

»Gottheit wäre mir sonst zu einfach«

Narrative Genres als Rahmen für Positionierungspraxen am Beispiel eines Computerspiel-Internetforums

Jan Luttenberger/Sarah Ritt

Sonderdruck aus: *Wiener Linguistische Gazette* (WLG) 81 (2017): 107–136

Themenheft *Soziale Positionierung als Praxis und Praktik. Theoretische
Konzepte und methodische Zugänge*

Hg. v. Jürgen Spitzmüller, Mi-Cha Flubacher und Christian Bendl

Eigentümer, Herausgeber und Verleger:

Universität Wien, Institut für Sprachwissenschaft
Sensengasse 3a
1090 Wien
Österreich

Redaktion: Christian Bendl, Mi-Cha Flubacher (Angewandte Sprachwissenschaft),
Stefan Schumacher (Allgemeine und Historische Sprachwissenschaft)

Kontakt: wlg@univie.ac.at

Homepage: <http://www.wlg.univie.ac.at>

ISSN: 2224-1876

NBN: [urn:nbn:de:univie-wlg-1063](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:univie-wlg-1063)

Die *Wiener Linguistische Gazette* erscheint in loser Folge im Open-Access-Format.
Alle Ausgaben ab Nr. 72 (2005) sind online verfügbar.

»Gottheit wäre mir sonst zu einfach«

Narrative Genres als Rahmen für Positionierungspraxen am Beispiel eines Computerspiel-Internetforums

Jan Luttenberger*/Sarah Ritt†

Wiener Linguistische Gazette (WLG)

Institut für Sprachwissenschaft

Universität Wien

Ausgabe 81 (2017): 107–136

Abstract

This paper 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 through analyses of the forum-specific genre *Story*, in the context of which gaming experience is shared. The analysis draws on the tradition of Cultural Studies as developed by Hall (1980) and Fiske (2011, 1990), the genre theory of Bauman and Briggs (1992) and Swales (1993) as well as on positioning/stance-taking approaches by Du Bois (2007) and Spitzmüller (2013b).

The paper starts off by exploring the frames offered by the game itself before it establishes categories to describe single instances of the genre in question. In a last step a single example is presented in order to demonstrate positioning in the context of this genre.

* Jan Luttenberger, BA, Marktgasse 6/38 1090 Wien,
jan.luttenberger121@gmail.com (Korrespondenzautor)

† Sarah Ritt, BA, sarah.m.ritt@gmail.com

Thereby we aim to show that the genre of *Story* is a means of self-positioning and identity creation in the discourse community of the examined forum through which authors are enabled to establish themselves as distinct writers of game-based narratives, on the one hand. On the other hand, their audience also has the opportunity to position and align themselves to the authors and each other by affirmation, evaluation and critique of these narratives.

Schlüsselwörter: Angewandte Sprachwissenschaft, Diskursanalyse, Positionierung, Computer Mediated Discourse, Genre, Games, Spiele, Populärkultur, Cultural Studies

Einleitung

Dieser Beitrag betrachtet das Thema Positionierung aus einer generischen und intertextuellen Perspektive und rückt die Frage ins Zentrum, inwiefern Genres Akteur*innen Räume und Ankerpunkte für Positionierungen bieten.¹ Als Beispiel dient dazu ein Genre aus der Online-Fankultur, die sogenannte *Story* aus dem *Civilization Webring Forum*, in der Spieler*innen spezifischer Computerspiele ihre Erfahrungen und Erlebnisse mit diesen Spielen zu narrativen Spielberichten verarbeiten. Beim Forschungsobjekt handelt es sich also um populärkulturell kontextualisierte kommunikative Praktiken, weswegen die Analyse zunächst kulturwissenschaftlich fundiert wird (Abschnitt 1). Im Anschluss daran diskutiert der Beitrag zunächst theoretisch, inwiefern Genres als Rahmen von Positionierungen verstanden werden können (Abschnitt 2). Im empirischen Teil des Beitrags erfolgt die Beschreibung des intertextuellen Kontexts des Genres auf verschiedenen analytischen Ebenen. Zuerst wird das Computerspiel *Sid Meier's Civilization V* betrachtet, das Gegenstand der analysierten Spielberichte ist und somit die Texte epistemisch rahmt (Abschnitt 3). Dem folgt eine Beschreibung generischer Muster inner-

¹ Dieser Artikel basiert auf der Masterarbeit *Vom Spiel zur Story. Usergenerierte computerspielbasierte Textgenres als Teil der Populärkultur* von Jan Luttenberger. Siehe dort vor allem Kapitel 6.

halb des Online-Forums, in dem die Storys veröffentlicht und diskutiert werden (Abschnitt 4). Auf der Basis dieser Kontextinformationen werden schließlich im zentralen Abschnitt 5 die Ergebnisse einer qualitativen Analyse eines einzelnen Fallbeispiels vorgestellt, wobei gezeigt werden soll, dass und wie die konkreten kommunikativen Praktiken im narrativen Kontext der Story zugleich in generische Frames und in populärkulturelle Transformationsprozesse eingebunden sind, die beide die Positionierungsprozesse koordinieren und rahmen.

1 Computerspiele und ihre Adaption als Populärkultur

Computerspiele und ihre Rezeption in Online-Foren werden hier als Teil der Populärkultur im Sinne der *Cultural Studies* verstanden, wie sie Fiske (2011), Storey (2012) und Hall (1980) entwickeln. Unter *Populärkultur* verstehen diese spezifische soziale Prozesse, in denen soziale Bedeutung von verschiedenen Akteur*innen gemeinschaftlich produziert, verhandelt, distribuiert und kommodifiziert wird. Im Folgenden soll gezeigt werden, warum und inwiefern dies auf Computerspiele zutrifft.

Zunächst ist wichtig: Computerspiele wie das hier thematisierte *Sid Meier's Civilization V* werden hochgradig arbeitsteilig hergestellt und breit (mit massivem finanziellem und medialem Aufwand) distribuiert: Ein Studio (im vorliegenden Fall *Firaxis*) entwickelt das Spiel, ein Publisher (hier *2K Games*) kümmert sich um den Verlag und der Handel (die Online-Plattform *Steam*) vertreibt das Spiel – und zwar in hoher Auflage². Damit erfüllen Computerspiele bereits einige basale Kriterien, die Storey (2012: 5–6) für Populärkultur (*popular culture*) anführt: Sie werden massenhaft verbreitet und rezipiert. Computerspiele sind also zweifellos populär – aber (inwiefern) sind sie auch *Populärkultur*?

² Von *Sid Meier's Civilization V* etwa wurden laut Schätzungen der branchenspezifischen Umsatzverfolgungsplattform *VGChartz* bis Mai 2017 ca. 1,69 Mio. Kopien verkauft (vgl. www.vgchartz.com/game/43507/sid-meiers-civilization-v/; Abruf am 12. Juni 2017).

Dass und in welcher Weise sie das sind, zeigt unter anderem der Blick in das *Civilization Webring Forum* (künftig *Civforum*). Dieser verdeutlicht nämlich, dass die Spieler*innen keineswegs nur passive Konsument*innen eines Massenprodukts sind, sondern das Spiel aktiv lebensweltlich appropriieren. Zwar beziehen sich alle Autor*innen dieses Forums in ihren Beiträgen (sog. *Postings*) auf die vom Spiel vorgegebenen Regeln und Inhalte, doch wird durch das Forum selbst auch ein nicht-kommerzialisierter Raum geschaffen, in dem das Spiel lebensweltlich kontextualisiert, das heißt in auf dem Spiel aufbauenden spezifischen Kommunikationsformen und -stilen kulturell gedeutet und an den Erfahrungsraum der Akteur*innen angebunden wird. Und genau dadurch, durch die lebensweltliche Deutung und Anbindung, wird aus dem (populären) Artefakt (Populär-)Kultur. Denn wie Fiske (2011) feststellt, ist Kultur prozessual-interaktiv zu verstehen als

[...] 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: 1)

Aufgrund dieser ›Kulturalisierung‹ von Computerspielen können Rezipient*innen mit Verweis auf diese einen Abgrenzungspunkt zu ›Nicht-Spieler*innen‹ einerseits herstellen, sich aber auch untereinander positionieren, da durch unterschiedliche Arten und Weisen seiner Appropriation unterschiedliche Bezüge zum Artefakt selbst (und vermittelt darüber auch zwischen den Akteur*innen, sofern sie sich unterschiedlich zum Artefakt positionieren) geschaffen werden.

Als theoretischer Rahmen bei der Betrachtung der populärkulturellen Appropriationsprozesse dient Halls (1980: 136–138) *Encoding/Decoding-Modell*, welches davon ausgeht, dass eine Nachricht vom Sender *kodiert* (*encoded*) wird und vom Empfänger erst wieder *entschlüsselt* (*decoded*) werden muss, wobei dieses Entschlüsseln nicht als passives ›Auspacken‹ von Information, sondern als aktiver Interpretationsprozess verstanden wird. Hall unterscheidet dabei drei verschiedene Lesarten (*readings*): Die *dominante* oder *hegemoniale Lesart*, in der Sender und Empfänger sich über die Bedeutung einig sind, die *oppositionelle*, in der die intendierte Bedeutung zwar vom Empfänger verstan-

den, aber abgelehnt wird, und die *verhandelte*, die zwar die hegemoniale Lesart generell anerkennt, sie aber in Details modifiziert. Dieses Konzept unterscheidet sich von gängigen Kommunikationsmodellen dadurch, dass es davon ausgeht, dass Kommunikation eine kulturell gerahmte Abfolge von Deutungsakten im zusammenhängenden Prozess von Produktion und Rezeption von Artefakten ist, von denen jeder Deutungsakt eigenen Bedingungen und Modalitäten unterliegt. Das Wechseln zwischen diesen Praktiken macht laut Hall Kommunikation aus, sowohl in der Gesellschaft generell als auch spezifisch in den modernen Mediensystemen (vgl. Hall 1980: 128; er bezieht sich dabei auf die Fernsehtechnologie der 1970er-Jahre, was aber problemlos auf heutige Kommunikationsmedien umgelegt werden kann). Hall sieht das *Verschlüsseln* (*encoding*) einer Nachricht durch die Senderseite und das Entschlüsseln derselben durch die Empfängerseite als zwei autonome Schritte, die aber trotzdem diskursiv miteinander verflochten sind. Das bedeutet konkret, dass Spiele als populärkulturelles Artefakt jedes Mal bei ihrer Verwendung neu von ihren Verwender*innen dekodiert werden (müssen), was zu einer entsprechend individuellen Aneignung des Artefakts und daraus resultierender Bedeutungsgenerierung führt. Dieser Aneignungsprozess führt daher bei gleicher Grundlage zu jeweils unterschiedlichen Einbettungen in die jeweilige (Er-)Lebenswelt.

In weiterer Folge entsteht durch die Appropriation notwendigerweise ein diskursiver Raum, besonders wenn sie nicht vereinzelt, sondern im sozialen Austausch geschieht. Dieser Fall liegt im betrachteten Online-Forum vor, wo sich aus der Appropriation eine eigene *Diskursgemeinschaft* und mit ihr eigene konventionalisierte *Genres* gebildet haben. Wie für den vorliegenden Fall angenommen, können populärkulturelle Artefakte Grundlage für *Diskursgemeinschaften* und *Genres* sein, sodass die weitere Interaktion im Forum als Teil der Wirkungsgeschichte des Spiels *Sid Meier's Civilization V* betrachtet werden kann.

2 Diskursgemeinschaft und Genre

Genre bezeichnet im Zusammenhang dieses Beitrags sozial begründetes und evaluiertes musterhaftes semiotisches Handeln. Der Beitrag schließt dabei an Swales (1993) an, der Genres wie folgt charakterisiert:

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. (Swales 1993: 58)

Für die Etablierung von Genres spielen also *Diskursgemeinschaften* (*discourse communities*) eine zentrale Rolle. Diese zeichnen sich Swales zufolge durch folgende Eigenschaften aus:

- »A discourse community has a broadly agreed set of common public goals« (Swales 1993: 24).
- »A discourse community has mechanisms of intercommunication among its members« (Swales 1993: 25).
- »A discourse community uses its participatory mechanisms primarily to provide information and feedback« (Swales 1993: 26).
- »A discourse community utilizes and hence possesses one or more genres in the communicative furtherance of its aims« (Swales 1993: 26).
- »In addition to honing genres, a discourse community has acquired some specific lexis« (Swales 1993: 26).
- »A discourse community has a threshold level of members with a suitable degree of relevant content and discursual expertise« (Swales 1993: 27).

Für die Form einer semiotischen Äußerung ist 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 dient 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 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. (Bauman und Briggs 1992: 147)

In Bezug auf eine einzelne Person und ihren Umgang mit Texten konstituiert ein Genre also einen Bezugsrahmen, der die Zuordnung von Texten auf Basis prototypischer Erwartbarkeit ermöglicht. Bestimmte Formulierungen (bzw. andere semiotische Strukturen) lösen bei Rezipient*innen Erwartungen bezüglich der weiteren Eigenschaften eines Textes aus – Genres ermöglichen also die Erzeugung von Kohärenz innerhalb eines Textes. Des Weiteren sind Genres 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. (Bauman und Briggs 1992: 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 individuellem und kollektivem Sprachhandeln und sind gleichzeitig Orte der Aushandlung, Reflexion und Bewertung dieses Handelns, wobei *Diskurse* hier im Foucault'schen Sinne (vgl. etwa Spitzmüller und Warnke 2011: 65–67) als kollektiv verankerte geordnete Wissensbestände zu verstehen sind, 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 rekontextua-

lisiert 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 [...]. (Spitzmüller 2013a: 246)

Darüber hinaus sind Genres an 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. (Spitzmüller 2013a: 249)

3 Positionierung

Wie zuvor beschrieben setzen Genres Gemeinschaften voraus, innerhalb derer sie sowohl Orte als auch Objekte von *Positionierung* sein können. Bei der Beschreibung von Positionierungspraktiken stützt sich dieser Beitrag auf das Konzept des *Stancetakings*, das Du Bois (2007) entwickelt. *Stancetaking*, die interaktive Herstellung eines Standpunkts, charakterisiert Du Bois dabei 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. (Du Bois 2007: 163)

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: (mindestens) zwei agierenden Subjekten und (mindestens) einem Objekt, zu dem sich die Subjekte evaluativ 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 in Form eines Dreiecks, dem *stance triangle* (Abb. 1).

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 (2007: 81) *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.

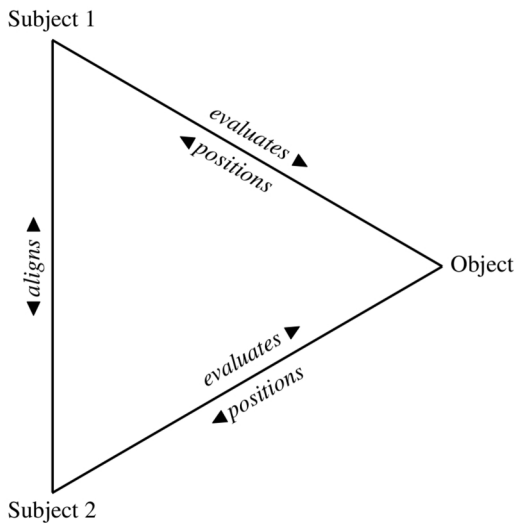


Abbildung 1: *Stance triangle* nach Du Bois (2007: 163)

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 (Abb. 2).

An den Gebrauch bestimmter sprachlicher Formen (oder allgemeiner: Formen des Zeichenhandelns) sind Personen- wie Handlungstypen gebunden, die mit dieser Form assoziiert werden. Da 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 (Abb. 3).

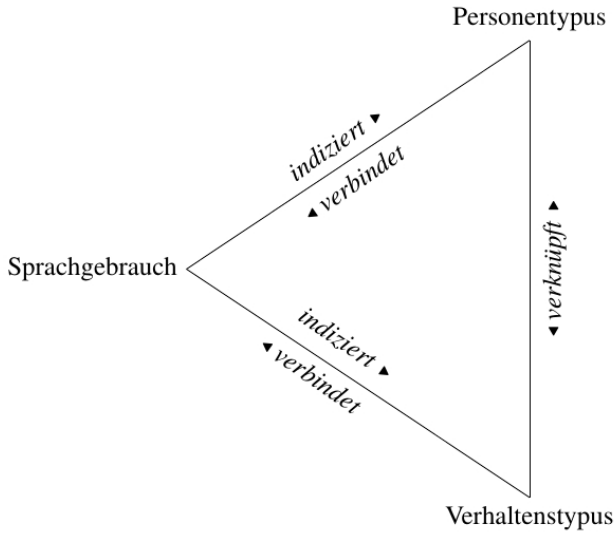


Abbildung 2: Erweiterung des *stance triangle* durch Spitzmüller (2013b: 269)

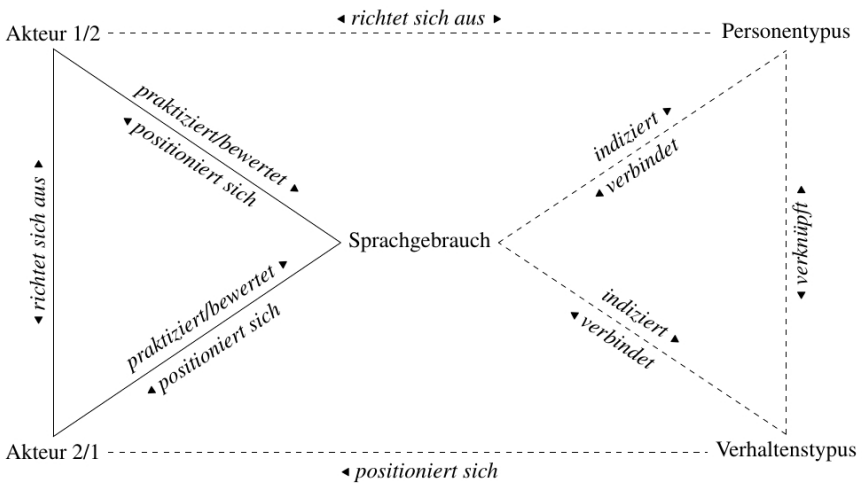


Abbildung 3: Metapragmatische Positionierung (aus: Spitzmüller 2013b: 273)

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.

4 Populärkulturelle und generische Praxis am Beispiel: *Sid Meier's Civilization V* im *Civilization Webring Forum*

Im zweiten Teil dieses Beitrags soll nun das Zusammenspiel der oben beschriebenen Konzepte anhand der Rezeption des Computerspiels *Sid Meier's Civilization V* im deutschsprachigen Online-Forum *Civilization Webring Forum* (*Civforum*) beschrieben werden, wo sich mit dem Genre *Story* eine eigene Form des Spielberichts etabliert hat, die innerhalb der Diskursgemeinschaft des Forums ganz bestimmte Möglichkeiten der Positionierung bietet.

4.1 *Sid Meier's Civilization V* als Grundlage von Storys

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 *Firaxis Games*, als Publisher *2K Games* verantwortlich, die Nutzung ist an die Online-Plattform *Steam* (der Firma *Valve*) gebunden. Neben dem Grundspiel erschienen neben kleinerem *Downloadable Content* (DLC) zwei große *Add-Ons*³, nämlich *Gods and Kings 2012* (G+K) und

³ *Downloadable Content* und *Add-On* bezeichnen einem Spiel zugehörige nachträglich entwickelte Softwareprodukte, die den inhaltlichen Umfang des Spieles erweitern, anpassen und verändern. Der Unterschied liegt in der Größenordnung: *DLCs* sind kleiner und oftmals reine Ergänzungen, während *Add-Ons* in der Regel umfangreiche neue Spielmechaniken und -modi beinhalten.

Brave New World 2013 (BNW). Seit der Veröffentlichung eines umfangreichen Patches⁴ am 27. Oktober 2014 kann die (Weiter-)Entwicklung des Spieles von offizieller Seite grundsätzlich als abgeschlossen betrachtet werden.

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 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.

Für das Verfassen von Storys, die Spielberichte darstellen, erweisen sich zwei Umstände als besonders relevant: Zum einen bietet das Spiel durch die Rahmung des Spielgeschehens als Partien mit distinktem Anfang und einem durch Sieg bzw. Niederlage angezeigten Ende einen leicht nachvollziehbaren Rahmenpunkt für die Verarbeitung als Narrativ, zum anderen begünstigt die hohe Salienz der Darstellung von einzelnen zentralen Protagonist*innen (sog. *Leaders*) als Vertreter*innen ganzer Spielparteien eine Erzählsicht, in der es diese einzelnen *Leaders* sind, die als Akteur*innen in den Narrativen auftreten. Als Beispiel hierfür werfen wir einen kurzen Blick auf die Darstellung des *Leaders* »Montezuma«, der die *Civilization* »The Aztecs« repräsentiert.

Obwohl nach historischem Vorbild (Moctezuma I., 1390–1469) gestaltet und in der spielinternen *Civilopedia* durchaus differenziert beschrieben, erscheint der spielerische »Montezuma« in den Worten des der *Special Edition* beiliegenden *Art Books* als »a really over-the top-character« (92). Im Vordergrund steht dabei das Motiv einer religiös motivierten, selbstüberhöhenden

⁴ *Patches* sind Softwareupdates der Entwickler*innen, die zum nachträglichen Korrigieren von Programmier- und anderen Fehlern und Adjustierungen von Spielmechaniken für ein ausgewogeneres Spiel und ähnliches dienen.

Aggressivität, die sich sowohl im Spielstil der zugeordneten computer-gesteuerten Spielstrategie (der so genannten *Künstlichen Intelligenz*, KI⁵) als auch in der künstlerischen Darstellung niederschlägt, am salientesten im sog. *Diplomacy Screen*, in dem Interaktionen zwischen Spielparteien durchgeführt werden.

Wie in der folgenden Abbildung 4 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.

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, sowie eine Menschenmenge, 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 Darstellun-

⁵ In *Sid Meier's Civilization V* können Spielparteien auch vom Computer selbst gesteuert werden. Die dabei eingesetzte Programmierung, nach der die Spielzüge ausgeführt werden, wird als *Künstliche Intelligenz* (KI) bzw. *Artificial Intelligence* (AI) bezeichnet.



Abbildung 4: »Montezuma« bei Kriegserklärung

gen sind außer der Stimme des jeweiligen Leaders und den zugehörigen Musikstücken keine Lautäußerungen zu hören.⁶

Das Zusammenspiel der mannigfaltigen Modi der Darstellung dienen in erster Linie dazu, »Montezuma« als »authentischen« Charakter herzustellen, wobei *Authentizität* nicht im Sinne von »historisch akkurat« zu verstehen ist, sondern im Sinne von »distinkt aztekisch«. So ist es etwa unwahrscheinlich anzunehmen, dass die/der User*in das (international nicht gerade weit verbreitete) Nahuatl versteht. Gleichzeitig erscheint es aus sprachhistorischer Sicht unplausibel, dass »Montezuma« wie in der verwendeten Performance spanisches Lehnvokabular verwendet. Diese dient also primär dazu, »Montezuma« so auftreten zu lassen, dass die User*innen mit ihren Vorstellungen über die präkolumbianischen Azteken daran anknüpfen können. Gleiches gilt für Kleidung, Körperschmuck und Hintergrund: Zwar lässt sich etwa für den

⁶ Auf der Online-Videoplattform *YouTube* finden sich zahlreiche Filme, in denen »Montezumas« Auftreten in dem Spiel nachvollzogen werden kann. Vgl. bspw. www.youtube.com/watch?v=4xOP2WtN2bo (Abruf 12.05.2017).

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.

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 kriegesischen Herrschaftsweise assoziiert, die bisweilen als religiös motiviert dargestellt wird und neben der audiovisuellen Darstellung auch vom aggressiven Spielverhalten der zugeordneten KI gestützt wird. Die Darstellung erfolgt im Einklang mit der Gesamtpräsentation von »The Aztecs« und scheint den »Charakter« einer ganzen Gesellschaft zu verkörpern. Wie an diesem Beispiel 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 referenzielle Basis populärkulturell appropriiert werden.

4.2 Das *Civilization Webring Forum (Civforum)* und das Genre *Story*

Der in diesem Beitrag betrachtete Text stammt aus dem Internetforum *Civilization Webring Forum*⁷ (kurz: Civforum), einem deutschsprachigen Onlineforum, das in erster Linie der *Civilization*-Spielreihe⁸ 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

⁷ www.civforum.de

⁸ 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.

91.937 Threads mit 7.442.311 Beiträgen auf. Die wichtigsten Spielaspekte, mit denen sich die Forumsgemeinde beschäftigt, umfassen Spielstrategiediskussionen, Modifikationen sowie eben Storys. Für ein solches Forum typisch 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 in dem der *OP* und andere User*innen weitere Beiträge mit den Mitteln, die die Infrastruktur der Forumssoftware zur Verfügung stellt (Schrift, Emojis, Einbettung von Bildern und Grafiken, Hyperlinks, etc.) erstellen.

Dem Textgenre *Story* ist 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 Videoform⁹ gegliedert. Außerdem existiert ein Unterforum für die »*Story* des Monats«, eine forumsinterne Prämierung.

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. Allen *Storys* ist die einem Forum inhärente Organisationsform in einzelne *Threads* gemein. Solche *Threads* enthalten zunächst den narrativen Spielbericht, Kommentare zum Spielverlauf, metakommunikative Abschnitte und außerdem Verweise in andere Bereiche des Forums bzw. darüber hinaus. Für die Analyse wird grundsätzlich davon ausgegangen, dass alle Einzelbeiträge (*Posts*) innerhalb eines *Storythreads* Teil des Genres *Story* sind und gemeinsam einen zusammenhängenden Handlungsrahmen bilden. Dieser Beitrag fokussiert im Weiteren auf das Narrativ selbst, fortan als *Kernstory* im Unterschied zum darum entstehenden *Kommentar* bezeichnet, und ihre Bedeutung als Positionierungsmittel, die sie durch ihre Eigenschaft als Instanzen des Genres bekommen.

Als *Kernstory* wird jener Teil der *Posts* bezeichnet, der in irgendeiner Form Spielgeschehen berichtet und dabei ein Narrativ entwickelt. Für die

⁹ So genannte *Let's Plays*, zumeist über die Videoplattform *YouTube* bereitgestellt.

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 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:

- Die kommunikativen Rechte der Teilnehmer*innen werden geklärt, d.h. das Publikum wird darüber aufgeklärt, wer die Autor*innen sind und dass sie das Recht haben, die Kernstory voranzutreiben.
- 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.
- Sehr häufig geben Autor*innen Auskunft über ihre spielerischen Erfolgschancen bzw. ihre Spielstärke.

- Ebenfalls sehr häufig werden die Motive zum Spielen bzw. zum Verfassen einer Story genannt.
- Oft finden sich Hinweise zum angestrebten Schreibstil der Autor*innen.

In Bezug auf das Narrativ dient der *Startpost* also zur Deklaration 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 unterscheidet sich das Narrativ im Einzelnen zum Teil sehr stark voneinander, sodass hier weniger Genrekonventionen die Gestaltung bestimmen, sondern der persönliche Stil der Autor*innen.

Ähnliches wie für den mittleren Verlauf gilt auch für das Ende des Kernstorynarrativs, 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, um die abschließende Spielsituation für das Publikum nachvollziehbar zu machen, oder schlichtweg das Ergebnis der jeweiligen Partie festgestellt.

4.3 Positionierung innerhalb des Genres

Durch den Vergleich mit anderen Storys ergeben verschiedene Variablen die Möglichkeit, sich innerhalb des möglichen Spektrums des Genres zu positionieren. Zunächst ist das einmal die Festlegung der *Auktorialität*: Während einige Formen der Story existieren, bei denen sich mehrere User*innen die Autor*innenrolle teilen, gibt es im Regelfall eine/n einzige/n Autor*in. 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*: Naheliegender können sie das Tempo, den Umfang und die semiotische Umsetzung der Kernstory und der ihr zugrundeliegenden Partie 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: 161).

In Zusammenhang damit kann Positionierung auch über die Bekanntgabe von Motivationen, Absichten und Zielen erfolgen, auf die zumeist schon im *Startpost* hingewiesen wird. Grundsätzlich ist die Darstellung eines Partieverlaufs als Legitimationsgrundlage für das Verfassen einer Story bereits ausreichend. Da aber über einen Partieverlauf Spielweise und -stärke der Autor*innen inferiert werden können, beschreiben viele Autor*innen bereits von vornherein ihre relative Spielfertigkeit und stellen sich entweder als Expert*innen oder Lerner*innen dar. Daneben kann das Verfassen einer Story als unterhaltende oder anderwärtig ästhetische Lektüre einen Legitimationsgrund darstellen; es kann also ein ästhetischer Anspruch bestehen. 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. In diesem Fall hat die Story einen Neuigkeitswert.

Als letzter wichtiger Punkt der Positionierung kann die *Modalisierung* von Storys genannt werden. Der Begriff bezeichnet in Anlehnung an das Konzept der *modalization* in der Bildanalyse der Soziosemiotik (vgl. Kress und van Leeuwen 2006: 160–163) die stilistische Ausgestaltung der (Kern-)Story im Unterschied zu einem ›bloßen‹ Wiedergeben des Spielgeschehens. Autor*innen greifen dabei auf verschiedenes Textsorten- und Genrewissen zurück und setzen intergenerische Bezüge bewusst ein, 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. Entsprechend ist Modalisierung also ein spezifisches Phänomen, das je nach Story

und Autor*in anders ausfallen kann. Als Referenzpunkt kann die Devianz von einer ›faktischen‹ Erzählweise, die das Spielgeschehen und spielstrategische Überlegungen in den Mittelpunkt stellt, herangezogen werden, etwa das Vorhandensein von einer Kommentierung auf der Metaebene oder das Aufspannen fiktiver narrativer Rahmen.

4.4 »Der Pfad des Wahnsinns« – Die Story als Form der populärkulturellen Rezeption und Mittel der Positionierung innerhalb einer Diskursgemeinschaft am konkreten Beispiel

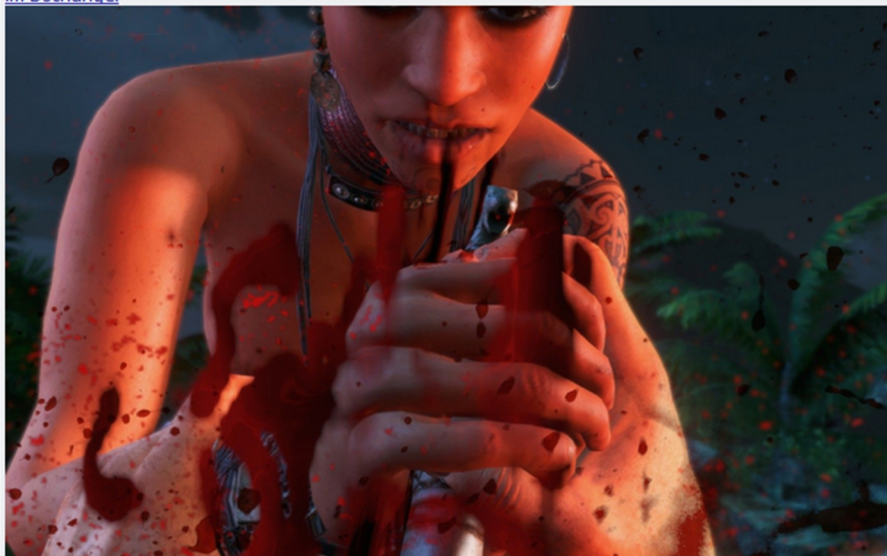
Wie nun Positionierung im Umfeld des Genres aussehen kann, soll abschließend am Beispiel der Story »Der Pfad des Wahnsinns« des Users *Falcon* gezeigt werden. Sie entstand zwischen 30. Jänner und 7. März 2015, umfasst 251 Posts von insgesamt 23 User*innen und wurde bis zum 26. März 2017 45.161 Mal¹⁰ aufgerufen. Zusammengefasst behandelt das Kernstorynarrativ eine anspruchsvolle Partie, die Autor *Falcon* mit den zuvor kurz behandelten »Aztecs« bestreitet und bei der er, durchaus für ihn typisch, eine sehr aggressive Spielweise an den Tag legt, die in einem *Domination Victory*¹¹ mündet. Die folgende Betrachtung fokussiert auf Beginn und Schluss der Story, wo genretypische Interaktionen gehäuft stattfinden und durch Einführung seitens des Autors bzw. Evaluation seitens des Publikums Positionen verhandelt werden.

Falcon eröffnet die Story, indem er mit Verweis auf eine seiner früheren Storys eine narrative Rahmenhandlung etabliert und mittels Beschreibung und Screenshot die Spieleinstellungen offenlegt:

¹⁰ Das ist vergleichsweise häufig für diese Art von Story.

¹¹ Bei dieser Art zu gewinnen muss die siegreiche Spielpartei alle Hauptstädte aller Spielparteien kontrollieren, was typischerweise eine kriegerische Spielweise bedingt.

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



Ein Mammutprojekt beginnt, 13 Herrscher auf einer großen Landmasse. Die Startposition wurde sorgfältig ausgesucht, Schweine will Monte haben.

Dicke fette Schweine die fröhlich grunzen



Abbildung 5: Falcon, Post #1 (Ausschnitt)

In diesem *Startpost*, dem eine Übersicht über die Startposition folgt, werden in dreifacher Weise die intertextuellen Bezüge von *Falcons Story* sichtbar. Erstens knüpft er unmittelbar an den multimodalen Text des Spieles durch das dritte Bild an, das eine Collage aus verschiedenen Menüs des Spieles zeigt. Für das Publikum, für das anzunehmen ist, dass es aus eigener Erfahrung mit dem Spiel vertraut ist, zeigt dieses Bild zunächst die Einstellungen der gespielten

Partie, womit die Spielsituation nachvollziehbar wird. Außerdem erfolgt durch das Einfügen der Symbole für ionisierende Strahlung in den beiden oberen Ecken sowie die vorangehenden Absätze eine Interpretation der Darstellung »Montezumas« hin zum Topos des Wahnsinns, der im weiteren Verlauf der Story immer wieder aufgegriffen wird. Zweitens verweist *Falcon* auf populäres Wissen außerhalb des Spiels, indem er auf die Internet-Enzyklopädie *Wikipedia* verlinkt und eine historische Darstellung der aztekischen Opferpraktiken in seinen *Startpost* einfügt. Drittens bettet *Falcon* die Story »Der Pfad des Wahnsinns« über den Verweis auf eine vorangehende Story gleich zu Beginn des Posts in sein gesamtes Wirken als Autor im Storybereich des *Civforums* ein, wobei »Der Pfad des Wahnsinns« für *Falcon* als stilistisch typisch gelten kann.

Zusammenfassend nutzt User *Falcon* das Umfeld des Forums zunächst also, um das Spiel zur Erstellung eines Textes zu appropriieren, und erstellt dabei eine eigene Lesart des Spiels, das sich vom bloßen Spielen nach den Vorgaben der Entwickler*innen entfernt, indem es die Inhalte des Spiels zur Erstellung des Textes nutzt und dabei anpasst. Insofern kann das Schreiben von Storys als *negotiated reading* im Sinne Halls (1980: 137) betrachtet werden.

Dieser Vorgang stellt gleichzeitig *Falcon* als Persönlichkeit innerhalb der Gemeinschaft des Forums her bzw. ermöglicht es den beteiligten Interaktant*innen, *Falcon* über seine Storys zu attribuieren. Ein zentraler Punkt ist dabei die Interpretation des *Leaders* »Montezuma« als Fanatiker, der aus religiöser Motivation immer neue Gewaltakte als Herrscher ausführt, die gleichzeitig immer wieder, wie etwa durch das 🤪-Emoticon im zweiten Absatz, ironisch gebrochen wird. Daraus konstruiert *Falcon* den weiteren, vergleichsweise kriegsbetonten Spielverlauf als karnevaleskes Spektakel, das exzessives Verhalten bzw. Sprache auf der einen Seite und gleichzeitig Distanzierung mittels Verlagerung der tatsächlichen Handlungsebene auf die im Spiel dargestellten Persönlichkeiten erlaubt. Diese wiederkehrende Art des Darstellens von (*Falcons*) Spielhandeln, die bereits in fünf vorhergehenden, ähnlich gelagerten Storys zu beobachten ist, wird entsprechend vom Publikum erkannt und als distinktes Stilmerkmal *Falcons* wahrgenommen, wie etwas Post #4 im Anschluss an den Startpost verdeutlicht:

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!

Abbildung 6: *Großadmiral Thrawn*, Post #4 (Ausschnitt)

Nicht nur impliziert das Attribut »neue Story« Kenntnis über vorangegangene Storys, sondern durch die Forderung nach »Killerrobotern in der Atomwüste« erfolgt auch eine Demonstration des Wissens um Inhalt und Stil dieser Storys. Damit einher geht die Validierung der Positionen von *Falcon* als Autor und einem »Wir« bezogen auf die übrigen User*innen des Forums als Publikum sowie eine positive Bewertung der bekannten stilistischen Persona *Falcons*.

Neben derartiger Affirmation, die über das Demonstrieren von Wissen über stilistische Eigenschaften erfolgt, werden Positionen zum Schreibverhalten *Falcons* auch über explizite Diskussion bezogen, wie die *Posts* nach Beendigung des Kernstorynarrativs zeigen. Dort erhält *Falcon* zunächst zahlreiche Gratulationen zum Sieg und generell zum Abschluss der Story, wie in *Post* #228 konventionalisiert durch *Emojis* ausgedrückt:



Abbildung 7: *theindless*, Post #228

In den ›Jubel‹ mischt sich aber auch leise Kritik am exzessiven Einsatz von Atomwaffen in der letzten Phase des Spiels, wo die spektakulären Elemente der Darstellung *Falcons* die deskriptiven Elemente, durchaus unter Mithilfe von Teilen des Publikums, zunehmend in den Hintergrund drängen:

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



Abbildung 8: *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. Auffallend ist, dass durch die Abmilderung per ausdrücklicher Anerkennung der Spielleistung und ironischem *Emoji* die Kritik als sehr behutsam erscheint, was aber durchaus dem grundsätzlich respektvollen Umgangston im Forum entspricht.

Falcon scheint sich die Kritik durchaus zu Herzen zu nehmen:

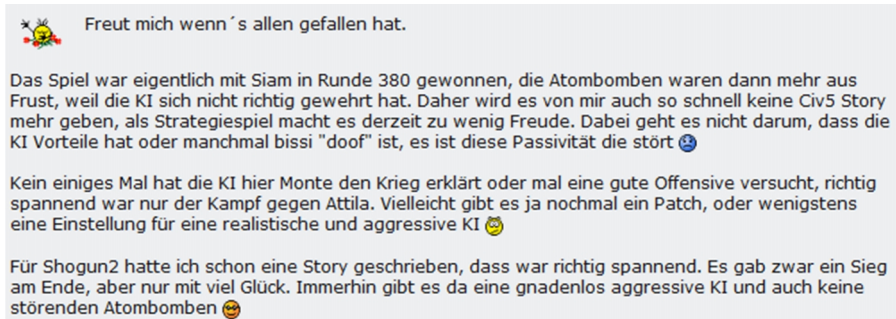


Abbildung 9: *Falcon*, Post #233

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 bzw. die Formulierung von User *Calis* aufgreift, um die Diskussion auf den Punkt Atomwaffen hin zu partikularisieren. 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 auch User *civerisch* auszurichten:

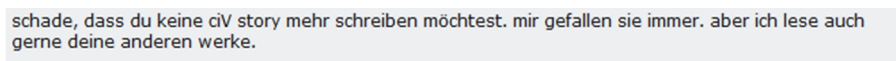


Abbildung 10: *civerisch*, Post #236

Damit verlagert sich die Diskussion zunehmend auf die Frage, mit welchem Spiel *Falcon* seine nächste Story bestreiten wird, und die Frage nach der Akzeptabilität von Spiel- und Schreibstil wird sozusagen beiseitegeschoben.

Diese Passage am Ende der Story legt insgesamt also nahe, dass die Teilnehmer*innen in der Regel bemüht sind, jeweils das Gesicht aller Beteiligten und insbesondere der Autor*innen zu wahren, und entsprechend vorsichtig Kritik anbringen bzw. verhandeln.

5 Fazit

Wie an unserem Beispiel gezeigt werden konnte, ist das Verfassen von Spielberichten innerhalb des Genres *Story* in hohem Maße intertextuell verflochten. Zum einen sind Storys direkt vom Computerspiel, über das berichtet wird, abhängig und übernehmen daher beinahe zwangsläufig Rahmungen aus diesem. Zum anderen sind sie in ein generisches Umfeld eingebettet, innerhalb dessen die Teilnehmer*innen aus dem Forum Vorkenntnisse und Erwartungen aufbauen, die bei der Umsetzung und Beurteilung neuer Instanzen des Genres wirksam werden. Gleichzeitig bieten diese Voraussetzungen Autor*innen wie Publikum die Gelegenheit zur Positionierung innerhalb der Maßgaben des Genres und in Bezug auf die Art und Weise der Rezeption des zugrundeliegenden Spieles, insofern der Vergleich einer einzelnen Instanz des Genres *Story* mit anderen Storys diese – und damit ihre Autor*innen – einordenbar macht. Gezeigt wurde dies exemplarisch an der Story »Der Pfad des Wahnsinns« von User *Falcon*, der anhand seiner Gestaltung des Kernstorynarrativs als distinguierte Persönlichkeit wahrgenommen wird bzw. durch die wiederkehrende Verwendung bestimmter Gestaltungselemente die Konstruktion seiner Persona ermöglicht. Mit dieser Konstruktion ist die Attributierung *Falcons* mit bestimmten, im Kontext der forumsrelevanten Eigenschaften verbunden: Grundlegend erscheint Falcon als bekannter und etablierter Autor mit einem seinen Storys vertrauten Publikum. Ebenso kann über den Verlauf seiner Storys inferiert werden, dass *Falcon* ein spielstarker Spieler ist, der sich in seinen Storys anspruchsvolle Ziele setzt. Schließlich wird er als Autor wahrgenommen, der einen spezifischen Stil der Darstellung

pfllegt, dessen Markenzeichen eine ironisch überzeichnende Interpretation von Spielelementen ist. Anhand dieser Eigenschaften positioniert sich nicht nur der Autor *Falcon* selbst, sondern es dient auch dem Publikum als Ankerpunkt für positionierende Sprechakte in der Form von Validierung, Evaluation und Kritik der Story.

Obwohl dieser Beitrag nur ein Schlaglicht werfen konnte, zeigt sich dennoch, dass Wissensbeständen um generische Formen eine nicht unwesentliche Rolle in der Positionierungspraxis innerhalb der Diskursgemeinschaft des *Civforums* zukommt. Diese umfassen die Kenntnis der gespielten Spiele einerseits, die generische Praxis des Storyschreibens andererseits und begünstigen schließlich weitere generische Anleihen für die konkrete Gestaltung des entwickelten Narrativs. Aus der entgegengesetzten Perspektive der *Cultural Studies* und der Betrachtung von Populärkultur bietet die Untersuchung des *Civforums* und ähnlicher internetbasierter Kommunikationsformen bzw. Gemeinschaften die Möglichkeit nachzuvollziehen, wie populärkulturelle Produkte von Konsument*innen appropriiert und in ihre gemeinschaftlichen Aktivitäten integriert werden, sodass sich insgesamt der Eindruck eines weiten, reichhaltigen Forschungsfeldes bietet, das zu interdisziplinären Ansätzen einlädt und vielfältige Fragestellungen ermöglicht.

6 Quellen

Civilization Webring Forum. Online verfügbar unter: www.civforum.de (Abruf: 9. April 2017).

The Creative Assembly. 2011. *Total War: Shogun 2* [Computerspiel]. Tokio: Sega.

Der Pfad des Wahnsinns. Online verfügbar unter: www.civforum.de/showthread.php?95793-Der-Pfad-des-Wahnsinns (Abruf: 9. April 2017).

Firaxis Games. 2010. *Sid Meier's Civilization V* [Computerspiel]. Novato: 2K Games.

7 Literatur

- Agha, Asif. 2007. *Language and social relations*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Briggs, Charles L. & Richard Bauman. 1992. Genre, intertextuality, and social power. *Journal of Linguistic Anthropology* 2(2). 131–172
- Du Bois, John W. 2007. The stance triangle. In Robert Englebretson (Hrsg.), *Stancetaking in discourse. Subjectivity, evaluation, interaction*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Fiske, John. 2011 [1989]. *Reading the popular*. New York: Routledge.
- Fiske, John. 1990. *Understanding popular culture*. London: Routledge.
- Hall, Stuart. 1980. Encoding/decoding. In Stuart Hall [Hrsg.]: *Culture, media, language. Working papers in Cultural Studies, 1972–1979*, 128–38. London: Hutchinson.
- Luttenberger, Jan. 2017. *Vom Spiel zur Story. Usergenerierte computerspielbasierte Textgenres als Teil der Populärkultur*. Wien: Universität Wien Masterarbeit.
- Silverstein, Michael. 2003. Indexical order and the dialectics of sociolinguistic life. *Language & Communication* 23. 193–229.
- Spitzmüller, Jürgen. 2013a. *Graphische Variation als soziale Praxis. Eine soziolinguistische Theorie skriptualer »Sichtbarkeit«*. Berlin & Boston: Walter de Gruyter.
- Spitzmüller, Jürgen. 2013b. Metapragmatik, Indexikalität, soziale Registrierung. Zur diskursiven Konstruktion sprachideologischer Positionen. *Zeitschrift für Diskursforschung* 3. 263–287.
- Spitzmüller, Jürgen, & Ingo H. Warnke. 2011. *Diskurslinguistik. Eine Einführung in Theorien und Methoden der transtextuellen Sprachanalyse*. Berlin & Boston: Walter de Gruyter.
- Storey, John. 2012 [1997]. *Cultural theory and popular culture*. Harlow: Pearson.
- Swales, John M. 1993 [1990]: *Genre analysis. English in academic and research settings*. Cambridge: Cambridge University Press.