt).

Für meinen Geschmack hast Du halt zu wenig Fernkämpfer “
(slowcar, Post #70)

Zwar äußert er auch Kritik, aber diese ist nicht nur durch den Smiley als „augenzwinkernd“ abgeschwächt, sondern hebt die Unterschiede in der Spielweise auf die Ebene persönlicher Präferenzen. Die gegenseitige Validierung von Spielleistung und kundigen Kommentaren führt letztlich zu einer gegenseitigen Ausweisung und Bestätigung als Expert*innen und einer Legitimation der jeweiligen Kommentare.

Im Unterschied dazu nehmen andere User*innen eine weniger selbstbewusste Position ein. User Schafspelz etwa betont in Post #29, dass er diesen Einstellungen wohl nicht gewachsen wäre:

„Heho Falcon,
nette Einstellungen. Mir wär jetzt kotzübel aber Du schaffst das schon. […]
Freu mich über die neue Story. Mach die 13 fertig. Bin gespannt ob bzw wie Du Dich da im Schweinegalopp durschreddern willst. OK, das Ob nehm ich zurück. Pooooooopcoooorn."
(Schafspelz, Post #29)

Schafspelz positioniert sich hier (wie auch später) als „Unter"-Experte, der zwar Spielerfahrung hat und sich zu spielerischen Fragestellungen kompetent äußern kann, aber sich selbst als weniger starken Spieler als hier etwa Falcon einschätzt. Diese Anerkennung umfasst nicht nur die Spielfähigkeit, sondern die Tätigkeit von Falcon als Schreiber insgesamt, die als emotional positive Evaluierung der Story z.B. in Post #40 ausgedrückt wird:

„Ja das ging ja gut los. Runde 107 Ehre voll und gleich mal ne Welle Feinde aufgewischt. Meine plumpen Hirnwindungen gehen davon aus, dass Du im reich entlohnten Zwangsfrieden die Penunzen einsackst, das Heldenepos und die Hochschule baust um dann die Armee aufzustellen um den Hunnen rauszunehmen. Behälst Du die Jaguarschwerties ohne Moral?
[…]
Was für ein Fest. Lass jucken."
(Schafspelz, Post #40, Hervorhebungen J.L.)

In diesem Lichte kann Post #29 auch als Verteidigung von Falcon gegenüber 1982Chris gelesen werden, sodass die Person Falcon ebenfalls zum Objekt der Positionierung wird; Schafspelz positioniert sich sozusagen als „Fan" von Falcon. Eine ähnliche Position nimmt Schafspelz auch in #71 ein…:

„Ich vermute Falcon wird den Mangel mit Reitgäulen ausgleichen. Zum Aufwischen hab ich mir das schon von Ihm abgeguckt. Baue selber aber trotzdem mehr Fernkämpfer. Ist für mich dann einfacher zu kämpfen.
Die Auflistung der Forschungsleistung ist super."
(Schafspelz, Post #71)

…wo er erneut Falcons Spielweise zu legitimieren sucht, diesmal gegenüber slowcar, der in Post #70 zuvor kritisierte:

„[…] Für meinen Geschmack hast Du halt zu wenig Fernkämpfer "
(slowcar, Post #70)

Eine solche Verteidigung ist freilich nicht wirklich notwendig, um Falcon als Experten zu legitimieren, sondern dient eher dem Ausdruck von Bewunderung und damit der eigenen Positionierung; Schafspelz fühlt sich zwar nicht legitimiert, sich als spielerisch ebenbürtig darzustellen, kann sich aber über das performative Legitimieren eines legitimierten Experten dennoch als kompetent legitimieren. Dieses Hinpositionieren zu Autor Falcon wird noch

durch die Beschreibung Falcons als spielerisches Vorbild („Zum Aufwischen hab ich mir das schon von Ihm abgeguckt“ in Post #71) unterstrichen.
Schafspelz ist dabei nicht der einzige „Unter“-Experte. Eine ähnliche Position bezieht auch User Sepp0815 in Post #111 über die Hervorhebung die Schwierigkeit des AU-Mod. Falcon bestätigt das in Post #112 und attestiert Sepp0815 damit zumindest Selbstreflexion, was ebenfalls einer gewissen Legitimierung gleichkommt.
In Falcons Antworten tritt ein durchaus auf den jeweils Angesprochenen abgestimmter Ton zutage, wie sich in Post #125 zeigt:

„Monte hat +2 Sichtweite, +2 , Heldenepos und Disziplin für seine Schiffe, also totale Überlegenheit auf See. Damit sollten paar Panzerschiffe machbar sein, ansonsten werden eben paar abgesoffene Fregatten durch neue ersetzt

Zitat von **1982Chris**
Bei Ahmad kamen die Bomber von Shaka 1505 n. Chr. und bei dir sollte die KI doch dank Mod noch schneller geforscht haben. Demnach müssten die Bomber eigentlich schon da sein bzw. bald kommen.

Aber vielleicht ist der Bartträger ja rückständig oder hat andere Prioritäten gesetzt...

Jetz hab ich es endlich gesehen, da stand ja doch statt dort, nur in Assur gibt´s noch keine Flieger, deshalb soll die Flotte da anfangen. Geile Rechtschreibkorrektur, aber der "Entenangriff" bleibt drin

Hier waren 1350 AD. der Rat in der Moderne (Runde 290 epic oder 193 standard). Also war da die Mehrheit der Herrscher in der Moderne und Siam hatte auch schon Luftfahrt. Die bärtige Prinzessin wurde ja schon 2x rasiert und ohne Haare am Hintern forscht es sich halt nicht so schnell, mit Schützen wird die Wurst hier wohl untergehen […]“
(Falcon, Post #125)

Der erste Absatz gilt User Schafspelz, der in #124 nach der militärischen Vorgangsweise beim Seekampf fragt. Falcon gibt sich in der Antwort mit Formulierungen wie „totale Überlegenheit“ oder „ansonsten werden eben paar abgesoffene Fregatten durch neue ersetzt“ sehr selbstsicher. Auf den zitierten Post #123 von 1982Chris antwortend hingegen räumt er ein, dass zunächst durch ein technisches Missverständnis eine ungewollte Schreibweise zustande gekommen ist, und reicht zusätzlich noch eine spielerische Rechtfertigung nach.
Die Positionierung anderer bzw. die Bestätigung von Positionen ist aber nicht auf den Autor Falcon beschränkt. In Post #44 etwa tätigt Großadmiral Thrawn eine Aussage zur KI, die slowcar in #45 validiert, womit beide als Experten legitimiert werden.
Schließlich können Verweise auf andere Storys eine indirekte Positionierung zu den beteiligten Autor*innen bedeuten: In #69 zählt Falcon fünf weitere Storys auf, bei denen die Forschungsleistung in Runde 218 *Epic*/145 *Standard* verglichen wird. Darunter sind zwei ältere Storys von ihm, die mit anderer Strategie auf weniger Forschung kamen, ein ähnlicher

Ansatz von User Sir Prise in „Civ Extreme“ mit praktisch gleichem Ergebnis, „Der fromme Harun“ von Marandor mit besserem Ergebnis bei anderer Spielweise und das SG3 mit besserem Ergebnis unter „optimalen Bedingungen“. Auch wenn zunächst der Vergleich unterschiedlicher Spielstrategien im Vordergrund zu stehen scheint, legitimiert Falcon die User SirPrise und Marandor als ebenbürtige Spieler:

„[…] Der fromme Harun – 206
Mit Unabhängigkeit ohne Militär optimal aufgebaut von Marandor

Griechenland, Europe – 169
Sir Prise hatte mit ähnlichen Ehre – Patronat SoPos dasselbe Ergebnis […]“
(Falcon, Post #69)

Für User Marandor fällt die Beurteilung hier mit dem Zusatz „optimal aufgebaut“ besonders positiv aus.

Insgesamt ist Expertise als Feld der Positionierung von großer Bedeutung, besonders in den ersten zwei Dritteln der Story, wo das Ergebnis der Partie noch kaum abzusehen ist und Ratschläge und Evaluierungen auch aus einer spielpraktischen Sicht sinnvoll sind. Noch wichtiger aber ist die gegenseitige Wertschätzung über die Validierung von Spielerfahrung und -können, die in der Forengemeinschaft einen hohen Stellenwert einzunehmen scheinen.

6.4.4 Ko-Konstruktion und gegenseitige Bezugnahme als Teil zur Gestaltung des Kernstorynarrativs

Wie bereits in Kapitel 6.3 festgestellt weist „Der Pfad des Wahnsinns“ in der Gestaltung des Kernstorynarrativs trotz eines eindeutigen Autors gemeinsam verhandelte Züge auf. Auch wenn die tatsächliche Gestaltung des Kernstorynarrativs schlussendlich von Autor Falcon durchgeführt wird, kann das Publikum durch seine Suggestionen Einfluss darauf nehmen, in welche Richtung sich die Story entwickelt. Über das Aufgreifen und Übernehmen von Begriffen und Rahmungen erfolgt so ein gemeinsam konstruierter Erfahrungsraum, in dem (wie schon über die Bewertung von Expertise) Positionierung anhand der Bewertung dieses Raumes und seiner Beiträge möglich ist.

Ein gutes Beispiel dafür ist die Bezeichnung „bärtige Prinzessin“ für den *Leader* „Asshurbanipal“, die bereits in Kapitel 6.3 kurz besprochen wurde. Der Begriff wird in „Der Pfad des Wahnsinns“ zum ersten Mal in Post #36 von User Großadmiral Thrawn gebraucht:

„Am nächsten sind derzeit nur Attila - der erstmal Tribut zahlt - und **die bärtige Prinzessin Assurbanipal,** wobei da nur Halab nahe liegt und bis zur Hauptstadt dürften es so grob überschlagen 11-14 Runden Marschzeit sein, vorrausgesetzt da kommen weder Barbaren noch feindliche Einheiten dazwischen und Attila hält im Westen die Bogen still.

Napi, Shaka und Gustel sind noch ziemlich weit weg und dürften noch eine ganze Weile mit sich

selbst beschäftigt sein, wobei sich hier wahrscheinlich Shaka durchsetzten wird. Erst Anfang der Renissance wird der wahrscheinlich an der Peripherie deines Reiches anklopfen. […]“
(Großadmiral Thrawn, Post #36, Hervorhebungen J.L.)

Die Prägung des Begriffs sowie die Übernahme von Abkürzungen der anderen *Leaders* zu Beginn des zweiten Absatzes stellen auf einer metapragmatischen Ebene eine Validierung von Falcons personalisiertem Schreibstil dar. Falcon affirmiert in gleicher Weise mit der Übernahme des Begriffs der „bärtigen Prinzessin“ ab Post #41 und subsequenter regelmäßiger Verwendung Großadmiral Thrawn in gleicher Weise, womit sich beide Akteure sozusagen parallel ausrichten.

Auch wenn Falcons Stil bei seinen Beschreibungen in den Bereich des Sexualisierten und Vulgären gerät, wird dieser weiterhin vom Publikum validiert – allerdings nicht unbedingt von denselben User*innen und möglicherweise nicht so einhellig wie beim vorangegangenen Beispiel. User civas kommentiert in Post #85 etwa:

„Zitat von Falcon
Der Zucker sorgt für ne fette Party in Texcoco, die Wissis starten ein Studentinnen Vermehrungs Programm]

Mädels trinkt weiter, werdets leichtsinnig. Zucker & Alkohol -> Ein bestätigter Schenkelspreitzer.“
(civas, Post #85)

Durch das Anknüpfen an den Gedanken Falcons, die erhöhte Wachstumsrate, die durch einen Feiertag ausgelöst wird (Anm.: eine bestimmte Spielmechanik), begründe sich in vermehrter sexueller Aktivität, validiert civas Falcons Stil als adäquat und unterhaltsam. In Post #86 geht Falcon auf civas Zitierung nochmal ein, leitet vom Topos der Sexualität jedoch eher weg:

„Naja, die Wissis machen ja bei den Azteken die wichtigste Arbeit, also sollte den ja auch mal Freude gegönnt werden. Jaguarkrieger robben halt nur im Kugelhagel duch den Schlamm, die sollen schaun das Beute zusammen kommt, dann gibt´s vieleicht sogar Musketen statt Schwerter […]“
(Falcon, Post #86)

Es bleibt damit offen, inwiefern Falcon civas Lob tatsächlich schmeichelhaft findet oder nicht eher von der Wirkung seines Stils peinlich berührt ist. Dem steht freilich gegenüber, dass Falcon sich sowohl in „Der Pfad des Wahnsinns“ als auch seinen anderen Storys regelmäßig anzüglicher Metaphern und Gedanken zur Gestaltung bedient (und somit durchaus einem gewissen Sexismus Raum gibt; dass in „Der Pfad des Wahnsinns“ relativ wenig davon zu bemerken ist, liegt am (wahrscheinlich zufälligen) Umstand, dass keine durch weibliche *Leaders* repräsentierten *Civilizations* in der Partie auftauchen).

Gegen Ende der Partie wird mehr und mehr klar, dass Falcon einen Sieg davontragen wird. Der Kommentar des Publikums verlagert sich daher in zunehmendem Maße von Ratschlägen und Evaluierungen der Partie auf das Anfeuern und Bewundern von Falcon. Insbesondere die

aus den Bezügen zu Opferpraktiken entstandenen Metaphern und – nach deren Introduktion in Post #176 – der Ausdruck der „kritischen Masse“ führen zu bewundernden Ausmalung des Geschehens als entrücktes Massenmorden. Der Anfang geht dabei von User Admiral G aus:

„Wieviele Millionen hier wohl schon geplärrt haben?
Na es werden wohl noch ein paar dazukommen “
(Admiral G, Post #174)

Wirklich aufgegriffen wird diese Rahmung ab Post #195…:

„Die Anzahl der Plärrer steigt exponentiell “
(Admiral G, Post #195)

… auf den Falcon antwortet:

„[…]Das wäre ein gutes Zeichen, dass die kritische Masse im Kochtopf erreicht wurde und Monte bald abhebt

Wenn man dann von der Beute ganz viele Killerroboter kauft plärren noch viel mehr “
(Falcon, Post #196)

In diese ko-konstruierte Heterotopie, die sich in lustvoller Weise der aus dem Spiel hergestellten metaphorischen Rahmungen bedient, stimmen wenig später weitere User ein…:

Kommt jetzt die knallfroschkettenreaktion?
Geh mir eine Sonnenbrille kaufen.
(civas, Post #200)

…wobei hier auch Abgrenzungen festzustellen sind. So schließt sich User slowcar zwar grundsätzlich dem humorvollen Grundtenor in Post #205 an…:

„Zitat von Falcon
Langsam steht die halbe Welt in Flammen, jede Runde die Gebäude verkaufen wird mühsam
Jammern auf höchstem Niveau! “
(Falcon, Post #205)

…fokussiert seinen Kommentar aber auf spielerische Aspekte:

„Fehlt Dir eh nicht schon länger nur Stockholm für den Eroberungssieg? Aber dann hättest Du natürlich keine Zeit gehabt um mit Killerrobotern durch die nuklerare Wüste zu stapfen… “
(slowcar, Post #220)

Diese unterschiedliche Betonung scheint auch Falcon dazu zu bewegen, in seinem Stil wieder etwas auszunüchtern, wie hier in Antwort auf slowcars Kommentar in Post #220…:

„Paar Hauptstädte fehlen noch, aber Monte könnte nun mit jeder Siegvariante gewinnen. […]
(Falcon, Post #222)

…wobei aber, da unmittelbar danach der narrative Abschluss der Story erfolgt, hier auch denkbar ist, dass die Beendigung der Partie auch ein Ende der heterotopischen Spielerfahrung nach sich gezogen hat und Falcon sich hier weniger an einem Teil des Publikums neu

ausrichtet als vielmehr diese Ausrichtung aufgrund eines Fortschritts im eigenen Erleben vollzieht.

Über den gesamten Verlauf lässt sich beobachten, dass Falcon seinen Spielbericht durchaus mit dem Publikum akkordiert und eine gegenseitige Ausrichtung zu einer gemeinsamen Rahmung des Spielerlebens vollzogen wird – zunächst bei der Konstruktion eines „Wettstreits unter vulgären Persönlichkeiten“ und gegen Ende bei der Konstruktion einer „apokalyptischen Gewaltphantasie“. Wie die Posts nach Abschluss des Kernstorynarrativs zeigen, bleiben diese Prozesse nicht ganz unreflektiert, wie im anschließenden Kapitel 6.4.5 zu sehen sein wird.

6.4.5 Evaluierung der Story und Kritik

Naheliegenderweise im sequentiell hinteren Teil der Story gelegen sind sowohl in Bezug auf die Ausführung des Spiels als auch zur Story Positionierungsprozesse der Evaluierung und Kritik zu finden.

Diese nehmen bereits vor Abschluss der Partie/Kernstory ihren Anfang: Als die Partie sich ihrem Ende zuneigt, lädt Falcon in #188 das Startsave hoch und ermuntert sein Publikum alternative Partieverläufe und Strategien daran aufzuzeigen:

„[…]Hier ist noch das Startsave. Die Datei nicht in civ/Saves sondern in civ/ModdedSaves rein. Den AU-Mod sollte man halt haben und die DLC.

Vieleicht findet ja jemand eine friedliche Lösung, Monte als großer Wunderbauer “
(Falcon, Post #188)

Wohl unter dem Eindruck der von Falcon gespielten (sehr erfolgreichen) kriegerischen Strategie sieht User Admiral G einen friedlichen Kultursieg als große Herausforderung:

„Ein Kultursieg ohne freindliche Städte zu erobern wäre wohl die krasseste Herausforderung.“
(Admiral G, Post #189)

Dies scheint weniger eine Relativierung von Falcons Spielweise darzustellen, sondern eher ein Ausmalen eines noch schwierigeren, den aktuellen Verlauf überbietenden Szenarios zu sein, wenn man sich die ansonsten Begeisterung ausdrückenden Kommentare von Admiral G (vgl. Posts #130, #138, #150, #173) vor Augen hält. Dem widerspricht slowcar im nächsten Post entschieden:

„[…]Naja, eher die langweiligste. Auch wenn man nicht gerade friedfertige Nachbarn hat. Mit AU wären die Schlüsselwunder für einen Kultursieg vermutlich extra schwer, aber ein Eroberungssieg ist sicherlich die grössere Leistung.“
(slowcar, Post #190)

Indirekt verteidigt er damit Falcons Spielweise als die spannendere und anspruchsvollere, auch wenn nicht ganz klar ist, ob slowcar Falcon als Person oder nur seinen Spiel- und Schreibstil validiert.

Zu dieser Antithese meldet sich auch Falcon noch in Post #191 zu Wort:

„Wenn man die Nachbarn gegeneinander kämpfen lässt braucht man kaum Einheiten bauen, dann ist sicher auch ein Kultursieg möglich oder halt klick-klick-Raumschiff fertig. Ist halt nicht besonders spannend, daher forsch Monte hier Richtung Killerroboter […]“
(Falcon, Post #191)

Damit unterstützt Falcon grundsätzlich slowcars Position, betont aber, dass er durchaus auch zu einer anderen Spielweise in der Lage wäre und sozusagen aus Geschmacksgründen seine Spielweise wählt. Eine Evaluierung (und Positionierung) erfolgt hier also zunächst anhand eines zugeschriebenen Grades an Expertise abgeleitet aus der Schwierigkeit von Partie und angewandter Strategie.

Gemäß dem Genre kommen nach Beendigung des Kernstorynarrativs von Seiten des Publikums zahlreiche Gratulationen zum Sieg und generell zum Abschluss der Story. Auch sonst nicht aktiv postende User drücken an dieser Stelle ihre Freude an der Story aus, wie etwa im folgenden Post konventionalisiert über die Verwendung von Smileys:

„“
(theindless, Post #228)

Dabei wird auch eine gewisse Kritik am verschwenderischen Einsatz von Atomwaffen im Spiel laut:

„Wieder mal eine sehr beeindruckende Leistung, auch wenn ich die Freude an den Knallern nicht teile.

“
(Calis, Post #231)

Die Kritik kann dabei in zwei Richtungen gelesen werden: Entweder sie bezieht auf den Spielstil und bemängelt eine ineffiziente Spielweise oder sie bezieht sich auf eine Interpretation von Falcons Schreibstil als (zumindest ironisch) gewaltverherrlichend.

User Großadmiral Thrawn (Post #232) und später User Kleemo (Post #245) führen jeweils konzessiv an, dass die Partie dadurch schneller abgeschlossen werden konnte und somit, wenn schon keine spielerischen, so doch bedienungstechnische Faktoren für den Exzess ausschlaggebend waren. Großadmiral Thrawn antizipiert Calis Kritik also als auf den Spielstil bezogen. Falcon scheint sich die Kritik durchaus zu Herzen zu nehmen:

„ Freut mich wenn´s allen gefallen hat.

Das Spiel war eigentlich mit Siam in Runde 380 gewonnen, **die Atombomben waren dann mehr aus Frust, weil die KI sich nicht richtig gewehrt hat. Daher wird es von mir auch so schnell keine Civ5 Story mehr geben, als Strategiespiel macht es derzeit zu wenig Freude.** Dabei geht es nicht darum,

dass die KI Vorteile hat oder manchmal bissi "doof" ist, es ist diese Passivität die stört

Kein einiges Mal hat die KI hier Monte den Krieg erklärt oder mal eine gute Offensive versucht, richtig spannend war nur der Kampf gegen Attila. Vielleicht gibt es ja nochmal ein Patch, oder wenigstens eine Einstellung für eine realistische und aggressive KI

Für Shogun2 hatte ich schon eine Story geschrieben, dass war richtig spannend. Es gab zwar ein Sieg am Ende, aber nur mit viel Glück. **Immerhin gibt es da eine gnadenlos aggressive KI und auch keine störenden Atombomben** […]“
(Falcon, Post #233, Hervorhebungen J.L.)

Über den zweiten und dritten Absatz liefert Falcon hier ein Motiv für seine Spielweise, das er aus mangelnder Herausforderung und programmiertechnischen Mängeln der KI ableitet, womit er das Problem also zum Spiel selbst verschiebt. Der entsprechende „Lösungsansatz“ ist die Wahl eines anderen Spieles als Grundlage für die nächste Story, das durch sein Setting im Japan des 16. Jahrhunderts schlichtweg keine Atomwaffen beinhaltet. Damit vermeidet es Falcon auch, zwischen dem „atomwaffenkritischen“ und „atomwaffenbegeisterten“ Teil des Publikums eine möglicherweise gesichtsbedrohende Position zu beziehen, indem er die Verantwortung teilweise an das Spiel überträgt.

Entsprechend vorsichtig scheint sich in Folge User civerisch auszurichten:

„schade, dass du keine ciV story mehr schreiben möchtest. mir gefallen sie immer. aber ich lese auch gerne deine anderen werke.“
(civerisch, Post #236)

Damit verlagert sich die Diskussion zunehmend auf die Frage, mit welchem Spiel Falcon seine nächste Story bestreiten wird. In Post #237 schließlich hält sich Falcon zu diesem Thema alle Optionen offen:

„Vieleicht gibt es ja bald ein Mod oder Patch der es wieder spannend macht, dann hohl ich Civ5 wieder raus. Es war ja z.B. bei G&K schon mal besser, als die KI noch angegriffen hat

Bis dahin werde ich mir wohl erstmal ein anderes Strategiespiel suchen, mit EU4 konnte ich mich nicht so richtig anfreunden, also wird´s wohl wieder Total War. […]
Nun wird´s Wetter besser, da müssen erstmal die Modellflieger klar gemacht werden, dann gibt´s vielleicht eine nukefreie Story über Uesugi Kenshin “
(Falcon, Post #237)

Diese Haltung scheint für das Publikum absolut annehmbar zu sein, wie die folgenden Posts von slowcar und Schafspelz zeigen:

„Schön rausgespielt und überlegen gewonnen!

Ist dann sicher Zeit für eine kleine ciV-Pause bei Dir, nach ein paar Monaten kommt die Lust dann ja meistens wieder.
[…]“
(slowcar, Post #238)

„Falcon vielen Dank für die tollen Stories. Sollte Dir eine andere Story aus der Feder fallen, haste mit mir immer einen Leser. […]“
(Schafspelz, #239)

In dieser letzten Phase der Diskussion und Evaluierung überwiegt also grundsätzlich eine Zufriedenheit mit Falcons Tätigkeit als Storyschreiber. Die vorgebrachte Kritik wird nur indirekt und auf Teilaspekte des Schreib- und Spielstils bezogen, aber durchaus von Autor Falcon anerkannt und bei weiteren Storyplänen mitbedacht.

6.4.6 Zur Positionierungstätigkeit einzelner User*innen

Nachdem nun ausführlich dargelegt wurde, über welche thematischen und interaktionalen Bereiche sich die aktiv an der Story beteiligten User*innen positionieren, ergibt sich abschließend ein Bild über die Positionen der einzelnen Teilnehmer*innen innerhalb dieser einen bestimmten Story. Bei weitem nicht alle aktiv postenden User*innen sind über die ganze Story präsent, daher beschränkt sich die Diskussion auf den Autor Falcon und die fünf aktivsten User*innen gemessen an der Anzahl der Posts.

- In Bezug auf Autor Falcon kann zunächst die Rolle des Kernstorynarrativs anhand der Leitfragen von Bamberg (1997, siehe Kapitel 2.6.2) zusammengefasst werden: Als Akteur*innen des Narrativs treten die personalisierten *Leaders*, Einheiten etc. aus dem Spiel auf, die als emotionsgeleitete Parodien von Staatsoberhäuptern persönlich miteinander interagieren, dabei aber gleichzeitig den Spielablauf und dessen strategische Betrachtung wiedergeben. Diese distinkte Art der Darstellung, eingebettet in den Diskussionen des Storykommentars und in das generische Umfeld, nicht zuletzt seiner eigenen Werke, stellt Falcon als bekannten, erfahrenen Autor und spielerischen Experten (wieder-)her. Außerhalb des Narrativs ist es vor allem die Position des Experten, die Falcon immer wieder mit Nachdruck besetzt. Der Zuspruch seines Publikums zeigt, dass diese Positionierung von den übrigen Teilnehmer*innen akzeptiert und mitgetragen wird.
- User slowcar ist mit 27 verfassten Posts der mit Abstand aktivste Poster aus dem Publikum, wobei er durchgängig sein Interesse an den technischen Aspekten des Spiels und seine Expertise betont und sich (unter anderem mit Verweisen auf gemeinsame Schreib- und Spieltätigkeit mit Autor Falcon) als mit dem Autor über das Lesen seiner Storys hinaus vertraut darstellt.
- User Großadmiral Thrawn ist mit 14 Posts ebenfalls über den gesamten Verlauf präsent. Neben über Evaluierungen und Ratschläge hergestellte Expertise bezüglich des Spiels demonstriert er über Verweise auf frühere Storys von Falcon auch

Vertrautheit mit dessen Werken. Etwas im Kontrast zu dieser Affirmation von Falcons Schreibstil steht die teilweise Distanzierung zu dessen Spielstil in Post #232.

- User Admiral G mit zehn Posts wirkt an der Story erst ab Post #130 mit, ist von da an aber sehr aktiv an der Affirmation des heterotopischen Endcharakters der Story beteiligt.
- User Schafspelz mit acht Posts nimmt zwar wie slowcar und Großadmiral Thrawn an den Diskussionen rund um Spielstrategie teil, positioniert sich aber durchwegs als „Unter"-Experte, der nicht mit der Spielstärke insbesondere des Autors mithalten kann. Daneben drückt er oftmals und deutlich Bewunderung für Autor Falcon aus, dessen Storys er sehr zu genießen scheint.
- User 1982Chris mit vier Posts nimmt eine vergleichsweise kritische Expertenposition gegenüber Falcon ein, die ihm als ähnlich anerkannten Storyschreiber auch von allen Seiten zugestanden wird.
- User civas mit drei Posts hingegen beschränkt sich wie Admiral G auf das Lob von Falcons unterhaltenden Schreibstil und hat damit ebenfalls Anteil an der Konstruktion des spektakulären Endes der Story.

Diese Zusammenfassung gibt in etwa die Bandbreite der angetroffenen Positionen wieder. An ihnen kann abgelesen werden, dass die zwei wesentlichen Objekte der Positionierung innerhalb der Story Falcons Spielstil als Feld der Expertise auf der einen Seite und Falcons Schreibstil als Feld von (gradueller) Zustimmung auf der anderen Seite sind. Die verbliebenen User*innen können, sofern die wenigen auftretenden Posts es zulassen, ebenfalls entlang dieser Linien eingeordnet werden.

7 Conclusio

Nach der eingehenden Analyse in den letzten drei Kapiteln soll an dieser Stelle noch einmal zusammengefasst werden, was aus einer soziolinguistischen Perspektive über das Genre Story innerhalb der Diskursgemeinschaft des Civforums gesagt werden kann. Freilich hat diese Arbeit nur einen kleinen Ausschnitt des umfangreichen Korpus genauer beleuchten können, wie auch das Korpus selbst nur einen kleinen Ausschnitt aus der Aktivität im untersuchten Forum darstellt. Die hier präsentierten Ergebnisse sind also als ein einzelnes Schlaglicht bzw. als explorativer Grundstein für weitere Forschung in dieser Richtung zu sehen.

7.1 Zusammenfassung und Fazit

Als Ausgangspunkt für die Annäherung an das Genre Story diente eine Rahmenanalyse des Spiels „Sid Meier's Civilization V", die von der multimodalen Herstellung des Spiels als Text

ausging. Dabei wurde festgestellt, dass die Gestaltung des Spiels sowohl durch die Suggestion, wie das Spiel zu rezipieren – also zu spielen – sei, als auch durch die multimodale Darstellung der Spielmechaniken als Metaphern für geopolitische Entitäten bzw. Handlungen starke Rahmungen vorgibt, die in der Rezeption des Spiels durch die im Genre Story enthaltenen Narrative von den Autor*innen dieser Narrative reproduziert werden. Dabei wurden zwei dieser Rahmungen näher betrachtet:

Das Konzept von Sieg und Niederlage liefert für die einzelnen Partien in CiV wie auch für die Narrative in den Storys eine geschlossene Struktur mit Anfang und Ende, wobei zu Ende einer Partie eine Evaluierung der Partie als gewonnen oder verloren erfolgt. Damit einher geht auch eine Vorgabe seitens der Entwickler*innen, was als spielstrategisch sinnvolles Handeln gilt. Auf diesem Beurteilungsrahmen beruht in weiterer Folge die Evaluierung von Spieler*innen als kompetent. Anders ausgedrückt bildet dieser Beurteilungsrahmen die Grundlage für die spielerische Expertise, die innerhalb des Forums eine große Rolle bei der Evaluierung von Storys spielt.

Die Konstruktion von Civilizations und Leaders verankert einzelne Spielparteien innerhalb des Spiels als historisierte staatliche bzw. ethnische Entitäten und legt gleichzeitig den Grundstein für eine Personalisierung der einzelnen Spielparteien als Einzelpersönlichkeiten. Das geschieht durch die hohe Salienz der Darstellung der Leaders im aufwändig gestalteten *Diplomacy Screen*, wobei eine Distinktion der einzelnen *Civilizations* durch die gesamte Spielgestaltung präsent ist. Am Beispiel der *Civilization* „The Aztecs“ mit dem zugeordneten Leader „Montezuma“ wurde gezeigt, dass die Darstellung starke Attribuierungen der „Aztecs“ als „tropisch“, „technologisch primitiv“ und „religiös aggressiv“ vornimmt. Die Darstellung des *Leaders* „Montezuma“ bündelt diese Eigenschaften schließlich in einer einzigen Person. Diese auf gruppenbezogene Stereotype verweisende Form der Darstellung steht, wie die Analyse der Story „Der Pfad des Wahnsinns“ zeigt, den User*innen als leicht innerhalb der Gemeinschaft teilbarer Referenzpunkt für ihre populärkulturellen Tätigkeiten zur Verfügung und wird in die Modalisierung der Narrative eingearbeitet.

Diese aus der Medienanalyse des Spiels gewonnenen Erkenntnisse dienten in weiterer Folge zum Aufzeigen der intertextuellen Verwobenheit von Instanzen des Genres Story mit ihrem Grundlagenmaterial.

Im nächsten Schritt erfolgte eine quantitative Analyse eines Korpus aus 62 Threads aus jenem Unterforum des „Civilization Webring Forums“, das dem Genre Story basierend auf CiV im Modus *Single Player* gewidmet ist. Aus diesem Korpus wurden Kategorien zur Beschreibung der darin enthaltenen Texte entwickelt. Dabei wurde festgestellt, dass darin 61 Instanzen des

Genres Story enthalten sind, die jeweils aus einem Kernstorynarrativ und einem darum entstandenen Kommentarteil bestehen. Des Weiteren wurden über die Kernstorynarrative als hauptsächlicher Bestandteil des Genres die fünf Ebenen der Auktorialität, des Partienbezugs, der Spiel- und Schreibabsichten, der relativen Spielfertigkeit und der Modalisierung herausgearbeitet, um einzelne Instanzen des Genres relativ zu anderen Instanzen beschreiben zu können. Ebenso wurde dargelegt, welche unterscheidenden Bezeichnungen im Material selbst zu finden waren. Es konnte dabei festgestellt werden, dass in der überwiegenden Zahl der untersuchten Fälle einzelne Autor*innen für die Storys verantwortlich zeichnen, wobei in einer ähnlichen Zahl der Fälle diese Autor*innen sich selbst als Expert*innen wie als Lerner*innen darstellen. Hingegen bestehen bei Absichten und Modalisierung große individuelle Unterschiede. Schließlich wurden jene Threads betrachtet, die unter den Storys des Materials die meisten Aufrufe generiert hatten und damit mutmaßlich die höchste Reichweite innerhalb des Forums erzielen. Dabei ergab sich, dass unter den neun Threads, die mehr als 20.000-mal aufgerufen worden waren, eine Sonderform der Story mit mehreren Urheber*innen neben acht „klassischen“ Storys zu finden war. Längere Storys und eine unterhaltende Modalisierung scheinen dabei ebenso für mehr Aufrufe zu sorgen wie die Bekanntheit der Autor*innen innerhalb der Gemeinschaft, was zu dem Schluss führt, dass das Verfassen von Storys wesentlich zur Etablierung einzelner User*innen im Forum beiträgt wie vice versa etablierte User*innen mit ihren Storys ein größeres Publikum erreichen.

Im letzten Schritt der Analyse wurde der Thread „Der Pfad des Wahnsinns“ zu einer qualitativen Interaktions- und Positionsanalyse ausgewählt. Dazu wurden zunächst einmal die enthaltenen Posts nach Datum, Verfasser*innen und Einordnung in Kernstory bzw. Kommentar quantitativ aufgeschlüsselt, um den zeitlichen und personellen Umfang des Threads darzustellen. Dabei wurde festgestellt, dass das Kernstorynarrativ, verfasst von User Falcon, naheliegenderweise mit knapp 60 Prozent den größten Teil der Kommunikation im Thread ausmacht. Neben dem Autor beteiligen sich 22 weitere User*innen aktiv durch Posts an der Story, viele allerdings nur in geringem Maße; fast 80 Prozent aller Posts, die nicht vom Autor stammen, entfallen auf die fünf aktivsten Leser*innen.

Nach einer Verortung der Story innerhalb des Genres als kommentierend-modalisierte Demonstrationsstory mit Bezug zu einer einzelnen Partie und absolutem Einzelautor wurde der inhaltliche und funktionale Verlauf des Threads skizziert. Dabei konnte festgestellt werden, dass der Autor durch die Wiedergabe des Spielgeschehens seine spielerische Expertise auf der einen Seite und durch die Verarbeitung des Spieles in ein Narrativ seine schriftstellerischen Fähigkeiten auf der anderen Seite vor der Forengemeinschaft

demonstrieren konnte, während das Publikum die über diese Darstellung transportierten Informationen zum Spiel bzw. die Darstellung selbst erfahren und evaluieren konnte. Danach wurde aufgezeigt, wie Autor Falcon bei der Darstellung an frühere Storys aus seiner Feder anknüpft, wobei besonderes Augenmerk auf die wiederkehrende Verarbeitung der Darstellung der *Civilization* „The Aztecs“ und die Diskursgeschichte des von Falcon geprägten Begriffs „Strategie der kritischen Masse“ gelegt wurde. Dadurch wurde zum einen gezeigt, wie Spiele in populärkulturellen Prozessen rezipiert werden, und zum anderen, wie diese Rezeption zur Etablierung der Persönlichkeit Falcons innerhalb des Forums beiträgt.
Zuletzt wurde eingehend betrachtet, welche Positionen die beteiligten Akteur*innen innerhalb der Story herstellen und sich selbst bzw. andere darin positionieren und attribuieren. Dabei konnte gezeigt werden, dass sowohl der Autor Falcon als auch sein Publikum sich über Schreiben bzw. Diskutieren der Kernstory als spielerische Expert*innen positionieren und gegenseitig in dieser Position validieren, wobei diese Legitimation auch von Nicht-Expert*innen über die positive Evaluation anerkannter Expert*innen erlangt werden kann. Daneben spielt gegen Ende der Story, wo die spielerischen Fragen zum Großteil geklärt sind, auch die Ko-Konstruktion des Spielablaufs als entrücktes Gewaltspektakel eine Rolle, bei der die Modalisierung der Kernstory zum Ankerpunkt der Positionierung wird. Hier zeigt sich, dass neben Lob und Zuspruch für den Autor auch kritische Positionen in der nachträglichen Betrachtung möglich sind und in gewissem Umfang aufgegriffen werden.
Insgesamt hat die Analyse gezeigt, dass bei der Betrachtung von Positionierungsprozessen innerhalb eines spezifischen Forums wie dem Civforum das diskursive Umfeld eine entscheidende Rolle spielt; eine Miteinbeziehung der intertextuellen Grundlagen und ein diachrones Nachvollziehen von Begriffsgeschichte und Themenentwicklung sind dabei unerlässlich. Gleichzeitig bot der begrenzte Ausschnitt eines spezifischen Bereichs des untersuchten Forums aber auch die Möglichkeit zur Beobachtung von relativ kleinen und vertrauten Diskursgemeinschaften. Bereits an diesem sehr fokussierten Ausschnitt konnte aufgezeigt werden, dass auch unter der relativen Anonymität des Internets verbindliche Formen der Interaktion entstehen, deren Rahmungen und Regeln sich den geteilten kommunikativen Bedürfnissen konstituieren und so schlussendlich ein generisches Repertoire bilden, dessen sich die Interaktant*innen bedienen. Dadurch ist die Möglichkeit für die Teilnehmer*innen gegeben, sich über das Ausschöpfen dieses Repertoire zu positionieren und sich damit als Persönlichkeiten innerhalb der Gemeinschaft zu etablieren. Darüber hinaus ermöglicht das Genre Story durch die übernommene und weitergesponnene Metaphorisierung

seiner spielerischen Grundlage auch die Schaffung heterotopischer Räume, die andernorts inadäquate Äußerungen und Inhalte sagbar machen.

7.2 Ausblick

Durch die komplexe intertextuelle Verflechtung des untersuchten Materials mit entsprechendem zeitlichem und methodischem Aufwand musste die Analyse innerhalb des Rahmens einer Masterarbeit an vielen Stellen exemplarisch bleiben. Für eine weitere Untersuchung des Materials bleiben also viele Fragen und Desiderata offen.

Das Spiel „Sid Meier's Civilization V", wie auch die anderen Titel der Reihe, bietet breiten Raum für eine kritische Auseinandersetzung mit der Darstellung von historischen Entitäten und ihrer Abbildung in Spielmechaniken. Mögliche Bereiche umfassen die (stereotype) Darstellung von *Civilizations* und *Leaders*, das vermittelte Geschichtsbild anhand der Darstellung von Epochen, Technologien, politischen Konzepten u.ä oder die Abbildung von politischen Einheiten als Spielparteien. Dazu wäre der Ausbau multimodaler Untersuchungsmethoden mit entsprechender Terminologie, speziell für Spiele zugeschnitten, wünschenswert, ebenso wie ein stärker interdisziplinärer Blick auf das Feld. Eventuell können dazu Anleihen aus der spielerischen Praxis genommen werden; wie das Material zeigt, findet unter den Spielenden durchaus eine intensive Beschäftigung mit der Materie statt, was die Ausbildung zweckdienlicher Bezeichnungen nach sich zieht.

Ebenso böte es sich an, weitere Formen der Rezeption zu betrachten, um populärkulturelle Prozesse aus einer linguistischen Perspektive zu erschließen bzw. gegen andere Formen der Rezeption komparativ abzugrenzen. Durch die massenhafte Verbreitung von spielbezogenen Inhalten via Internet stünden dabei große, relativ leicht zugänglich Datenmengen zur Verfügung, die besonders einer diachronen Diskursforschung zahlreiche Möglichkeiten eröffneten, die Diskursgeschichte einzelner Texte und Themen nachzuvollziehen.

Für die Genre- und Positionsanalyse wären vergleichende Analysen innerhalb des Materials aus dem Forum wünschenswert, besonders bei nach- und übergeordneten Evaluierungsprozessen, etwa der kurz erwähnten Praxis der „Story des Monats". Entsprechend könnten ergänzende Untersuchungsmethoden (z.B. Interviews) zur Beschreibung der organisatorischen Praxis innerhalb des Forums beitragen und so über die Offenlegung des institutionellen Rahmens die sozialen Strukturen und Rahmungen der Diskursgemeinschaft angemessen beschreiben. Auch wäre die stärkere Einbeziehung anderer Forenbereiche sinnvoll, um die intertextuellen Verknüpfungen innerhalb des Forums besser herauszuarbeiten. Schließlich könnte das Genre Story im Speziellen und die kommunikative Aktivität innerhalb des Forums im Allgemeinen stärker aus einer kritischen Perspektive

betrachtet werden, um festzustellen, inwieweit die besonderen Diskursbedingungen in diesem Umfeld Stereotypen, Sexismus, Rassismus etc. ein Entfaltungsfeld bieten und wie die Diskursgemeinschaft damit umgeht.

8 Literaturverzeichnis

Agha, Asif (2007): *Language and Social Relations.* Cambridge.

Bamberg, Michael (1997): *Positioning Between Structure and Performance.* In: Journal of Narrative and Life History 7/1-4, S.335-342

Briggs, Charles L., Bauman, Richard (1992): *Genre, Intertextuality, and Social Power.* In: Journal of Linguistic Anthropology 2 (2): 131-172

De Fina, Anna und Georgakopoulou, Alexandra (2012): *Analyzing Narrative. Discourse and Sociolinguistic Perspectives.* New York: Cambridge University Press.

Du Bois, John W. (2007): *The stance triangle.* In: Englebretson, Robert (Hrsg.): *Stancetaking in Discourse. Subjectivity, evaluation, interaction.* Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Ensslin, Astrid (2012): *The language of gaming.* Basingstoke: Palgrave Macmillan

Fillmore, Charles J.(1974): *Scenes-and-frames semantics.* In: Zampolli, Antonio [Hrsg.](1977): *Linguistic Structures Processing.* New York: North-Holland Publishing Company.

Fiske, John (2011[1989]): *Reading the Popular.* New York: Routledge.

Fiske, John (1990): *Understanding popular Culture.* London: Routledge.

Foucault, Michel (2013 [1966]): *Die Heterotopien/Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge.* Berlin: Suhrkamp.

Goffmann, Erving (1959): *The Presentation of Self in everyday Life*. New York.

Goffman, Erving (1980 [1974]): *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen* (1. Aufl). Frankfurt am Main: Suhrkamp. Original: *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience.* New York: Harper & Row.

Hall, Stuart (1980): *Encoding/decoding.* In: Hall, Stuart (1980) [Hrsg.]: *Culture, Media, Language. Working Papers in Cultural Studies, 1972-79.* London: Hutchinson

Halliday, Michael A. K. (1978): *Language as social semiotic. The social interpretation of language and meaning*. London: Edward Arnold.

Huizinga, Johan (1997[1938]): *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt.

Juul, Jesper (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* London: MIT Press

Kress, Gunther (2010). *Multimodality. A social semiotic approach to contemporary communication.* New York: Routledge

Kress, Gunther & Van Leeuwen, Theo (2006). *Reading Images. The Grammar of visual Design.* London: Routledge

Murray, Janet Horowitz (1997): *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace.* New York: Simon & Schuster.

Pérez-Latorre, Óliver; Mercè, Oliva; Reinald Besalú (2016): *Videogame analysis: a social-semiotic approach.* In: Social Semiotics, DOI: 10.1080/10350330.2016.1191146

Silverstein, Michael (2003): *Indexical order and the dialectics of sociolinguistic life.* In: Language & Communication 23, S. 193-229.

Spitzmüller, Jürgen (2013a): *Graphische Variation als soziale Praxis. Eine soziolinguistische Theorie skriptualer „Sichtbarkeit“.* Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH.

Spitzmüller, Jürgen (2013b): *Metapragmatik, Indexikalität, soziale Registrierung. Zur diskursiven Konstruktion sprachideologischer Positionen.* In: Zeitschrift für Diskursforschung 3, S. 263-287.

Spitzmüller, Jürgen; Warnke, Ingo H. (2011): *Diskurslinguistik. Eine Einführung in Theorien und Methoden der transtextuellen Sprachanalyse.* Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG

Swales, John M. (1993[1990]): *Genre Analysis. English in academic and research settings.* Cambridge: Cambridge University Press.

Wortham, Stanton (2000): *Interactional Positioning and Narrative Self-Construction.* In: Narrative Inquiry, Volume 10, 2000, S. 157-184.

9 Quellenverzeichnis

9.1 Computerspiele

Firaxis Games (2010): *Sid Meier's Civilization V*. 2K Games: Windows.

Paradox Development Studio (2012): *Crusader Kings II.* Paradox Interactive: Windows, Mac OS X, Linux.

Paradox Development Studio (2013): *Europa Universalis IV*. Paradox Interactive: Windows, Mac OS X, Linux.

Zero Sum Games (2013): *StarDrive*. Iceberg Interactive: Windows.

The Creative Assembly (2011): *Total War: Shogun 2*. The Creative Assembly: Windows.

9.2 Internetquellen

Civilization Fanatics Center
BNW Deity Tier List:
https://forums.civfanatics.com/threads/bnw-deity-tier-list.505057/

Giant Death Robots:
https://forums.civfanatics.com/threads/giant-death-robots.84982/

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie.
https://de.wikipedia.org/wiki/Opferkult_der_Azteken

9.2.1 Civilzation Webring Forum

[SG8 HERAUSFORDERUNGEN] Babylons Reise ins Ungewisse:
https://www.civforum.de/showthread.php?90346-SG8-HERAUSFORDERUNGEN-Babylons-Reise-ins-Ungewisse

Das Leben des Uesugi Kenshin:
https://www.civforum.de/showthread.php?96227-Shogun-2-TW-Das-Leben-von-Uesugi-Kenshin

De Rerum Germania - Über die Geschichte der Deutschen:
https://www.civforum.de/showthread.php?95865-De-Rerum-Germania-%DCber-die-Geschichte-der-Deutschen

Der Opferkult des Huitzilopochtli:
https://www.civforum.de/showthread.php?83637-Der-Opferkult-der-Gottheit-Huitzilopochtli

Der Pfad des Wahnsinns:
https://www.civforum.de/showthread.php?95793-Der-Pfad-des-Wahnsinns

Die rote Feste – Eine Kasbah am Rande des Abgrunds:
https://www.civforum.de/showthread.php?94408-Die-rote-Feste-Eine-Kasbah-am-Abgrund-der-Welt

Die Rückkehr der Jaguarkrieger:
https://www.civforum.de/showthread.php?87534-Die-R%C3%BCckkehr-der-Jaguarkrieger

Ein Jaguarkrieger im Dschungel:
https://www.civforum.de/showthread.php?95500-Ziggy%C2%B4s-Mod-3-12-Hardcore-FC3-Ein-Jaguarkrieger-im-Dschungel

Erster Versuch einer Story mit Bitte um Hilfe:
https://www.civforum.de/showthread.php?91367-Erster-Versuch-einer-Story-mit-Bitte-um-Hilfe

Göttliche Theodora:
https://www.civforum.de/showthread.php?90179-G%25C3%25B6ttliche-Theodora

SG 8: Harun al-Rashid auf den Spuren des Saladin:
https://www.civforum.de/showthread.php?91484-SG-8-Harun-al-Rashid-auf-den-Spuren-des-Saladin

Huitzilopochtli als Gott der Asari:
https://www.civforum.de/showthread.php?98369-StarDrive-2-Huitzilopochtli-als-Gott-der-Asari

[SG3] - Japan Im Göttlichen Krieg:
https://www.civforum.de/showthread.php?93632-SG3-Japan-Im-G%25C3%25B6ttlichen-Krieg

Katharina - Reitstunden in der großen Pangäa:
https://www.civforum.de/showthread.php?92272-Katharina-Reitstunden-in-der-gro%25C3%259Fen-Pang%25C3%25A4a

[SG8] Mal was anderes:
https://www.civforum.de/showthread.php?93828-SG8-Mal-was-anderes

Mod Piru spielt die Nazca:
https://www.civforum.de/showthread.php?95184-Piru-spielt-die-Nazca

G&K Nebu auf Pangäa (SG6):
https://www.civforum.de/showthread.php?90640-Nebu-auf-Pang%25C3%25A4a-%2528SG6%2529

Polen im Endspiel! oder: Wie macht man einen Sack zu?:
https://www.civforum.de/showthread.php?90861-Polen-im-Endspiel%2521-oder-Wie-macht-man-einen-Sack-zu

Ramses im Rausch: Städte sind die besseren Wunder:
https://www.civforum.de/showthread.php?90900-Ramses-im-Rausch-St%25C3%25A4dte-sind-die-besseren-Wunder

Shaka, der autarke Autokrat:
https://www.civforum.de/showthread.php?93231-Shaka-der-autarke-Autokrat

Strategie der kritischen Masse:
https://www.civforum.de/showthread.php?84157-Strategie-der-kritischen-Masse&p=5132561#post5132561

Supermacht Polen:
https://www.civforum.de/showthread.php?90217-Supermacht-Polen

[SG8 Herausforderungen] - Wütende Hunnen am Horizont:
https://www.civforum.de/showthread.php?91385-SG-8-Herausforderungen-W%25C3%25BCtende-Hunnen-am-Horrizont

10 Anhang

10.1 Bildanhänge

Anhang 1: Deklarierung der Einstellungen der Testpartie unter der Versionsnummer 1.0.3.279, Firaxis Games (2010): *Sid Meier's Civilization V*. 2K Games: Windows.

Anhang 2: Einleitungstext zum Spiel mit der *Civilization* „The Aztecs", Firaxis Games (2010): *Sid Meier's Civilization V*. 2K Games: Windows.

10.2 Abbildungsverzeichnis

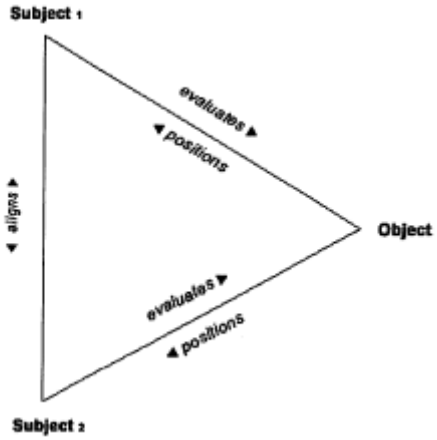


Abbildung 1: stance triangle nach Du Bois (2007, S.163)

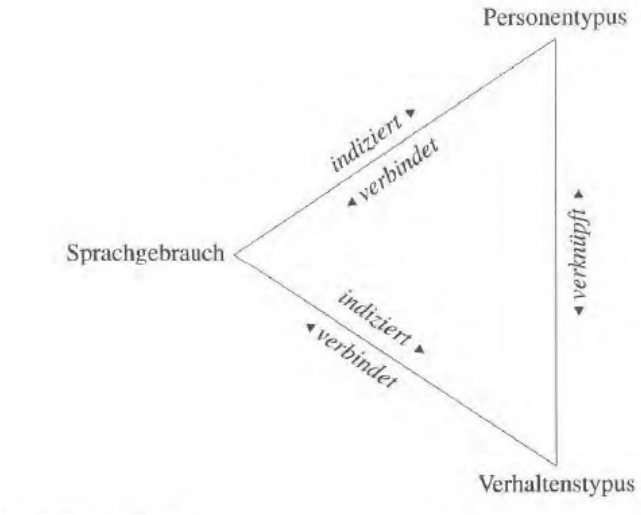


Abbildung 2: Erweiterung des stance triangle nach Spitzmüller (2013b, S.269)

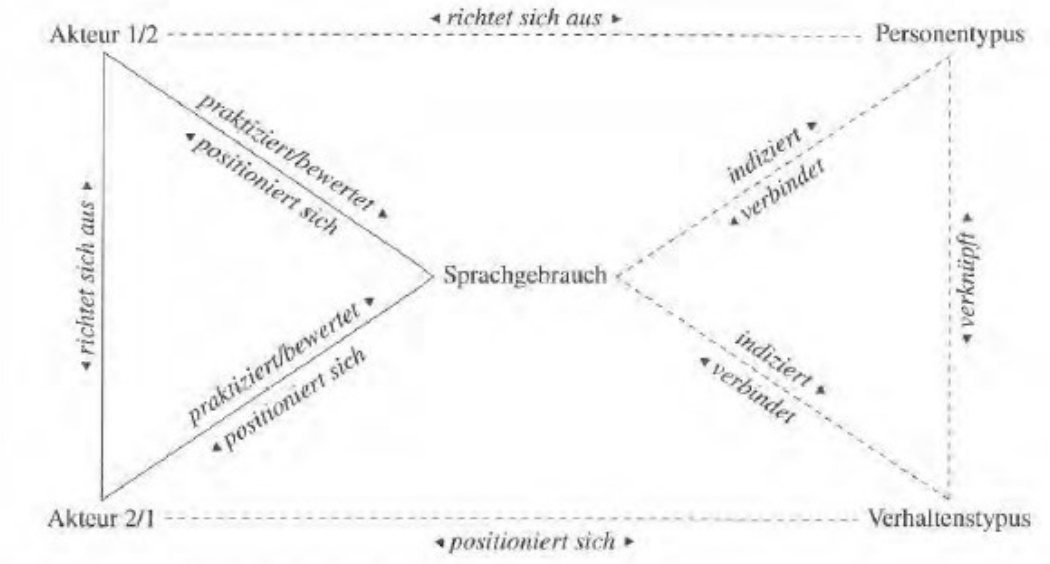


Abbildung 3: Metapragmatische Positionierung („Briefumschlag“) nach Spitzmüller (2013b, S.273)

Abbildung 4: Victory Screen für einen Cultural Victory aus „Sid Meier's Civilization V", Firaxis Games (2010): *Sid Meier's Civilization V*. 2K Games: Windows.

Abbildung 5: Darstellung von „The Aztecs" im Set Up Game-Menü, Firaxis Games (2010): *Sid Meier's Civilization V*. 2K Games: Windows.

Abbildung 6: *Main Map,* Firaxis Games (2010): *Sid Meier's Civilization V*. 2K Games: Windows.

Abbildung 7: *Diplomacy Screen,* Firaxis Games (2010): *Sid Meier's Civilization V*. 2K Games: Windows.

Abbildung 8: „Der Pfad des Wahnsinns“ Post #1,

https://www.civforum.de/showthread.php?95793-Der-Pfad-des-Wahnsinns

Anhang 9: Bild aus Der Pfad des Wahnsinns“ #192,

https://www.civforum.de/showthread.php?95793-Der-Pfad-des-Wahnsinns

Anhang 10: Bild aus „Der Pfad des Wahnsinns“ #137, https://www.civforum.de/showthread.php?95793-Der-Pfad-des-Wahnsinns

10.3 Abstract Deutsch

Diese Masterarbeit untersucht aus einer soziolinguistischen und diskursanalytischen Perspektive anhand des spezifischen Genres der sogenannten „Story“ im Online-Forum „Civilization Webring Forum“ die Appropriation des Kulturartefakts „Sid Meier’s Civilization V“, um soziale Prozesse der Interaktion und Positionierung innerhalb der Diskursgemeinschaft dieses Forums nachzuvollziehen. Dabei stützt sie sich auf die Theorien der Cultural Studies nach Hall (1980) und Fiske (2011, 1990) als Rahmengerüst der kulturellen Rezeption, die Genretheorie Swales (1993) bzw. Baumans und Briggs (1992) zur Beschreibung des textuellen Umfelds und den Konzeptionen zur Positionierung nach Du Bois (2007) und Spitzmüller (2013b).

Im Rahmen von Storys (sic) tauschen sich User*innen über ihre Spielerfahrung mittels narrativer Berichte aus, um die herum Kommentare getätigt werden. Als Ausgangspunkt zur Betrachtung dieses stark intertextuellen Genres dient eine Untersuchung der Rahmungen, die das Spiel selbst herstellt und die in weiterer Folge großen Einfluss auf die Gestaltung der Storys haben. Dem folgt die Entwicklung von Beschreibungskategorien für einzelne Instanzen innerhalb des Genres aus der quantitativ orientierten Analyse von 62 generisch passenden Threads des Forums, bevor die qualitative Analyse einer einzelnen Story darlegt, wie innerhalb des Genres Positionen hergestellt, eingenommen und verhandelt werden.

Dabei gelangt diese Arbeit zu dem Schluss, dass der kommunikative Prozess des Genres Story die Evaluation seiner inhärenten Stileigenschaften und dargestellter spielerischen Expertise vor dem Hintergrund des generischen Umfelds der Story im Speziellen und der Forengemeinschaft im Allgemeinen durch die teilnehmenden User*innen beinhaltet und so integraler Bestandteil von Selbstpräsentation und Identitätsbildung innerhalb der Forengemeinschaft ist.

10.4 Abstract Englisch

This Master's Thesis aims to explore the appropriation of the computer game „Sid Meier's Civilization V" by the users of the online forum "Civilization Webring Forum" from a sociolinguistic and discourse analytic perspective via analyzing the genre "Story", which has developed in said forum to share gaming experience between members. For analysis this thesis refers to the tradition of Cultural Studies done by Hall (1980) and Fiske (2011, 1990), the genre theory of Swales (1993) and Bauman and Briggs (1992) and positioning theory of Du Bois (2007) and Spitzmüller (2013b).

This thesis starts by exploring the frames offered by the game itself as a point of departure before it establishes categories to describe single instances of the genre Story by means of quantitative oriented analysis of 62 apt threads of the forum. In a last step a single example is used to show by application of a qualitative oriented analysis how positioning is done in the communicative process of Storys (sic).

The thesis concludes that by creating a room for evaluating and critizising its style and shown player skill in itself and in comparison to other instances of the genre the Story works as a means presenting oneself in front of the discourse community of the forum as a whole, thus being an important part of creating an in-group identity.