

Warum wir Arthas und Co. gerne für immer einsperren würden

BLOSS NICHTS ÄNDERN!

Bei Videospielen handelt die Community selbst aus, was zur Hintergrundgeschichte passt – und reagiert empfindlich, wenn der Kanon verändert wird. Ein wissenschaftlicher Erklärungsversuch. Von Mario Donick



Der Autor

Mario Donick ist studierter Kommunikationswissenschaftler und mehrfacher Sachbuchautor. Zuletzt veröffentlichte der Springer-Verlag sein Buch »Die Unschuld der Maschinen«, das erklärt, woher das Vertrauen der Menschen in Technologie wie GPS, Smartphone oder Künstliche Intelligenz kommt. 2020 erscheint sein neues Buch über Dinge, die wir von Computerspielen über unsere Wahrnehmung, die Wirklichkeit und unser Leben darin lernen können. Unter anderem macht uns Hype auf heiß erwartete Spiele blind für mögliche Enttäuschungen. In seiner Freizeit wandert und fliegt Mario gerne durch virtuelle Welten.

Für Lore-Fans des Warcraft-Universums klingt Warcraft 3: Reforged vielversprechend: Neben einer verbesserten Inszenierung der bekannten Story sollten auch Warcraft 3 und World of Warcraft einander angeglichen werden. Es ist ja immer schön,

wenn offene Fragen und Widersprüche geklärt werden. Und was sollte da bei Blizzard schon schiefgehen? Nun, wie wir mittlerweile wissen, eine Menge: Warcraft 3 Reforged brachte unterm Strich nur einige grafische Verbesserungen und neue Synchronspre-

cher. Von Story-Erweiterungen keine Spur. Angeblich auf Druck von Fans. Eine Ausrede? Vielleicht. Aber warum hängen wir überhaupt so am Altbekanntem? Befürchten wir, dass neue Autoren die Kreativität der ursprünglichen Entwickler auf dem Altar des Kommerz' opfern? Oder gibt es Gründe, die eher in uns selbst zu finden sind?

Abweichungen vom Etablierten, sogenannte Retcons (Retroactive Continuity), sind in den fiktionalen Universen der Popkultur gang und gäbe. Der Begriff Retcon wurde zuerst in Bezug auf Comic-Universen benutzt, wird aber mittlerweile für alle Medien verwendet. Massiv war etwa die Kritik an den Änderungen, die »Star Trek: Discovery« am etablierten Star-Trek-Universum vornahm, wie ein komplett veränderter Look der Klingonen und eine pilzbasierte Antriebsart für Raumschiffe, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hatte. An der Netflix-Serie »The Witcher« kritisierten manche Zuschauer, dass die Bevölkerung von Städten ethnisch diverser war als diese Kritiker einer mittelalterlichen Fantasywelt zugestehen mochten. Und um Total War: Rome 2 tobte 2018 ein Shitstorm, weil angeblich eine historisch unrealistisch große Menge weiblicher Generäle verfügbar war. Das Gemeinsame dieser Beispiele: Immer wird eine



Total War: Rome 2 wurde 2018 dafür kritisiert, dass angeblich ein Update pauschal zu viele weibliche Generäle hinzufügte – was zwar gar nicht stimmte, aber auf der Steam-Seite des Spiels immer noch als prominentes Kuratoren-Review zu lesen ist.



Warcraft 3: Reforged versprach auch Ergänzungen der an sich schon spannenden Hintergrundgeschichte. Allerdings machte Blizzard einen Rückzieher – angeblich wegen Fan-Kritik.

bestimmte Geschichte (ob nun auf realen Grundlagen beruhend oder fiktiv) auf eine bestimmte Art und Weise erzählt, und immer gibt es Fans, die dazu eine komplett andere Meinung haben. Sind diese Fans laut und zahlreich, kann das Produzenten von Spielen, Filmen und Serien durchaus beeinflussen, denn ohne das Versprechen des kommerziellen Erfolgs kann man heute kein teures und aufwändiges Produkt mehr schaffen. An Blizzards Begründung für den Story-Rückzieher kann also etwas dran sein.

Geschichten für das Kind in uns

Es gibt einen Grund, weshalb wir manche Geschichten immer wieder und möglichst unverändert lesen, hören, sehen oder spielen wollen: Sie geben uns Sicherheit. Das betrifft erstens ihre bloße Existenz. Dass wir sie wieder und wieder erleben können, bietet eine Konstante in einer schnelllebigen Welt. Kleine Kinder wollen dieselben Geschichten immer wieder und von derselben Person hören, weil das ein beruhigender Ausgleich zu einem aufregenden Alltag ist, in dem sie ständig etwas Neues erleben.

Als Erwachsene geht es uns ähnlich. Während man früher meist stabile Lebensverhältnisse hatte, sind viele von uns heute gezwungen, sich ständig an immer neue Gegebenheiten anzupassen – neue Jobs, neue Projekte, neue Wohnorte usw. So müssen wir wie ein Kind ständig dazulernen und uns anpassen. »Lebenslanges Lernen« ist zwar ein Wunsch von Wirtschaft und Politik, aber auf Dauer einfach anstrengend. Eine Auszeit vom Alltag mit einer Geschichte, die über die Jahre gleich bleibt und immer noch von denselben Darstellern wie früher verkörpert wird, ist da eine willkommene Entlastung: Es zeigt, dass manche Dinge bleiben, wie sie sind. Darum finden wir es schade, dass die Synchronsprecher in Warcraft 3: Reforged ersetzt wurden – nicht, weil sie einen schlechten Job machen. Und darum ist es gut, dass in »Star Trek: Picard« so viele alte Gesichter und deren Synchronsprecher vertreten sind. Man ist älter geworden, aber man kennt sich, das ist schön.

Zweitens betrifft die Sicherheit unsere eigene Identität. Wenn wir ein Spiel, das wir das erste Mal mit Anfang 20 gespielt haben, mit Mitte 30 oder 40 Jahren erneut spielen, dann nehmen wir es dank gewonnener Lebenserfahrung und vor dem Hintergrund anderer seitdem gespielter Spiele zwar anders wahr, aber das Spiel erinnert uns doch daran, wie wir früher waren und in welchen Lebensumständen wir gelebt haben. Das Spiel und das fiktive Universum einer Spielreihe schaffen eine Verbindung, die ein Jahrzehnt oder mehr überspannen kann. Wir können daran erkennen, wie wir zu der Person wurden, die wir zurzeit sind. Und das wiederum hilft ebenfalls dabei, mit den besonderen Anforderungen eines schnelllebigen Alltags besser zurechtzukommen.

Wenn da nun plötzlich jemand kommt und etwas an der geliebten Geschichte verändert (oder es auch nur ankündigt, wie Blizzard), dann beunruhigt oder ärgert uns das. Ob die Änderung bloß an eigenen kreativen Vorstellungen neuer Entwicklerteams liegt oder an vermeintlich niederen Gründen wie Kommerz, ist da egal. Wenn Charaktere

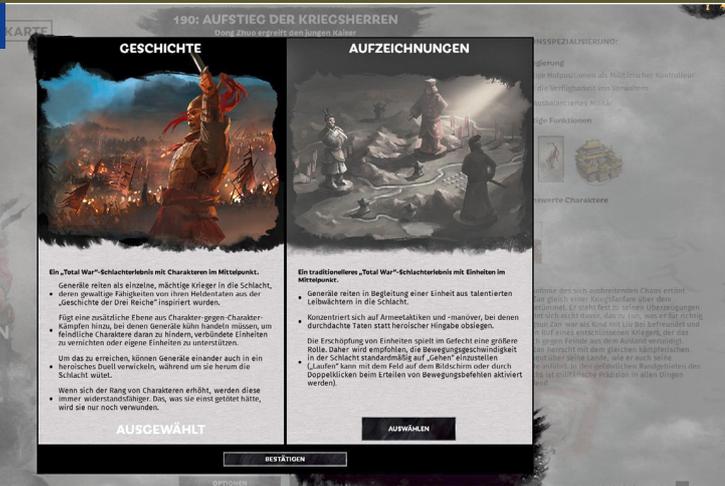
ausgetauscht oder verändert werden, etablierte Handlungselemente verschwinden oder die Aussage einer Story ins Gegenteil verkehrt wird – dann ist es so, als würde uns jemand etwas wegnehmen. Als wäre unsere Identifikation mit den Figuren und Erlebnissen einer Geschichte auf einmal nichts mehr wert. Das ist bei geliebten Spielen besonders schlimm, denn die haben wir nicht nur passiv aufgenommen, sondern aktiv handelnd erlebt. Darum verweigern wir uns gern mal Neuerungen, machen unserem Ärger öffentlich Luft oder setzen sogar Hersteller unter Druck, Änderungen zu unterlassen.

»Das widerspricht dem Kanon!«

Dabei vergessen wir mitunter, dass die jahrzehntelange Gültigkeit einer Geschichte – »es ist so und nicht anders« – noch gar nicht so lange üblich ist, zumindest wenn man die Menschheitsgeschichte insgesamt zugrunde legt. In Stammeskulturen, die keine Schrift kannten, wurden Geschichten mündlich überliefert. Obwohl es dann einen gewissen Kern gab, der gleich blieb, wurden die Geschichten je nach Kontext und Erzählern zwangsläufig variiert. Manches wurde ergänzt, manches weggelassen. Mit der sich wandelnden Geschichte wandelte sich auch die Identität der Gruppen, in denen die Geschichten geteilt wurden, und die Lebensumstände der Gruppen beeinflussten, wie die Geschichten erzählt wurden. Mit der Entwicklung von Schriftlichkeit setzte eine zunehmende Fixierung ein. Endlich konnte eine Gesellschaft für sich festlegen, welche Geschichten dauerhafte Gültigkeit haben sollten und welche eher unwichtig waren. Hier spricht man von der sogenannten Kanonisierung. Fans der Lore fiktionaler Universen wie Warcraft oder Star Wars kennen dies als Kanon (siehe Kasten). Auf solche Erzeugnisse der Popkultur bezogen, ist der Kanon die von der Mehrheit der Fans akzeptierte Geschichte. »Der wichtigste Schritt in der Kanonbildung ist der Akt der ›Schließung‹«,



Unterschiedliche Menschen haben die gleichen Geschichten schon immer anders erzählt, neu interpretiert und erweitert. Das Festschreiben von Geschichten ist eine vergleichsweise neue Erfindung, schließlich braucht man dazu erst mal Schriftzeichen.



Total War: Three Kingdoms bietet zwei Spielmodi, die auf unterschiedlichen Darstellungen des historischen Stoffes beruhen. So kann sich jeder seinen Lieblingskanon rausuchen.



Die sanfte Hügellandschaft Cyrodiils dürfte eigentlich nicht existieren. Oder doch? Alles nur ein Überlieferungsfehler, ein unzuverlässiger Geschichtsschreiber? Drachenbrüche sind kompliziert!

schreibt der Kulturwissenschaftler Jan Assmann in seinem Buch »Das kulturelle Gedächtnis«. Nach Assmann sind »kanonische Texte (...) sakrosankt: Sie verlangen wortlautgetreue Überlieferung«. Wenn wir das ernst nehmen, dann dürfen wir beim Rollenspiel, in Fan-Fiction oder beim Erstellen von Mods dem Kanon nicht widersprechen und in der Regel auch nichts Neues hinzufügen.

Im Jahr 2007 erstellte ich auf einem World-of-Warcraft-Rollenspiel-Server einen Orc. Meine Hintergrundstory war mühsam erdacht, aber andere Spieler lehnten sie als nicht kanontreu ab. Es hatte irgendwas damit zu tun, dass mein Orc wohl nicht während einer längeren Reise auf der Goldstraße geboren sein konnte. Ich fand das damals ziemlich blöd, aber ich verstehe die Wichtigkeit solcher Einwände: Ein Kanon hebt die individuell empfundene Sicherheit beim Erleben derselben Geschichte auf eine gemeinschaftliche Stufe. Er schafft Gruppenidentität. Und wenn wir da auf einmal mit individuellen Abweichungen hineingrätschen, kann er diese Funktion nicht erfüllen.

Geschichten sind nie eindeutig

Allerdings ist der Kanon bei Erzeugnissen der Popkultur oft etwas, das wir in einer Gruppe, etwa in Foren, erst aushandeln. Einerseits sind wir dann froh, wenn Autoren, Filmemacher oder Entwickler zu einer Streit-

frage eine Klarstellung äußern (»Nein, die Picard-Comics sind nicht Kanon.« – »Ja, Elder Scrolls Online ist Kanon.«). Andererseits können solche Klarstellungen dazu führen, dass wir den offiziellen Rechteinhabern das Recht absprechen, den Kanon zu bestimmen, wenn wir etwa glauben, sie würden ihr eigenes Werk »verraten«. Doch selbst ein scheinbar fester Kanon ist Produkt menschlicher Interpretation. Wenn eine Menge von Medien oder Merkmalen kanonisiert wird, dann unter bestimmten Auswahlkriterien und mit bestimmten Zielsetzungen. Man kann dies gut an Geschichtsdarstellungen sehen, zum Beispiel in Total War: Three Kingdoms. Das Strategiespiel beruht auf dem alten China der ausgehenden Han-Zeit. Damals standen sich drei rivalisierende Königreiche gegenüber, worüber uns zwei bedeutende literarische Werke berichten: die »Chroniken der drei Reiche« von Chen Shou und »Die Geschichte der drei Reiche« von Luo Guanzhong. Die deutschen Titel klingen beide nach trockenem Geschichtsunterricht, aber während die Chroniken eine eher nüchterne Darstellung der Ereignisse bieten, ist »Die Geschichte der drei Reiche« ein Roman mit zahlreichen Ausschmückungen und teils übermenschlichen Leistungen seiner Helden. Anstatt sich auf nur eines der beiden Bücher zu stützen, spendierte Entwickler Creative Assembly dem Spiel zwei Modi. Der

im deutschen als »Geschichte« bezeichnete Modus beruht auf dem Roman, während der Modus »Aufzeichnungen« sich auf die Chronik bezieht. Eine geschickte Entscheidung, insbesondere wenn man den Erfolg des Spiels in China bedenkt. Denn obwohl »Die Geschichte der drei Reiche« ein Roman ist, kein Geschichtswerk, hatte er trotzdem starken Einfluss auf die chinesische Kultur, etwa auf Moralvorstellungen oder Militärstrategie. Er ist daher genauso kanonisch für das Thema wie das »richtige« Geschichtsbuch.

Die Total-War-Reihe wird oft für historische Genauigkeit gelobt, aber aus Sicht der Geschichtswissenschaft gilt das für alle Computerspiele nur eingeschränkt. Indem Creative Assembly in Three Kingdoms die beiden wichtigen Vorlagen in eigenen Modi berücksichtigt hat, wird dieses Problem sogar deutlicher als sonst. Der Modus »Aufzeichnungen« suggeriert eine besondere historische Genauigkeit, weil es sich vom Modus »Geschichte« mit seinen fiktionalen Ergänzungen abhebt. Doch auch »Die Chroniken der drei Reiche« ist ein Buch, das mit bestimmten Intentionen verfasst wurde. Wie jedes Geschichtswerk ist es keine objektive Darstellung der Wirklichkeit, sondern eine Interpretation, ganz egal ob das Buch eine kanonische Funktion erfüllt oder nicht. Trotz dieses Problems wurde der Entwickler durch die Schaffung zweier Modi dem Thema, seiner besonderen Überlieferung und seiner Bedeutung für China wohl gerechter, als wenn er beides vermischt hätte. Dadurch überlässt er zwar letztlich uns die Entscheidung über den Status der beiden Vorlagen, aber Three Kingdoms ist eben auch ein Spiel, keine geschichtswissenschaftliche Studie. Und das Spiel zeigt immerhin, dass es nicht nur eine richtige Darstellungsform von Geschichte gibt. Das ist mehr als manch andere Spiele, die sich auf historische Quellen berufen, von sich behaupten können.

»Bei den neun, es sind nur acht!«

Sich nicht genau festlegen zu wollen, was wahr ist und was falsch – das kann man kritisch als typisches Merkmal unserer postmodernen Zeit ansehen, das sich auch in Spielen widerspiegelt. Kaum ein anderes fiktives Universum hat Widersprüche in der eigenen Lore so zum Grundsatz erhoben wie The Elder Scrolls. Alle Lore-relevanten Texte, die man in den Spielen findet, sind grundsätzlich von »unzuverlässigen Erzählern« verfasst worden. Sie drücken Perspektiven, Erfahrungen und Vorurteile der fiktiven Autoren dieser Texte aus, nicht die allwissende Sicht eines realen Erzählers. Wenn wir in den Elder-Scrolls-Spielen etwas über einen Krieg lesen, dann aus Sicht jenes Autors. Wie es wirklich war, ist unsicher. Manchmal kommt es da zu paradoxen Situationen, die mit Logik nicht lösbar sind.

The Elder Scrolls 4: Oblivion etwa spielt in der Provinz Cyrodiil. Das Spiel zeigte eine hübsche mittel- bis südeuropäische Hügellandschaft mit Wald und Wiesen. Aber Mo-

Easter Egg oder Lore?

»CoDA« ist ein Comic-Manuskript des früheren Elder-Scrolls-Entwicklers Michael Kirkbride. Unter manchen Fans der Elder-Scrolls-Lore wird der Text sehr ernsthaft diskutiert, auch weil er die Bedeutung eines festen Kanons ad absurdum führt. Elder Scrolls Online: Morrowind integrierte ein neues Lore-Buch, dessen Text auf die Internetadresse von Michael Kirkbrides CoDA-Manuskript verweist: »world without wheel, charting zero deaths, and echoes singing« – www.coda.es. Nur ein Easter Egg – oder wird »CoDA« damit zur offiziellen Lore erhoben?

ment – wo ist der Dschungel geblieben, den frühere Spiele etabliert haben? Die Lore erklärt diesen Wandel mit dem Ende von The Elder Scrolls 2: Daggerfall. Da kam es zum sogenannten »Drachenbruch« oder »Warp in the West«, bei dem sich die Welt veränderte. Aha. Na gut. Ein typischer Retcon halt. Allerdings war das Thema damit nicht vom Tisch. Denn Jahre später wurde in The Elder Scrolls Online (TESO) Cyrodiil wieder nicht als Dschungel gezeigt, obwohl TESO viele Jahrhunderte vor dem Drachenbruch spielt. Also müsste Cyrodiil da noch ein Dschungel sein.

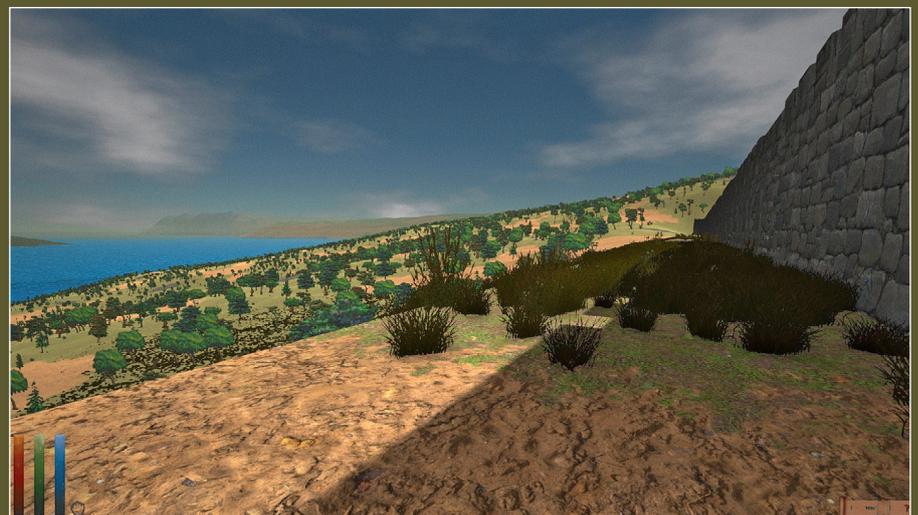
Um den Widerspruch zu erklären, führte TESO ein Lore-Buch ein, das alle früheren Behauptungen bezüglich des Dschungels als Übertragungsfehler abtut. Auch wenn das Lore-Buch wieder nur die Perspektive seines fiktiven Autors enthält (also genauso gut falsch sein kann), führte es erneut zu Protesten. Der schon in Oblivion gemachte Retcon wurde durch das Buch zementiert und auf billige Weise begründet.

Außerdem: Wie kann es überhaupt ein Buch in TESO geben, in dem es um Ereignisse geht, die erst am Ende von Daggerfall stattfanden? Ganz einfach: Der Drachenbruch führte dazu, dass der neunte Gott Talos entstand. Bis zum Drachenbruch gab es nur acht Götter. Aber nach dem Drachenbruch hat Talos schon immer existiert (auch vorher). Genauso ist es mit dem Dschungel. Talos war für sein Verschwinden verantwortlich, doch Talos baute nicht einfach die Landschaft um, sondern sorgte rückwirkend dafür, dass Cyrodiil schon immer aussah wie in Oblivion gezeigt. Alles klar?

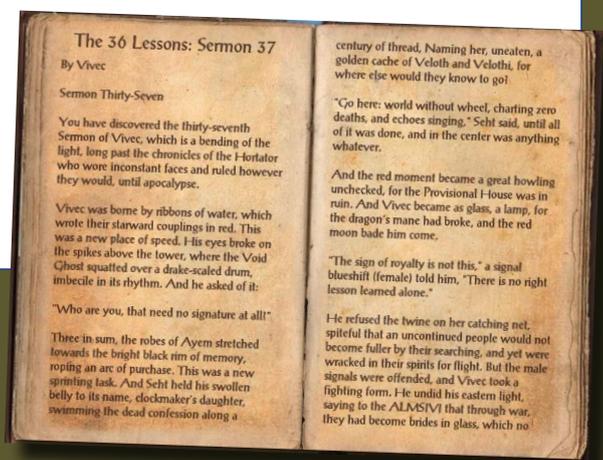
Kanon als Impro-Theater?

Im Reddit r/teslore gibt es Dutzende Threads zu solchen Themen. Einem früheren Entwickler wird dabei besonders viel Bedeutung beigemessen: Michael Kirkbride. Er legte vor allem in The Elder Scrolls 3: Morrowind einen bis heute wirkmächtigen Grundstock metaphysischer Lore, und er veröffentlichte auch später Texte, die diese Lore ausbauen. Kirkbrides spätere Texte sind im Grunde genommen Fan-Fiction, haben aber als sogenannte Apokryphen einen besonderen Status für viele r/teslore-User. Vor allem Kirkbrides Comic-Manuskript »CoDA«, ein ironischer Kommentar auf unsere Popkultur, ist einflussreich. Kernaussage von »CoDA« ist, dass Vorstellungen der Fans für das Elder-Scrolls-Universum wichtiger sind als Vorgaben, die die tatsächlichen Spiele machen – Head Canon statt echter Kanonisierung. Ist damit also der Beliebtheit Tür und Tor geöffnet, nicht nur für abstruse Fan-Fiction, sondern womöglich auch als Freibrief für Entwickler, die sich ja oft selbst als Fans begreifen? Immerhin ist die URL zu Kirkbrides »CoDA« mittlerweile als Easter Egg in einem TESO-Lore-Buch enthalten.

Um Beliebtheit zu vermeiden, ziehen manche User in r/teslore einen Vergleich zu improvisiertem Theater. Dessen wichtigste Regel ist das Annehmen vorher eingeführter Inhalte. Wenn ein Akteur etwas behauptet, dann soll der nächste Akteur dem nicht widersprechen, sondern es aufgreifen und weiterspinnen: »Ja, genau und dann ...« Damit sollen allzu willkürliche Änderungen verhindert werden. Doch gerade Entwickler und Autoren in der Popkultur scheinen sich an diese Regel nicht zu halten, wenn sie zur Begründung von Retcons teils einfachste Ausreden finden. Wie günstig, wenn es dann Fans gibt, die darauf einsteigen und aufwändigere Begründungen nachliefern.



Manchmal können Spiele erst Jahre später ihrer Lore gerecht werden. Die Küstenlinien und Berge im Hintergrund dieses Bildes (Ausblick von der Stadt Wayrest in High Rock) waren im originalen Daggerfall nie sichtbar, obwohl das Höhenmodell schon vorhanden war. Erst die Distant-Terrain-Mod für Daggerfall Unity holt diese Details aus den Daten raus.



Zu viele Drachenbrüche zerbrechen die Welt

Versteht mich nicht falsch: Ich persönlich stehe auf die seltsameren Aspekte der Elder-Scrolls-Lore und die Offenheit, die der Impro-Theater-Ansatz theoretisch bietet. Ich kann auch mit kleinen Inkonsistenzen zwischen Warcraft 3 und WoW leben. Aber ganz pragmatisch gesehen stören Retcons und Kanon-Abweichungen einfach die konsistente Atmosphäre, die wir beim Besuch eines fiktiven Universums erleben wollen – eines Universums, das wir gerade dafür mögen, wie es ist, und nicht dafür, wie es vielleicht auch sein könnte. Wir suchen es auf, weil wir wissen, was uns darin erwartet – weil diese »Zweitschöpfung« (Tolkien) berechenbaren Gesetzmäßigkeiten folgt. Wenn Widersprüche und Inkonsistenzen uns diese Gewissheit zu oft nehmen – wenn quasi zu oft ein Drachenbruch geschieht –, dann zerbricht diese Welt am Ende.

Vielleicht haben wir uns vorher schon eine andere Geschichte gesucht, die unsere Sehnsucht nach Verlässlichkeit und Sicherheit besser erfüllt. Oder, wie wohl bei Warcraft 3: Reforged geschehen, wir befürchten nur Schlechtes und ersticken künftige Änderungsversuche unserer geliebten und im Spiel erlebten Geschichte durch Aufschreie in den sozialen Medien bereits im Keim, bevor die Autoren überhaupt die Chance haben, ihre Ideen zu präsentieren. ★

Der Begriff Kanon

In seinem Buch »Das kulturelle Gedächtnis« erklärt der bekannte Kulturwissenschaftler und Ägyptologe Jan Assmann, was das Wort Kanon eigentlich bedeutet. Es kommt vom griechischen Kanōn, das wiederum mit hebräischen, assyrischen und sumerischen Bezeichnungen für bambusähnliche Rohrarten zusammenhängt. Die wurden zur Herstellung von geraden Stäben verwendet, und ein Kanon war ein stabförmiges Messinstrument. Im übertragenen Sinne wurde daraus der Kanon als Maßstab oder Norm für Texte beziehungsweise kulturelle Erzeugnisse insgesamt.