

Julian Kücklich: Online-Rollenspiele als soziale Experimentierräume

Abstract

Der literarische Realismus spielte eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung und Ausdifferenzierung moderner Demokratien im 19. Jahrhundert – besonders in den USA schufen die Romane von Henry James, Mark Twain und anderen Autoren des Realismus soziale Experimentierräume, in denen zu Hause im Sessel verschiedene Gesellschaftsentwürfe miteinander verglichen und voneinander abgegrenzt konnten. Der realistische Roman ist also untrennbar verbunden mit dem Bereich des Sozialen und insbesondere den sozialen Entwicklungen der Neuzeit.

Diese Rolle der Literatur wurde im 20. Jahrhundert weitgehend von audiovisuellen Medien – vor allem dem Film – übernommen. Nun, an der Schwelle zum 21. Jahrhundert, zeichnet sich jedoch ein weiterer Medienumbruch ab: Soziale Experimentierräume entstehen nicht mehr nur bei der Lektüre oder beim Betrachten eines Films im Kopf des Rezipienten, sondern werden in Form von Online-Rollenspielen (MMOGs) einem zahlenden Publikum zugänglich gemacht. Spiele wie The Sims Online, EverQuest und Star Wars Galaxies schaffen riesige Schattengesellschaften, die reale Gesellschaften nicht nur spiegeln, sondern auch kommentieren und karikieren.

Dies weist darauf hin, dass die Zukunft des sozialen Realismus – mit der für ihn charakteristischen Spannung zwischen nüchterner Beschreibung des Status Quo und utopischer Überhöhung einer möglichen Zukunft – im Cyberspace liegt. Es ist daher fruchtbar die Traditionslinien zu verfolgen, die zwischen dieser neuen Form des sozialen Kommentars und früheren Formen in der Literatur und im Film verlaufen. Dadurch ist es möglich, das Konzept des Realismus kritisch zu hinterfragen und für eine gesellschaftspolitische Analyse von MMOGs fruchtbar zu machen.

Einleitung

In den letzten 40 Jahren hat sich das Medium des Computerspiels von seinen bescheidenen Anfängen in amerikanischen Forschungslabors zu einer Milliardenindustrie entwickelt, die nun sogar droht, Hollywood in den Schatten zu stellen. Ein Spielgenre ist dabei besonders hervorzuheben, nicht nur aufgrund seines Erfolgs, sondern auch aufgrund seiner kulturellen Signifikanz: die so genannten Massively Multi-Player Online Games (MMOGs), d.h. Online-Rollenspiele, die es mehreren Tausend Spielern ermöglichen miteinander zu interagieren. Während kompetitive Online-Spiele wie *CounterStrike* und *Battlefield 1942* zu den beliebtesten und lukrativsten Titeln im Online-Markt gehören, sind Online-Rollenspiele wie *EverQuest* und *Star Wars Galaxies* vor allem deshalb interessant, weil sie 'Schattengesellschaften' darstellen, die den realen Gesellschaften einen Spiegel vorhalten und sie kommentieren.

In dieser Hinsicht nehmen sie eine ähnlich Rolle ein wie sie traditionell die Literatur und der Film inne hatten. Dieses Verständnis der Rolle kultureller Texte als Gesellschaftskommentar kann zum Roman des 19. Jahrhunderts zurückverfolgt werden, insbesondere dem realistischen Roman, der versuchte die sozialen Konflikte, die sich aus der Industrialisierung, Urbanisierung und Säkularisierung ergaben, nicht nur darzustellen, sondern oft auch Lösungswege dafür aufzuzeigen. Diese Tendenz ist vor allem im amerikanischen Realismus sehr ausgeprägt, etwa bei Mark Twain und Henry James, wo es immer auch darum geht, die Maxime 'E pluribus unum' in die Tat umzusetzen.

Seit dem 19. Jahrhundert hat sich die Welt, in der wir leben, drastisch verändert – nicht zuletzt aufgrund neuer Technologien und ihrer Verwendungsweisen. Filme, Zeitungen, Radio und Telefon, das Internet und Handys sind ein wichtiger Teil unseres Alltagslebens geworden. Zwar kann man die postmoderne Literatur auch als Reaktion auf diese Mediatisierung sehen, aber die Literatur ist auch in gewisser Weise von diesen Veränderungen bedroht. Der Film und das Fernsehen haben die traditionellen Funktionen der Literatur zumindest teilweise übernommen – etwa Erziehung, Eskapismus und Unterhaltung, aber auch Kommentar, Kritik und die Schaffung sozialer Utopien.

Trotz neuer Entwicklungen in den audiovisuellen Medien, z.B. Reality-Formate im Fernsehen, basieren diese kulturellen Formen immer noch sehr stark auf linearen Narrativen, die jedoch zunehmend ungeeignet erscheinen, das Leben im späten 20. und dem frühen 21. Jahrhundert zu beschreiben. Ich möchte daher die Frage aufwerfen, ob das Online-Rollenspiel, mit seinen vielen diskontinuierlichen und miteinander verflochtenen Narrativen, besser dazu geeignet ist, die aktuellen Veränderungen des gesellschaftlichen Lebens darzustellen als Literatur und Film. Online-Rollenspiele wie *World of Warcraft* scheinen jedenfalls bestimmte Entwicklungen in der Gesellschaft nachzuzeichnen, wenn nicht gar in voraussehender Weise zu beschreiben. Beispielsweise gibt es wohl kaum eine evokativer Metapher für das Zeitalter des virtuellen Kapitalismus als die Verschmelzung von virtuellen und realen Ökonomien (siehe Castronova, 2005).

In anderen Worten: die Zukunft der Literatur scheint wieder einmal im Cyberspace zu liegen, wenn auch vielleicht in anderer Art und Weise als dies Theoretiker wie Landow (1992) und Bolter (1991) antizipiert haben. Online-Rollenspiele können als riesige Texte betrachtet werden, die aus Tausenden, wenn nicht gar Millionen individueller Texte bestehen. Diese Texte sind nicht nur untereinander verwoben, sondern dienen auch als Mechanismen für die Erstellung neuer Texte. Diese sind jedoch nicht notwendigerweise narrativ, sondern können auch deskriptiv, performativ oder poetisch sein. In dieser Hinsicht können Online-Rollenspiele als Metanarrative betrachtet werden, die traditionelle Genre Grenzen überschreiten. Dies ist jedoch an sich kein neues Phänomen, sondern lediglich eine Übernahme der Strategien, die dem Roman dazu verhelfen zur dominanten Medienform des 19. Jahrhunderts zu werden, nämlich die Assimilation anderer Genres.

Der folgende Artikel wird versuchen zu zeigen, dass es sinnvoll ist, sich Online-Rollenspielen aus textueller Perspektive zu nähern, ohne dabei einzelne Genres zu privilegieren. Dies erlaubt es uns diese Spiele als ludische Strukturen zu begreifen, die sich Eigenschaften des Romans zueigen machen, wodurch sie eine Tradition aufgreifen, die mehr als zwei Jahrhunderte alt ist. So betrachtet befinden sich Online-Rollenspiele in einem Spannungsfeld zwischen Moderne und Postmoderne, dem Realen und dem Imaginären und zwischen Regelmäßigkeit und der Aufhebung von Regeln. Romantheoretische Konzepte von Bachtin, Genette, Barthes und McHale werden uns dabei behilflich sein, dieses Spannungsfeld zu untersuchen und die Parallelen zwischen literarischen und virtuellen Gesellschaftsentwürfen zu betrachten.

Online-Rollenspiele als Texte

In diesem Abschnitt werde ich erörtern, unter welchen Aspekten wir Online-Rollenspiele als Texte betrachten können, und was dies für ihre Untersuchung bedeutet. Die Frage der Textualität ist dabei eng mit der Frage nach Intra- und Intertextualität verbunden, die in eigenen Unterabschnitten betrachtet werden, um ein differenzierteres Verständnis der Textualität von Online-Rollenspielen zu gewinnen. Während Textualität an sich noch kein Zeichen von Literarizität ist – ein Rezept für Zwiebelsuppe ist ein Text, aber es ist kein

literarischer Text – ist es nichtsdestotrotz eine Voraussetzung für eine textuelle Analyse, d.h. die Methode, die in den folgenden Abschnitten zur Untersuchung von Online-Rollenspielen herangezogen werden soll.

Textualität

Die Betrachtung von Kulturgegenständen als Texte ist eine Tradition, die mindestens bis in die 60er Jahre des 20. Jahrhunderts zurückreicht. Die *Mythologies* (Barthes, 1957) von Roland Barthes waren ein wichtiger Meilenstein in der Entwicklung jener Disziplin, die wir heute als Cultural Studies kennen. Dort wandte Barthes die Methode der Textanalyse auf so unterschiedliche Phänomene wie das Beefsteak, den Eiffelturm und den Ringkampf an. Diese Methode verbreitete sich in den folgenden Jahrzehnten und so ist es kaum überraschend, dass auch digitale Spiele unter diesem Aspekt betrachtet wurden, sobald diese zu einem Teil der Populärkultur wurden.

Eine der ersten Untersuchungen dieser Art war Mary Ann Buckles' Dissertation "Interactive Fiction: The Storygame 'Adventure'" (1985), worauf schnell wissenschaftliche Artikel wie Neil Randalls "Determining Literariness in Interactive Fiction" (1988) und Richard Ziegfelds "Interactive Fiction: A New Literary Genre" (1989) folgten. In den 90er Jahren setzte sich dieser Trend mit Monografien wie Brenda Laurels *Computers as Theatre* (1991), Janet H. Murrays *Hamlet on the Holodeck* (1997) und Espen Aarseths *Cybertext* (1997) fort.

Aarseth betrachtet die so genannten 'Adventure Games' – ein Genre, das literarischen Texten in vielerlei Hinsicht sehr ähnlich ist – als Teil des Phänomens, das er als Cybertext bezeichnet, eine Textsorte, die sich ihm zufolge dadurch auszeichnet, dass sie "non-trivial effort [...] to allow the reader to traverse the text" (1) erfordert. In Hinblick auf Adventure Games erscheint dies einleuchtend, da der Spieler Rätsel lösen oder Gegner überwinden muss, um das Spiel zu Ende zu bringen, was ohne weiteres als "nicht-trivialer Aufwand" beschrieben werden kann.

Während dieses Modell des ergodischen Lesens bei Single-Player-Spielen recht gut funktioniert, hat es bei Multi-Player-Spielen nur einen begrenzten Nutzen. Das Zusammenspiel verschiedener Spieler in einem Multi-Player-Setting kann nur schwer als textuelle Maschine konzipiert werden, die von ihren Benutzern manipuliert wird, weil die einzelnen Spieler ja nicht nur auf das Output des Spiels selbst reagieren, sondern auch auf das Input anderer Spieler.

Intratextualität

In den letzten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts wurden der Autor und der Prozess des Schreibens zu immer stärker umstrittenen Konzepten. In den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts verkündete Roland Barthes den Tod des Autors (siehe Barthes, 1977) und wies darauf hin, dass es die Sprache sei, die spricht, nicht der Autor. Michel Foucault (1977) trug weiter zur Marginalisierung des Autors bei, indem er erklärte, dass die Aspekte des Subjekts, das wir als Autor wahrnehmen, lediglich Projektionen der Art und Weise sind, wie wir selbst mit Texten umgehen. Indem er den Autor auf eine Funktion des Texts reduzierte, machte Foucault auf die Kontingenz des Schreibens aufmerksam. Ihm zufolge ist Schreiben also nichts anderes als die zufällige Überschneidung von kulturellen Diskursen.

Wie einige Theoretiker der neuen Medien festgestellt haben (z.B. Bolter, 1991; Landow, 1992) ähnelt dies auf frappierende Art und Weise den kollaborativen, anarchischen Prozessen der gegenseitigen Annotation, die für das Schreiben in den elektronischen Medien charakteristisch ist, insbesondere in Hinblick auf neuere Entwicklungen, die unter der

Bezeichnung 'Web 2.0' zusammengefasst werden können. Diese Perspektive erlaubt es uns, Online-Rollenspiele als Mechanismen zu betrachten, die eine gegenseitige Befruchtung des semiotischen Outputs der Spieler ermöglichen, wodurch ephemere oder persistente Textstrukturen entstehen können. Diese Betrachtungsweise ist zudem im Einklang mit der etymologischen Wurzel des Begriffs Text, dem lateinischen Verb *texere* ('weben'). Online-Rollenspiele sind also wie Webstühle, die es den Spielern erlauben ihre individuellen Texte miteinander zu verweben. Die Textualität dieser Spiele ist daher eng mit dem Konzept der Intertextualität verbunden.

Intertextualität

Digitale Spiele haben nicht nur eine intratextuelle, sondern auch eine intertextuelle Dimension. Dies betrifft nicht nur Single-Player-Spiele, sondern insbesondere auch Multi-Player-Spiele, wo die Verwebung der Texte verschiedener Spiele eine Kontamination mit den verschiedenen Intertexten ermöglicht, die die Spieler mitbringen. Die einfachste Form der Intertextualität in digitalen Spielen ist die direkte Referenzierung, z.B. in lizenzierten Spielen wie *Star Wars Galaxies*. Einige Spiele zitieren direkt aus anderen Medien; so begegnet der Spieler in *Deus Ex* häufig Zitaten aus Büchern von G.K. Chesterton, Sun Tzu und anderen Autoren. Indirektere Formen der Intertextualität werden durch die Verwendung bestimmter Stilmittel erzielt, etwa die Kleidung und das Verhalten der Charaktere in *Grand Theft Auto: Vice City*, die auf die 80er-Jahre-Fernsehserie *Miami Vice* verweisen.

Interessanter ist jedoch die intertextuelle Dimension, die von den Spielern selbst in Spiele hineinprojiziert wird. So wird sich jeder Spieler, der je einen Film aus der *Indiana-Jones*-Serie gesehen hat, an dieses Erlebnis erinnert fühlen, wenn er *Tomb Raider* spielt, auch wenn auf diese Filme nicht direkt Bezug genommen wird. Ob ein Spieler die Bezüge von *Rez* auf die synästhetische Philosophie Wassilij Kandinskys erkennt, hängt sowohl von seinem Vorwissen und der subjektiven Wahrnehmung ab. Aber wenn ein Spieler sich durch etwas, das er in einem Spiel sieht, hört oder fühlt, an ein anderes mediales Erlebnis erinnert fühlt, ist es in jedem Fall schwer zu beweisen, dass der Primärtext den Sekundärtext *nicht* referenziert, ob auf bewusste oder unbewusste Weise.

In den meisten Multi-Player-Spielen und insbesondere in persistenten Online-Rollenspielen haben die Spieler zahlreiche Möglichkeiten diese intertextuellen Verbindungen explizit zu machen. Eine einfache Möglichkeit dies zu erreichen, besteht darin, seinem Charakter einen Namen zu geben, der einen bestimmten Intertext evoziert, wie es etwa die zahlreichen Barbaren mit dem Namen Conan(n) in *EverQuest* deutlich machen. Eine kursorische Suche nach *Halo 2*-Spielernamen bei *bungie.net* ergibt positive Resultate für Gandalf, Merlin, Mr Spock, Han Solo, Harry Potter, Yossarian, Ishmael und Mephistopheles. Allein durch die Verwendung dieser Namen ist es also möglich, ein weit verzweigtes intertextuelles Netz zu knüpfen.

Da die Einwohner von virtuellen Welten zudem weit gehende Redefreiheit genießen, sind Bezüge auf andere Texte in der Konversation zwischen Spielern häufig, auch wenn solche Verstöße gegen die Geschlossenheit der fiktionalen Welt bei Rollenspielpuristen häufig auf Widerstand stoßen. In einigen Fällen wird diese Möglichkeit zur Bezugnahme auf andere Texte auch kreativ genutzt, etwa in den Gedichten des *Asheron's-Call*-Spielers mit dem Pseudonym Wei-No. Ein Gedicht aus seiner Sammlung mit dem Titel "The Wind Whispers through the Hole in My Abdomen" lautet wie folgt:

Soft Spring breezes
Moist with life

Rich and fertile
Whispering softly
Through what's left of my gut
After I thought
it would be cool
to explore the tower
that contained
a Lich.

Während sich über den literarischen Wert des Gedichts streiten lässt, ist doch auffällig, dass der Autor Stilmittel aus dem japanischen Haiku verwendet, einschließlich des von diesem Gedichtstypus geforderten kigo (Jahreszeitenwort). Es lässt sich natürlich nicht feststellen, ob dieses Gedicht tatsächlich in der Welt von *Asheron's Call* rezitiert wurde (und so Eingang in den Text des Spiels fand), aber selbst wenn dies nicht der Fall ist, lässt sich das Gedicht als ein Paratext betrachten. Es ist allerdings nicht immer möglich zwischen Paratexten und Intertexten zu unterscheiden, insbesondere dann, wenn man eine liberale Interpretation des Begriffs der Intertextualität zu Grunde legt, wie es angesichts der gegenseitigen Befruchtung des textuellen Outputs von Online-Rollenspielen angezeigt erscheint, bei der ständig neue intertextuelle Bezüge entstehen.

Online-Rollenspiele als Literatur

"The end of literature is at hand." Mit diesen Worten beginnt das erste Kapitel von J Hillis Millers (2002) Buch *On Literature*, in dem er die Frage zu beantworten sucht, was Literatur eigentlich ist. Miller zufolge gibt es zwei Bedeutungen des Begriffs Literatur: die erste, spezifischere Bedeutung umfasst eine bestimmte Form des Schreibens, das nicht von seinen "Roman-Christian-European roots" (1) getrennt werden kann, während die zweite Bedeutung sich auf die Fähigkeit von Wörtern oder anderen Zeichen bezieht, als Literatur wahrgenommen zu werden ("a universal aptitude for words or other signs to be taken as literature" [13]). Literarizität ist also eine Funktion der Sprache.

Weiter oben habe ich das Beispiel eines Kochrezepts für Zwiebelsuppe angeführt, um zu zeigen, dass Textualität nicht mit Literarizität einhergehen muss. Aber man muss nur den Kontext ändern, damit dieses Rezept zu einem literarischen Text wird. Man betrachte beispielsweise den Anfang des Liedes "Seeing Daylight" von John Darnielle (The Mountain Goats): "Two cans clear chicken broth/Two white onions/One bulb garlic/Boil, boil/Boil, boil." Wie dieses Beispiel deutlich macht, kann ein Rezept für Zwiebelsuppe ohne weiteres zu einem poetischen Text werden. Der Unterschied besteht lediglich darin, dass das Wort 'Zwiebeln' sich hier nicht mehr auf reale Zwiebeln bezieht, sondern autonom wird.

Wie Miller hervorhebt, ist dies eine Form der säkularen Magie, bei der die Signifikanten von ihren Signifikaten getrennt werden: "Words used as signifiers without referents generate with amazing ease people with subjectivities, things, places, actions, all the paraphernalia of poems, plays, and novels with which adept readers are familiar" (17). Er nennt die Welt, die auf diese Weise geschaffen wird, eine "hyper-reality" (18), aber das bedeutet nicht, dass Literatur keine Auswirkungen auf die reale Welt hat.

Literatur kann die Wahrnehmung der Welt des Lesers verändern und es ist möglich, dass dieser sich entschließt, aufgrund dieser veränderten Wahrnehmung selbst tätig zu werden: "Literature is a use of words that makes things happen by way of its readers" (Miller 2002, 20). Aber die Literatur verwendet keineswegs nur Wörter, um diesen Effekt zu erzielen. Die geschwärzten Seiten in Laurence Sterns *Tristram Shandy* enthalten kein einziges Wort, und

dennoch wäre keine Ausgabe des Romans ohne diese Seiten vollständig. Auf ähnliche Art und Weise wurden Typographie, Layout, Diagramme und andere nicht-linguistische Zeichen von verschiedenen Autoren verwendet, um literarische Effekte zu erzielen. In Hypertexten verschwimmen die Grenzen zwischen textuellen und visuellen Medien sogar noch stärker.

Ich würde daher vorschlagen, Millers Definition für unsere Zwecke umzuformulieren. Literatur könnte definiert werden als eine Verwendung nicht-referenzieller Zeichen, um durch ihre Empfänger etwas zu bewirken. Online-Rollenspiele scheinen unter diese Definition zu fallen: ein Ork in *EverQuest* ist offensichtlich kein Abbild einer Kreatur in der realen Welt, sondern wird durch die Verwendung verschiedener Zeichen geschaffen. Dennoch kann eine Begegnung mit einem Ork die Wahrnehmung der Welt des Spielers verändern, insbesondere wenn man in Betracht zieht, dass sich manche Bewohner der realen Welt unglücklicherweise oft wie Orks benehmen.

Online-Rollenspiele als erzählende Literatur

Die Frage, ob und auf welche Weise digitale Spiele Geschichten erzählen, ist in der Computerspielforschung heftig umstritten (siehe Kücklich, 2007a). Während Literatur-, Film- und Medienwissenschaftler Computerspiele oft als neue Formen des Erzählens betrachten, sind andere Forscher der Meinung, dass sie in erster Linie als formale regelbasierte Strukturen betrachtet werden sollten, deren narrative Aspekte allenfalls marginal sind. In der Tat gibt es viele Spiele, die nicht viel erzählenden Inhalt aufweisen, etwa *Space Invaders* oder *Burnout 3*. Andere Spiele, insbesondere Abenteuer- und Rollenspiele, besitzen jedoch eine narrative Komponente, die bei der Analyse dieser Spiele nicht übersehen werden darf.

Einer der stärksten Indikatoren der Narrativität dieser Spiele ist die Tatsache, dass sie nacherzählt werden können. *Star Wars: Knights of the Old Republic* ist beispielsweise die Geschichte eines Soldaten in der republikanischen Armee, der zum Jedi-Ritter wird und den bösen Sith-Herrscher Malak besiegt. Innerhalb dieses narrativen Rahmens hat der Spieler ein gewisses Maß an Spielraum, den er je nach persönlichen Vorlieben nutzen kann, aber diese Handlungen ändern nichts an der generellen Richtung des Plots, was auch daran deutlich wird, dass für dieses und andere Spiele detaillierte Anweisungen zur Lösung, so genannte 'walkthroughs', zur Verfügung stehen (siehe Kücklich, 2007b).

In Online-Rollenspielen erweist sich der Sachverhalt jedoch als etwas komplexer. Zunächst ist es unmöglich, alle Handlungen aller Spieler in diesen Spielen nachzuerzählen, allein aufgrund der riesigen Menge an Ereignissen. Historiografische Berichte über virtuelle Welten beschränken sich daher auch meist auf die Vorgeschichte bestimmter Spiele, so zum Beispiel die "History of Norrath", die auf der "*EverQuest* Stratics" Website zu finden ist. Andere historische Betrachtungen beschränken sich auf die Geschichte eines bestimmten Clans oder einer bestimmten Gilde. Dies ist jedoch weniger signifikant als die Tatsache, dass Online-Rollenspiele schlicht und einfach zu desorganisiert sind, um in narratologischer Terminologie beschrieben zu werden. Was diesen Spielen vor allem fehlt ist ein Plot. Individuelle narrative Sequenzen ('Questen') werden zwar von den Spielanbietern vorgegeben, aber sie sind lediglich Inseln der Narrativität in einen Ozean der Kontingenz.

In dieser Hinsicht sind Online-Rollenspiele der realen Welt verblüffend ähnlich. Das Leben eines Menschen folgt ja ebenfalls keinem Plot, sondern besteht zum größten Teil aus kontingenten Ereignissen. Dies bedeutet jedoch nicht notwendigerweise, dass das Leben sinnlos ist. Indem man das Leben als Erzählung begreift, also indem man zu seinem eigenen Biographen wird, kann man seinem Leben Sinn verleihen. Dies ist auch in Online-Rollenspielen der Fall, allerdings mit einem entscheidenden Unterschied: in diesen Spielen ist

eine verfehlte Lebensplanung, selbst wenn sie in den Tod führt, niemals endgültig. Denn die Charaktere können meist wiederbelebt oder neu erschaffen werden, so dass der Tod nicht unbedingt das Ende der Welt bedeuten muss.

Dies führt jedoch dazu, dass Online-Rollenspiele traditionellen Erzählungen noch weniger ähnlich sind als dies ohnehin schon der Fall ist. Denn literarische Erzählungen beinhalten ja stets eine zeitliche Progression und kommen unvermeidlich zu einem Ende. Aus diesem Grund sind sie auch so gut dazu geeignet über die Beschaffenheit der Zeit und die Sterblichkeit des Menschen zu spekulieren. Romane wie Prousts *À la recherche du temps perdu* stellen diesen Aspekt sehr stark in den Vordergrund, aber er ist eigentlich in jeder Erzählung präsent. Peter Brooks bringt dies in dem folgenden Zitat konzis auf den Punkt: "It is my simple conviction that narrative has something to do with time-boundedness, and that plot is the internal logic of the discourse of mortality" (Brooks, 1996).

Kann eine Welt, die keinen Tod im konventionellen Sinn kennt, überhaupt als narratives Universum betrachtet werden? Obwohl alles dagegen zu sprechen scheint, denke ich, dass dies sehr wohl möglich ist. Jeder Spieler erlebt seinen Weg durch ein Online-Rollenspiel als eine Erzählung – darauf weisen allein schon die zahllosen von Fans geschriebenen Geschichten ('fan fiction') hin, die auf virtuellen Welten basieren. Dies sind nicht immer konventionelle Erzählungen, aber sie weisen nichtsdestotrotz Merkmale auf, die jenen traditioneller Narrative ähnlich sind, etwa Charakterentwicklung, Konflikt und Konfliktlösung sowie Krisen und Epiphanien. Für sich alleine genommen fehlt diesen Erzählungen die Tiefe literarischer Werke, aber in ihrer Gesamtheit stellen sie große Erzählungen dar, die gesellschaftliche Entwicklungen nachzeichnen.

Sozialer Realismus in Online Rollenspielen

Einer der ersten Computerspielforscher, der sich des Themas des Realismus in Computerspielen angenommen hat, ist Alexander Galloway (Galloway, 2004). Die Tatsache, dass die Computerspielforschung diese Frage so lange ignoriert hat, ist insofern überraschend, als der Aspekt des Realismus im populären Diskurs um Computerspiele eine so große Rolle spielt. Dies zeigt sich allein schon an den Diskussionen um Polygonzahlen, Pixelshader und realistische Beleuchtung in Computerspielzeitschriften und Webforen. Galloway hebt jedoch hervor, dass 'Realistischkeit' (realistic-ness) und Realismus keineswegs dasselbe sind: "If they were the same, realism in gaming would just be a process of counting the polygons and tracing the correspondences."

Dies ermöglicht es, die Frage nach der Realistischkeit der Darstellungen in Online-Rollenspielen zu umgehen und uns ihrem Realismus zu widmen. Im Rückgriff auf André Bazin definiert Galloway Realismus als "a technique to approximate the basic phenomenological qualities of the real world," das heißt "real life in all its dirty details, hopeful desires and abysmal defeats." Es ist daher nicht überraschend, dass Realismus oft mit Sozialkritik Hand in Hand geht. Galloway weist beispielsweise darauf hin, dass der Realismus von Vittorio De Sicas *Ladri di Biciclette* letztendlich in der Geschichte des arbeitslosen Vaters zu suchen ist und nicht in der Art der Darstellung.

Der literarische Realismus des 19. Jahrhunderts kann als sozialkritischer Kommentar der radikalen Veränderungen verstanden werden, der die Gesellschaft im beginnenden Industrialismus unterworfen war. Balzac, Tolstoi, Dickens und Henry James kontextualisierten die Säkularisation, Urbanisation und Industrialisierung der Gesellschaft. Insbesondere in Amerika war der Realismus eine wichtige Kraft im Prozess der Schaffung

einer Nation aus den Angehörigen verschiedener Nationalitäten, Ethnizitäten und Glaubensrichtungen, die während des 19. Jahrhunderts in die neue Welt ausgewandert waren.

Der Realismus und insbesondere der realistische Gesellschaftsroman ist daher eng mit der Sphäre des Sozialen verbunden. Er beschreibt und konstruiert die Beziehung zwischen dem Individuum und der Gesellschaft. Der realistische Roman stellt so ein Modell zur Verfügung, das es dem Leser ermöglicht, seinen eigenen Platz in der Gesellschaft zu finden. Wie Lionel Trilling (1996) hervorhebt, liegt seine Größe und sein Nutzen vor allem "in its unremitting work of involving the reader himself in the moral life, inviting him to put his own motives under examination, suggesting that reality is not as his conventional education has led him to see it" (90).

Um den Realismus von Online-Rollenspielen zu ermessen, müssen wir daher deren Beziehung zur Gesellschaft näher betrachten. Dienen Online-Rollenspiele lediglich der Befriedigung eskapistischer Fantasien oder stellen sie einen Raum dar, in dem Utopien konstruiert und auf ihre Lebensfähigkeit hin geprüft werden können? Und könnte die Strukturierung virtueller Gesellschaften vielleicht sogar als Kommentar zu realen Gesellschaften gesehen werden? Wenn dies der Fall wäre, dann könnten sie zu Modellen der Gesellschaft des 21. Jahrhunderts werden, so wie der Roman zum Modell der Gesellschaft des 19. Jahrhunderts wurde.

Online-Rollenspiele und die Gesellschaft

Online-Rollenspiele sind Einwanderergesellschaften – wenn man nur seine Subskriptionsgebühren pünktlich bezahlt und sich an die Spielregeln hält, kann man die Grenze zur virtuellen Welt passieren, ohne dass allzu viele Fragen gestellt werden. Man kann sein altes Ich hinter sich lassen, so wie die Einwanderer der Neuen Welt ihre nationalen Identitäten hinter sich ließen und amerikanische Staatsbürger wurden – oder so wird es zumindest häufig dargestellt. Die Realität sieht allerdings oft anders aus, denn wie wir wissen, lassen Immigranten nur selten ihre Identitäten in ihrem Heimatland zurück, und wenn sich diese nicht mit den Werten anderer Gesellschaftsmitglieder in Einklang bringen lassen, führt dies schnell zu Konflikten.

Anarchy Online

Soziale Konflikte müssen nicht notwendigerweise destruktiv sein, sondern können auch zu einer produktiven Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Wertvorstellungen führen. In dieser Hinsicht unterscheiden sich Online-Rollenspiele nicht wesentlich von realen Gesellschaften: ein gewisses Konfliktniveau ist nötig, um zu gewährleisten, dass das Spiel nicht langweilig wird, aber wenn der Konflikt außer Kontrolle gerät, können die Folgen katastrophal sein.

Ein Beispiel für die potenzielle Destruktivität von Konflikten in virtuellen Gesellschaften bietet die Geschichte von *Diablo*, eines der ersten erfolgreichen Online-Spiele. *Diablo* wurde durch den Konflikt zwischen Spielern, die sich an die Regeln hielten und Spielern, die sich illegitim bereicherten, fast vollkommen aus der Balance geworfen:

“Then the cheaters came. As a social construct, despite being virtual, the online world of *Diablo* was just as susceptible to cheaters as the real world. Imagine yourself as a player, having spent countless hours laboriously developing your character to a very high level, possessing powerful equipment. Then one day, you encounter a ridiculously high level character, possessing unimaginably powerful equipment, asking questions like 'How do I attack a monster?' Such obviously new players had found ways of illegitimately altering their

characters. Using a technique called 'duping', they could duplicate any item they owned, or even fabricate them out of thin air." (Kuo, 2001)

Das Ergebnis war, dass Diablo sich dramatisch veränderte: "Cheating had turned a game that 'offered over 100 hours of gameplay into a mere 5-minute wonder' [Greenhill 1997] It became such a problem that many people either outright refused to play it online, or would only play on a LAN with trusted friends" (4). Dies ist kein isolierter Vorfall, sondern etwas, das in vielen Online-Spielen vorkommt. Das Töten von Spieler-Charakteren, die Duplizierung von Gegenständen und antisoziales Verhalten sind Probleme, die das Wohlergehen der Spieler in entscheidender Weise beeinträchtigen.

Interessanterweise ist es ein Roman, in dem ein Online-Rollenspiel als zentrale Metapher dient, der diesen Sachverhalt prägnant auf den Punkt bringt. In *Big If* (Costello, 2004) beschreibt Mark Costello dieses Spiel in Worten, die an die Einwanderungsprozeduren auf Staten Island erinnern. Nachdem sie den "logon buffer" passiert haben, müssen die Spieler einen Spielercharakter aus Menüs auswählen, bevor sie dann am Startpunkt des Spiels ankommen: "a deep smoking crater formerly known as downtown Albuquerque" (153). Das Ziel des Spiels besteht darin, sich von dort zur Pazifikküste durchzuschlagen.

Damit dies gelingt, brauchen die Spieler jedoch Geld und dies führt dazu, dass die meisten Spieler das eigentliche Ziel des Spiels vergessen und sich stattdessen in der Nähe des Startpunkts niederlassen, um dort Dinge des täglichen Bedarfs an die Neuankömmlinge zu verkaufen. Damit ist jedoch der Konflikt bereits vorprogrammiert. Um ihr eigenes Überleben zu gewährleisten, verlegen sich einige Spieler darauf, andere Spieler auszurauben und zu töten:

"The pickers waited by the crater, following the newbies, who sometimes asked the poignant question *Why R U following me?* – the text floating in a box above their heads as the robbers struck [...]. Robbers sometimes killed each other over these choice victims. Pickers fought pickers for the spoils and other robbers waited, killing pickers as other pickers waited for the spoils of the spoils, and some of these were robbed." (158)

Big If ist eine beißende Satire des kapitalistischen Amerika. In einer Welt, in der alles mit einem Markenzeichen versehen ist, in der die Monster mit "a pair of Sony PC speakers, a Cub Cadet four-wheel-drive snowblower, a Minolta office copier, a Yamaha Disklavier GranTouch piano, and a Sealy Posturepedic mattress" (155) ausgestattet sind, fallen die Spieler in einen proto-sozialen Zustand zurück, in dem nur die Stärksten überleben. Dies ist aber nicht nur in fiktionalen Online-Rollenspielen der Fall, sondern beispielsweise auch in *Anarchy Online*, einem Spiel, das auf seiner offiziellen Website wie folgt beschrieben wird: "Rubi-Ka is filled with conflict, controversy and conspiracy. First time colonists are best advised to make themselves aware of the planet's heritage lest they fall foul of the factional and political forces that exert themselves on Rubi-Ka."

Online-Rollenspiele und die dialogische Imagination

Das Szenario, das Costello beschreibt, unterscheidet sich nicht wesentlich von virtuellen Welten wie *EverQuest*, wo alles – Gegenstände, Bauwerke, Landschaften und sogar Charaktere und ihre Äußerungen – als Eigentum von Sony Computer Entertainment (SCE) gekennzeichnet sind. Im Cyberspace gilt Habeas Corpus nicht, wie die Spieler feststellen mussten, die versuchten, ihre *EverQuest*-Charaktere auf eBay zu verkaufen. Im April 2000 verbot SCE dies, da der Verkauf virtueller Charaktere zu Animositäten unter Spielern führen

würde (Sandoval, 2000). Auch im End User License Agreement (EULA) des Spiels wird dies deutlich gemacht:

“[W]e and our suppliers shall retain all rights, title and interest, including, without limitation, ownership of all intellectual property rights relating to or residing in the CD-ROM, the Software and the Game, all copies thereof, and all game character data in connection therewith. You acknowledge and agree that you have not and will not acquire or obtain any intellectual property or other rights, including any right of exploitation, of any kind in or to the CD-ROM, the Software or the Game, including, without limitation, in any character(s), item(s), coin(s) or other material or property, and that all such property, material and items are exclusively owned by us.” (Sony, 2004)

Sal Humphreys (Humphreys, 2004) hat darauf hingewiesen, dass diese Kommodifikation der Kultur von Online-Rollenspielen nicht nur eine Frage der Eigentumsrechte an virtuellen Gegenständen ist. Mit Rückgriff auf die Arbeit von TL Taylor (Taylor, 2002) über die Verhandlung von Unternehmens- und Spielerinteressen in virtuellen Welten erörtert sie, auf welche Art und Weise die Integration der Spieler in das Produktionsmodell von Online-Rollenspielen neue Herausforderungen für das traditionelle Urheberrechtsmodell aufwirft. Wie sie hervorhebt, basiert dieses auf einem linearen Produktionsmodell und individueller Autorschaft, und dieses Modell ist im Bereich der Online-Rollenspiele sicherlich als überholt anzusehen.

Humphreys weist dabei insbesondere auf die integrale Rolle der Spieler bei der Produktion von Spielkultur hin:

“Player activity is productive in a number of ways. The basic ergodic nature of the game text requires player input in order to advance the game. In emergent games like *EverQuest* this can be a creative process which leads to unexpected or unpredictable outcomes [...]. Players are also a source of feedback and suggestions; act as quasi bug-testers; are active on game bulletin boards; interact with developers vital to the developer in their ongoing production and design of the game; create websites with information and guides to the games, which also generate discussion and feedback. Finally there are the social and community investment of players that build important structural features such as the social networks found in guilds, and the long-term friendships and team-like relationships that lead to player retention in the game.” (2-3)

Wie sie weiter ausführt, werden Spieleraktivitäten von Spielepublishern kommodifiziert und in ihre Geschäftsmodelle integriert. Das Problem besteht dabei vor allem darin, dass die Eigentumsrechte in Online-Rollenspielen die tatsächliche Strukturen der Herstellung und Autorschaft nicht abbilden. Daher tun Firmen wie SCE bei der Anmeldung von Eigentumsrechten an Spielelementen so, als ob sie ein fertiges Produkt entwickelt und auf den Markt gebracht hätten, während es sich in Wirklichkeit um lediglich um eine Rahmenstruktur handelt, in der die Entwicklung nie abgeschlossen ist und die Arbeit von bezahlten und unbezahlten Akteuren miteinander verzahnt wird. Humphreys weist zudem darauf hin, dass die sozialen, emotionalen und kulturellen Aspekte von Spielern und Entwicklern gemeinsam in einem dialogischen Prozess geschaffen werden, der sich ständig im Fluss befindet.

Das von Michail Bachtin entwickelte Konzept der Dialogizität (Bakhtin, 1996) erlaubt es uns die Überschneidung der sozialen mit der literarischen Sphäre in den Blick zu nehmen. Bachtin zufolge zeichnet sich der Roman durch Heteroglossie aus, einer Mischung aus regionalen Dialekten, Soziolekten, Jargons, literarischer Sprache usw. Diese unterschiedlichen Stimmen

befinden sich in einem Dialog miteinander, was zur Folge hat, dass der Roman nicht mit einer Stimme spricht, sondern in vielen Zungen, jede mit ihrem eigenen Charakter, ihrer eigenen Meinung und ihrer eigenen Herkunft:

“Every concrete utterance of a speaking subject serves as a point where centrifugal as well as centripetal forces are brought to bear. The processes of centralization and decentralization, of unification and disunification, intersect in the utterance; the utterance not only answers the requirements of its own language as an individualized embodiment of a speech act, but it answers the requirements of heteroglossia as well; it is in fact an active participant in such speech diversity.” (Bakhtin, 1982: 272)

Diese Heteroglossie bildet den Hintergrund für die Stimme des Autors, ohne welchen die Nuancierungen seiner Prosa nicht wahrgenommen werden können und ohne den sie nicht zum Klingen gebracht werden können. Die Parallelen zwischen dieser Konzeptualisierung des Romans und sozialen Entwicklungen sind offensichtlich. Jede Gesellschaft gibt einer Vielfalt von Stimmen Raum und um mit einer Stimme sprechen zu können, müssen diese vielfältigen Stimmen miteinander amalgamiert werden: E pluribus unum. Dialogizität ist ein demokratischer Prozess, der stets gegen die zentripetale Kraft der Einsprachigkeit wirkt, welche mit absolutistischer Herrschaft, Zentralisierung und Homogenität konnotiert ist. Das Problem der Eigentumsverhältnisse in virtuellen Welten muss daher vor dem Hintergrund des Konflikts zwischen dialogischer Produktion und einer monologischen Kontrolle ihrer Ergebnisse gesehen werden.

Bürgerschaft in Online-Rollenspielen

Online-Rollenspiele haben das Potenzial zur Dialogizität, aber diese wird dadurch eingeschränkt, dass die Anbieter der Spiele darauf insistieren, die Stimmen der Spieler zu appropriieren. Dies ist insofern problematisch, als dies den Publishern das Recht gibt, die sozialen Beziehungen der User zu beeinflussen und Spieler-Accounts aufzulösen, ohne dass dieses Verhalten transparent oder überprüfbar ist. Obwohl Online-Rollenspiele kollaborativ produziert werden, behalten sich die Anbieter also eine gott-ähnliche Macht über die Spieler vor, die allein von ihren Urheber- und Eigentumsrechten an dem jeweiligen Spiel abgeleitet ist. Wie Humphreys (2004) zeigt, basieren diese Rechte auf dem überholten Modell des Originalgenies, das die vollständige Kontrolle über seine Schöpfung hat: "It is a law which focuses heavily on tangible (even if virtual) objects, and dismisses the intangible socially produced networks despite their obvious productive and economic characteristics" (7).

Online Rollenspiele können als virtuelle Zivilgesellschaften angesehen werden, die im Großen und Ganzen zum Wohlergehen ihrer Mitglieder beitragen. Dies kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Spieler in einer Weise ihrer Rechte beraubt werden, die in der realen Welt niemals toleriert würde. Im Kontext des Spiels mag dies trivial erscheinen, aber bei näherem Hinsehen zeigt sich schnell, dass dies keineswegs trivial ist, schon allein deswegen, weil das gesellschaftliche Engagement von Online-Rollenspielern oft weit über ihr realgesellschaftliches Engagement hinaus geht. Zudem gleicht die Entmündigung von Online-Rollenspielern den Effekten der neoliberalen Durchdringung des Staates mit marktwirtschaftlichen Strukturen. In einer Welt, in der der öffentliche Raum zunehmend kleiner wird, mögen Online-Rollenspiele als Rückzugsräume erscheinen, aber tatsächlich werden sie der realen Welt immer ähnlicher.

Während in den USA Gesetze wie der Patriot Act (2001) zu einer Erosion der Bürgerrechte führen, stoßen ähnliche Gesetzentwürfe in Europa (noch) auf Widerstand. Aber auch dort kann man sich globalen Prozessen nicht entziehen, die zu einer Beschädigung der

Öffentlichkeit führen, etwa durch die Konsolidierung der Medien oder die zunehmende Durchdringung von wirtschaftlicher und politischer Macht. Im Namen der Sicherheit werden alltägliche Verrichtungen immer stärker überwacht und reguliert, und all dies spiegelt sich in Online-Rollenspielen. Humphreys zitiert ein Beispiel aus Taylor (2002), in dem ein Spieler-Account von SCE aufgelöst wurde, weil die Firma es nicht tolerieren wollte, dass dieser in der Welt von *EverQuest* angesiedelte 'fan fiction' auf seiner Website veröffentlicht hatte. Ein weiterer Fall betrifft den Journalisten Peter Ludlow, der über Fälle von virtueller Kinderprostitution in *The Sims Online* berichtet hatte.

Der Realismus von Online-Rollenspielen ist in gewisser Weise für andere Medien unerreichbar. Während Literatur, Film und andere Medien sich immer noch schwer tun, die tiefgreifenden sozialen Veränderungen der letzten Jahrzehnte zu verarbeiten, können virtuelle Welten als Kommentar zu diesen Transformationen betrachtet werden. Die Art und Weise, wie sie das tun, gemahnt an Millers weiter oben zitierte Definition der Literatur, da sie ihre Kritik nicht direkt üben, sondern vermittelt durch die Spieler. Interessanterweise hat sich dieser Kontrastdiskurs in den durch und durch kommerzialisierten Räumen von Online-Rollenspielen etablieren können, was darauf hinweist, welche Kraft die Dialogizität gegenüber dem Monologismus hat.

Dies bedeutet jedoch nicht, dass Online-Rollenspiele bereits ihr Potenzial ausgeschöpft hätten – im Gegenteil. Georg Lukács (1996) hat darauf hingewiesen, dass der Realismus Mensch und Gesellschaft im Idealfall als vollständige Einheiten abbildet. Die virtuellen Gesellschaften der Online-Rollenspiele und ihre Mitglieder sind noch weit von einer solchen Vollständigkeit entfernt, denn ihre Machtstrukturen verhindern, dass die Spieler zu sozialen Wesen im eigentlichen Sinn werden, und dies führt dazu, dass die virtuellen Gesellschaften nicht zu Experimentierräumen für die Gesellschaft werden können, in der wir leben. Gesellschaften sind immer virtuelle Konstrukte und daher sind die sozialen Räume in Online-Rollenspielen nicht notwendigerweise weniger real als reale Gesellschaften. Diese Erkenntnis bildet die Voraussetzung dafür, dass Online-Rollenspiele tatsächlich zu utopischen Konstrukten werden können, die ähnliche Funktionen übernehmen wie Literatur und Film.

Paul de Man zufolge ist das Dazwischen wichtiger als der Unterschied zwischen Wahrheit und Fiktion: "The binary opposition between fact and fiction is no longer relevant, in any differential system, it is the assertion of the space *between* the entities that matters" (zitiert in Hutcheon, 1996). Wie die Literatur existieren auch Online-Rollenspiele in einem liminalen Bereich zwischen sozialer Realität und Fiktion, und daraus beziehen beide Medien ihre Stärke. In seiner Einführung zu seinem Roman *Crash* (1973) hat J.G. Ballard darauf hingewiesen, dass die Aufgabe eines Autors wie die eines Wissenschaftlers darin besteht, Hypothesen gegen die Realität zu testen. In Rückgriff auf diese Definition erklärt Barry Atkins: "[G]ame-fictions [are] all about the testing of 'hypotheses', 'options', and 'imaginative alternatives', all about offering the 'contents' and not the authored and fixed 'meaning' of a single imaginative possibility" (144).

Und er weist darauf hin, dass Computerspiele sich nicht so weit von der Literatur des 19. Jahrhunderts entfernt haben, wie Ballard es für nötig befindet. Ihm zufolge beinhalten Computerspiele ihre eigene Moral und können daher in der Tradition von Dickens, Thackeray und Austen gesehen werden. Wenn der Roman die soziale Simulationsmaschine des 19. Jahrhunderts war, in der die Charaktere nachdem sie erschaffen wurden, ein unabhängiges Leben führten, dann kann man davon sprechen, dass Online-Rollenspiele diese Funktion für die Gesellschaft bereits teilweise übernommen haben.

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Bakhtin, M. M. (1982). *The Dialogic Imagination. Four Essays*. Austin: University of Texas Press.
- Bakhtin, M. M. (1996). "Epic and Novel", in: *Essentials of the Theory of Fiction*, herausgegeben von M. J. Hoffman und P. D. Murphy, Durham: Duke University Press, 43-62
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris: Editions du Seuil.
- Barthes, R. (1977). "The Death of the Author", in: *Image, Music, Text*. New York: Hill and Wang.
- Bolter, J. D. (1991). *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, N.J.: Erlbaum.
- Brooks, P. (1996). "Reading for the Plot", in: *Essentials of the Theory of Fiction*, herausgegeben von M. J. Hoffman und P. D. Murphy, Durham: Duke University Press, 326
- Buckles, M. A. (1985). *Interactive Fiction as Literature: The Storygame 'Adventure'*, University of California, San Diego.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. Chicago und London: University of Chicago Press.
- Costello, M. (2004). *Big If*. London: Atlantic Books.
- Foucault, M. (1977). "What Is an Author?", in: *Language, Counter-Memory, Practice*, herausgegeben von D. F. Bouchard, Ithaca, NY: Cornell University Press, 124-127.
- Galloway, A. R. (2004). "Social Realism in Gaming". *Game Studies*, 4.1.
- Humphreys, S. (2004). "Commodifying Culture - It's Not Just about the Virtual Sword". Vortrag bei der Konferenz *Other Players*, Kopenhagen.
- Hutcheon, L. (1996). "The Pasttime of Past Time. Fiction, History, Historiographical Metafiction", in: *Essentials of the Theory of Fiction*, herausgegeben von M. J. Hoffman und P. D. Murphy, Durham: Duke University Press, 473-495.
- Kücklich, J. (2007). "Invaded Spaces. Anmerkungen zur interdisziplinären Entwicklung der Game Studies". *Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft*, 26(1). Im Erscheinen.
- Kücklich, J. (2007). "Forbidden Pleasures - Cheating in Computer Games". In M. Swalwell & J. Wilson (Eds.), *Beyond Gameplay*. Jefferson, NC and London: McFarland. Im Erscheinen.
- Kuo, A. (2001). "A very brief history of cheating".
http://shl.stanford.edu/Game_archive/StudentPapers/BySubject/A-I/C/Cheating/Kuo_Andy.pdf.
- Landow, G. P. (1992). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Laurel, B. K. (1991). *Computers as Theatre*. Reading, MA.: Addison-Wesley.
- Lukács, G. (1996). "Marxist Aesthetics and Literary Realism", in: *Essentials of the Theory of Fiction*, herausgegeben von M. J. Hoffman und P. D. Murphy, Durham: Duke University Press, 134-146
- Miller, J. H. (2002). *On Literature*. London; New York: Routledge.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Randall, N. (1988). "Determining Literariness in Interactive Fiction", *Computers and the Humanities* 22, 181-191.
- Sandoval, G. (2000). "Sony to ban sale of online characters from its popular gaming sites".
http://news.com.com/Sony+to+ban+sale+of+online+characters+from+its+popular+gaming+sites/2100-1017_3-239052.html

- Sony. (2004). *EverQuest®* User Agreement and Software License.
- Taylor, T. L. (2002). "Whose Game is this Anyway? Negotiating Corporate Ownership in a Virtual World", *Computer Games and Digital Culture*, herausgegeben von F. Mäyrä, Tampere: Tampere University Press, 227-242.
- Trilling, L. (1996). "Writing and the Novel", in: *Essentials of the Theory of Fiction*, herausgegeben von M. J. Hoffman und P. D. Murphy, Durham: Duke University Press, 77-91.
- Ziegfeld, R. (1989). "Interactive Fiction? A New Literary Genre?" *New Literary History* 20, 341-372.