

## Erzählen im Imperativ: Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen

Ascher, Franziska

Veröffentlichungsversion / Published Version

Dissertation / phd thesis

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:  
transcript Verlag

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Ascher, F. (2021). *Erzählen im Imperativ: Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen*. (Populäres Mittelalter, 2). Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839458112>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY Lizenz (Namensnennung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

### Terms of use:

This document is made available under a CC BY Licence (Attribution). For more information see:  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

FRANZISKA ASCHER

# ERZÄHLEN IM IMPERATIV

ZUR STRUKTURELLEN AGONALITÄT  
VON ROLLENSPIELEN  
UND MITTELHOCHDEUTSCHEN EPEN



[transcript]

POPULÄRES  
MITTELALTER

Franziska Ascher  
Erzählen im Imperativ

## Editorial

Unsere Vorstellungen und Bilder vom Mittelalter sind nicht einheitlich; sie werden in unterschiedlichen Diskursen für jeweils eigene Rezeptionszusammenhänge geschaffen. Den über institutionalisierte Kanäle (Universitäten, Akademien, Fachverlage, Museen) verbreiteten wissenschaftlichen Einsichten über das Mittelalter steht ein weites und heterogenes Feld populärer Diskurse und Praktiken (historische Romane, Fantasy, Film, Serien, Graphic Novels, populäre Zeitschriften, Rollenspiele/LARP, Mittelalterfeste etc.) gegenüber, deren Publikumswirkung und gesellschaftliche Beachtung tatsächlich um ein Vielfaches höher ist.

Es ist Zeit, dass die eminente Bedeutung von populären Mittelalterdiskursen auch von wissenschaftlicher Seite stärker wahrgenommen wird. Dafür gibt es mindestens zwei Gründe: (1) Die Anfälligkeit populärer Diskurse für ideologische Indienstnahmen: Im Wechselspiel der Historisierung von fiktionalen Figuren und der Fiktionalisierung von historischen Persönlichkeiten und Ereignissen können über populäre Diskursfelder politische Botschaften mit großer Streukraft und Subtilität transportiert werden. (2) Die Rolle populärer Diskurse als Medium kultureller Selbstverständigung: Aneignung und Transformation mittelalterlicher Mythen, Figuren und Artefakte (>Mittelalterlichkeit<) werden in ihrer Konstruktion alternativer Welt- und Identitätswürfe bedeutsam, weil sie kritische und ästhetische Perspektivierungen der Gegenwart bieten.

Die Erschließung von populären Mittelalterdiskursen verspricht nicht nur die Partizipation der Mediävistik an aktuellen zeitgeschichtlichen Fragestellungen, sondern auch eine enge Kooperation mit anderen Disziplinen. Die Reihe **Populäres Mittelalter** bietet der wissenschaftlichen Beschäftigung mit den populären Mittelalterbildern aller Epochen eine feste Heimat.

Die Reihe wird herausgegeben von Robert Schöller und Hans Rudolf Velten (geschäftsführend), Michael Dallapiazza, Judith Klinger und Matthias Däumer.

**Franziska Ascher**, geb. 1988, ist Herausgeberin des wissenschaftlichen E-Journals *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. Sie ist in den Game Studies aktiv und promovierte im Fach Germanistische Mediävistik bei Michael Waltenberger an der Goethe-Universität Frankfurt am Main und der Ludwig-Maximilians-Universität München. Ihre Forschungsschwerpunkte sind (historische) Narratologie, Medialität und Performativität.

Franziska Ascher

## **Erzählen im Imperativ**

Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen  
und mittelhochdeutschen Epen

**[transcript]**

Gefördert durch ein sechsmonatiges Abschlussstipendium der Ludwig-Maximilians-Universität München.

Die vorliegende Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Philosophie (Dr. phil.) entstand an der Ludwig-Maximilians-Universität München (Fakultät 13 Sprach- und Literaturwissenschaften; Department I Germanistik, Komparatistik, Nordistik, Deutsch als Fremdsprache; Institut für Deutsche Philologie).

Gutachter: Michael Waltenberger, Rembert Hüser



The EOSC Future project is co-funded by the European Union Horizon Programme call INFRAEOSC-03-2020, Grant Agreement number 101017536

Die freie Verfügbarkeit der E-Book-Ausgabe dieser Publikation wurde ermöglicht durch das Projekt EOSC Future.

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution 4.0 Lizenz (BY). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell. (Lizenztext: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>)

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

### **Erschienen 2021 im transcript Verlag, Bielefeld**

© Franziska Ascher

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld

Umschlagabbildung: Momentmal / Pixabay

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

Print-ISBN 978-3-8376-5811-8

PDF-ISBN 978-3-8394-5811-2

<https://doi.org/10.14361/9783839458112>

Buchreihen-ISSN: 2699-8807

Buchreihen-eISSN: 2703-1179

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <https://www.transcript-verlag.de>

Unsere aktuelle Vorschau finden Sie unter [www.transcript-verlag.de/vorschau-download](http://www.transcript-verlag.de/vorschau-download)

# Inhalt

---

<b>Danksagungen</b> .....	7
<b>1 Präludium</b> .....	9
<b>2 Evaluation der medialen Rahmenbedingungen</b> .....	17
2.1 Gegenstandsbestimmung .....	17
2.2 Medienkulturwissenschaftliche Überlegungen zum Agonalen und seinen Formalisierungen .....	27
2.3 Unterschiede versus Ähnlichkeiten .....	32
2.4 Rekapitulation .....	51
<b>3 Handlungsbasierte Narration vor und nach Ende des Mittelalters: Wo Taten mehr als Gründe zählen</b> .....	53
3.1 Konzeptuell überschriebene Module .....	54
3.2 Der Agon und das Agonale .....	60
3.3 Spezifika strukturorientierten Erzählens .....	77
3.4 Exkurs: Das Teleologie-Problem .....	79
3.5 Der Handlungsfokus interaktiver Medien .....	85
3.6 Rekapitulation .....	90
<b>4 Die Struktur des Handelns: Quest, Queste, Aventiure</b> .....	93
4.1 Zur Semantik von Quest und Aventiure .....	94
4.2 Exemplarische Analyse paratextueller Rollenspiel-Imperative .....	110
4.3 Der Agon als Taktgeber handlungsbasierter Narration .....	125
4.4 Rekapitulation .....	135
<b>5 Die Handelnden: Protagonisten, Avatare, Spieler</b> .....	139
5.1 Exorbitanz als Eigenschaft von Protagonisten in handlungsbasiertem Erzählen .....	140
5.2 Die Logik des Steigerungsspiels .....	156
5.3 Rekapitulation .....	167

<b>6</b>	<b>Die Handlungsspielräume: Eine Welt, gemacht für den Helden</b>	169
6.1	Der Chronotopos im handlungsbasierten Erzählen	170
6.2	Zwischenfazit	187
6.3	Krisenfälle handlungsbasierten Erzählens: Niederlage und Untätigkeit	190
6.4	Rekapitulation	208
<b>7</b>	<b>Kinästhetische Rezeption: Synchronisation des Körperschemas mit Fokusfiguren</b>	211
7.1	Kinästhetische Wahrnehmung als Grundlage für die Rezeption virtueller Welten	212
7.2	Die Avatare der Artusepik	230
7.3	Rekapitulation	243
<b>8</b>	<b>Ludonarrative Logik: Vom Spielcharakter der mittelalterlichen Literatur</b>	247
8.1	Literatur als Spiel	249
8.2	Alternativität und Konventionalität	262
8.3	Rekapitulation	273
<b>9</b>	<b>Postludium</b>	277
9.1	›Natürliche‹ Narratologie und Mediävistik	277
9.2	›Natürliche‹ Narratologie und Erzählen im Imperativ	285
	<b>Glossar</b>	291
	<b>Quellenverzeichnis</b>	295
	<b>Index</b>	317



## Danksagungen

---

Die vorliegende Arbeit wurde im Herbst 2019 von der Fakultät 13 – Sprach- und Literaturwissenschaften der Ludwig-Maximilians-Universität München als Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Philosophie (Dr. phil.) angenommen. In den letzten sechs Monaten wurde die Dissertation überdies durch ein Abschlussstipendium der LMU gefördert.

Für die Publikation in der Reihe POPULÄRES MITTELALTER wurde der Text noch einmal überarbeitet. Ich danke den Herausgeber\*innen für ihr konstruktives Feedback und die Chance, in ihrer Reihe veröffentlichen zu können. An dieser Stelle sei auch der TRANSCRIPT VERLAG erwähnt, dem ich für die gute Zusammenarbeit und die ansprechende Gestaltung des Buches danke.

Mein größter Dank gilt meinem Doktorvater Michael Waltenberger, dessen bewundernswerte Fähigkeit, unabhängig vom Thema stets die richtigen Fragen zu stellen, ihn zum idealen Betreuer für dieses interdisziplinäre Projekt gemacht hat.

Auch danke ich meinem Zweitbetreuer Rembert Hüser für den fruchtbaren interdisziplinären Austausch während meiner Zeit an der Goethe-Universität Frankfurt.

Ich danke Marcel Schellong und Gebhard Grelczak, ohne die ich wohl nie zur Computerspielforschung gekommen wäre, und auch meinen übrigen Mitstreiter\*innen von der PAIDIA-Redaktion, die dieses Dissertationsprojekt von Anfang an mitverfolgt und geprägt haben.

Nicht zuletzt danke ich all meinen engagierten Korrekturleser\*innen, insbesondere Inge Wachsmuth, Franziska Albrecht und allen voran Tobias Unterhuber, der mir zu jeder Zeit mit *rat und helfe* zur Seite stand.

Ein weiterer Dank geht an Thomas Müller für die inspirierende Zusammenarbeit im Rahmen der Sonderausgabe VOM ›WIGALOIS‹ ZUM WITCHER – MEDIÄVISTISCHE ZUGÄNGE ZUM COMPUTERSPIEL, die mir Gelegenheit gab, die Vorbedingungen meiner Dissertation zu reflektieren.

Schließlich danke ich noch meiner Familie für ihre konstante Wertschätzung und ihr Verständnis dafür, dass sich eine Dissertation nicht von heute auf morgen schreibt.

Am Ende danke ich allen, die mein Leben während der Promotionsphase bereichert haben und damit indirekt einen wesentlichen Beitrag zu ihrem erfolgreichen Abschluss geleistet haben.

München, im November 2020  
Franziska Ascher

# 1 Präludium

---

Funktion einer Einleitung ist es unter anderem, Antwort auf die Frage zu geben, worum es in dem Buch geht. Allerdings nennt sich diese Einleitung nicht von ungefähr ›Präludium‹ und so wird die Antwort darauf eher spielerisch ausfallen.

›Worum es in dem Buch geht‹ wäre in einem narrativen Werk gleichbedeutend mit der Handlung des Buches. Nun ist das vorliegende Buch aber kein Vertreter der Primär-, sondern der Sekundärliteratur, und somit allenfalls schwach narrativ. Es hat also im engeren Sinne keine Handlung. Trotzdem ist das Thema ›Handlung‹ für diese Dissertation zentral, denn ihre zentralen Untersuchungsgegenstände, Artusepen und Computerrollenspiele, handeln nicht nur *von* irgendetwas, sondern ihre Handlung ist auch (nicht allein, aber auch nicht zuletzt) Produkt des Handelns von Protagonisten, Spielern und Lesern, da auch letztere vor dem Hintergrund einer aktiven Rezeption als ›Spieler‹ verstanden werden können.<sup>1</sup>

Das gilt nicht allein für Artusepen und Computerrollenspiele, jedoch weisen gerade diese beiden medial und zeitlich weit auseinanderliegenden Gegenstände einen auffälligen Handlungsfokus auf, den ich mit dem Titel ›Erzählen im Imperativ‹ ins Zentrum der Aufmerksamkeit rücken möchte.

Imperative fordern zum Handeln auf. Sie versuchen eine bestimmte Handlung zu erzwingen und generieren so eine Entscheidungssituation, in welcher der aufgebaute Entscheidungsdruck schließlich in einer Handlung resultiert – nicht notwendigerweise in der geforderten, aber in *einer* Handlung.

Herausforderungen sind Gestalt gewordene Imperative. In ihnen manifestieren sich die Worte des typischen ›Questgebers‹, der den Protagonisten entsendet, um als sein Stellvertreter auf eine wie auch immer geartete Störung der Ordnung zu reagieren. Johan Huizinga hat im Moment der Herausforderung eines *der* zentralen Elemente von Literatur ausgemacht:

---

1 Da das Geschlecht von Protagonist\*innen, Spieler\*innen, Leser\*innen etc. für mein Forschungsinteresse nicht von Belang ist, möchte ich das generische Maskulinum in diesem Buch als Funktionsbezeichnung verstanden wissen, die an kein bestimmtes Geschlecht adressiert ist. Außerdem sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass im Folgenden sämtliche Hervorhebungen innerhalb von direkten Zitaten auf den ursprünglichen Autor zurückgehen, sofern nicht explizit mit dem Namenskürzel [F.A.] als Eingriff markiert.

»In einer großen Menge von Fällen liegt das zentrale Thema eines poetischen oder im allgemeinen [sic!] literarischen Stoffes in einer Aufgabe, die der Held zu vollbringen hat, einer Prüfung, die er durchmachen, eines Hindernisses, das er überwinden muss.«<sup>2</sup>

In Computerrollenspielen und Artusepen treten Herausforderungen seriell auf. Sie strukturieren die (Spiel-)Erzählungen, denn Quests und Aventiuren – ihre Grundbausteine – drehen sich meist um *eine* konkrete Herausforderung und werden dann von einer neuen Quest/Aventiure und Herausforderung abgelöst.

Jutta Eming und Ralf Schlechtweg-Jahn erwähnen in ihrer Einleitung zu AVEN- TIURE UND ESKAPADE<sup>3</sup> den WIGALOIS Wirnts von Grafenberg und den PARZIVAL Wolframs von Eschenbach »mit ihrer Kombination von immer neuen Herausforderungen, die durch den Helden zu bestehen sind«<sup>4</sup> und »seriellen Abfolge von in sich geschlossenen Abenteuerräumen, der Notwendigkeit Rätsel zu lösen oder Zwischengegner zu besiegen, um in den nächsten Abenteuerraum zu gelangen, bis der Held schließlich im finalen Abenteuer angekommen ist«<sup>5</sup>.

Herausforderungen müssen in der Regel handelnd bewältigt werden. Aus diesem Grund korrespondieren sie aufs Engste mit der spezifischen Medialität des Computerspiels. Die Herausforderung bietet Anlass für Interaktion – sie ist also interaktiv. Die Aufforderung zu handeln ergeht ebenso an den Protagonisten wie an den Spieler. Die Quest ist also nicht nur ein narrativer, sondern auch ein ludischer Grundbaustein des Computerrollenspiels. Ich bezeichne sie daher als *ludo-narratives Strukturelement*.

»Ludonarrativ« ist ein Begriff der Game Studies, der vor allem als Bestandteil von »ludonarrativer Dissonanz« geläufig ist.<sup>6</sup> Ludonarrative Dissonanz meint, dass das Handeln des Avatars in den Spielpassagen in Widerspruch zur Narration des Spiels steht, wie sie beispielsweise in Cutscenes präsentiert wird. Zwischen Spiel und Erzählung können jedoch nicht nur Dissonanzen, sondern idealerweise auch Synergieeffekte entstehen. Ein solcher Synergieeffekt scheint im Fall der Heraus-

- 
- 2 Johan Huizinga: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (= Rowohlt's Enzyklopädie), Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag. 2013, S. 147.
  - 3 Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.): Aventiure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne (= Transatlantische Studien zu Mittelalter und Früher Neuzeit, Band 7), Göttingen: V&R unipress. 2017.
  - 4 Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn: »Einleitung: Das Abenteuer als Narrativ«, in: Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.), Aventiure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne, Göttingen: V&R unipress. 2017, 7-33, hier S. 20.
  - 5 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 20.
  - 6 Bekanntheit erlangte dieser Begriff durch die Kritik des Game Designers Clint Hocking an dem First-Person-Shooter BIOSHOCK: Clint Hocking: Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about. 2007.

forderung vorzuliegen, da sowohl Spiel als auch Erzählung aus unterschiedlichen Gründen das Bewältigen von Herausforderungen zu ihrem Thema machen.

Im Fall der Artusepik sind diese Gründe weniger naheliegend als im Fall des Computerrollenspiels, dennoch »weist die Struktur mittelalterlicher Aventureromane oft eine verblüffende Ähnlichkeit zu erzählenden Computerspielen [...] auf«<sup>7</sup>. Ich stelle daher die These auf, dass auch mittelhochdeutschen Artusromanen eine ludonarrative Logik zugrunde liegt und reagiere damit auf das Desiderat von Eming und Schlechtweg-Jahn, dass zu überlegen wäre, »inwieweit spielerische Aspekte bereits in älterer Abenteuerliteratur sichtbar werden«<sup>8</sup>. Zusätzlich wird nach möglichen Ursachen und Konsequenzen gefragt werden.

Ludonarrative Logik setzt sich aus einer Spiel- und einer Erzähllogik, also zwei distinkten Logiken, zusammen. Doch Spiel und Narration treffen sich nicht zuletzt im Moment der Herausforderung. Ludonarrative Logik ist eine Logik des Handelns, weil man nicht spielen kann, ohne zu handeln. Und Handeln manifestiert sich in der Artusepik, genau wie im Rollenspiel, bevorzugt als Kampf, weil Herausforderung dort in der Mehrzahl der Fälle eine *agonale* Herausforderung meint.

Ein Agon ist ein Wettkampf zu fairen Bedingungen, der es erlauben soll, zweifelsfrei festzustellen, welcher der Kontrahenten der Beste in einer bestimmten Leistungskategorie ist.<sup>9</sup> Der in der höfischen Epik vielfach geschilderte ritterliche Zweikampf ist ein typisches Beispiel hierfür. Das übergeordnete Prinzip, das sich im konkreten Agon manifestiert, nennt sich »das Agonale« und kann Narration, Spiel, aber auch Weltwahrnehmung strukturieren. Es stellt das Regelset zur Verfügung, nach dem sich agonale Erzähl- und/oder Spielstrukturen ausbilden. Ludonarrative Logik kann im Sinne eines Selbstzwecks des Agonalen eine machtvolle Eigendynamik entwickeln und dabei in Konkurrenz zu anderen Logiken – beispielsweise der Logik der Kausalkohärenz – treten. Sie wird daher vor allem an Stellen greifbar, wo die Narration brüchig und inkohärent erscheint.

Das Agonale ist nicht der alleinige Quell aller Ähnlichkeiten, die das Computerspiel mit der mittelalterlichen Literatur – insbesondere: das Computerrollenspiel mit der Artusepik – verbinden. Es eignet sich jedoch methodisch in besonderer Weise, um die verschiedensten Beobachtungen zu bündeln. Fokussiert man Rollenspiel und Artusepik durch die »Linse« des Agonalen, so treten markante Analogien zutage, die nahelegen, dass im Medium Computerspiel eine spezifische Form des für die mittelalterliche Literatur typischen strukturellen Erzählens neben dem

---

7 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 20.

8 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 20.

9 Roger Caillois: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch (= Batterien, Band 027), Berlin: Matthes & Seitz. 2017, S. 35.

subjektorientierten Erzählen der (post-)modernen Literatur fortlebt:<sup>10</sup> ein handlungsbasiertes Erzählen, das seinen Schwerpunkt auf die Handlungen seiner Protagonisten statt auf ihre Gedanken oder Gefühle legt.

Hierin scheint eine gewisse Avatar-Ähnlichkeit der mittelalterlichen Protagonisten auf, die in der Mediävistik auch schon gesehen wurde.<sup>11</sup> Denn wie Computerspiel-Avatare zeichnen sich diese Protagonisten dadurch aus, dass sie eher als Medium fungieren, über das der Rezipient immersiv in die dargestellte Welt »eintauchen« kann, denn als detailliert ausgearbeitete Figuren, deren individuelle Charakteristika möglicherweise eine Identifikation erschweren könnten. Präsentiert wird in erster Linie ihr Handeln – damit potenziell einhergehende Motivationen werden zumeist der Interpretation durch den Rezipienten, also der aktiven Rezeption überlassen.

Warum nun diese ludonarrative Logik gerade für das mittelalterliche Epos und das Computerspiel als Gegenwartsmedium charakteristisch ist, kann sowohl medial als auch kulturell erklärt werden. Der hier verfolgte Ansatz ist aus diesem Grund ein medienkulturwissenschaftlicher, wobei der medienwissenschaftliche Anteil überwiegt. Zwar ist es wichtig, die kulturellen Rahmenbedingungen der Gegenstände nicht aus dem Blick zu verlieren, das größte Erkenntnispotenzial verortet sich jedoch im medienwissenschaftlichen Bereich. Auch hier gilt: Die mediale Differenz von Artusepik und Rollenspiel muss stets mitgedacht werden, doch sie stellt nicht nur ein Risiko dar. Sie eröffnet auch ungewohnte Perspektiven und damit die Chance auf Beobachtungen, die sonst nicht möglich oder wenigstens nicht wahrscheinlich wären.

Damit begeben sich methodisch auf das Terrain der Komparatistik,<sup>12</sup> aber das ist bei einer mediävistischen Arbeit nichts Ungewöhnliches. Ursula Kocher weist zu Recht darauf hin, dass man mediävistische Forschung im Grunde »als *per se* komparatistisch bezeichnen«<sup>13</sup> könne, »[d]a die Mediävistiken (die mediävisti-

---

10 Annette Gerok-Reiter: »Auf der Suche nach der Individualität in der Literatur des Mittelalters«, in: Jan A. Aertsen/Andreas Speer (Hg.), *Individuum und Individualität im Mittelalter*, Berlin, New York: de Gruyter. 1996, 748-765, hier S. 751-752.

11 Beispielsweise von Matthias Däumer: *Stimme im Raum und Bühne im Kopf. Über das performative Potential der höfischen Artusromane (= Mainzer Historische Kulturwissenschaften, Band 9)*, Bielefeld: transcript. 2013, S. 90.

12 Wobei der intermediale Vergleich selbst in der Komparatistik noch ein relativer Neuankömmling ist, dem »ein beträchtliches, bei Weitem noch nicht ausgeschöpftes Innovationspotential« (Birgit Neumann: »Medialität«, in: Rüdiger Zymner/Achim Hölter (Hg.), *Handbuch Komparatistik. Theorien, Arbeitsfelder, Wissenspraxis*, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. 2013, S. 119-124, hier S. 123) zugeschrieben wird.

13 Ursula Kocher: »Mediävistische Komparatistik«, in: Rüdiger Zymner/Achim Hölter (Hg.), *Handbuch Komparatistik. Theorien, Arbeitsfelder, Wissenspraxis*, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. 2013, S. 13-16, hier S. 13.

tischen Abteilungen der im Wesentlichen sozial- und geisteswissenschaftlichen Fächer) dieser Wissenschaftsbereiche nur schwer forschen können, ohne die Ergebnisse der jeweils anderen über Sprach- und Kulturräume des Mittelalters zur Kenntnis zu nehmen«<sup>14</sup>, aber auch, weil Faktoren wie Oralität oder die Wechselwirkungen zwischen Literatur und bildlicher Darstellung, also mediale Aspekte, berücksichtigt werden müssen.<sup>15</sup>

Dabei ist es mir ein Anliegen, keinen der Untersuchungsgegenstände zu bevorzugen – also nicht die mittelalterliche Literatur und die mit ihr zusammenhängende mediävistische Forschung zu benutzen, um einseitig Erkenntnisse *über* das Computerspiel und *für* die Game Studies zu gewinnen, oder umgekehrt. Vielmehr soll der Erkenntnisgewinn für beide Disziplinen, ganz im Sinne der Komparatistik, ein wechselseitiger sein. Wenn nämlich die zu vergleichenden Gegenstände »nicht gleichberechtigt nebeneinander stehen und die Parameter einseitig entwickelt werden«<sup>16</sup>, so kann strenggenommen gar nicht von einem Vergleich die Rede sein.<sup>17</sup>

Eine quantitative Gleichberechtigung der Gegenstände könnte beispielsweise durch eine Dreiteilung in zwei gleichlange Abschnitte mit anschließender Synthese erreicht werden, allerdings ist Quantität für mich nicht aus Ausschlaggebende, sondern die Blickrichtung: von welcher Disziplin aus man wann auf welchen Gegenstand blickt. Um die Art von Vergleich zu erreichen, die mir vorschwebt, muss diese Perspektive flexibel bleiben, denn der Vergleich soll zwar die Makrostruktur der Gegenstände ins Visier nehmen, aber stellenweise bis in die Details hineinreichen. Der Verzicht auf Kapitel wie ›Parzival‹ oder ›The Witcher 3 – Wild Hunt‹, ist also der Art des Erkenntnisinteresses geschuldet und somit programmatisch. Statt an den Werken orientiert sich die Gliederung an dem, was diesen Werken gemeinsam ist – nicht, ohne in den Kapiteln selbst dann doch bisweilen an die Grenzen der Vergleichbarkeit zu stoßen.

Damit dieser hohe Verflechtungsgrad nicht zu Lasten der Übersichtlichkeit geht, biete ich dem eiligen Leser durch regelmäßige Zusammenfassungen am Ende jedes Großkapitels die bestmögliche Orientierung. Außerdem ist dem Buch am Ende ein Glossar von Game-Studies-Begriffen beigelegt.

Besonders relevante Texte sind für diese Untersuchung der PARZIVAL Wolframs von Eschenbach, der WIGALOIS Wirnts von Grafenberg, der DANIEL VON DEM BLÜHENDEN TAL des Strickers, EREC und IWEIN Hartmanns von Aue und schließlich die CRÖNE Heinrichs von dem Türlin. Wichtige Spiele sind für meine Fra-

---

14 U. Kocher. 2013, S. 13.

15 U. Kocher. 2013, S. 13.

16 U. Kocher. 2013, S. 14.

17 U. Kocher. 2013, S. 14.

gestellung die Fantasy-Rollenspiele *THE WITCHER 3 – WILD HUNT*<sup>18</sup>, *THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM*<sup>19</sup>, *DRAGON AGE – INQUISITION*<sup>20</sup> und *DARK SOULS*<sup>21</sup>, aber beispielsweise auch das Science-Fiction-Rollenspiel *HORIZON ZERO DAWN*<sup>22</sup> oder das Independent-Rollenspiel *PYRE*<sup>23</sup>. Selbst Titel, die keine Rollenspiele sind, können punktuell zentrale Bedeutung für die Argumentation erlangen – so zum Beispiel *I AM BREAD*<sup>24</sup> in Kapitel 7.1.3. Texte wie Spiele sind nicht danach ausgewählt, ob sie kanonisch, aktuell oder im Sinne einer Literatur- oder Spiele-Kritik ›wertvoll‹ sind, sondern danach, ob sie dazu beitragen, an einer bestimmten Stelle der Argumentation eine Frage zu beantworten oder zu konkretisieren.<sup>25</sup>

Die Gliederung ist demnach nicht gegenstandsorientiert, sondern findet nach thematischen Kriterien statt. Die Denkbewegung ist spiralförmig, das heißt, die Argumentation umkreist das Zentrum der ludonarrativen Logik von Computerrollenspiel und Artusepik, das bis fast zuletzt leer bleiben wird, und kommt dabei unter verschiedenen Gesichtspunkten mehrfach auf dieselben Themen zurück. Ein prominentes Beispiel hierfür ist die Beziehung zwischen Rezipient und Avatar, die in verschiedenen Kontexten relevant ist und jedes Mal auf eine neue Ebene gehoben wird, bis sie gegen Ende zur Bestimmung des Spielcharakters der mittelalterlichen Literatur herangezogen wird.

Das auf das Präludium folgende zweite Kapitel *EVALUATION DER MEDIALEN RAHMENBEDINGUNGEN* ist der prinzipiellen Vergleichbarkeit von Computerspielen und mittelalterlichen Texten in all ihrer Verschiedenheit gewidmet und schließt somit direkt an die von mir zusammen mit Thomas Müller im Rahmen unserer gemeinsamen Sonderausgabe *VOM ›WIGALOIS‹ ZUM ›WITCHER‹ – MEDIÄVISTISCHE ZUGÄNGE ZUM COMPUTERSPIEL*<sup>26</sup> geleistete Vorarbeit zu diesem Thema an. Aus Gründen der Zugänglichkeit steht am Anfang eine Gegenstandsbestimmung

---

18 CD Projekt RED: *THE WITCHER 3. Wild Hunt*. CD Projekt; Namco Bandai. 2015.

19 Bethesda Game Studios: *THE ELDER SCROLLS 5. Skyrim*. Bethesda Softworks. 2011.

20 BioWare: *DRAGON AGE. Inquisition*. Electronic Arts. 2014.

21 From Software: *DARK SOULS*. Bandai Namco Games. 2011.

22 Guerrilla Games: *HORIZON ZERO DAWN*. Sony Interactive Entertainment. 2017.

23 Supergiant Games: *PYRE*. Supergiant Games. 2017.

24 Bossa Studios: *I AM BREAD*. Bossa Studios. 2015.

25 Das schließt nicht aus, dass einige der genannten Titel nicht doch kanonisch sein können. Den sogenannten ›Soulsborne‹-Spielen der Firma From Software, deren bekanntester Vertreter *DARK SOULS* (2011) sein dürfte, wurde beispielsweise erst unlängst ein Sammelband gewidmet: Rudolf Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne (= Game Studies)*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2019.

26 Franziska Ascher/Thomas Müller: »Die Zirkulation ludonarrativer Logiken. Eine Einleitung«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), *Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel*. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018.



des Rollenspiels. Darauf folgen einige allgemeine medienkulturwissenschaftliche Überlegungen zum Agonalen und seinen Formalisierungen. Das Kapitel schließt mit der Bestimmung der mittelalterlichen Literatur als unfest, virtuell und interaktiv und einem Gedankenspiel zu ihrer möglichen Prozeduralität.

Im dritten Kapitel **HANDLUNGSBASIERTE NARRATION VOR UND NACH ENDE DES MITTELALTERS: WO TATEN MEHR ALS GRÜNDE ZÄHLEN** geht es um die Spezifika mittelalterlichen epischen Erzählens, seine Brüchigkeit und die Rolle des Agonalen dabei. Der vermeintliche ›Mangel‹ an Darstellung von Gedanken und Gefühlen wird positiv als Handlungsfokus der mittelhochdeutschen Epen, welcher die Brücke zur Interaktivität des Computerspiels schlägt, reformuliert und als entscheidende Gemeinsamkeit von mittelalterlicher Literatur und Computerspiel benannt. Da Kämpfen sowohl in Artusepen als auch in Rollenspielen ein zentraler Modus des Handelns ist, wird plausibel, weshalb das Agonale als das dem konkreten Agon übergeordnete Ordnungsprinzip beide Untersuchungsgegenstände strukturiert.

Das vierte Kapitel **DIE STRUKTUR DES HANDELNS: QUEST, QUESTE, AVENTIURE** beleuchtet die Rolle der Aventure (beziehungsweise der Quest) als zwischen ›Geschehen‹ und ›Wiedergabe eines Geschehens‹ changierendes ludonarratives Strukturelement im Dienst des Agonalen, das gewährleistet, dass sich Kampfszenen und Kampfpausen – im Rollenspiel: interaktive und nicht-interaktive Passagen – abwechseln und einander bedingen. Handlungsbasiertes Erzählen wird als ›Erzählen im Imperativ‹ charakterisiert und die involvierten Imperative anhand paratextueller Questlogs näher in Augenschein genommen.

Die drei (potenziell) handelnden Instanzen Protagonist, Avatar und Spieler sind Gegenstand des fünften Kapitels **DIE HANDELNDEN: PROTAGONISTEN, AVATARE, SPIELER**. Es erklärt unter anderem, dass die Protagonisten im handlungsbasierten Erzählen deswegen so häufig durch Exorbitanz gekennzeichnet sind, weil Exorbitanz maximale Handlungsmacht bedeutet und eine solche im handlungsbasierten Erzählen wünschenswert erscheint. Die der Exorbitanz innewohnende Amoralität verweist auf den Spielcharakter des Zweikampfes als Manifestation des Agonalen, der im Mittelhochdeutschen treffenderweise auch als *spil* bezeichnet werden kann. Als Scharnierkapitel legt das fünfte seinen Schwerpunkt auf ›Text‹-Beobachtungen, auf die in den späteren Kapiteln Bezug genommen werden kann.

Das sechste Kapitel **DIE HANDLUNGSSPIELRÄUME: EINE WELT, GEMACHT FÜR DEN HELDEN** befasst sich mit Handlungsspielräumen im wörtlichen wie übertragenen Sinne. Einerseits operiert es mit einem erweiterten Exorbitanz-Begriff, um das Abhängigkeitsverhältnis zwischen Protagonisten und Welt und die Fähigkeit des Protagonisten, Welt zu formen, in Worte zu fassen. Andererseits lotet es Krisenfälle aus, wo handlungsbasiertes Erzählen an seine Grenzen stößt, wozu insbesondere Niederlage (Handeln führt nicht zum gewünschten Erfolg) und Untätigkeit (Handeln kommt gar nicht erst zustande) gehören.

Das siebte Kapitel KINÄSTHETISCHE REZEPTION: SYNCHRONISATION DES KÖRPERSCHEMAS MIT FOKUSFIGUREN kommt noch einmal auf die Beziehung zwischen Rezipienten und Avatar zurück und weitet das Avatarkonzept auf Literatur (nicht nur die mittelalterliche) aus. Das hat weitreichende Konsequenzen für die Themen der aktiven Rezeption, der verkörperten Wahrnehmung und der Kinästhetik. Erprobt wird das Konzept am 6. Buch des PARZIVAL, indem der Avatarwechsel von Parzival zu Gawan nachvollzogen wird.

Im achten Kapitel LUDONARRATIVE LOGIK: VOM SPIELCHARAKTER DER MITTELALTERLICHEN LITERATUR werden die Erkenntnisse aus den vorgegangenen Kapiteln zusammengetragen, um auf dieser Basis die Frage nach dem Spielcharakter der Artusepik zu stellen, der von den Analogien zum Rollenspiel nahegelegt wird. Kern des Kapitels ist die Konturierung einer ludonarrativen Logik als Kernkonzept beider Untersuchungsgegenstände. Dabei handelt es sich nicht um eine rein spielerische Logik: Sie besteht vielmehr in einer spezifischen Konfiguration aus Ludischem und Narrativem, die Artusepen ebenso wie Rollenspiele prägt.

Das POSTLUDIUM schließlich dient dazu, die erarbeiteten Begrifflichkeiten noch einmal zu schärfen, indem sie zu dem thematisch verwandten Konzept einer ›Natürlichen‹ Narratologie von Monika Fludernik und seiner mediävistischen Weiterentwicklung durch Eva von Contzen in Beziehung gesetzt werden. Ziel ist kein Gegenentwurf, sondern ein Abgleich – insbesondere in Hinblick darauf, inwiefern die Berücksichtigung des Aspekts der Bewegung (Kinästhetik) eine Bereicherung der bereits existierenden Ansätze darstellen könnte.

Doch bevor ein Vergleich stattfinden kann, gilt es zunächst, dessen Voraussetzungen zu evaluieren.

## 2 Evaluation der medialen Rahmenbedingungen

---

Mit Rollenspiel und Artusepik rückt die vorliegende Untersuchung zwei Gegenstände in den Fokus, die in einem systematischen Missverhältnis zueinander stehen: Während ›Rollenspiel‹ nämlich eine Form – ein Set an Konventionen, Regeln und (Spiel-)Mechaniken – bezeichnet, die mit beliebigem Inhalt (Fantasy, Science-Fiction etc.) gefüllt werden kann, wird Artusepik zusätzlich bereits über ihren Inhalt definiert: Eine epische Erzählung (Form), in der es um König Artus und seine Ritter der Tafelrunde geht (Inhalt). Man könnte auch sagen, dass das Rollenspiel eher eine Gattung darstellt, auch wenn dieser Begriff in den Game Studies nicht gebräuchlich ist, während die Artusepik eher ein Genre darstellt. Wie man es aber auch fasst – die begriffliche Schiefelage bleibt. Man könnte daher zu Recht fragen, warum nicht Rollenspiel und Epik (die weitere Perspektive) oder alternativ: Fantasy-Rollenspiel und Artusepik (die enge Perspektive) untersuchen? Tatsächlich beruht mein Interesse an der Artusepik jedoch nicht auf der Figur Artus oder dem dazugehörigen Stoffkomplex, sondern ebenfalls auf einer Form – einer Form, die sich nicht ausschließlich, aber bevorzugt in der sogenannten Artusepik manifestiert. Diese geteilte Struktur bildet die Basis für eine über die inhaltliche Ebene hinausgehende Vergleichbarkeit von Artusepik und Rollenspiel.

### 2.1 Gegenstandsbestimmung

#### 2.1.1 Die Familie der Spiele

Das Rollenspiel kann mit Julian Kücklich als epische Gattung des Mediums Computerspiel gesehen werden.<sup>1</sup> Doch was ist überhaupt ein Rollenspiel? Oder vielmehr: Was wird gegenwärtig als Rollenspiel verhandelt? Im Grunde beginnen die Schwierigkeiten bereits an dem Punkt, da man versucht ›Computerspiel‹ zu definieren.

---

1 Julian Kücklich: »Narratologische Ansätze. Computerspiele als Erzählungen«, in: Tobias Bevc/Holger Zapf (Hg.), *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 2009, S. 27-48, hier S. 36.

Denn »[g]enauso wenig wie eine ›naive‹ – oder anders gewendet – eine allgemein gültige Definition von Literatur sinnvoll oder möglich erscheint, ist eine befriedigende Definition des Begriffs Computerspiel in Sichtweite, die das Computerspiel nicht nur als technisches Medium beschreibt«<sup>2</sup>. Diese Forschungsdiskussion nahm jedoch nicht erst mit dem digitalen Spiel ihren Anfang, sondern bereits mit dem analogen:

»Betrachte z. B. einmal die Vorgänge, die wir ›Spiele‹ nennen. [...] Was ist allen diesen gemeinsam? – Sag nicht: ›Es muß ihnen etwas gemeinsam sein, sonst hießen sie nicht ›Spiele‹ – sondern *schau*, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist. – Denn, wenn du sie anschaust, wirst du zwar nicht etwas sehen, was *allen* gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften, sehen, und zwar eine ganze Reihe.«<sup>3</sup>

Diese Beobachtung, wonach ein und derselbe Begriff eine Gruppe von Gegenständen bezeichnen kann, die untereinander aber kein einziges durchgängiges Merkmal teilen oder zumindest keines, das ein hinreichendes Definitionskriterium in Bezug auf den Oberbegriff darstellen würde<sup>4</sup>, die Ludwig Wittgenstein in seinen PHILOSOPHISCHEN UNTERSUCHUNGEN<sup>5</sup> für die Spiel Landschaft seiner Zeit anstellt, hat in Bezug auf das Computerspiel noch einmal neue Brisanz gewonnen. Insbesondere die Frage »Was ist noch ein Spiel und was ist keines mehr?«<sup>6</sup> hat im populären – weniger im wissenschaftlichen – Computerspieldiskurs im vergangenen Jahrzehnt hohe Wellen geschlagen, seitdem vor allem Spiele, die dem neu entstandenen Independent-Sektor angehören (aber auch simple Browser- oder Handyspiele), das populärkulturelle Verständnis davon, was ein Computerspiel ist, auf die Probe stellen.<sup>7</sup>

Dies ändert jedoch nichts daran, dass all diese Gegenstände als Computerspiele verhandelt werden können, werden und damit in gewisser Weise ›sind‹. Denn eben jene Heterogenität veranlasste Ludwig Wittgenstein dazu, den Anspruch einer Liste gemeinsamer Merkmale, die zusammen eine Begriffsdefinition bilden,

2 Marcel Schellong: »Am Ende des Computerspiels – die Literatur?«, in: Marcel Schellong/Gebhard Grelczak (Hg.), Dear Esther. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2012.

3 Ludwig Wittgenstein: Philosophische Untersuchungen (= Bibliothek Suhrkamp, Band 3010). Joachim Schulte (Hg.), Berlin: Suhrkamp. 2011, S. 56-57.

4 Siehe Hjalmar Wennerberg: »Der Begriff der Familienähnlichkeit in Wittgensteins Spätphilosophie«, in: Eike v. Savigny (Hg.), Ludwig Wittgenstein. Philosophische Untersuchungen, Berlin: Akademie Verlag. 1998, S. 41-69, hier S. 43-44 zur stärkeren und schwächeren Lesart der These.

5 L. Wittgenstein. 2011.

6 L. Wittgenstein. 2011, S. 58.

7 The Chinese Room: DEAR ESTHER. The Chinese Room. 2012.

fallen zu lassen und durch das Konzept der »Familienähnlichkeiten«<sup>8</sup> zu ersetzen. So wird es erklärbar, dass verschiedene Vertreter des Computerspiels kaum etwas miteinander gemein zu haben scheinen, aber trotzdem alle mit der Zuschreibung ›Computerspiel‹ versehen werden. Je nach Erkenntnisinteresse kann es sinnvoller sein, von ›digitalen Spielen‹ zu sprechen,<sup>9</sup> wobei auch ein entsprechend weiter Begriff von ›Computerspiel‹ sämtliche Arten von digitalen Spielen abdecken kann, ob sie nun auf einem Computer im engeren Sinne, einer Spielekonsole, einem Tablet oder einem Smartphone laufen, da alle diese Plattformen als mehr oder weniger spezialisierte Computer angesehen werden können. Jede Benennung des Gegenstandes hat Implikationen. So bietet sich etwa für bild- oder filmwissenschaftliche Untersuchungen der Begriff des ›Videospiels‹ an, da dieser den Schwerpunkt auf die Visualität des Mediums legt. Das ›digitale Spiel‹ hingegen konstituiert sich begrifflich in Abgrenzung zum analogen und betont so gleichzeitig die mediale Differenz und Kontinuität<sup>10</sup>.

Was für Spiele im Allgemeinen gilt, gilt im Speziellen auch für das *Rollenspiel*.<sup>11</sup> Zwar gibt es eine Reihe von Erwartungen, die üblicherweise an einen als ›Rollenspiel‹ betitelten Gegenstand herangetragen werden, doch werden sich immer Spiele finden, die zentrale Erwartungen enttäuschen und trotzdem mehrheitlich als Rollenspiele akzeptiert werden, was einen herkömmlichen Definitionsversuch zum Scheitern verdammt. Man könnte nun in einem willkürlichen Setzungsakt eine Grenze ziehen, wie Wittgenstein einräumt. Doch »[m]achen wir dadurch den Begriff erst brauchbar? Durchaus nicht! Es sei denn, für diesen besondern [sic!] Zweck«<sup>12</sup>.

Um also den Rollenspielbegriff für mein Vorhaben »brauchbar« zu machen, möchte ich im Folgenden eine gewisse Bandbreite dessen aufzeigen, was derzeit als Rollenspiel verhandelt wird, um dann eine individuelle, für das Forschungsvorhaben optimierte Grenzziehung vorzunehmen. Mit anderen Worten: Ich werde ›Rollenspiel‹ nicht im engeren Sinne definieren, sondern deutlich machen, welche Aspekte der gängigen Definitionen von ›Rollenspiel‹ für die vorliegende Untersuchung von Bedeutung sind. Es ist wahrscheinlich, dass einige dieser Aspekte auch

---

8 L. Wittgenstein. 2011, S. 57.

9 Diese Praxis pflegt beispielsweise der ARBEITSKREIS GESCHICHTSWISSENSCHAFT UND DIGITALE SPIELE (<https://gespielt.hypothesen.org/>) in seinen Veröffentlichungen.

10 So eröffnet sich beispielsweise die Möglichkeit, zwischen genuin digitalen Spielen, die ohne Computerunterstützung nicht realisierbar wären, und nachträglich digitalisierten analogen Spielen (z. B. Computer-Schach), zu unterscheiden.

11 Den Gedanken, Wittgensteins Begriff der Familienähnlichkeit für eine Genre- oder Gattungstheorie zu nutzen, hat auch schon Marie-Laure Ryan umgesetzt: Marie-Laure Ryan: »Introduction. On the why, what and how of generic taxonomy«, in: *Poetics* (1981), S. 109-126.

12 L. Wittgenstein. 2011, S. 59.

in anderen Genres oder Gattungen auftreten, da bewährte Rollenspielelemente inzwischen auch vielfach Eingang in andere Genres gefunden haben.<sup>13</sup> Das bedeutet jedoch nur, dass die Ergebnisse dieser Untersuchung partiell auch Gültigkeit für andere Genres besitzen oder mit geringem Aufwand auf diese übertragbar sind.

## 2.1.2 Die Gattung Rollenspiel

Das Rollenspiel (*Role Playing Game*, kurz: RPG) gehört zu den ältesten und gefestigsten Computerspielgattungen. Es war bereits Teil der »Hyperepische[n] Wende«<sup>14</sup> in den 1970er bis 1990er Jahren<sup>15</sup>, im Zuge derer – ausgehend von Text-Adventures, aber bald nicht mehr auf dieses Genre beschränkt«<sup>16</sup> – »komplexe[] Erzählstrukturen im Medium digitaler Spiele«<sup>17</sup> etabliert wurden.

2006 benannte Thomas Apperley *Role-playing*<sup>18</sup> neben *Simulation*<sup>19</sup>, *Strategy*<sup>20</sup> und *Action*<sup>21</sup> als eines von vier »key game genres«<sup>22</sup>, auf die sich alle anderen Genres zurückführen ließen, wofür entscheidend ist, dass ein einziges Spiel mehreren Genres – besser sollte man sagen: mehreren Gattungen – gleichzeitig angehören kann<sup>23</sup>. Dies macht deutlich, welche Bedeutung der Gattung Rollenspiel innerhalb der Computerspiellandschaft zukommt, sagt aber noch nichts darüber aus, was unter einem Rollenspiel zu verstehen ist. Zwar erwähnt Apperley, dass das »genre of adventure or role-playing games (RPG) [...] closely tied to the literary

13 Siehe etwa Felix Schröter: »Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen«, in: Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend (Hg.), *Game Over. Was nun? Vom Nutzen und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben*, Wien. 2013, S. 133-146, hier S. 140.

14 Gundolf Freyermuth: »Der Weg in die Alterität. Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele«, in: Benjamin Beil/Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, Bielefeld: transcript. 2015a, S. 303-355, hier S. 317. Zur Erklärung des Begriffes sei hinzugefügt: »Das Präfix ›hyper‹ bezeichnet dabei nichts anderes als in dem von Ted Nelson Mitte der 1960er Jahre gebildeten Kompositum ›Hyperlink‹: Eine direkte, interaktiv zu realisierende Referenz, die das Navigieren zwischen Datenkomplexen erlaubt, ob es sich bei ihnen nun um Texte, Bilder oder 3D-Welten handelt« (G. Freyermuth. 2015a, S. 325).

15 G. Freyermuth. 2015a, S. 325.

16 G. Freyermuth. 2015a, S. 325.

17 G. Freyermuth. 2015a, S. 325.

18 Thomas Apperley: »Genre and game studies. Toward a critical approach to video game genres«, in: *Simulation & Gaming* 37 (2006), S. 6-23, hier S. 17-19.

19 T. Apperley. 2006, S. 11-12.

20 T. Apperley. 2006, S. 12-15.

21 T. Apperley. 2006, S. 15-16.

22 T. Apperley. 2006, S. 6.

23 T. Apperley. 2006, S. 19.

genre of fantasy«<sup>24</sup> sei, was in diesem Kontext aufgrund der fantastischen Elemente des Artusromans nicht ganz uninteressant ist, und betont die Relevanz des Pen&Paper-Rollenspiels<sup>25</sup> für das Verständnis von Computerrollenspielen; eine Definition bleibt Apperley allerdings schuldig.

Lars Zumbansen schreibt dem Rollenspiel eine »weltgeschichtlich-makrokosmische Dimension«<sup>26</sup> zu: In Rollenspielen stehe also »das Schicksal der ganzen fiktiven Welt auf dem Spiel«<sup>27</sup>, wohingegen in Adventure-Spielen eher »persönliche Schicksale verhandelt«<sup>28</sup> würden, wobei er einräumt, dass sich daraus strukturell »keine kategorialen, sondern lediglich graduelle Unterschiede«<sup>29</sup> ergäben. Der makroskopischen Perspektive entspricht die sprichwörtliche »epische Länge« von Rollenspielen. So kann beim Rollenspiel von einer narrativen beziehungsweise *ludo-narrativen* Großform<sup>30</sup> die Rede sein, da diese Spiele mit »bis zu 250 Stunden«<sup>31</sup> zu Buche schlagen können,<sup>32</sup> während Adventures gewöhnlich unter 50 Stunden bleiben.<sup>33</sup>

Die »Rettung der Welt« ist nicht nur die archetypischste, sondern wohl auch häufigste Hauptquest (also auch Haupthandlung) von Rollenspielen. Dies entspricht seiner von Zumbansen konstatierten weltgeschichtlich-makrokosmischen Dimension, ist aber nicht immer wörtlich zu verstehen. Sie kann mal größer (Rettung des Universums), mal kleiner (Rettung des Königreiches) ausfallen, meint im Kern jedoch stets: Rettung der Spielwelt + X. Besteht die Spielwelt nur aus einem kleinen Königreich, so ist dieses Königreich bereits eine ganze »Welt«, auch wenn noch eine erzählte Welt darum herum existieren mag, die der Spieler von Hörensagen her kennt und die gegebenenfalls von der Rettung mit eingeschlossen

24 T. Apperley. 2006, S. 17.

25 In anderen Kontexten kann »Rollenspiel« durchaus standardmäßig für das Pen&Paper-Rollenspiel stehen, sodass das Computerrollenspiel (CRPG) eigens durch das vorangestellte »Computer-« markiert werden müsste. Im Rahmen dieser Untersuchung wird das Computerrollenspiel jedoch als Normalfall gesetzt und das Pen&Paper-Rollenspiel durch die Voranstellung als different markiert.

26 Lars Zumbansen: *Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen* (= Kontext Kunstpädagogik, Band 16), München: kopaed. 2008, S. 87.

27 L. Zumbansen. 2008, S. 87.

28 L. Zumbansen. 2008, S. 87.

29 L. Zumbansen. 2008, S. 87.

30 Hans Fromm: »Epos«, in: Klaus Weimar (Hg.), *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*, Berlin, New York: de Gruyter. 2007, 480-482.

31 J. Kücklich. 2009, S. 36.

32 »Normal« sind etwa 80 bis 120 Stunden.

33 Für das Action-Adventure *TOMB RAIDER* (Crystal Dynamics/Eidos Montreal: *TOMB RAIDER*. Square Enix. 2013) können beispielsweise 20 bis 30 Stunden veranschlagt werden, für die Solokampagnen von First-Person-Shootern teilweise weniger als zehn.

sein kann (besagtes X). Primär ist es die *Spielwelt*, die gerettet wird – allerdings nicht für den Spieler. Denn nachdem die letzte Schlacht geschlagen ist, gibt es für ihn in der durch das Bespielen lieb gewonnenen oder zumindest vertraut gewordenen Welt nichts mehr zu tun und ihm wird entweder der Zugang verwehrt, indem der Abspann gezeigt wird, oder die Spielwelt existiert zwar weiter, hat aber irgendwann nichts mehr zu bieten.

Für die ›epische‹ Dimension vieler Computerspiel-Quests macht Susana Tosca den assoziativen Ballast des Quest-Begriffes verantwortlich:

»[I]t is not pointless to [...] remember that the epic quest had a great importance in [...] medieval literature. The idea of quest as a search with a transcendent meaning (as in ›quest for the Holy Grail‹) is part of the everyday use of the word and no doubt has some influence in the way players and designers look at them. As Rollings and Morris advised game designers, it is annoying that many games give players the quest of saving the world. This has become so pervasive in our culture (also in mainstream films), that the theme has been emptied of its meaning and become something banal. The word quest evokes the dreaded great narratives, and maybe that is why we should be careful when using it, although it seems that, at least in the game design field, it has come to stay.«<sup>34</sup>

Vom Standpunkt des Game Designs her, den Tosca hier einnimmt, mag man diesen Mangel an Kreativität beklagenswert finden, von einem analytischen Standpunkt aus aber lässt sich sagen: Das Computerspiel neigt ebenso zu Superlativen wie die mittelalterliche Epik (der größte Held, die schönste Frau, die größte Schlacht etc.) und es gibt wohl kaum ein höheres – man ist versucht zu sagen: ›epischeres‹ – Ziel als die Rettung der Welt. Im Quest-Begriff scheint also eine Verbindung zwischen Rollenspiel und mittelalterlicher Literatur auf, die zunächst einmal ideologischer Natur ist und eine bestimmte Weltsicht evoziert – eine bestimmte Art von Erzählungen, die in einer bestimmten Art von Welt spielen können und als erzählenswert gelten.

Im populären Diskurs kursiert eine Vielzahl an potenziellen Definitionskriterien, von denen die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) auf ihrer Website einige der wichtigsten zusammenfasst. Laut der USK-Beschreibung zeichnen sich Rollenspiele häufig durch Geschichten aus, in denen der Spieler die Rolle des Helden und Auserwählten einnimmt. Daneben wird ein »mittelalterlich geprägte[s]«<sup>35</sup>

---

34 Susana Tosca: »The Quest Problem in Computer Games«, in: Stefan Göbel/Norbert Braun/Ulrike Spierling et al. (Hg.), *Proceedings of the Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment Conference (TIDSE) 2003*, Stuttgart: Fraunhofer IRB Verlag, 2003, S. 69–81.

35 *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Die Genres der USK. Rollenspiel. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*. 2019.



Setting als typisch bezeichnet und damit der Mittelalterbezug stark gemacht. Außerdem werden die Charakterisierung des Avatars durch Rasse und Klasse, Organisation durch Quests, Dialoglastigkeit und die Steuerung eines oder mehrerer Charaktere im Kampf genannt. In den Subkategorien wird noch das Akquirieren von Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen (Waffen, Rüstungen etc.) ergänzt.<sup>36</sup>

Dies deckt sich im Wesentlichen mit der Beschreibung des Rollenspiels durch Fotis Jannidis; allerdings nimmt Jannidis im Gegensatz zur USK, die alle Merkmale mehr oder weniger gleichwertig auflistet, Schwerpunktsetzungen vor und betont besonders den Kampf als zentrales Spielelement, dem die Verbesserung des Avatars über ein Levelsystem und Items beigeordnet ist:

»Bei Rollenspielen erwartet man [...] ein Kampf- und Interaktionssystem, das im Laufe des Spiels den Helden immer mächtiger werden lässt. Normalerweise kann der Spieler am Anfang aus einer Reihe von Klassen wählen, von denen jede besondere Eigenschaften aufweist. Im weiteren Fortschritt des Spiels kann er einige seiner Fertigkeiten verbessern und oft werden zusätzliche Fertigkeiten freigeschaltet, wenn der Spieler einige Aufgaben (Quests) gelöst hat. Dieses Gefühl, im Verlauf des Spiels mächtiger zu werden, wird zumeist noch dadurch verstärkt, dass auch seine Ausrüstung sich immer mehr verbessert: Neue Waffen, neue Rüstungen ergänzen die gesteigerten Fähigkeiten.«<sup>37</sup>

Damit sind die wesentlichen Anknüpfungspunkte für einen Vergleich mit der mittelhochdeutschen Artusepik genannt, auf die in den entsprechenden Kapiteln zurückzukommen sein wird. An erster Stelle ist dabei sicherlich die ludonarrative Organisation in Quests zu nennen, denn die Quest ist ein »[a]rchetypisches Strukturelement einer Vielzahl von Computerspielen, in denen nicht das durch Gegner oder Hindernisse erschwerte Durchqueren des Raumes oder Gebietes (→*Level*) das Spielziel ist, sondern das am Vorbild der Queste mittelalterlicher Literatur orientierte Erfüllen von Aufgaben«<sup>38</sup>.

In narrativer Hinsicht leistet die Quest als Untereinheit für das Rollenspiel das Gleiche, was sie als Aventure auch für die Artusepik leistet: Sie ordnet, portioniert,

---

36 Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Die Genres der USK. Rundenbasiertes Rollenspiel. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. 2019 beziehungsweise Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Die Genres der USK. Actionorientiertes Rollenspiel. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. 2019.

37 Fotis Jannidis: »Wertungen und Kanonisierungen von Computerspielen«, in: Matthias Beilein/Claudia Stockinger/Simone Winko (Hg.), *Kanon, Wertung und Vermittlung Literatur in der Wissensgesellschaft*, Berlin, New York: de Gruyter. 2012, S. 321-344, hier S. 328-329.

38 Hans-Joachim Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung* (= Saarbrücker Beiträge zur vergleichenden Literatur- und Kulturwissenschaft, Band 44), Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann. 2008, S. 444.

gliedert. Allerdings organisiert sie nicht nur die Narration in sinnvoller Weise, sondern auch spielerische Herausforderungen – so dass das Anforderungsniveau stets im Rahmen dessen ist, was Spieler und Avatar zu leisten im Stande sind oder, um es mit Mihaly Csíkszentmihályi zu sagen, weder Angst (Überforderung) noch Langeweile (Unterforderung) aufkommt<sup>39</sup>. Auf diesem schmalen Grat nämlich ist die Wahrscheinlichkeit am höchsten, dass der Spieler Flow erfährt, einen als überaus angenehm empfundenen Zustand<sup>40</sup>, bei dem es zu einem »Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein«<sup>41</sup> kommt und der deswegen häufig als Motivation für das Spielen von Computerspielen genannt wird.

Dies scheint zunächst der Medialität des Computerspiels geschuldet zu sein, für das Herausforderungen so zentral sind, dass sich im Grunde alle Spiele nach der Art ihrer Herausforderung klassifizieren lassen. Claus Pias hat das bereits um die Jahrtausendwende festgestellt, doch auch heute noch kommt man mit seiner Dreiteilung zeitkritisch, entscheidungskritisch und konfigurationskritisch sehr weit, was das Computerspiel angeht.

»Zeitkritisch ist die Interaktion im Gegenwärtigen von Actionspielen: Sie fordern *Aufmerksamkeit* bei der Herstellung zeitlich optimierter Selektionsketten aus einem Repertoire normierter Handlungen.

*Entscheidungskritisch* ist die Navigation durch ein Zuhandenes in Adventurespielen: Sie fordern optimale *Urteile* beim Durchlaufen der Entscheidungsknoten eines Diagramms.

*Konfigurationskritisch* ist die Organisation eines Möglichen in Strategiespielen: Sie fordern *Geduld* bei der optimalen Regulierung voneinander abhängiger Werte.«<sup>42</sup>

Dabei waren Pias' Kategorien nie als ein Beitrag zur Genrediskussion gedacht, wurden jedoch vielfach zu diesem Zweck adaptiert.<sup>43</sup> Rollenspiele sind vor allem zeit- und entscheidungskritisch – zeitkritisch im Kampf, entscheidungskritisch im Dialog. Sie können jedoch auch konfigurationskritisch sein, wenn es etwa darum geht, die richtige Ausrüstung zu wählen oder zu modifizieren.

Wenn man die interaktive Komponente für den Moment außen vor lässt, kann man feststellen, dass auch schon die Aventiuren der Artusepik Herausforderungen organisieren – nur dass diese erst einmal nicht auf Protagonisten *und* Rezipienten,

39 Mihály Csíkszentmihályi: Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile. Im Tun aufgehen (= Konzepte der Humanwissenschaften), Stuttgart: Klett-Cotta. 2010.

40 M. Csíkszentmihályi. 2010, S. 60.

41 M. Csíkszentmihályi. 2010, S. 61.

42 Claus Pias: Computer Spiel Welten, München: Sequenzia Verlag. 2004, S. 4.

43 Benjamin Beil: »Game Studies und Genretheorie«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln: Halem Verlag. 2015, S. 29-69, hier S. 37.

sondern nur auf Protagonisten abzielen. Doch auch diese an den Protagonisten gerichteten Herausforderungen können zeitkritisch, entscheidungskritisch und konfigurationskritisch sein. Aus diesem Grund bezeichnet Jeff Howard mittelalterliche Epen auch als »potential ›quest systems‹ because they have always implied the possibility of goal-oriented imaginative action«<sup>44</sup>. Erzählungen mögen eigene Herausforderungen – vor allem interpretatorischer Art – für den Rezipienten bereithalten, doch sind diese von den Herausforderungen, denen sich der Protagonist zu stellen hat, verschieden. Allenfalls beim Lösen von Rätseln kann es auch hier zu einem Zusammenfall der Protagonisten- und der Rezipientenherausforderung kommen.

Die Quest stellt damit das wohl wichtigste Bindeglied zwischen dem Computerrollenspiel und der mittelalterlichen Epik dar – ein ludonarratives Strukturelement, das die Zeiten überdauert hat und in einem fremden Medium zu neuer Blüte gekommen ist. Gewöhnlich liegt in Rollenspielen eine Hauptquestline (verkürzend schlicht ›Hauptquest‹ genannt) vor, die mit optionalen Nebenquests angereichert werden kann, und der einzelnen Quest ein relativ hohes Maß an Selbstständigkeit lässt. Jede Nebenquest für sich ist eine kleine, in sich geschlossene Geschichte, die meist unabhängig von der Hauptquest irgendwo in der Spielwelt wartet. Hans-Joachim Backe illustriert diese Struktur mit dem Bild des gespleißten Fadens:

»Der gezwirbelte Faden des zentralen Handlungsstrangs, von dem Nebenhandlungen abzweigen, aber wieder zu ihm zurückkehren, und der sich an bestimmten Stellen in zwei oder mehr neue Stränge aufdröseln lässt, faßt meiner Ansicht nach die Struktur narrativer Spiele auf der Makroebene besser als andere Modelle [besser als z.B. das Labyrinth oder Rhizom].«<sup>45</sup>

Vergleichbare Strukturen finden sich auch schon in der höfischen Epik, wie in späteren Kapiteln noch beispielhaft gezeigt werden wird. Daher erscheint es nur folgerichtig, wenn Computerrollenspiele häufig »in einer genuin vormodernen Welt situiert [sind], die in ihren Anachronismen häufig motivische Anleihen an den kulturellen Objektivationen (Sozialstrukturen, Architekturstilen etc.) und Wissenspostulaten des europäischen (Früh-)Mittelalters bzw. an einer populärkulturellen romantisierenden Fiktion desselben nehmen«<sup>46</sup>. Besagter Zusammenhang zwischen Rollenspiel und Mittelalter wird auch von Jeff Howard stark gemacht<sup>47</sup> und legt einen Vergleich mit der mittelalterlichen Literatur durchaus nahe, jedoch

---

44 Jeff Howard: *Quests. Design, Theory, and History in Games and Narratives*, Wellesley, Massachusetts: Taylor & Francis. 2008, S. 10.

45 H.-J. Backe. 2008, S. 370.

46 L. Zumbansen. 2008, S. 95-96.

47 J. Howard. 2008, S. 29.

entfalten sich strukturelle Parallelen unabhängig vom Setting. Daher qualifiziert sich ein Science-Fiction-Rollenspiel in diesem Fall nicht weniger als ein Fantasy-Rollenspiel.

Der Vergleich von Computerspielen und mittelalterlicher Literatur wird zu einem gewissen Grad immer kontingent bleiben, denn genauso gut wie sich Gemeinsamkeiten betonen lassen, könnte man auch Unterschiede thematisieren. Diese allerdings »sind angesichts der Medien- und Epochendifferenz nicht das Überraschende, die Ähnlichkeiten hingegen schon«<sup>48</sup>, wie Ralf Schlechtweg-Jahn unlängst argumentiert hat.

»Die logische Operation des Vergleichs vollzieht sich notwendigerweise im Spannungsfeld zwischen Gleichheit und Verschiedenheit, ohne eines der Extreme gänzlich zu erreichen [...].«<sup>49</sup>

Der Vergleich benötigt lediglich ein *tertium comparationis* – also mindestens eine relevante Vergleichsebene, welche die historische und mediale Disparität zwischen den Gegenständen überbrücken kann.

Dieses verbindende Element mag einen gewissermaßen »genealogischen« Aspekt haben, wenn die Gegenstände untereinander intertextuell bzw. intermedial verknüpft sind.<sup>50</sup> Zumindest erscheint es nicht unplausibel, dass bestimmte Motive oder die Quest als struktureller Rahmen für Narration letztlich auf die Rezeption von (wohl eher mittelenglischer als mittelhochdeutscher) Artusepik zurückgehen und so über Umwege – etwa die Werke J.R.R. Tolkiens und frühe Pen&Paper-Rollenspiele<sup>51</sup> – ihren Weg ins Medium Computerspiel gefunden haben. Diesen hypothetischen Prozess nachzuzeichnen, ist jedoch nicht mein Ehrgeiz, denn viel

---

48 Ralf Schlechtweg-Jahn: »Parallele Geschichten. Episodisches, rhapsodisches und virtuelles Erzählen im ›Wigalois‹ und in ›Skyrim‹«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018.

49 Silvan Wagner: »Postmodernes Mittelalter? Religion zwischen Alterität und Egalität«, in: Manuel Braun (Hg.), Wie anders war das Mittelalter? Fragen an das Konzept der Alterität, Göttingen: V&R unipress. 2013, S. 181-201, hier S. 184.

50 Aline Holzer stellt einen solchen stellenweise in DIGITALE HELDENGESCHICHTEN zwischen verschiedenen Szenen aus mittelhochdeutschen Epen und Computerrollenspielen her, allerdings wirkt der Bezug bisweilen etwas forciert: Aline M. Holzer: Digitale Heldengeschichten. Medienübergreifende narratologische Studie zur Rezeption der mittelalterlichen deutschsprachigen Epik in Computerspielen (= Mediävistik zwischen Forschung, Lehre und Öffentlichkeit, Band 12), Frankfurt a.M.: Peter Lang. 2017, S. 114-120.

51 Jeff Howard zieht diese Linie, ohne jedoch den Zusammenhang weiter zu belegen: »The work of J.R.R. Tolkien, an accomplished medievalist who produced the first modern translation of the romance Sir Gawain and the Green Knight, converges with the early tabletop role-playing to produce quests in adventure games, the first and second generation of computer role-playing games, and MMORPGs« (J. Howard. 2008, S. 10).

mehr als die Frage, wie es zu besagten Ähnlichkeiten gekommen sein mag, beschäftigt mich die Frage, warum die in der mittelalterlichen Artusepik etablierten Erzählkonventionen prominent in einem Medium – wenn nicht gar *dem* Medium – des 21. Jahrhunderts<sup>52</sup> wieder auftauchen. Es ist anzunehmen, dass besagte Erzählkonventionen für das Computerspiel eine Funktion erfüllen und diese Funktion gilt es zu isolieren.

## 2.2 Medienkulturwissenschaftliche Überlegungen zum Agonalen und seinen Formalisierungen

Gerade um solche »Denkfiguren [...], für die keine eindeutigen intertextuellen Beziehungen festgestellt werden können«<sup>53</sup>, nebeneinander untersuchen zu können, hat Elisabeth Bronfen<sup>54</sup> das Leseverfahren<sup>55</sup> des Crossmappings<sup>56</sup> entwickelt, bei dem zwei historisch und medial disparate Gegenstände zueinander in Beziehung gesetzt werden, um so zu verblüffenden neuen Blickwinkeln auf beide Gegenstände zu kommen.<sup>57</sup> Dabei geht es Bronfen genauso wie mir »weniger um das Aufspüren verbürgter Einflüsse als um das Entdecken ähnlicher Anliegen«<sup>58</sup>.

Bronfen versucht in ihren Crossmappings einen Spagat zwischen Kunst und Wissenschaft: Einerseits versteht sie Crossmapping als »Arbeit am kulturellen Imaginären«<sup>59</sup> nach dem Vorbild der Kunst, andererseits aber auch als wissenschaftliche Reflexion – »als kritische und zugleich empathische Nachempfindung«<sup>60</sup>. Weil Intensitäten sich »einem nahtlosen Zugriff durch den Verstand, einer transparenten Umsetzung in Zeichensprache entziehen«<sup>61</sup>, sind sie zu subjektiv, als dass sie

---

52 Siehe dazu vor allem Kapitel 2.3.2.

53 Elisabeth Bronfen: »Einleitung. Visuelles Lesen als kritische Intervention im kulturellen Imaginären«, in: Crossmappings. Essays zur visuellen Kultur, Zürich: Scheidegger & Spiess. 2009, S. 7-41, hier S. 10.

54 Ich danke an dieser Stelle explizit Thomas Müller dafür, die Arbeiten Elisabeth Bronfens in unseren gemeinsamen Aufsatz DIE ZIRKULATION LUDONARRATIVER LOGIKEN (F. Ascher/T. Müller. 2018) eingebracht und mir damit ermöglicht zu haben, mit ihren und nicht zuletzt seinen Überlegungen zum Thema Crossmapping weiterzuarbeiten.

55 E. Bronfen. 2009, S. 9.

56 Elisabeth Bronfen: Crossmappings. Essays zur visuellen Kultur, Zürich: Scheidegger & Spiess. 2009 beziehungsweise Elisabeth Bronfen: Liebestod und Femme fatale. Der Austausch sozialer Energien zwischen Oper, Literatur und Film (= Erbschaft unserer Zeit – Vorträge über den Wissensstand der Epoche, Band 13), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2004.

57 E. Bronfen. 2009, S. 10.

58 E. Bronfen. 2009, S. 8.

59 E. Bronfen. 2009, S. 14.

60 E. Bronfen. 2009, S. 14.

61 E. Bronfen. 2009, S. 17.

mit wissenschaftlichen Mitteln direkt untersucht werden könnten, sondern können nur rückwirkend aus ihren Formalisierungen rekonstruiert werden. Bronfen löst dieses Problem für sich, indem sie Nachempfinden an die Stelle von Nachdenken setzt. Das bedeutet allerdings nicht, dass ihr Zugang unwissenschaftlich bliebe, denn (wissenschaftliches) Nachdenken kommt in einem zweiten Schritt ins Spiel.

Das Gemeinsame ihrer Gegenstände beschreibt Bronfen in Anschluss an Aby Warburg als »Aufflackern kultureller Intensität zu verschiedenen historischen Zeiten sowie in verschiedenen Medien«<sup>62</sup>. In der von Warburg übernommenen Metaphorik lodert eine kulturelle Intensität also zu einem bestimmten (historischen) Zeitpunkt hell, brennt dann aber allmählich herunter – es tritt also ein Normalisierungseffekt ein. Doch die Intensität überdauert im Aggregatzustand der scheinbar erloschenen Glut, bis sich die Rahmenbedingungen ändern – metaphorisch gesprochen: ein frischer Wind hineinfährt – und so die Intensität aktualisiert wird. Zwar kann eine direkte intertextuelle oder intermediale Beziehung zwischen Rollenspiel und Artusepik in den meisten Fällen nicht nachgewiesen werden, nach Bronfen wären sie aber beide Träger einer »kulturellen Intensität«<sup>63</sup>, die das Ende des Mittelalters »überlebt«<sup>64</sup> und in der Computermoderne günstige Umstände (welcher Art auch immer<sup>65</sup>) vorgefunden hätte, sodass sie im Medium Computerspiel erneut »[a]ufflackern«<sup>66</sup> konnte.

Die wiederkehrende Formel des »Überlebens« irritiert etwas angesichts von Bronfens Beharren, dass es nicht um Gegenstände gehe, zwischen denen eine intertextuelle Beziehung bestehe<sup>67</sup>; allerdings ist das, was überlebt, sehr abstrakt gedacht – keine bestimmte Geschichte, kein bestimmtes Motiv, sondern eben eine Intensität: ein Gefühl, das Bronfen auch als innere »Bewegtheit«<sup>68</sup> oder »Ergriffenheit«<sup>69</sup> charakterisiert, das durch seine Formalisierung zunächst in ein Medium (und dadurch ins kollektive Bewusstsein) überführt wird und so den intensiven, aber transitorischen Moment überdauern kann.

Man darf jedoch nicht vergessen, dass es sich bei Bronfens Crossmapping-Verfahren um einen dezidiert essayistischen Zugang handelt, denn für einen solchen ist die Verbindung von gesellschaftspolitischem, ästhetischem und reflexivem

---

62 E. Bronfen. 2009, S. 8.

63 Solche Intensitäten können beispielsweise Macht, Charisma, sexuelle Erregung, kollektive Träume, Staunen, Begehren, Angst, religiöse Ehrfurcht, zufällige oder intensive Erlebnisse sein (E. Bronfen. 2009, S. 10).

64 E. Bronfen. 2009, S. 10.

65 Siehe Kapitel 2.3.2.

66 E. Bronfen. 2009, S. 8.

67 E. Bronfen. 2009, S. 10.

68 E. Bronfen. 2009, S. 7.

69 E. Bronfen. 2009, S. 12.

Anspruch weder ungewöhnlich noch problematisch. Bei einer Adaptation des Begriffes für eine wissenschaftliche Arbeit allerdings werden diese vor- oder vielleicht auch antitheoretischen Anteile des Begriffes zum Problem, da das Nachempfinden gegenüber dem Nachdenken Unschärfen erzeugt, die rational-reflexiv nicht mehr eingeholt werden können. Zwar wäre es wünschenswert, »Intensitäten nicht nur als Zustände individueller Wahrnehmungs- und Erkenntnisprozesse [...] fassen [...], sondern im kulturellen Wissens- und Machthaushalt verorte[n]«<sup>70</sup> zu können, allerdings ist dies nichts, was von dieser Untersuchung geleistet werden könnte.

Doch auch wenn Intensitäten selbst außerhalb dessen liegen, was mit medien- oder literaturwissenschaftlichen Mitteln erfassbar ist, hinterlassen sie Spuren in den Medien, die Gegenstand dieser Wissenschaften sind. Formalisierungen einer Intensität verweisen also als indexikalische Zeichen auf eben diese stets abwesend zu denkende, weil transitorische Intensität. Das Agonale verhält sich zu der in Artusepen und Computerrollenspielen zu beobachtenden ludonarrativen Logik wie eine Intensität zu ihrer Formalisierung. Die beiden sind nicht miteinander identisch, verweisen aber wechselseitig aufeinander – die ludonarrative Logik der »Texte« lässt auf das übergeordnete agonale Prinzip rückschließen, das sie geprägt hat, selbst aber nicht beobachtbar ist. Bronfens Überlegungen dienen mir also vor allem als Ausgangspunkt, von dem aus ich meinen eigenen Untersuchungsgegenstand bestimmen kann, denn mein Interesse gilt keiner Intensität, sondern dem Agonalen, das sich in der ludonarrativen Logik meiner Untersuchungsgegenstände niederschlägt, dabei jedoch analog zu einer Intensität funktioniert, wie Bronfen sie beschreibt.

In Anknüpfung an Bronfen bietet sich eine kulturwissenschaftliche Hypothese als Erklärung für die Wiederkehr der ludonarrativen Logik der Artusepik im Computerrollenspiel an: Unter den aktuellen gesellschaftlichen Umständen gewinnt eine ludonarrative Logik wieder an Relevanz für den Einzelnen, aber auch für die Gesellschaft als Ganzes, die bereits für die Kultur des Mittelalters kennzeichnend war. Da auch in der Zwischenzeit bedeutende Schriften zum Spiel erschienen sind, sich die ludonarrative Logik aber erst jetzt wieder durchsetzen konnte, kann man daraus folgern, dass erst gesellschaftliche Veränderungen dies möglich gemacht haben.

Eine solche kulturwissenschaftliche Herangehensweise wäre zum Beispiel die Annahme, dass die Erzählstrukturen der Epen in irgendeiner Weise die Gesellschaftsstrukturen des Mittelalters widerspiegeln. Ich formuliere hier bewusst abstrakt, weil ein solcher Vergleich, wenn er allzu konkret wird, eine gewisse Gefahr

---

70 Michael Waltenberger: »Pikarische Intensitäten. Ein Lektüreversuch zu alteritären Aspekten der Erzählstruktur im ersten tratado des Lazarillo de Tormes«, in: Anja Becker/Jan Mohr (Hg.), *Alterität als Leitkonzept für historisches Interpretieren*, Berlin: Akademie Verlag, 2012, S. 121-140, hier S. 128.

der Verwechslung von fiktionsinternen Spezifika mit realweltlichen historischen Gegebenheiten birgt. Nachahmung aber steht nach Wolfgang Iser »in der Literatur stets im Dienste der ›assimilativen‹ Funktion«<sup>71</sup> und das bedeutet: Nachgeahmt wird »in der Regel nicht eine vorgegebene Objektwelt [...], sondern eher affektive Einstellungen, Erinnerungen, Wissen, Vorstellungs- und Wahrnehmungsdispositionen«<sup>72</sup>, »Abwesendes, Entzogenes und Ungreifbares – kurz, gegenstandsunfähige Sachverhalte«<sup>73</sup>. »Denn das Ungegenständliche ist nicht nachahmbar, und seine Symbolisierung bedarf der Konkretion, die sich aus der Ungegenständlichkeit wiederum nicht ableiten läßt.«<sup>74</sup>

Solche symbolischen Formen neigen dazu, mit der Sache zu verschmelzen, für die sie stehen. Daher verwundert es nicht, dass erfolgreiche Symbolisierungen leicht »für Nachahmungen gehalten werden«<sup>75</sup>. Besonders häufig geschieht es *historischen* Texten, dass sie mit Nachahmungen ihrer Epoche verwechselt werden, weil ihr vermeintliches Signifikat unwiederbringlich verloren ist und »die assimilative Komponente des Schemas Ungegenständlichkeiten historisch ferner Zeiten so in die Anschauung hebt, daß man sie mit gelungener Nachahmung zu verwechseln beginnt«<sup>76</sup>. Das Unverfügbare, das sie symbolisieren, ist also doppelt unverfügbar,<sup>77</sup> gleichzeitig aber medial vergegenwärtigt; daher kann es bei der zeitversetzten Rezeption zu einer Umbesetzung kommen.<sup>78</sup> Dies gilt beispielhaft für die Darstellung von Zweikämpfen:

»Die literarischen Inszenierungen von Zweikämpfen sind weder Abbild einer realen Praxis noch deren fiktives Gegenbild, vielmehr spiegeln sie komplexe kulturelle Ordnungsmuster, die den Status von Gewalt legitimieren oder reflektieren.«<sup>79</sup>

Die höfische Literatur ist ein »Medium kultureller Selbstdarstellung des Adels«<sup>80</sup>, über das er seine Standesidentität ebenso effizient konstituiert wie über die Pra-

---

71 Wolfgang Iser: Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1101), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1993, S. 437.

72 W. Iser. 1993, S. 437.

73 W. Iser. 1993, S. 437.

74 W. Iser. 1993, S. 439.

75 W. Iser. 1993, S. 438.

76 W. Iser. 1993, S. 440.

77 Denn erstens ist das vermeintliche Bezeichnete unwiederbringlich verloren – wir können nicht in der Zeit zurückreisen, um nachzuprüfen, wie es ›wirklich war‹ –, und zweitens würde, selbst wenn es anders wäre, keine vorgegebene Objektwelt nachgeahmt, sondern immer nur Abwesendes, Entzogenes und Ungreifbares.

78 W. Iser. 1993, S. 440.

79 Udo Friedrich: »Die ›symbolische‹ Ordnung des Zweikampfs im Mittelalter«, in: Manuel Braun/Cornelia Herberichs (Hg.), Gewalt im Mittelalter. Realitäten – Imaginationen, München: Wilhelm Fink Verlag. 2005, S. 123-158, hier S. 127.

80 U. Friedrich. 2005, S. 133.



xis des Zweikampfes. Sie stellt keine historische Wirklichkeit dar, sondern symbolisiert den abstrakten Sachverhalt kultureller Ordnungsmuster und ist somit in Abhängigkeit von ihr zu denken.

Wenn wir nun auf die Gaming Community zu sprechen kommen – und mit ›Gaming Community‹ meine ich nicht die Gesamtheit aller Personen, die Computerspiele spielen, sondern speziell jene, die sich als ›Gamer‹ identifizieren – lässt sich feststellen, dass auch diese ihrem Selbstverständnis nach eine ›Kriegergesellschaft‹ ist, die dazu neigt, sich von anderen Bevölkerungsgruppen abzugrenzen.<sup>81</sup> Intern bestimmt sich der Status des Einzelnen aus seiner ›Kampfkraft‹ und findet seinen Ausdruck in Ranglisten, Achievements etc., die gewissermaßen das Pendant zur Ritterehre bilden. Hier finden sich also nachweislich ähnliche Werte und da die Strukturen einer Gesellschaft auf ihren Werten basieren, könnte man auch hier Parallelen vermuten. Eine mögliche kulturwissenschaftliche Erklärung für die gemeinsame Nutzung der gleichen narrativen Strukturen durch das Computerrollenspiel und die Artusepik wäre also, dass sie im Sinne Isers ähnliche gesellschaftliche Strukturen symbolisieren.

In Bezug auf ihre Machtposition sind beide Gruppen schwerlich zu vergleichen, da die Gaming Community keine Führungselite, sondern allenfalls eine Subkultur darstellt. Hier müssen also gewisse Verschiebungen und Neusemantisierungen angenommen werden. Ich werde an passender Stelle noch verschiedentlich auf diese kulturellen Zusammenhänge eingehen, da diese jedoch im Einzelnen nur schwer zu belegen sind und ihnen nicht mein Hauptinteresse gilt, es im Wesentlichen dabei bewenden lassen.

Die medienwissenschaftliche Sichtweise betont im Kontrast zur kulturwissenschaftlichen, dass die medialen Möglichkeiten des Computerspiels besonders zur Formalisierung einer ludonarrativen Logik, wie sie aus der mittelalterlichen Epik bekannt ist, geeignet sind. Daraus kann man schließen – oder zumindest aufgrund dessen den Verdacht hegen –, dass es zwischen den beiden nicht nur inhaltliche, sondern auch mediale Parallelen gibt.

Beide Perspektiven können nicht zufällig im Rahmen der Medienkulturwissenschaft zusammengeführt werden. Denn selbst wenn man einen medienwissenschaftlichen Zugang wählt, steht im Hintergrund die kulturwissenschaftliche Perspektive, dass neue Medien nicht zufällig entstehen, sondern ihrer Erfindung ein kultureller beziehungsweise gesellschaftlicher Bedarf sowie die Bedingung

---

81 Jöran Klatt: »Gamers aren't an audience, gamers are players.« Identitätskonstruktion, Abwehrmechanismen und politische Willensbildung in der Gaming-Szene«, in: Martin Hennig/Innokentij Kreknin (Hg.), Das ludische Selbst. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2016.

ihrer Möglichkeit vorangeht.<sup>82</sup> Hartmut Winkler bezeichnet dies als kollektiven ›Wunsch‹, Matthias Däumer bevorzugt den Begriff ›Bedürfnis‹, der »dem Unbewussten und Kollektiven dieses Verlangens gerechter [werde] als ›Wunsch«<sup>83</sup>, wobei auch schon Winkler klarmacht, dass besagter Wunsch keines »menschlichen Träger[s]«<sup>84</sup> bedürfe, sondern »eher die Systemspannung selbst als ihre subjektive Vergegenwärtigung«<sup>85</sup> meine.

Die Erfindung neuer Medien mag von Kontingenz geprägt sein, doch ohne einen Bedarf an einer derartigen neuen Ausdrucksform kann sich die Erfindung nicht durchsetzen und bleibt eine Randnotiz der Technikgeschichte. Wenn sich also das Computerspiel als besonders geeignet zur Formalisierung einer ludonarrativen Logik erweist, so ist diese Feststellung nicht unabhängig von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen zu verstehen, da sich das Computerspiel als Medium nur unter den entsprechenden Voraussetzungen überhaupt etablieren konnte. Folglich sind beide Fragestellungen miteinander verknüpft und werden daher im Zuge dieser Untersuchung auch beide bis zu einem gewissen Grad zur Geltung kommen. Mein Fokus liegt aber auf der medienwissenschaftlichen Fragestellung, welche die vorgelagerte kulturwissenschaftliche Fragestellung zwar mitdenkt, aber nicht in gleichem Umfang berücksichtigt.

## 2.3 Unterschiede versus Ähnlichkeiten

### 2.3.1 Medialität jenseits der Gutenberg-Galaxis

Wie im Vorfeld gezeigt werden konnte, ist ein Vergleich von mittelhochdeutscher Literatur und Computerspiel nicht auf den Nachweis eines intertextuellen, genealogischen oder wie auch immer gearteten Zusammenhanges angewiesen, der über die Feststellung bloßer Ähnlichkeit hinausgeht, da die Analyse einer beobachteten Ähnlichkeit an sich bereits erkenntnisträchtig sein kann. Dennoch gibt es gute Gründe, gerade diese beiden Gegenstände zueinander in Beziehung zu setzen.<sup>86</sup>

Trotz der zeitlichen Distanz von 500 Jahren und mehr verbindet Computerspiel und mittelalterliche Epik, dass ihre Medialität – anders als diejenige der moder-

---

82 Beispielsweise Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Mass: The MIT Press. 2017, S. 34–36.

83 M. Däumer. 2013, S. 235.

84 Hartmut Winkler: *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*, Grafrath: Boer Verlag. 1997, S. 17.

85 H. Winkler. 1997, S. 17.

86 Gedanken aus diesem Kapitel tauchen in ähnlicher Form bereits in F. Ascher/T. Müller. 2018 auf.

nen Literatur – nicht der sogenannten »Gutenberg-Galaxis«<sup>87</sup> zuzurechnen ist. Als solche bezeichnet Marshall McLuhan bekanntermaßen das Buchzeitalter, das mit der Erfindung des Buchdrucks seinen Anfang nahm, nunmehr im Zuge der Digitalisierung jedoch allmählich zum Ende kommt. Der Grund dafür ist jedoch nicht der, dass im Computerzeitalter keine Bücher mehr gelesen würden, wie häufig befürchtet:

»Dieses Argument ist hinreichend bekannt und seit längerem Bestandteil Medienphilosophischer wie kulturkritischer Diskurse: Danach treten Spektakel, Event und »Infotainment« zunehmend an die Stelle von Debatte und Information; eine längst überwunden geglaubte repräsentativ-affirmative Öffentlichkeit mache sich wieder breit und gefährde die Instanz der kritischen Öffentlichkeit, mit der das Buchdruck-Zeitalter einst die Grundlage für bürgerliche Demokratie, Meinungsfreiheit und Menschenrechte gelegt hatte.«<sup>88</sup>

Stattdessen geht es darum, dass die digitalen Rahmenbedingungen das Schreiben selbst verändern. Hinzu kommt, dass traditionelle Vorstellungen von Mediengeschichte der »teleologische[n] Denkfigur der Substitution und Hierarchisierung«<sup>89</sup> folgten (und folgen), also davon ausgehen, dass ein Medium das vorangegangene ablöst, weil es ihm in irgendeiner Weise überlegen ist. Dabei handelt es sich um »Schwundstufen«<sup>90</sup> eines älteren geschichtsphilosophischen Modells, dessen Wurzeln im 18. Jahrhundert zu suchen sind und das meinte, »einen utopischen Blick in die Zukunft auf rationale Grundlage stellen zu können«<sup>91</sup>. Eine solche Ablösung hat sich jedoch historisch nicht bewahrheitet. Andreas Käuser kommt vielmehr zu dem Schluss:

»So ist der Übergang von analogen zu digitalen Medien als Kennzeichen des Medienumbruchs um 2000 nicht als teleologische Ersetzung sich ausschließender Leitmedien zu verstehen, sondern als multimediale Konvergenz hybrider Formen sowie als Möglichkeit der digitalen Aufbewahrung älterer analoger Medien.«<sup>92</sup>

---

87 Marshall McLuhan: Die Gutenberg-Galaxis. Die Entstehung des typographischen Menschen, Hamburg: Gingko Press. 2011.

88 Haiko Wandhoff: »Jenseits der Gutenberg-Galaxis. Das Mittelalter und die Medientheorie«, in: Volker Mertens (Hg.), Bilder vom Mittelalter. Eine Berliner Ringvorlesung, Göttingen: V&R unipress. 2007, S. 13-34, hier S. 14.

89 Andreas Käuser: »Historizität und Medialität. Zur Geschichtstheorie und Geschichtsschreibung von Medienumbrüchen«, in: Ralf Schnell (Hg.), MedienRevolutionen. Beiträge zur Mediengeschichte der Wahrnehmung, Bielefeld: transcript. 2006, hier S. 154.

90 A. Käuser. 2006, S. 154.

91 A. Käuser. 2006, S. 154.

92 A. Käuser. 2006, S. 164.

Demzufolge hebt der Computer als multimediale Plattform nur die exklusive Fokussierung auf die Schrift auf, die nach McLuhan das primäre Charakteristikum des Buchzeitalters war.<sup>93</sup> Das bedeutet aber lediglich eine Fokusverschiebung, nicht etwa das Ende des gedruckten Buches, geschweige denn der Literatur als solcher.

Dass diese Thesen auch für die Germanistische Mediävistik von Relevanz sind, zeigt Haiko Wandhoff in seinem Aufsatz *JENSEITS DER GUTENBERG-GALAXIS*<sup>94</sup>, in dem er hervorhebt, dass McLuhan in engem Kontakt mit der mediävistischen Oralitätsforschung seiner Zeit stand<sup>95</sup> und dass die Selbstverständlichkeit, mit der in der Mediävistik heutzutage vom Mittelalter als einer semioralen Kultur gesprochen wird, »ein spätes Ergebnis des [...] mediengeschichtlichen Forschungsparadigmas [sei], an dem Marshall McLuhan an exponierter Stelle beteiligt war«<sup>96</sup>.

McLuhans Einfluss macht sich auch in der Computerspielforschung bemerkbar. So hat etwa Janet Murray (ganz im Sinne McLuhans) kritisiert, dass das Computerspiel immer defizitär erscheinen müsse, wenn die Gegenwartsliteratur der Maßstab sei.<sup>97</sup> Dabei wendet sie sich vor allem gegen den Gebrauch des Terminus »nonlinear« für Computerspiel-Erzählungen, der das Computerspiel in Abweichung von einer (vermeintlich) linearen Literatur negativ als deren Gegenteil bestimmt. Klammert man für den Moment aus, dass auch die Literatur nur bei eher oberflächlicher Betrachtung linear erscheint, stellt man fest, dass es unabhängig davon gar nicht so leicht fällt, das Computerspiel anders als von der Literatur her zu denken. Denn auch wenn wir Zeugen des Niedergangs der »Gutenberg-Galaxis« sein sollten, wurden wir dennoch von ihr geprägt. Das Computerspiel als »nonlinear« zu bezeichnen bedeutet aber, es nicht durch das, was es ist, zu definieren – sondern durch das, was es *nicht* ist: nämlich Literatur.<sup>98</sup>

Diese argumentative Figur lässt sich auf den Umgang mit der mittelalterlichen Literatur übertragen. Es ist verführerisch zu argumentieren, dass die Literatur »damals« eben noch nicht so weit war wie heutzutage und daher gewisse »Defizite« – beispielsweise in puncto Kausalkohärenz – aufweise.<sup>99</sup> Eine solche Sichtweise aber wird der Alterität der mittelalterlichen Literatur nicht gerecht, weswegen etwa Daniel Kline beklagt, dass das Mittelalter allzu oft als »the backward and childish pre-

93 Diese Entwicklung beginnt bereits mit Film, Fernsehen und Fotografie, worauf an dieser Stelle jedoch nicht näher eingegangen werden kann.

94 H. Wandhoff. 2007.

95 H. Wandhoff. 2007, S. 20.

96 H. Wandhoff. 2007, S. 20-21.

97 J.H. Murray. 2017, S. 73-74.

98 J.H. Murray. 2017, S. 73-74.

99 Auf das Problem des solchen Aussagen zugrundeliegenden Teleologie-Denkens wird in Kapitel 3.4 näher eingegangen.

cursor to the modern period«<sup>100</sup> gesehen werde. Defizitär erscheinen vormoderne Texte aber nur dann, wenn man die Gegenwartsliteratur als universellen Maßstab dafür anlegt, wie Narration zu sein hat.

### 2.3.2 Das digitale Spiel als Leitmedium der Postmoderne?

Digitale Spiele wurden in den Game Studies bereits früh und werden bis in aktuelle Publikationen hinein als eine Art ›Leitmedium‹ der Postmoderne oder des 20. Jahrhunderts beschrieben. So sah etwa Janet Murray 1997 im Aufkommen von »multiform stories«<sup>101</sup>, also nichtlinearen Erzählformen wie (insbesondere) dem digitalen Spiel, »an effort to give expression to the characteristically twentieth-century perception of life as composed of parallel possibilities«<sup>102</sup>. Für Murray stellt diese Entwicklung weniger eine Innovation als die blanke Notwendigkeit dar, einer veränderten Wirklichkeitswahrnehmung gerecht zu werden. Denn, so Julian Kücklich 2009, die »postmoderne Verfasstheit, die nur schwer in Worte gefasst oder auf Film gebannt werden kann, lässt sich im Medium des Computerspiels besser als in jedem anderen Medium zum Ausdruck bringen«<sup>103</sup>.

Dies scheint in Widerspruch zu der These zu stehen, dass das Computerspiel eine besondere Nähe zur mittelalterlichen Literatur aufweise. Allerdings klingt in der von Umberto Eco<sup>104</sup> geprägten Wendung vom »postmoderne[n] Mittelalter«<sup>105</sup> bereits an, dass das Mittelalter möglicherweise mehr mit der jüngeren bis jüngsten Vergangenheit zu tun hat, als man annehmen würde. Wie nun das Computerspiel Inbegriff besagter »postmoderne[n] Verfasstheit«<sup>106</sup> sein und zugleich bemerkenswerte Ähnlichkeiten zu der mittelhochdeutschen Literatur aufweisen kann, lässt sich unter Rückgriff auf Arbeiten von Gundolf Freyermuth erklären. Dieser beschreibt 2015 die Ablösung des Films als beherrschendes Medium durch das digitale Spiel folgendermaßen:

»Die Varianten digitaler Spiele – audiovisuelle Narrationen also, die nicht mehr wie der Film tayloristisch reproduziert und endmontiert werden, sondern sich virtuell, weil softwaregestützt, interaktiv und in Echtzeit entfalten – scheinen besser

100 Daniel Kline (Hg.): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages* (= Routledge Studies in New Media and Cyberculture, Band 15), London, New York: Routledge. 2018, S. 9.

101 J.H. Murray. 2017, S. 43.

102 J.H. Murray. 2017, S. 43.

103 J. Kücklich. 2009, S. 44.

104 Umberto Eco: Nachschrift zum »Namen der Rose« (= dtv, Band 10552), München, Wien: dtv. 1984.

105 S. Wagner. 2013.

106 J. Kücklich. 2009, S. 44.

als andere Erzählformen den Erfahrungen kultureller Digitalisierung zu entsprechen, den sich wandelnden Wahrnehmungsweisen von Zeit und Raum, neuen Auffassungen, wie unter den Bedingungen digitaler Produktion und Kommunikation Menschen zu sein und zu handeln haben.«<sup>107</sup>

Ihr Aufstieg markiert bei Freyermuth folgerichtig das Ende des Industriellen Zeitalters, dem er den Film als Leitmedium zuordnet. Allerdings gelingt es Freyermuth, gleichzeitig das Ende der Ära des Films zu postulieren und ihn in das digitale Zeitalter hinüberzuretten, denn man müsse bedenken, »dass der Film während der vergangenen drei Jahrzehnte sukzessive seine industriellen Ursprünge und Techniken abgestreift [habe] [...]. Medienhistorisch verbinde[] sich mit der Softwarewerdung des Films der Übergang filmischen Erzählens – also digitaler linearer Audiovisualität – von der tertiären zur quartären Medialität«<sup>108</sup>, welche auch für das digitale Spiel kennzeichnend ist.<sup>109</sup>

Diese Argumentation vollzieht einerseits plausibel die aktuelle Medienkonvergenz zwischen Film und Computerspiel nach, andererseits zeigt sich an ihr symptomatisch eines der zentralen Probleme, die der Gedanke von epochendominierenden Leitmedien mit sich bringt: Er reduziert Komplexität und verlockt daher dazu, die gemachten Beobachtungen entsprechend dem Modell zu interpretieren, statt das Modell anzupassen, wenn es in Widerspruch zu den gemachten Beobachtungen gerät. Der Film wurde nicht durch das Computerspiel verdrängt oder abgelöst, daher geht der Leitmediengedanke im Beispiel letztlich nicht auf und muss zurechtgebogen werden: Der Film wird paradoxerweise zugleich als Leitmedium verabschiedet und als solches konserviert. Nichtsdestotrotz arbeitet Freyermuth präzise die Gemeinsamkeiten und Unterschiede heraus, welche die von ihm untersuchten Medien verbinden und trennen. Doch auch das ist in gewisser Weise symptomatisch – beispielsweise auch bei Marshall McLuhans »Gutenberg-Galaxis«<sup>110</sup> steht ja der Leitmediengedanke im Hintergrund. Offenbleiben muss an dieser Stelle, ob die Autoren trotz oder wegen dieser Prämisse zu aufschlussreichen Ergebnissen kommen. Fest steht jedoch, dass viele ihrer Erkenntnisse auch ohne die Prämisse von einander ablösenden Leitmedien Gültigkeit besitzen, daher werde ich weiterhin auf sie zurückgreifen, obwohl ich mich vom Leitmediengedanken distanzieren.

---

107 Gundolf Freyermuth: *Games, Game Design, Game Studies. Eine Einführung* (= Edition Medienwissenschaft). 2015b, S. 118.

108 G. Freyermuth. 2015b, S. 136.

109 Freyermuths Idee einer quartären Medialität baut auf dem Modell von drei Medialitäten – primär, sekundär und tertiär – von Harry Pross auf: Harry Pross: *Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen* (= *Das Wissen der Gegenwart – Geisteswissenschaften*), Darmstadt: Habel. 1972.

110 M. McLuhan. 2011.

Kommen wir also auf die Spezifika quartärer Medialität zurück. Quartäre Medialität meint bei Freyermuth – so kann man erschließen<sup>111</sup> – eine Medialität, die, wie die tertiäre (z. B. der Film), nicht mehr nur einen einzigen Autor kennt, sondern in ihrer Herstellung auf »arbeitsteilig-hierarchische Kollaboration, nicht zuletzt im Interesse einer ökonomisch notwendigen Standardisierung der Produktion«<sup>112</sup> angewiesen ist, jedoch im Unterschied zu dieser keine fremdbestimmte Rezeption mehr erzwingt, sondern erneut, wie die primäre (z. B. der mittelalterliche Epenvortrag)<sup>113</sup>, »interaktive Partizipation«<sup>114</sup> ermöglicht.

Quartäre Medialität vereint damit in sich die Vorzüge von primärer und tertiärer Medialität. Mit den Formen sekundärer Medialität, von denen zuallererst das gedruckte Buch zu nennen ist, die durch den Rezipienten »nicht mehr oder nur peripher zu beeinflussen«<sup>115</sup> sind und als einzige über ein Konzept von individueller Autorschaft verfügen<sup>116</sup>, haben Computerspiele Freyermuth zufolge jedoch so gut wie nichts gemein. Sie teilen insofern zwar Merkmale der primären Medialität der Vormoderne, nicht aber der sekundären Medialität des Buchzeitalters.

»Nach einer Zwischenperiode, dem Zeitalter der Neuzeit mit seinen abgeschlossenen Texten, die als individuelle und unveränderbare Entwürfe eines Autors gelesen wurden, kehren wir demnach erst heute zu einer Form der unfesten virtuellen und interaktiven Fernkommunikation zurück, die in den Kunstformen der alten Kulturen ihre Vorgeschichte hat [...].«<sup>117</sup>

Somit erklärt sich, wie das Computerspiel als Gegenwartsmedium gleichzeitig signifikante Parallelen zur mittelalterlichen Literatur aufweisen kann. Zwar ist die Interaktion mit einem Rezitator in der Face-to-Face-Kommunikation einer mittel-

---

111 Und zwar vor allem aus G. Freyermuth. 2015b, S. 135-136.

112 Gundolf Freyermuth: »Wolfgang Menge. Authentizität und Autorschaft«. Fragmente einer bundesdeutschen Medienbiographie, in: Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), *Der Televisionär. Wolfgang Menges transmediales Werk. Kritische und dokumentarische Perspektiven*, Bielefeld: transcript. 2016, 19-214, hier S. 177.

113 »Die Interaktivität der Literatur wäre hier [...] in der face-to-face-Interaktion der Aufführungssituation begründet«, da es »für einen Hörer [...] in einer mehr oder weniger öffentlichen Aufführung sehr wohl auch eine interaktive Dimension des Textes gibt – kann er sich doch möglicherweise direkt an den Vortragenden wenden und Wünsche oder Kritik äußern« (Hainke Wandhoff: »Eine Pilgerreise im virtuellen Raum. Das »Palästinalied« Walthers von der Vogelweide«, in: Christina Lechtermann (Hg.), *Kunst der Bewegung. Kinästhetische Wahrnehmung und Probehandeln in virtuellen Welten*, Bern: Peter Lang. 2004, S. 73-90, hier S. 87).

114 G. Freyermuth. 2016, S. 175.

115 G. Freyermuth. 2016, S. 175.

116 G. Freyermuth. 2016, S. 177.

117 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

alterlichen Vortragssituation der Interaktion mit dem Computer gewichen,<sup>118</sup> die erstens eine Fernkommunikation darstellt und zweitens keinen menschlichen Gegenpart mehr benötigt, beiden ist jedoch gemein, dass der Rezipient auf die Narration Einfluss nehmen kann. Damit enden die Gemeinsamkeiten jedoch nicht.

### 2.3.3 Zurück zur Multimedialität

Vilém Flusser, den Haiko Wandhoff in *JENSEITS DER GUTENBERG-GALAXIS*<sup>119</sup> ebenso zitiert wie Marshall McLuhan, stellt in seinem Essay *DIE KODIFIZIERTE WELT*<sup>120</sup> (1973) fest, dass die mediale Situation zum Zeitpunkt der Veröffentlichung in vieler Hinsicht »als Rückkehr ins Mittelalter gedeutet werden«<sup>121</sup> könne, weil schriftliche Codes gegenüber der Bildlichkeit an Bedeutung verlören und somit ein ähnlicher Zustand entstehe wie vor der Erfindung des Buchdrucks<sup>122</sup> – dies allerdings auf einem höheren medialen Abstraktionslevel<sup>123</sup>. Flusser macht dies unter anderem an der in den 1970ern zu beobachtenden Farbexplosion fest, die »auf ein Ansteigen der Wichtigkeit zweidimensionaler Codes«<sup>124</sup> (d.h. von Bildern) verweise. Verfolgt man jedoch die Entwicklung, deren Anfänge Flusser hier beschreibt, weiter bis hinein in die Gegenwart, so kann man erkennen, dass der Bedeutungszuwachs der Bildlichkeit nicht für sich allein steht.

Diese Entwicklung ließe sich direkt anhand des Computerspiels, beispielsweise der Entwicklung vom Text- zum Grafik- beziehungsweise Action-Adventure beschreiben – aussagekräftiger ist bei einer These dieser Tragweite jedoch der

---

118 »Im Unterschied zu mündlichen Kulturen, in denen Wissen und Informationsweitergabe an die körperliche Präsenz der Akteure und Wissensproduzenten gebunden waren, markiert der mittelalterliche Medienumbuch von der Mündlichkeit zur Schriftlichkeit eine Distanzierung von dieser körperlich-sprachlichen Unmittelbarkeit der face-to-face Kommunikation, an deren Stelle Vermittlung und Übertragung treten« (A. Käuser. 2006, S. 148).

119 H. Wandhoff. 2007.

120 Vilém Flusser: *Medienkultur* (= Fischer Taschenbuch), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 1997.

121 V. Flusser. 1997, S. 22.

122 Dazu Wandhoff: »Natürlich ist Flussers Rede von der »Mediävallität« unserer heutigen Kommunikationssituation polemisch zugespitzt. Er begründet sie aber mit zwei strukturellen Parallelen, die nicht so leicht von der Hand zu weisen sind« (H. Wandhoff. 2007, S. 14).

123 Vilém Flusser: *Kommunikologie* (= Forum Wissenschaft – Kultur & Medien), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2007, S. 107-110. Flusser begreift diese Entwicklung medienpessimistisch als Entfremdungsprozess, bei dem sich jedes neue Medium zwischen Mensch und Welt schiebt, anstatt zwischen ihnen zu vermitteln, und so den Blick auf die Wirklichkeit verstellt (V. Flusser. 2007, v.a. S. 108). Hier soll sie wertneutral als Abstraktion gedacht werden, wie es etwa auch Wandhoff tut: »Erst die neuen Medien des 20. und 21. Jahrhunderts [...] stellen dann die Kommunikationsverhältnisse vor dem Buchdruck-Zeitalter partiell wieder her, freilich auf einem technisch ungleich höheren Niveau [...]« (H. Wandhoff. 2007, S. 15).

124 V. Flusser. 1997, S. 22.



ganz alltägliche Mediengebrauch, der sich gerade nicht auf das Computerspiel beschränkt. So ist beispielsweise zu beobachten, dass der Trend allgemein weg von textuellen Handbüchern oder Gebrauchsanweisungen geht.<sup>125</sup> Zwar werden solche weiterhin (nicht zuletzt aus rechtlichen Gründen) in PDF-Form zum Download angeboten, in der Praxis aber spielen diese inzwischen eine vergleichsweise untergeordnete Rolle gegenüber Anleitungsvideos – Bildern also, allerdings in bewegter Form und kombiniert mit gesprochener Sprache, Musik etc. Im Mobile-App-Bereich dominieren aufgrund des Zwangs zur Simplifizierung auf vergleichsweise kleinen Bildschirmen Bilder (App-Icons, Emoticons, Gifs, Sticker etc.), was wiederum neue Formen der Kommunikation hervorgebracht hat. Auch hier bleibt es jedoch nicht bei reiner Bildlichkeit, sondern es werden sämtliche mediale Möglichkeiten des Smartphones ausgenutzt, die nicht zuletzt sowohl die Wiedergabe als auch die Aufnahme von Bild und Ton umfassen.

Eigentlich ist also keine simple Verdrängung der Schrift durch das Bild zu beobachten – die »Rückkehr ins Mittelalter«<sup>126</sup> besteht somit nicht etwa darin, dass die Menschen das Lesen verlernen würden und daher wie der mittelalterliche Analphabet auf Bilder angewiesen wären, wie manchmal befürchtet, sondern vielmehr in einer Rückkehr zur Multimedialität.<sup>127</sup> Dennoch ist die Multimedialität des Mittelalters nicht die Multimedialität der Gegenwart. Zwar spricht auch Wandhoff explizit von einer Rückkehr<sup>128</sup>, doch es handelt sich um eine Rückkehr unter veränderten medialen Bedingungen – keine Rückkehr ins Mittelalter, wie noch bei Flusser, sondern um eine Rückkehr »zu einer Form der unfesten, virtuellen und interaktiven Fernkommunikation«<sup>129</sup>. Und diese hat zwar »in den Kunstformen der alten Kulturen ihre Vorgeschichte«<sup>130</sup>, ist aber nicht mit ihnen identisch.<sup>131</sup>

---

125 Auch hierfür ist das Computerspiel selbst ein Beispiel: Während in den 90ern den physischen Datenträgern gewöhnlich noch Spielanleitungen beilagen, sind heutzutage Tutorials Teil des Spiels, die dem Prinzip »Learning by Doing« folgen.

126 V. Flusser. 1997, S. 22.

127 Matthias Däumer kritisiert die Binarität von Skripturalität und Oralität in der Forschung (M. Däumer. 2013, S. 24-31), daher verzichte ich darauf, diese Dichotomie zu reproduzieren, und konzentriere mich auf die Multimedialität der mittelalterlichen Literatur, die Skripturalität und Oralität einschließt, aber eben noch weitere Modi.

128 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

129 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

130 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

131 Es ist offensichtlich, dass der »konstruktivistische Grundsatz, wonach Medien die Wirklichkeit konstituieren und nur über Medien ein Zugang zur Welt sowie ein Wissen über die Welt möglich sind« (A. Käuser. 2006, S. 147-148), der diesen Überlegungen zugrunde liegt, der modernen Medienlandschaft entsprungen ist: »Als Zäsur, Schwelle, Bruch oder Störung wird ein Nachher von einem Vorher unterschieden und behauptet, dass dieser Unterschied erstens durch Medien verursacht ist und zweitens eine Differenzqualität errichtet zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit, zwischen Buchdruck, Film und Fotografie, schließlich zwischen

### 2.3.4 Formen unfester, virtueller, interaktiver (Fern-)Kommunikation

Besonders beachtens- und bedenkenswert sind im Anschluss an Wandhoff folgende Punkte:

Erstens handelt es sich um eine *Fernkommunikation*. Wandhoff bezieht sich an dieser Stelle also nicht, wie noch zuvor, auf den Epen- oder Liedvortrag, der ja im Sinne einer primären Medialität eine Kommunikation unter Anwesenden darstellt, sondern auf die schriftliche Überlieferung. Würde man nämlich den Vortrag in den Vordergrund stellen, könnte man nicht mehr von einer Rückkehr sprechen.

Zweitens ist die Kommunikation *unfest*. Da im Mittelalter »der Text noch nicht als ›Besitz‹ seines Autors«<sup>132</sup> im Sinne modernen Urheberrechtes galt, sind mittelhochdeutsche Texte in hohem Maße variabel.

Zum einen war der Text in der Aufführung stets seinem Vortragenden ausgeliefert, wie es Matthias Däumer für den Prolog des WIGALOIS herausgearbeitet hat.<sup>133</sup> Däumer interpretiert dabei die bekannte Formel *beidiu lesen und verstên*<sup>134</sup> dahingehend, dass *lesen* hier als *vorlesen* beziehungsweise vortragen zu verstehen sei, und somit die zum Ausdruck gebrachte Furcht des Buches vor *falscher rede*<sup>135</sup> vier Verse weiter keine üble Nachrede, sondern den mangelhaften oder verfälschten Vortrag meine. Dies ist eine eher unkonventionelle Lesart der Textstelle, die sicher diskutabel ist. In jedem Fall aber lenkt sie die Aufmerksamkeit darauf, dass der zeitgenössische Rezitator über eine gewisse kreative Freiheit zur Ausgestaltung seines Epenvortrages verfügte und diese Freiheit nicht unbedingt im Sinne des Autors gewesen sein muss.

Zum anderen ist aber auch die *Textüberlieferung* unfest. Sofern Texte nicht wieso nur unikal überliefert sind, weisen die verschiedenen Fassungen teilweise erhebliche Abweichungen auf. Paul Zumthor hat dafür den Begriff der »mouvance«<sup>136</sup> vorgeschlagen, um die »Beweglichkeit des Textes«<sup>137</sup> zu veranschaulichen und wur-

---

diesen analogen Medien und dem Digitalmedium des Computers« (A. Käuser. 2006, S. 149). Allerdings widerspreche ich Andreas Käuser, wenn er meint, dass sie auch »nur auf moderne Kommunikations- und Informationsgesellschaften sinnvoll bezieh- und anwendbar ist« (A. Käuser. 2006, S. 148). Ich würde vielmehr argumentieren, dass die aktuellen Medienumbrüche lediglich den Blick geschärft haben für das revolutionäre Potenzial früherer medialer Transformationen, die vielleicht weniger schnell oder spektakulär vonstattengegangen sind.

132 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

133 M. Däumer. 2013, S. 148-170.

134 Wigalois, V. 3.

135 Wigalois, V. 7.

136 Paul Zumthor: Die Stimme und die Poesie in der mittelalterlichen Gesellschaft (= Forschungen zur Geschichte der älteren deutschen Literatur, Band 18), München: Wilhelm Fink Verlag. 1994, S. 94.

137 P. Zumthor. 1994, S. 95.

de dadurch zum Vorreiter der New Philology, die von der Prämisse ausgeht, dass mittelalterliche Texte keine Varianten hervorgebracht haben, wie von der älteren Forschung angenommen,<sup>138</sup> sondern vielmehr Varianz *sind*.<sup>139</sup>

Neben semantisch neutralen »iterierende[n] Varianten«<sup>140</sup> lassen manche Handschriften auch systematische Bearbeitungstendenzen erkennen. Es sind beispielsweise Kurzfassungen bekannt<sup>141</sup> oder systematische Bearbeitungen<sup>142</sup>, die bestimmte Figuren oder Ereignisse in einem neuen Licht erscheinen lassen. So kann man bei Handschrift C des NIBELUNGENLIEDS geradezu von einer »konzeptionellen Neuorientierung«<sup>143</sup> sprechen, in Zuge derer eine systematische Aufwertung von Kriemhild auf Kosten von Hagen vorgenommen wurde.<sup>144</sup> Die Intention einer solchen kriemhildfreundlichen Fassung des NIBELUNGENLIEDS könnte es beispielsweise gewesen sein, sich ein überwiegend weibliches Publikum gewogen zu machen. Jenseits von Spekulationen kann festgehalten werden, dass es in diesem Beispiel durch die Bearbeitung zu einer Individualisierung mit einer bestimmten Stoßrichtung kommt. Der Text wird in Hinblick auf einen bestimmten Rezipienten(-Kreis) angepasst – egal, ob es sich dabei um das Publikum einer konkreten Aufführung, einen adeligen Mäzen oder den Skriptor selbst handelte, der die Vorlage nach seinem persönlichen Geschmack modifizierte. Damit stehen sowohl Germanistische Mediävistik als auch Game Studies vor der Frage, nach welchen Kriterien sich aus der Varianz heraus ein Gegenstand der Interpretation konstituieren lässt.

---

138 Von Varianten zu sprechen, würde nämlich die Existenz eines Originals voraussetzen und diese ist fraglich.

139 »L'écriture médiévale ne produit pas des variantes, elle est variance [...]« (Bernard Cerquiglini: Éloge de la variante. Histoire critique de la philologie (= Des travaux), Paris: du Seuil. 1989, S. 111 zitiert nach Joachim Bumke: »Der unfeste Text. Überlegungen zur Überlieferung und Textkritik der höfischen Epik des 13. Jahrhunderts«, in: Jan-Dirk Müller (Hg.), »Aufführung« und »Schrift« in Mittelalter und früher Neuzeit, Stuttgart: J.B. Metzler. 1996, S. 118-129, hier S. 125).

140 Jan-Dirk Müller: »Improvisierende«, »memorierende« und »fingierte« Mündlichkeit«, in: Joachim Bumke/Ursula Peters (Hg.), Retextualisierung in der mittelalterlichen Literatur. Zeitschrift für deutsche Philologie (Sonderausgabe), Berlin: Schmidt Verlag. 2005, S. 159-181, hier S. 171.

141 Kurzfassungen entstanden Rüdiger Schnell zufolge meist aufgrund der »Diskrepanz zwischen dem Wunsch, einen der begehrten höfischen Romane aus Prestige Gründen zu besitzen, und der hierfür tatsächlich zur Verfügung stehenden finanziellen Ressourcen« (Rüdiger Schnell: »Was ist neu an der »New Philology«? Zum Diskussionsstand in der germanistischen Mediävistik«, in: Martin Glessgen/Franz Lebsanft (Hg.), Alte und neue Philologie, Tübingen: Niemeyer Verlag. 1997, S. 61-95).

142 Die IWEIN-Handschrift B beispielsweise zeichnet sich gegenüber A durch stringenteren Handlungsmotivationen sowie die Betonung der höfisch-repräsentativen Aspekte aus.

143 J.-D. Müller. 2005, S. 173.

144 J.-D. Müller. 2005, S. 171-173

Insbesondere Open-World-Rollenspiele variieren aufgrund der vergleichsweise großen Freiheit, die der Spieler genießt, bei jedem Spieldurchgang erheblich. Hinzu kommt, dass digitale Spiele heutzutage laufend aktualisiert werden. Ein Patch kann interpretationsrelevante Details jederzeit verändern und DLCs, welche die Spielwelt erweitern und/oder die Geschichte fortsetzen, können auf das Hauptspiel rückwirken. So wurden etwa im Fall von *THE WITCHER 3 – WILD HUNT* Dialogoptionen im Kontext der Triss-Merigold-Romanze gepatcht, um sie auf Fanwunsch nachträglich zu einer gleichwertigen Alternative zu Yennefer von Vengerberg zu machen, und der DLC *HEARTS OF STONE*<sup>145</sup> kann, wenn er vor der Beendigung von *WILD HUNT* gespielt wird, einen glücklichen Ausgang des Hauptspiels befördern<sup>146</sup>. Die Angabe der untersuchten Version wäre also im Sinne der Nachvollziehbarkeit von Forschungsergebnissen durchaus wünschenswert (obwohl sie das Problem nur zum Teil lösen kann) – ebenso wie in der Mediävistik oftmals ausschlaggebend ist, welche Handschrift der Interpretation zugrunde gelegt wird.

Drittens bezeichnet Wandhoff die Kommunikation als eine *virtuelle*. Bereits 2004 argumentiert er mit Elena Esposito, dass die mittelalterliche Literatur nicht fiktional sei, da sich ein entsprechendes Fiktionalitätsbewusstsein erst allmählich in der frühen Neuzeit herausgebildet habe. Stattdessen sei sie *virtuell*.<sup>147</sup>

»Faßt man als virtuellen Raum demnach nicht nur den computergestützten Cyberspace, sondern ganz allgemein jeden medial vermittelten, mehr oder weniger immersiven ›Raum des Möglichen oder Unmöglichen‹, in dem der Benutzer sich navigierend bewegen kann, sei es mit Hilfe einer Tastatur, eines neuronalen Interface oder der Imagination, dann kann man danach fragen, ob und inwieweit bereits den Welt-Modellen der mittelalterlichen Literatur Aspekte von Virtualität und Interaktivität eigen sind.«<sup>148</sup>

Wandhoff löst also den Begriff aus seinem technologischen Kontext heraus, um ihn für die Mediävistik nutzbar zu machen, und knüpft an Elena Esposito an, die »Interaktivität als Grundeigenschaft des gesamten Bereichs des Virtuellen«<sup>149</sup> ansieht

145 CD Projekt RED: *THE WITCHER 3. Hearts of Stone*. CD Projekt; Namco Bandai. 2015.

146 Der Hauptantagonist des DLCs, Gaunter o'Dimm, verfügt gewissermaßen über die ›Komplettlösung‹ der Hauptquest von *WILD HUNT* und kann diese, wenn der Spieler diese Option als Quest-Belohnung wählt, an den Protagonisten weitergeben.

147 »Diese mittelalterlichen ›Fiktionen‹ erschaffen einen ›Raum des Möglichen und Unmöglichen‹, der noch nicht – wie in der Neuzeit – durch einen Fiktionalitätskontrakt von der realen Wirklichkeit getrennt ist, sondern eine dritte Wirklichkeitsebene konstituiert, die *virtuell* genannt werden kann« (H. Wandhoff. 2004, S. 82).

148 H. Wandhoff. 2004, S. 74.

149 Elena Esposito: »Fiktion und Virtualität«, in: Sybille Krämer (Hg.), *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1998, S. 269-296, hier S. 291.

und dementsprechend als Distinktionsmerkmal gegenüber dem Fiktionalen<sup>150</sup> verwendet:

»Jetzt stellen uns die neuen Technologien eine fiktionale Welt zur Verfügung, welche die Bedingungen der Fiktion nicht mehr respektiert: Sie kann wie die reale, der unmittelbaren Wahrnehmung zugängliche Welt manipuliert und bestimmt werden (oder sogar mehr als diese) und erhält eine Gestalt, die gerade vom Beitrag (statt der Ablehnung) des Zuschauer-Benutzers abhängt. Diese so genannte virtuelle Realität existiert nur in der Interaktion mit dem Beobachter und durch sie, hat keine autonome Existenz [...]«<sup>151</sup>

Dabei war für Wandhoff 2007 noch »nicht abzusehen«<sup>152</sup>, »[o]b das Konzept der Virtualität in der Mediävistik ein[e] Zukunft haben«<sup>153</sup> werde. Inzwischen darf der Virtualitätsbegriff dort allerdings als etabliert gelten, wie seine Präsenz in aktuellen Publikationen zeigt.<sup>154</sup> Mit seiner Etablierung einher geht jedoch auch die Multiplizierung der Perspektiven. So artikuliert beispielsweise Thomas Poser unter Berufung auf die Skalierbarkeit von Fiktionalität Zweifel daran, dass Virtualität wirklich als Gegenbegriff zur Fiktionalität zu denken sei und nicht etwa »als die Bedingung ihrer Möglichkeit«<sup>155</sup>. Dies leuchtet insofern ein, als Virtualität bei Wandhoff und Esposito ja gewissermaßen Fiktionalität plus aktive Rezipientenbeteiligung ist.

Auch Silvan Wagner sieht Fiktionalität und Virtualität nicht als Gegensätze.<sup>156</sup> In seinen Publikationen nimmt der virtuelle Raum eine Zwischenposition zwischen normalem und imaginärem Raum ein: Während der normale Raum sich durch den

150 »Elena Esposito sieht in diesem Fehlen von Interaktivität den fundamentalen Unterschied der Fiktionalität zur Virtualität. Der literarische Text – als Medium und Produkt *fiktionaler* Kommunikation – ist demnach fest und unveränderlich; er ist als die individuelle Weitsicht eines Autors kenntlich gemacht und sieht keine Intervention des Benutzers vor. Seine Kohärenz ist kontextunabhängig; grundlegend für sein Funktionieren ist der Ausschluß des Beobachters [...]« (H. Wandhoff. 2004, S. 86).

151 Elena Esposito: »Die Wahrnehmung der Virtualität. Perzeptionsaspekte der interaktiven Kommunikation«, in: Georg Stanitzek/Wilhelm Vosskamp (Hg.), Schnittstelle. Medien und Kulturwissenschaften, Köln: DuMont Buchverlag. 2001, S. 116-133, hier S. 125.

152 H. Wandhoff. 2007, S. 34.

153 H. Wandhoff. 2007, S. 34.

154 Vgl. etwa Silvan Wagner: Erzählen im Raum. Die Erzeugung virtueller Räume im Erzählakt höfischer Epik (= Trends in Medieval Philology, Band 28), Berlin, Boston: de Gruyter. 2015 und Thomas Poser: »Game Studies als Heuristik der historischen Literaturwissenschaft? Anmerkungen zur aktuellen mediävistischen Virtualitätsdebatte«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018.

155 T. Poser. 2018.

156 S. Wagner. 2015, S. 342.

Konsens »alle[r] Angehörige[n] einer Bezugsgesellschaft«<sup>157</sup> bestimmt und der imaginäre Raum »auf einen einzigen Kommunikanten beschränkt«<sup>158</sup> ist, ist der virtuelle Raum »nur einigen Personen einer Bezugsgesellschaft zugänglich, weshalb für die restlichen, von dieser Kommunikation exkludierten Personen die Existenz des virtuellen Raumes fragwürdig ist«<sup>159</sup>. Literarische Fiktionalität nun, welche Wagner offenbar für den höfischen Roman ansetzt, bilde »zwei virtuelle Haupträume von relativ fester Struktur aus, die als erzählter Raum und Erzählraum bezeichnet werden können«<sup>160</sup>.

»Der erzählte Raum entsteht in der Kommunikation zwischen Erzähler und Publikum, wobei die fiktionale Distanz grundsätzlich gewahrt bleibt: Alle Kommunikanten dieses virtuellen Raumes kommunizieren lediglich über den Raum, sie begehen ihn nicht; der Erzählraum bietet dagegen mit seinen Rollen Erzähler und Publikum Identifikationsmodelle für seine Kommunikanten an, die eingenommen werden können – und in gewisser Weise werden müssen, soll die Erzählung funktionieren.«<sup>161</sup>

Ich gebe Poser insofern Recht, als ich der Ansicht bin, dass Wandhoffs Art sicherlich nicht die einzige ist, das Verhältnis von Fiktionalität und Virtualität zu denken. Eine solche Alternative scheint bei Wagner auf. Da der Fiktionalitätsbegriff jedoch in Bezug auf die mittelalterliche Literatur nicht unumstritten ist, besitzt seine Ausklammerung durch Wandhoff für mich eine gewisse Attraktivität. Poser zufolge belegen »Fiktionalität und Virtualität ganz unterschiedliche kategoriale Ebenen«<sup>162</sup>. Doch auch bei Poser bleibt Virtualität an den Interaktivitätsbegriff gekoppelt. Daher werde ich Wandhoff in seiner Charakterisierung der mittelalterlichen Literatur als virtuell folgen und die Frage nach ihrer Fiktionalität ausklammern.

Viertens ist die von Wandhoff beschriebene Kommunikation nämlich nicht zuletzt *interaktiv* gestaltet. Wandhoff möchte in der »mouvance der literarischen Kommunikation [...] ein originäres Moment von Interaktivität sehen«<sup>163</sup>, und tatsächlich hat in den beschriebenen Fällen jeweils jemand Agency<sup>164</sup>, der nicht

---

157 S. Wagner. 2015, S. 341.

158 S. Wagner. 2015, S. 341.

159 S. Wagner. 2015, S. 341.

160 S. Wagner. 2015, S. 342.

161 S. Wagner. 2015, S. 342.

162 T. Poser. 2018.

163 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

164 Der Agency-Begriff wird von verschiedenen Disziplinen sehr unterschiedlich, mitunter sogar gegensätzlich verwendet. In Kapitel 3.5 wird näher darauf eingegangen, welche Schwierigkeiten das beim interdisziplinären Arbeiten zwischen Germanistischer Mediävistik und Game Studies mit sich bringt. Um Missverständnissen vorzubeugen, sei jedoch vorweg gesagt, dass hier der Agency-Begriff der Game Studies zur Anwendung kommt.

der Autor des Textes ist, und Agency ist nichts anderes als Interaktivität, von der Rezipientenseite her betrachtet:<sup>165</sup> Wenn einem Medium die Eigenschaft ›Interaktivität‹ zugeschrieben werden kann, kommt der Rezipient mit hoher Wahrscheinlichkeit in den Genuss von ›Agency‹, denn ›Agency is the satisfying power to take meaningful action‹<sup>166</sup>.

Wandhoff spielt verschiedene Möglichkeiten durch, auf welche die mittelalterliche Literatur interaktiv sein könnte. Er beginnt mit dem Vortrag, dessen Interaktivitätspotenzial er klar »in der face-to-face-Interaktion der Aufführungssituation begründet«<sup>167</sup> sieht, da der Rezipient den Vortragenden durch Zuruf oder Wünsche im Vorfeld der Aufführung beeinflussen kann. Dieses »interaktive[] Potential«<sup>168</sup> der Aufführung wurde auch schon von Martin Huber gesehen. Aber auch der Leser verfügt über Agency, denn er »liest und realisiert einen Text je nach Situation und Vorwissen, also kontextabhängig, und modelliert ihn zumindest ansatzweise nach seinen konkreten Bedürfnissen – jedoch längst nicht so weitgehend wie im Cyberspace«<sup>169</sup>, wie Wandhoff einräumt. Das führt uns zu Rezitator und Skriptor – zwei Instanzen, welche die moderne Literatur in der Regel nicht kennt, die jedoch für das Verständnis des medialen Status der mittelalterlichen Literatur zentral sind.

### 2.3.5 Prozedurale Autorschaft in der Vormoderne?

Weder der Rezitator noch der Skriptor ist der eigentliche Adressat des Textes, obwohl sie immer *auch* Rezipienten sind. Weil sie aber Eingriffe am Text vornehmen, umfasst ihre Rolle mehr als bloße Rezeption. Somit nehmen sie eine Zwischenstellung zwischen Autor und Rezipient ein, denn sie verfügen zwar über mehr Agency als der Rezipient, der nur indirekt über den Rezitator oder Skriptor Einfluss auf den Text nehmen kann (z.B. als Mäzen), aber über weniger als der Autor, da sie an die textuelle Vorlage gebunden bleiben. Letzteres gilt aufgrund der Verpöntheit der *creatio ex nihilo*, welche gemäß der mittelalterlichen Vorstellung allein Gott und keinem Menschen zusteht, allerdings auch für den mittelalterlichen Autor, sodass

---

165 Zur Frage nach der Vereinbarkeit dieser in der Forschung durchaus konkurrierenden Konzepte, siehe auch Kai Matuszkiewicz: »Agency und Interaktivität. Zur Kompatibilität von zwei Handlungskonzepten in den Digital Game Studies«, in: Martin Hennig/Innokentij Krekin (Hg.), *Das ludische Selbst. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe)*. 2016.

166 J.H. Murray. 2017, S. 159.

167 H. Wandhoff. 2004, S. 87.

168 Martin Huber: »Fingierte Performanz. Überlegungen zur Codifizierung spätmittelalterlicher Liedkunst«, in: Jan-Dirk Müller (Hg.), »Aufführung« und »Schrift« in Mittelalter und früher Neuzeit, Stuttgart: J.B. Metzler. 1996, S. 93-105, hier S. 96.

169 H. Wandhoff. 2004, S. 87.

sich seine Agency letztlich nur graduell von der eines Rezitators oder Skriptors unterscheidet.

Wenn die meisten großen Werke der mittelhochdeutschen Literatur im Grunde nur modifizierte (und in manchen Fällen erweiterte) Übersetzungen altfranzösischer Texte sind, die dann von Skriptoren abgeschrieben wurden, welche die Texte wiederum ihren Vorstellungen angepasst haben, wer ist dann noch Autor, wer nur Co-Autor? Zur typischen Arbeit am Text gehörte im Mittelalter das Hinzudichten von Strophen, das Zuendescribe von Werken, die als unvollständig empfunden wurden, und die ›Korrektur‹ von Stellen oder Aspekten eines Werkes, die dem Rezipienten nicht zusagten. So wurde beispielsweise der ÄLTERE TITUREL Wolframs von Eschenbach durch Albrecht von Scharfenberg zum JÜNGEREN TITUREL ausgebaut und die Irritation der Stofftradition durch den DANIEL VON DEM BLÜHENDEN TAL des Strickers im GAREL VOM BLÜHENDEN TAL des Pleiers aufgehoben<sup>170</sup>. Hat Albrecht also nur Wolfram-Fanfiction verfasst? Ist der GAREL-Autor etwa nur ein Co-Autor des DANIEL-Autors? Ist Wolfram nur ein Co-Autor Chrétiens de Troyes? Und wessen Co-Autor war Chrétien? Man merkt, wie einem das moderne Konzept von Autorschaft entgleitet – allerdings ist dieses Entgleiten insofern unproblematisch als es nur die logische Konsequenz aus dem mittelalterlichen Konzept von Autorschaft ist. Im mittelalterlichen ›Literaturbetrieb‹ ist jeder an irgendeine Vorlage gebunden, sei sie nun textuell oder mündlich tradiert. Es variiert allein der Grad von Agency, den sich die Akteure gemäß ihrer Rollen herausnehmen (können).

Diese Limitierung der kreativen Agency durch die Tradition wurde auch schon von Thomas Poser zu bedenken gegeben<sup>171</sup>, der sie allerdings als Einschränkung für die Tragfähigkeit des Interaktivitätsargumentes für die mittelalterliche Literatur begreift, statt die Verbindung zum Computerspiel zu ziehen: Gerade diese ›kontrollierte‹ oder ›geregelte‹ Agency nämlich stellt eine Parallele zu der Vorstellung vom »Spieler als Co-Autor«<sup>172</sup> dar, die von den Game Studies ebenso lange kritisiert wurde wie sie sie begleitet. Schon Janet Murray distanziert sich 1997 von Forschungsperspektiven, die den Spieler zum Co-Autor stilisieren, denn es sei ein

170 Markus Wennerhold: Späte mittelhochdeutsche Artusromane. ›Lanzelet‹, ›Wigalois‹, ›Daniel von dem Blühenden Tal‹, ›Diu Crône‹. Bilanz der Forschung 1960-2000 (= Würzburger Beiträge zur deutschen Philologie, Band 27), Würzburg: Königshausen & Neumann. 2005, S. 13; 176-179.

171 »Noch begrenzter sind die Spielräume dort, wo der konkreten Erzählung eine Geschichte und ein Geschehen zugrunde liegen, deren Wahrheitsanspruch unbestritten bleibt, wie es bei Walthers PALÄSTINALIED der Fall ist. Zwar steht es den Redaktorinnen des Textes in erstaunlichem Maße frei, Strophen umzustellen oder auch neue Strophen zu ergänzen, doch dies gleichwohl nur, sofern diese – wie bei der *ascensio* Christi – auf Sachverhalte referieren, die ihrerseits bereits in der Tradition verankert sind« (T. Poser. 2018).

172 J. Kücklich. 2009, S. 47.



Unterschied »between playing a creative role within an authored environment and having authorship of the environment itself«<sup>173</sup>. »Echte« Autorschaft an einem Computerspiel bedeute *prozedurale* Autorschaft:

»Procedural authorship means writing the rules by which the texts appear as well as writing the texts themselves. It means writing the rules for the interactor's involvement [...]. The procedural author creates not just a set of scenes but a world of narrative possibilities.«<sup>174</sup>

Der Computerspieler ist nach Murray also nicht wirklich Co-Autor, da er nur aus den Optionen wählen kann, die ihm der prozedural arbeitende Autor – der nicht zwingend personal zu denken ist – zur Verfügung stellt. Die Arbeit des »Autors« eines Computerspiels, der üblicherweise ein Autorenkollektiv ist,<sup>175</sup> ähnelt damit einem Bild von mittelalterlicher Autorschaft, das Wandhoff unter Bezugnahme auf die Arbeiten Thomas Cramers für poetische Texte des Mittelalters, namentlich das von ihm untersuchte PALÄSTINALIED, entwirft. Im Anschluss an die Beobachtung, wonach gerade die Werke der »Könner«<sup>176</sup> unter den mittelalterlichen Autoren die größte Varianz aufweisen, spekuliert Wandhoff:

»Vielleicht bestand aber auch eine besondere Kunst im hohen Mittelalter gerade darin, poetische Texte so zu gestalten, daß man mit ihnen kombinatorisch umgehen konnte.«<sup>177</sup>

Kombinatorisch funktionieren nicht nur poetische Texte des Mittelalters, sondern auch die Struktur des Rollenspiels, deren Bausteine die Quests sind. Gewöhnlich gibt es eine Hauptquest(line), die das Rückgrat der Narration bildet. Sie kann über optionale oder bewegliche Elemente verfügen, in der Regel dient sie jedoch als Grundgerüst, das um optionale Nebenquests erweitert werden kann, die an verschiedener Stelle in die Narration der Hauptquest eingeschoben werden können.

Vor diesem Hintergrund könnte man möglicherweise auch bei der mittelalterlichen Literatur von prozeduraler Autorschaft sprechen. Die mittelalterlichen Autoren hätten dann nicht einfach nur Texte geschrieben, sondern die Grundlage für ein Weitererzählen, eine produktive literarische Anschlusskommunikation nach

---

173 J.H. Murray. 2017, S. 187.

174 J.H. Murray. 2017, S. 187.

175 G. Freyermuth. 2015b, S. 135-136.

176 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

177 H. Wandhoff. 2004, S. 89. Unglücklicherweise läuft Wandhoffs Ansatz auf die Frage nach der Autorintention hinaus. Individualisierbarkeit mag ein Merkmal breit überlieferter mittelhochdeutscher Texte sein – ob diese Individualisierbarkeit allerdings intendiert war, muss unbeantwortet bleiben. Auch bleibt unklar, ob die Texte deswegen so beliebt waren, weil sie leicht zu individualisieren waren, oder ob umgekehrt ihre Popularität Bearbeitungen motiviert hat. Diese Frage stellt sich aktuell in ähnlicher Weise für Fanfiction.

impliziten Regeln geschaffen. Zu diesen ›Regeln‹ würden im Fall des JÜNGEREN TITUREL beispielsweise das Versmaß – die von Wolfram übernommene ›Titurel-Strophe‹ – oder der Wolframsche Schreibstil gehören, den Albrecht nachzuahmen versucht.

Man könnte nun versuchsweise diese impliziten Regeln als Teil einer prozeduralen Rhetorik fassen, wie sie von Ian Bogost beschrieben wurde. ›Prozedurale Rhetorik‹ bezeichnet »the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures«<sup>178</sup>. Ian Bogost entwickelt diesen Begriff in Anschluss an Murray aus der klassischen Rhetorik, die er als die Macht, mit Worten zu überzeugen, charakterisiert,<sup>179</sup> und kommt über die visuelle Rhetorik des Films<sup>180</sup> zu einer prozeduralen Rhetorik des Computerspiels:

»*Procedurality* refers to a way of creating, explaining, or understanding processes. And processes define the way things work: the methods, techniques, and logics that drive the operation of systems, from mechanical systems like engines to organizational systems like high schools to conceptual systems like religious faith. *Rhetoric* refers to effective and persuasive expression. Procedural rhetoric, then, is a practice of using processes persuasively. More specifically, procedural rhetoric is the practice of persuading through processes in general and computational processes in particular. [...] Procedural rhetoric is a technique for making arguments with computational systems and for unpacking computational arguments others have created.«<sup>181</sup>

Prozedurale Rhetorik schließt also sowohl die Produktions- als auch die Rezeptionseite mit ein, denn sie ist sowohl dazu geeignet, mit prozeduralen Mitteln Argumente anzubringen, als auch die prozeduralen Argumente anderer zu entschlüsseln. Der letzte Satz macht deutlich, dass prozedurale Rhetorik nach Bogosts Verständnis auf den Computer angewiesen ist. Da die primäre Medialität der mittelalterlichen Literatur allerdings der quartären des Computerspiels in vieler Hinsicht gleicht – nur eben nicht in puncto Abhängigkeit von Technik in Produktion und Rezeption – setze ich mich an dieser Stelle über diese Einschränkung hinweg. Auch der Virtualitätsbegriff war schließlich zunächst an den Computer als Plattform gebunden.

Aufhorchen lässt nicht zuletzt Bogosts Wahl des Begriffes ›Rhetorik‹, der auf eine orale Tradition verweist und daher geeignet sein könnte, die Kluft zwischen

---

178 Ian Bogost: *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 2010, S. ix.

179 I. Bogost. 2010, S. 15-21.

180 I. Bogost. 2010, S. 21-24.

181 I. Bogost. 2010, S. 2-3.

einer originären und einer technisch vermittelten Interaktivität aus der anderen Richtung zu überbrücken. Bogost kommt auch flüchtig auf die mittelalterliche Rhetorik zu sprechen: Die Rhetorik habe sich von der Antike bis zum Mittelalter signifikant weiterentwickelt, und zwar in Richtung eines multisensoriellen Instrumentariums.<sup>182</sup> »Rhetoric thus also came to refer to effective expression, that is, writing, speech, or art that both accomplishes the goals of the author and absorbs the reader or viewer.«<sup>183</sup>

Dass es neben dem verbalen Ausdruck weitere rhetorische Modi geben könnte, leitet Bogost von Aristoteles her, der Rhetorik nie explizit als *verbale* Überzeugung definiere; allerdings sei es unwahrscheinlich, dass Aristoteles selbst die Option bedacht habe.<sup>184</sup> Wie tragfähig diese Herleitung ist, erscheint fraglich, allerdings funktioniert Bogosts Argumentation ohne sie. Auch ohne Aristoteles als Autorität zu bemühen, kann er auf den Gebrauch des Rhetorik-Begriffes etwa in der Filmwissenschaft, wie beispielsweise im Werktitel *BILD-SPRACHE – DIE AUDIO-VISUELLE RHETORIK DES FILMS*<sup>185</sup> Bezug nehmen. Ähnlich unsicher ist die Verortung dieser Pluralisierung im Mittelalter, jedoch passt sie durchaus zu den Ergebnissen der vorherigen Kapitel; insbesondere zu Wandhoffs Sichtweise des Mittelalters als multimedial. Genau wie die klassische Rhetorik hat prozedurale Rhetorik ihre Stilmittel – also ihre »Spielregeln«:<sup>186</sup> »To write procedurally, one authors code that enforces rules to generate some kind of representation, rather than authoring the representation itself.«<sup>187</sup>

Folgt man Wandhoff, wäre das genau das, was mittelalterliche Autoren tun – allerdings wird sich das schwerlich beweisen lassen, da die mittelalterlichen Autoren keine »Spielanleitung« dieser Art für ihre Texte hinterlassen haben. Trotzdem werde ich in Kapitel 8.1.2 noch einmal auf diese Parallele zurückkommen.

Neben der Bereitstellung von Regeln, um die es bei Bogost im Besonderen geht, spricht Murray im Kontext von prozeduraler Autorschaft auch von einer »world of narrative possibilities«<sup>188</sup>, einem Setting also als Keimzelle für immer neue Erzählungen. Hierfür kann der Erzählkosmos um König Artus und seine Ritter geradezu

182 I. Bogost. 2010, S. 19-21.

183 I. Bogost. 2010, S. 19.

184 I. Bogost. 2010, S. 19.

185 Gesche Joost: *Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films (= Film)*, Bielefeld: transcript. 2008.

186 »Just as there are literary and filmic figures, so there are procedural figures. These are distinct from and prior to forms and genres. Procedural figures have much in common with literary figures like metaphor, metonymy, or synecdoche; they are strategies for authoring unit operations for particularly salient parts of many procedural systems« (I. Bogost. 2010, S. 12-13).

187 I. Bogost. 2010, S. 4.

188 J.H. Murray. 2017, S. 187.

als Archetyp bezeichnet werden, denn lange bevor Henry Jenkins von »transmedia storytelling«<sup>189</sup> sprach und produktive intermediale Franchises untersuchte, die Fanart und Fanfiction hervorbrachten, funktionierte die Welt des Artus-Hofes unter völlig anderen ökonomischen, rechtlichen und medialen Voraussetzungen bereits auf verblüffend ähnliche Weise: Sie stellt nicht nur ein Setting (Artushof – Wald der Aventiure) mit einem bekannten Figureninventar (Artus, Ginover, Gawein, Kaye etc.), sondern auch narrative Schemata typischer Erzählungen, die sich in ihr ereignen (z.B. die Ginover-Entführung, aber auch abstraktere wie der Ritter, der in den Wald reitet und dort auf eine Herausforderung stößt).

Es erscheint daher zumindest der Überlegung wert, ob das Konzept der prozeduralen Autorschaft nicht auch für die mittelalterliche Literatur tragfähig wäre, denn immerhin wurde auch der Virtualitätsbegriff, der ja ein genuiner Begriff der Computermoderne ist, bereits erfolgversprechend auf die mittelalterliche Literatur übertragen. Wandhoff gibt jedoch zu bedenken, man könne »nun gegen die Stimmigkeit dieser medientheoretisch generierten Mittelalter-Bilder einwenden, dass es sich um bloße Projektionen hand[le]«<sup>190</sup>. Dieser Verdacht wird auch nicht gänzlich zu entkräften sein, denn die Gefahr besteht immer, dass man als Wissenschaftler einer Selbsttäuschung erliegt. Allerdings beruhen »letztendlich alle unsere modernen Mittelalter-Bilder notwendig auf Projektionen«<sup>191</sup>.

»Stets sind unsere Bilder von vergangenen Zeiten und ihren Kulturen *auch* ganz wesentlich davon geprägt, mit welchen Medien wir *gegenwärtig* kommunizieren und unsere Welt wahrnehmen. So wird eine hoch entwickelte Buchkultur wie die des europäischen 19. Jahrhunderts an der mittelalterlichen Kultur vorrangig das Schriftliche und Literarische wahrnehmen, wird nach Autoren, Werken und Stilen fragen. Die elektronische Audiovisualität der gegenwärtigen Computermoderne erweitert dann den historischen Blick und lenkt ihn auf das Sinnlich-Körperliche, auf die (anthropologischen) Vor- und Frühformen von Hören und Sehen, letztlich gar auf all das, was zur ›Vorgeschichte der Informationsgesellschaft‹ gehört.«<sup>192</sup>

Somit kann das Ziel nicht sein, sich von diesen Projektionen frei – denn das wäre utopisch –, sondern selbige transparent zu machen. Der Import von Termini wie ›interaktiv‹ oder ›virtuell‹ erscheint in Bezug auf die mittelalterliche Literatur anachronistisch; jedoch agiert eine durch Wissenschaftsvorstellungen des 19. Jahrhunderts geprägte Germanistik ebenfalls aus einer bestimmten Zeit heraus und

---

189 Henry Jenkins: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press. 2006, S. 20.

190 H. Wandhoff. 2007, S. 31.

191 H. Wandhoff. 2007, S. 32.

192 H. Wandhoff. 2007, S. 32.

von ihr beeinflusst – mit dem Unterschied, dass sich dieses Erbe durch Gewöhnungseffekte bereits verunsichtbart hat. Die Termini der Computermoderne machen Selbstverständlichkeiten wieder hinterfragbar und halten präsent, dass wir zwangsläufig immer nur aus unserer eigenen Zeit heraus auf die Vergangenheit blicken können; »einen neutralen Beobachtungsstandort jenseits des medial Vermittelten gibt es nun mal nicht«<sup>193</sup>.

## 2.4 Rekapitulation

Es gibt also gute Gründe, gerade Computerrollenspiel und mittelhochdeutsche Epik zueinander in Beziehung zu setzen. Diese sind zum einen medialer, zum anderen gattungsästhetischer Natur. Die medialen Gründe wiegen allerdings schwerer, denn sie betreffen nicht nur Rollenspiel und Epik, sondern potenziell die Gesamtheit der mittelalterlichen Literatur und des Computerspiels bis in die Gegenwart.

Das Rollenspiel erfüllt eine Reihe der Kriterien, die in der Literatur für Epik angesetzt werden, auch wenn der Ähnlichkeit aufgrund der alteritären Medialität Grenzen gesetzt sind. Dazu gehören unter anderem epische Länge, weltgeschichtlich-makrokosmische Dimension und lockere Reihung von Episoden (Quests), die Herausforderungen organisieren. Hinzu kommt der Kampf als zentrales Element, das Akquirieren von Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen und das zumeist mittelalterliche Setting, die das Rollenspiel besonders mit der *mittelalterlichen* Epik verbinden.

Die hohe Variabilität der mittelalterlichen Literatur erlaubt es, Ian Bogosts Konzept einer prozeduralen Rhetorik vom Computerspiel auf die mittelalterliche Literatur zu übertragen. Dazu muss es seiner technischen Komponente entkleidet werden, jedoch ist das in der Germanistischen Mediävistik auch schon mit dem Virtualitätsbegriff gelungen. Haiko Wandhoff etwa bezeichnet die mittelalterliche Literatur als virtuell und interaktiv, weil sie aktive Rezipientenbeteiligung erlaubt oder sogar einfordert.<sup>194</sup> Sie schafft einen »Raum des Möglichen oder Unmöglich-

---

193 H. Wandhoff. 2007, S. 33.

194 »Wie bereits [...] erläutert wurde, lässt sich die Verwendung eines Single-Player-Games als eine Zuschauer-Akteur-Situation werten, in der beide Rollen in einer Person zusammenfallen. Eine solche Konstellation erfordert dementsprechend die intensivste Einbringung des Zuschauers. Unterlässt dieser seine Handlungen (im Sinne der Steuerung des Avatars), setzt sich das Spiel nicht fort. Es kommt zum Scheitern bzw. Stagnieren der Narration« (Judith Ackermann: »Digital Games und Hybrid Reality Theatre«, in: Benjamin Beil/Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, Bielefeld: transcript. 2015, S. 63-88, hier S. 71).

chen«<sup>195</sup>, »in dem der Benutzer sich navigierend bewegen kann«<sup>196</sup>, wenn auch nicht durch technische Hilfsmittel wie einen Gaming-Controller oder eine Tastatur, sondern mit Hilfe seiner Imagination.

Prozedurale Autorschaft bedeutet, keinen abgeschlossenen Text zu verfassen, sondern ein Regelset zur Verfügung zu stellen, in dessen Rahmen aktive Rezipienten selbst einen ›Text‹ erstellen, wobei sie im Rahmen der vom Autor vorgegebenen ›Regeln‹ wie etwa dem Versmaß mindestens kombinatorische Freiheit genießen. Die mittelalterlichen Autoren hätten dann nicht einfach nur Texte geschrieben, sondern die Grundlage für ein Weitererzählen, eine produktive literarische Anschlusskommunikation nach impliziten Regeln, geschaffen.

Hier existieren also paradoxe Parallelen zwischen Computerspiel und mittelalterlicher Literatur, die sich nicht sofort erschließen. Diese Paradoxie löst sich jedoch auf, wenn man erkennt, dass die Interaktion mit einem Rezipienten in der Face-to-Face-Kommunikation einer mittelalterlichen Vortragssituation zwar einer Fernkommunikation gewichen ist, aber beiden gemeinsam ist, dass der Rezipient auf die Narration Einfluss nehmen kann. Um es mit Gundolf Freyermuth zu formulieren: Die quartäre Medialität des Computerspiels vereint in sich die Vorzüge der primären Medialität (semi-)oralen Kulturen mit der tertiären Medialität des Filmes. Wie der Film kennt das Computerspiel nicht mehr nur einen Autor, aber im Unterschied zu ihm erzwingt es keine fremdbestimmte Rezeption, sondern ermöglicht wie der Epenvortrag eine interaktive Partizipation.<sup>197</sup>

Interaktivität und Virtualität sind damit kein Privileg der Computerära mehr und ihr Irritationspotenzial in einem mediävistischen Kontext macht sie geeignet, vermeintliche Selbstverständlichkeiten der mediävistischen Forschung sicht- und damit hinterfragbar zu machen – zumindest so lange, bis auch bei dieser Terminologie ein Gewöhnungseffekt eingesetzt hat.

---

195 H. Wandhoff. 2004, S. 74.

196 H. Wandhoff. 2004, S. 74.

197 Ähnliches beschreibt auch Judith Ackermann, allerdings aus theaterwissenschaftlicher Perspektive: »Wie beim Theater vollzieht sich das prozessuale Kunstwerk in Abhängigkeit von den beteiligten Spielern auf teilweise sehr differente Art und Weise. Hierin zeigt sich ein deutlicher Unterschied zu klassischen Massenmedien (z.B. dem Film), die sich – abgesehen von minimalen Abweichungen im Aufführungssetting oder unvorhergesehenen Störungen im Ablauf – unabhängig von den Personen, die sich mit ihnen auseinandersetzen, nicht verändern. Die einmal aufgezeichnete Narration vollzieht sich bei jeder Sichtung auf die immer gleiche Weise« (J. Ackermann. 2015, S. 66-67).

### 3 Handlungsbasierte Narration vor und nach Ende des Mittelalters: Wo Taten mehr als Gründe zählen

---

Um zeigen zu können, dass – und vor allem: inwiefern – sich Erzählen im Computerspiel und in der mittelalterlichen Literatur ähneln, ist es vonnöten, zunächst ihre Spezifika, gerade auch in Abgrenzung zu moderner Literatur, zu beschreiben. Dies ist indes für die mittelalterliche Literatur bereits vielfach geschehen<sup>1</sup>; daher werde ich bei meiner Argumentation in diesem Kapitel einen mediävistischen Blickwinkel einnehmen.

Mittelalterliche Erzählungen sind anders, als man es von der Gegenwartsliteratur her gewohnt ist – dabei jedoch nicht so anders, dass kein naiver Zugang mehr zu ihnen möglich wäre.<sup>2</sup> Weder die sprachliche Barriere des Mittelhochdeutschen noch die narrativen Inhalte der mittelalterlichen Epen verhindern eine naive Rezeption, allerdings sind einzelne Aspekte dazu geeignet, Befremden auszulösen, und stellen somit die »*willing suspension of disbelief*«<sup>3</sup> eines Lesers, der mit gegenwärtigen literarischen – und dies ist mit Blick auf das Computerspiel eine bedeutsame Einschränkung – Erzählkonventionen sozialisiert wurde, bisweilen auf die Probe.

---

1 Unter anderem in Harald Haferland/Matthias Meyer (Hg.): Historische Narratologie – Mediävistische Perspektiven (= Trends in Medieval Philology, Band 19), Berlin, New York: de Gruyter. 2010, Armin Schulz: Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive. Manuel Braun/Alexandra Dunkel/Jan-Dirk Müller (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2015, Eva v. Contzen: »Diachrone Narratologie und historische Erzählforschung. Eine Bestandsaufnahme und ein Plädoyer«, in: Beiträge zur mediävistischen Erzählforschung 1 (2018), S. 17-37 und Eva v. Contzen (Hg.): Historische Narratologie, Oldenburg. BIS-Verlag der Carl von Ossietzky Universität. 2019.

2 A. Schulz. 2015, S. 3.

3 Diese berühmte Formel geht auf Samuel Coleridge zurück (Samuel T. Coleridge: Biographia Literaria. Or: Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions (= The collected works of Samuel Taylor Coleridge, Band 7), Princeton: Princeton University Press. 1983, S. 6).

### 3.1 Konzeptuell überschriebene Module

An Beschreibungsversuchen dessen, was diese Irritationsmomente auslöst, hat es die Germanistische Mediävistik nicht mangeln lassen. Einer der aktuelleren ist Harald Haferlands Aufsatz zu konzeptuell überschriebenen Modulen.<sup>4</sup> Haferland beschreibt darin eine historische Entwicklung von episodischem zu modularem Erzählen bis hin zu dessen allmählicher Auflösung nach Ende des Mittelalters.

Entscheidend bei der Differenzierung von Episoden und Modulen ist nach Haferland der Umstand, dass Module »Einheiten einer übergeordneten Architektur«<sup>5</sup>, also nicht beliebig ersetzbar, seien.

»Narrative Module übernehmen funktional spezifizierte Teilaufgaben in einem Plot. Sie können deshalb nicht weggelassen werden, ohne den Plot zu zerstören. Dies trifft für Episoden nicht zu. Während sie in einer Kette leicht von ihrem Platz verrückt und vertauscht, aber auch ausgetauscht werden können, lassen sich Module in einer Plot-Architektur nur mit einer sehr geringen Abweichungstoleranz austauschen und schon gar nicht verrücken. Ohne die Module oder mit ihrer Ersetzung würde auch der Plot ein anderer Plot sein.«<sup>6</sup>

»Episoden lassen sich austauschen, ohne das narrative Syntagma zu beeinträchtigen, Module dagegen nicht oder nur mit einer stark eingeschränkten Abweichungstoleranz der vorgesehenen Bauteile.«<sup>7</sup>

Ob, beziehungsweise wann das der Fall ist, kann laut Haferland mit einer Ersatz- oder Austauschprobe festgestellt werden, wie sie bei der linguistischen Analyse zur Anwendung kommt, um herauszufinden, ob der Satz nach der Ersetzung noch grammatisch korrekt ist.<sup>8</sup>

Episodische Strukturen entstammen einer oralen Kultur, in der einerseits das Gedächtnis »natürliche Grenzen für die Komplexität und die Ausdehnung von

---

4 Harald Haferland: »Konzeptuell überschriebene Module im volkssprachlichen Erzählen des Mittelalters und ihre Auflösung«, in: Beiträge zur mediävistischen Erzählforschung 1 (2018), S. 109-193.

5 H. Haferland. 2018, S. 117.

6 H. Haferland. 2018, S. 118.

7 H. Haferland. 2018, S. 118.

8 H. Haferland. 2018, S. 118. In der Praxis dürfte das allerdings nicht ganz so einfach – oder zumindest nicht ganz so eindeutig – sein. Wenn etwa Iweins Wahnsinn, den Haferland als Modul beschreibt, durch eine andere Art der Krise ersetzt werden könnte (H. Haferland. 2018, S. 125-126), bedeutet das, dass weitere Grenzziehungen nötig sind, um eine Austauschprobe nach dem Vorbild der Linguistik operationalisierbar zu machen. Diese Grenzziehung dürfte dann allerdings wieder von Autor zu Autor verschieden ausfallen.



Erzählungen setzt«<sup>9</sup>, andererseits aber auch auf in sich geschlossene und ohne umfassende Vorkenntnisse rezipierbare Vortragseinheiten geachtet werden musste. So werden beispielsweise Ad-hoc-Motivationen erklärbar: Wenn der Rezipient eventuell nur die aktuelle Vortragseinheit hört oder die letzte Einheit bereits so weit zurückliegt, dass er sich nicht mehr an alle Details erinnern kann, ist es narrativ unökonomisch, das Ereignis bereits mehrere Episoden früher vorzubereiten, da die Motivation ohnehin noch einmal kurzfristig nachgeliefert werden muss.

In der Artusepik sind zwar einzelne Kampf- oder Hilfeepisoden optional, allerdings liegt ihr ein romanübergreifendes Erzählkonzept zugrunde, das die Erzählung modular organisiert<sup>10</sup> – ein Komplexitätszuwachs, der auf die sich durchsetzende konzeptionelle Schriftlichkeit rückverweist. Doch auch – oder gerade – modulares Erzählen ist nicht gegen Brüche gefeit. Mittelalterliche Texte erzählen nach modernen Maßstäben »immer zu wenig oder zu viel [...]: Handlungen haben nicht selten keine nachvollziehbar plausiblen oder zu viele und dann widersprüchliche Gründe, sie sind untermotiviert oder überdeterminiert«<sup>11</sup>.

Haferland zufolge ist das darauf zurückzuführen, dass Module »konzeptuell oder thematisch überschrieben«<sup>12</sup> sind. Die Haferlandschen Module erfüllen einerseits eine konkrete Funktion innerhalb der Plotarchitektur, die meist leicht zu erkennen ist. Gleichzeitig stehen sie allerdings unter dem Primat von »übergeordneten Konzepten, Themen oder Gesichtspunkten«<sup>13</sup>, von denen sie sozusagen »gekapert«<sup>14</sup> und für ihre je eigenen Zwecke »missbraucht« werden, was Inkohärenzen zur Folge hat.

»Überschrieben« ist allerdings zweideutig. Zum einen kann »überschreiben« meinen, dass etwas durch etwas anderes ersetzt wird. Im IT-Kontext werden Dateien überschrieben, dabei getilgt und durch andere ersetzt. Bei mittelalterlichen oder antiken Palimpsesten wurde das Pergament durch Abschaben oder -waschen zum Wiederbeschreiben aufbereitet, wobei es sein kann, dass der vorherige Text noch durchschimmert – ähnlich wie auch überschriebene Dateien mitunter wiederhergestellt werden können.

Zum anderen stellt »überschreiben« aber auch das Pendant zu »unterschreiben« dar und könnte daher auch bedeuten, dass etwas unter eine gemeinsame Überschrift gestellt wird. Der erste Satz von Haferlands Modul-Kapitel »Der Begriff des Moduls stammt aus der Fachsprache der Elektrotechnik und Datenverarbeitung.«<sup>15</sup>

9 H. Haferland. 2018, S. 113.

10 H. Haferland. 2018, S. 113. Die Existenz eines »übergreifenden Nexus« steht der »starke[n] Tendenz, den Plotrahmen jeweils episodisch aufzufüllen« also nicht entgegen.

11 A. Schulz. 2015, S. 2.

12 H. Haferland. 2018, S. 109.

13 H. Haferland. 2018, S. 134.

14 H. Haferland. 2018, S. 134.

15 H. Haferland. 2018, S. 116.

spricht eher für eine technische Lesart; allerdings geht es Haferland ja auch um die »konzeptuelle[], thematische[], motivische[] und/oder skriptartige[] Bindung von Modulen«<sup>16</sup>, also Kohärenzstiftung – um das, was Module zusammenhält. Dabei kann eine interne oder eine externe Bindung gemeint sein – entweder würden also mehrere Module durch eine Überschrift zusammengehalten oder ein Modul würde durch die konzeptuelle oder thematische Klammer (Überschrift) erst als solches erkennbar. Ich tendiere zu letzterer Deutung.<sup>17</sup>

Unabhängig von Haferlands Intention kann gesagt werden, dass der Begriff des »überschriebenen Moduls« in seiner Bedeutung changiert. Die Metapher der Überschrift betont die Einheit des Moduls und deckt sich mit Haferlands Aussage, dass Module im Text leicht zu erkennen sind<sup>18</sup> – so als wären sie durch eine Überschrift gekennzeichnet. Brüche wären dann vor allem an den Grenzen zu anderen Modulen zu suchen. Die technische Lesart rückt eher eine interne Brüchigkeit in den Fokus, wenn innerhalb eines Moduls der »eigentliche« oder »ursprüngliche« Sinn quasi gewaltsam durchgestrichen und durch einen neuen Sinn ersetzt wird.

»Wahnsinn, Neid und in den Vordergrund drängende heroische Gewalt beanspruchen eine Verlaufslogik, die sich gegen Erfordernisse kleinschrittiger Motivierungsarbeit durchsetzt.«<sup>19</sup> Sie sind aber nur einige Beispiele für Konzepte, die Module überschreiben können. Sie müssen auch nicht zwangsläufig dysfunktional in Bezug auf die Plotlogik sein; jedoch ist ihnen allen ein gewisser narrativer Überschuss zu eigen, der die Erfordernisse des Plots übersteigt und daher geeignet ist, Irritation hervorzurufen.

So soll der höfische Verhaltenscodex eigentlich verhindern, dass Verwandte gegeneinander kämpfen, da diese Teil desselben Sippenkörpers sind und der Kampf gegen einen Verwandten damit gewissermaßen ein Kampf gegen sich selbst wäre. Genau solche Kämpfe werden jedoch in der mittelalterlichen Epik bevorzugt erzählt – vielleicht auch deshalb, weil sich die Regel erst im Kontrast zur Verletzung der Regel konstituiert. Parzival beispielsweise tötet »versehentlich« nicht nur seinen Verwandten Ither und kämpft gegen seinen Halbbruder Feirefiz, dem er zuvor noch nie begegnet ist, sondern sogar gegen seinen besten Freund Gawan, den zu erkennen ihm vergleichsweise leicht fallen sollte.

16 H. Haferland. 2018, S. 109.

17 Wenn nämlich Haferland eigens betont, dass »Module [...] Einheiten einer übergeordneten Architektur [sind], die aus Elementen bestehen, die untereinander enger verbunden sind als mit den Elementen anderer Einheiten/Module« (H. Haferland. 2018, S. 117) und »[z]wischen Modulen [...] weniger Verbindungen als zwischen den Elementen innerhalb eines Moduls« (H. Haferland. 2018, S. 117) existieren, scheint es ihm eher um den internen Zusammenhalt zu gehen.

18 »Sie sind im Aufbau der zugehörigen Dichtungen versmäßig gut abgrenzbar [...]« (H. Haferland. 2018, S. 109).

19 H. Haferland. 2018, S. 134.

Um zu verstehen, wie es dazu kommen kann, muss man verstehen, wie Parzivals Weltzugang aussieht. Parzival versucht, jede Herausforderung mit seiner exorbitanten Kampfkraft zu bewältigen – und in der Regel ist das von Erfolg gekrönt.<sup>20</sup> Alle Probleme, die durch Kampfkraft zu lösen sind, löst Parzival souverän. Schon als er die trauernde Sigune mit ihrem toten Geliebten Schionatulander im Schoß antrifft, ist seine sofortige Reaktion darauf die Frage, ob er den Täter noch einholen könne, um ihn zum Kampf zu fordern.<sup>21</sup> Und dieses Muster setzt sich fort: Für Parzival besteht Hilfeleistung darin, anderen seine Kampfkraft zur Verfügung zu stellen.

Auch auf der Gralsburg denkt Parzival daran, dem Burgherrn seine Hilfe im Kampf gegen einen imaginierten Gegner anzubieten,<sup>22</sup> nicht aber daran, ihn nach seinem Gebrechen zu fragen, und scheitert damit in erster Instanz an der Gralsaventure. Parzival bekommt keine Gelegenheit dazu, das zu tun, was er am besten kann. Denn unabhängig von der vieldiskutierten Frage, ob der Gral nun durch Kampf zu erringen sei oder nicht, gibt es bei Parzivals erstem Aufenthalt auf Munsalvaesche schlicht keine Gelegenheit für ihn, auf agonale Weise irgendetwas zu erreichen, denn es sind keine Feinde zugegen. Als Parzival sich zum Aufbruch bereit macht, findet er neben seinem im Hof angebundenen Pferd auch Schild und Lanze – genau das, wonach es ihn verlangt: *schilt unde sper / lent derbî: daz was sîn ger.*<sup>23</sup> Pferd, Schild und Lanze können hier stellvertretend für Parzivals Verlangen stehen, dem Burgherrn seine Dankbarkeit zu beweisen, indem er für ihn kämpft. Er hat vermeintlich alles, was er braucht, und ist dennoch zur Untätigkeit verdammt.

Für den Helden Parzival ist der Kampf mehr als nur ein Mittel zum Zweck – er ist für ihn ein Modus der Welterschließung. Andere Handlungsoptionen scheinen für Parzival in vielen Situationen nicht zu existieren.<sup>24</sup> Man kann dies dem *tumben tor* Parzival als Figureneigenschaft zuschreiben, doch dagegen sprechen mehrere Gründe: Zum einen sind Figureneigenschaften in der mittelalterlichen Literatur

---

20 Condwiramurs, Jeschute und Cunneware kann Parzival auf diese Weise helfen.

21 Parzival, V. 139,5-8.

22 Parzival, V. 246,11-17.

23 Parzival, V. 246,29-30.

24 Es mag vielleicht etwas weit hergeholt erscheinen, doch es gibt ein Spiel, das genau dieses Problem verhandelt: Zoë Quinn/Patrick Lindsey/Isaac Schankler: *DEPRESSION QUEST*. An interactive (non)fiction about living with depression. The Quinnsspiracy. 2014. Das Spiel versucht zu zeigen, wie es sich mit einer Depression lebt, indem es dem Spieler Dialogoptionen vorgibt, wobei die Optionen, die der Handlung eine positive Wendung geben könnten, zwar vorhanden, aber ausgegraut sind und nicht ausgewählt werden können. Genauso sind für Parzival alternative Handlungsoptionen, wie beispielsweise unbekannte Ritter anzusprechen, statt anzugreifen, zwar denkbar, aber für die Figur Parzival nicht wählbar.

nicht so stabil wie in modernen Texten,<sup>25</sup> zum anderen braucht es mindestens zwei Kontrahenten, damit es zum Kampf kommt – und selbst der sonst eher besonnene Gawan tut nichts, was den Kampf verhindern könnte, als er auf Parzival trifft. Es scheint mir daher zielführender, hierin die Überschreibung eines Moduls zu sehen: Parzival darf die ihm unbekanntem Ritter nicht ansprechen und sie erkennen, weil es sonst nicht zum Kampf käme. Und offenbar ist der Kampf das Entscheidende; das, was unbedingt erzählt werden soll – auch um den Preis einer schwachen Motivierung. Denn die naive Neugier zu erfahren, wer stärker ist – Batman oder Superman? Parzival oder Gawan? –, die mit solchen Kämpfen befriedigt wird, wurzelt tief im agonalen Denken und setzt sich gegen jede kohärenzbestimmte Logik durch. Wenn ein Modul agonal überschrieben wird, werden die innerweltlichen Regeln, welche der Eindämmung des Agonalen dienen, außer Kraft gesetzt.

Ich greife an dieser Stelle vor, indem ich die Medialität des Computerspiels anspreche, um eine Ahnung davon zu vermitteln, in welche Richtung die Argumentation im späteren Verlauf gehen wird. Schwach motivierte Kämpfe sind nämlich auch häufig Teil von Rollenspielen. Das Muster wiederholt sich: Eigentlich ist der Kampf unnötig, doch er findet trotzdem statt. Ein Beispiel ist der Bosskampf gegen den Wolf Sif in *DARK SOULS*<sup>26</sup>, sofern der *DARK SOULS*-DLC *ARTORIAS OF THE ABYSS*<sup>27</sup> davor bereits abgeschlossen wurde. Dann nämlich erkennt Sif den Spielercharakter im Rahmen einer gegenüber dem Grundspiel leicht veränderten Cutscene als alten Freund und Verbündeten – dies ändert jedoch nichts am Ablauf des darauffolgenden Bosskampfes, der durch die Cutscene eigentlich bereits überflüssig geworden ist.

Ähnlich verhält es sich mit Waka in dem Action-Adventure *ŌKAMI*<sup>28</sup>. Zwei Bosskämpfe werden in *ŌKAMI* gegen Waka gefochten – doch Waka ist kein Feind der Protagonistin Amaterasu. Beide Male erscheint er überraschend, nachdem ein Gebiet eigentlich bereit gesichert und der dazugehörige Bossgegner schon getötet wurde und fordert Amaterasu scheinbar grundlos zum Kampf, wobei er zu verstehen gibt, dass er mehr weiß als Spieler und Protagonistin. Im Anschluss an den Kampf lässt er der Protagonistin wichtige Informationen zukommen, beispielsweise in Form der Frage, ob sie schon die sogenannte »Mondhöhle«, die im weiteren Verlauf des Spiels noch wichtig wird, besucht habe. Daraufhin stellt Issun, der ständige Begleiter der Protagonistin, gereizt die Frage »Warum musst du dein

---

25 »Eigenschaften, die wir heute als unveräußerliche Bestandteile menschlicher Individualität und Identität auffassen, können in den Texten völlig ›vergessen‹ oder auf andere Figuren ›verschoben‹ werden« (A. Schulz. 2015, S. 2).

26 From Software. 2011.

27 From Software: *DARK SOULS. Artorias of the Abyss*. Bandai Namco Games. 2012.

28 Clover Studio/Ready at Dawn: *ŌKAMI*. Capcom. 2008.

Schwert ziehen, um das zu fragen?«. Diese Frage verweist selbstreferentiell darauf, wie untermotiviert der vorangegangene Kampf gewesen ist. Trotzdem sind die Kämpfe keineswegs dysfunktional, denn Kampf bedeutet Gameplay, also aktive Rezipientenbeteiligung, während friedliche Lösungen häufig passiv in Form von Cutscenes rezipiert werden müssen.<sup>29</sup> Auch hier wird also ein Modul überschrieben, und zwar zu dem Zweck, dem Gameplay zu seinem Recht zu verhelfen und das Versprechen der Interaktivität einzulösen.

Dass dies auch anders geht, demonstriert das Independent-Rollenspiel *UNDERTALE*<sup>30</sup>, berühmt geworden durch seinen sogenannten »Pacifist-Run« und beworben mit Sätzen wie »UNDERTALE! The RPG game where you don't have to destroy anyone.«<sup>31</sup>. Tatsächlich ist es möglich, *UNDERTALE* erfolgreich abzuschließen, ohne einen einzigen Gegner getötet zu haben. Trotzdem preist die Steam-Seite des Spiels die »einzigartige Kampfmechanik«<sup>32</sup> des Spiels an, weil es kein Wort für das gibt, was *UNDERTALE* tut. Das »Kampfsystem« ist rundenbasiert, beide Parteien wählen also abwechselnd einen »Angriff« aus; doch zu den Optionen gehören neben physischen Attacken beispielsweise auch »Kompliment machen« oder »Schikanieren«. Dabei kommt es auf die Auswahl der passenden Optionen an. Die eigentliche Herausforderung besteht jedoch in dem Minispiel, das sich an die Auswahl anschließt und bei dem es primär darum geht, Objekten auszuweichen. *UNDERTALE* koppelt also die (mehr oder weniger) narrative Entscheidung, den Gegner zum Beispiel zu »schikanieren« oder zu »komplimentieren«, an eine ludische Herausforderung und löst somit für seine Belange das Problem der schwachen Interaktivität von »unblutigen« Lösungen.

Inwieweit diese Lösung aber für andere Rollenspiele adaptierbar ist, erscheint fraglich, denn alles an *UNDERTALE* ist genau auf seine Bedürfnisse und seine pazifistische Botschaft zugeschnitten. *UNDERTALE* stellt die gewohnheitsmäßige Gewaltausübung in anderen Rollenspielen in Frage, doch die Alternative, die es anbietet, ist nur für sehr wenige Rollenspiele gangbar. Daher ist davon auszugehen, dass die agonale Überschreibung von Modulen im Rollenspielbereich vorerst die Regel bleiben wird.

---

29 Marcel Schellong und Tobias Unterhuber belegen dies indirekt, indem sie davon sprechen, dass »das traditionelle Verhältnis von Action als Hauptteil von Spielen und der Verbannung von Handlung in Zwischensequenzen« im Telltale-Adventure umgekehrt werde (Tobias Unterhuber/Marcel Schellong: »Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 15-31, hier S. 24).

30 Toby Fox: *UNDERTALE*. Toby Fox. 2015.

31 Siehe etwa die Seite des Spiels im Downloadshop von Steam. (Steam: *Undertale*. 2015)

32 Steam.

## 3.2 Der Agon und das Agonale

### 3.2.1 Begriffsgeschichte, -bestimmungen und -relationen

›Agon‹ kann in etwa als ›Wettkampf‹ übersetzt werden und meint einen Kampf zu fairen Bedingungen, bei dem alle Kontrahenten die gleichen Aussichten auf den Sieg haben. Ist diese Chancengleichheit nicht von vornherein gegeben, kann (und muss) sie künstlich hergestellt werden, indem sich der Überlegene ein Handicap auferlegt. Dadurch wird gewährleistet, dass der Sieg im Nachhinein nicht angefochten werden kann und der Gewinner zweifelsfrei als »Bester einer bestimmten Leistungskategorie«<sup>33</sup> feststeht.<sup>34</sup> Aus diesem Grund muss der Agon auch vor einem Publikum stattfinden, das den Sieg bezeugen kann.<sup>35</sup> Dieses Publikum ist in der höfischen Epik häufig absent, wenn zwei Ritter fern des Hofes aufeinandertreffen, jedoch wird sein Fehlen in den meisten Fällen als problematisch markiert und kompensiert, indem beispielsweise der Besiegte zum Artushof reiten muss, um den Ausgang des Kampfes dort publik zu machen.<sup>36</sup> Da der Besiegte von seiner eigenen Schmach berichtet, gibt es in dieser Angelegenheit kaum einen glaubwürdigeren Zeugen, und der Sieger erhält somit die ihm rechtmäßig zustehende gesellschaftliche Anerkennung.

Die älteste Quelle für den Gebrauch des Begriffes ›Agon‹ in wissenschaftlichem Kontext, auf die in der Germanistischen Mediävistik immer wieder Bezug genommen wird<sup>37</sup>, stellt Jacob Burckhardts GRIECHISCHE CULTURGESCHICHTE<sup>38</sup> (entstanden um 1900) dar.<sup>39</sup> Unter diesem Gesichtspunkt erscheint es einigermaßen ironisch, dass wir in Bezug auf das Mittelalter (insbesondere auf die Heldenepik) überhaupt von Agonalität sprechen, denn Jacob Burckhardt vertrat nicht nur die Ansicht, dass so etwas wie Agon grundsätzlich nur in der griechischen Ge-

33 R. Caillois. 2017, S. 35.

34 R. Caillois. 2017, S. 35-36.

35 Karina Kellermann: »Der personifizierte Agon. Cyburg im Fokus widerstrebender Normen«, in: Konrad Ehlich (Hg.), Germanistik [in und für] Europa. Faszination – Wissen. Texte des Münchener Germanistentages 2004, Bielefeld: Aisthesis Verlag. 2006, S. 253-262, hier S. 253.

36 Alternativen stellen etwa Trophäen oder die auf wieder andere Art problematische Selbstauskunft des Siegers dar.

37 Etwa bei K. Kellermann. 2006.

38 Jacob Burckhardt: Griechische Culturgeschichte. Der hellenische Mensch in seiner zeitlichen Entwicklung. Kritische Gesamtausgabe (= Band 4). Leonhard Burckhardt/Barbara v. Reibnitz/Alfred Schmid et al. (Hg.), München: Verlag C.H. Beck. 2012.

39 Der Begriff findet sich außerdem prominent bei Friedrich Nietzsche (maßgeblich in den Schriften HOMERS WETTKAMPF und DER FLORENTINISCHE TRACTAT ÜBER HOMER UND HESIOD, IHR GESCHLECHT UND IHREN WETTKAMPF), jedoch deckt sich sein Verständnis des Begriffes weitgehend mit dem Jacob Burckhardts.

sellschaft denkbar sei<sup>40</sup>, sondern verwendete den Begriff des agonalen Menschen auch dezidiert in Abgrenzung zum heroischen Menschen<sup>41</sup>, während agonale Verhaltensweisen in der Germanistischen Mediävistik aktuell wohl als typisch heroisch im Sinne der Heldenepik bezeichnet werden würden.<sup>42</sup>

Dass das Konzept auch für das Mittelalter produktiv gemacht werden konnte, ist nicht zuletzt Johan Huizinga zu verdanken, der den Agon 1939 in seiner Kritik am burckhardtschen Verständnis des Begriffes<sup>43</sup> als »zu eng«<sup>44</sup> von seiner historischen Dimension und der Bindung an die griechische Kultur löst, indem er ihn als zentrales Charakteristikum von Spielen identifiziert.<sup>45</sup> Für die Mediävistik anschlussfähig sind Huizingas Thesen deswegen, weil sie nicht auf das Spiel im engeren Sinne beschränkt sind, sondern auch auf spiel-analoge Praktiken ausgreifen. Dazu gehören unter anderem der Krieg und der Zweikampf, der für »die zentralen Gattungen der mittelalterlichen Adelsliteratur – Heldenepos und höfischer Roman«<sup>46</sup> – eine große Rolle spielen.

Dabei muss jedoch unterschieden werden, ob der Agon nur Inhalt der Texte ist oder ob die Texte selbst agonal sind. Spiele – nicht alle, aber all jene, die agongetrieben sind – thematisieren nämlich den Agon nicht nur, sondern sind selbst agonal strukturiert: Sie folgen der Logik des Agonalen. Literatur *muss* nicht selbst agonal strukturiert sein, um agonale Inhalte wie den höfischen Zweikampf zu thematisieren, jedoch scheint der agonale Inhalt häufig auf die Form »abzufärben«, sodass agonale Inhalte oft mit einer agonalen Form einhergehen.

»Die mittelalterliche Gesellschaft setzt nicht auf Gleichheit, sondern auf Hierarchie [...]. Erzählen profiliert sich gegen anderes Erzählen, Helden profilieren sich

---

40 J. Burckhardt. 2012, S. 83.

41 Das geht allein schon aus dem Inhaltsverzeichnis des Werkes hervor, zeigt sich aber auch im Fließtext an mehreren Stellen (J. Burckhardt. 2012, S. 83).

42 Dies zeigt, wie Recht Jan-Dirk Müller mit seiner Kritik an der »– zumal in Dissertationen geübte[n] – Praxis« hat, »für jede Einzelheit den ersten Erfinder nachzuweisen, auch wenn sie in seiner Argumentation eine ganz andere Bedeutung hatte, und den Namen eines jeden aufzuführen, der sich zum gerade verhandelten Sachverhalt geäußert hat«. Sie sei nämlich nicht nur »überflüssig«, sondern auch »vom Gesamtzusammenhang ablenkend, der dadurch oft mehr verstellt als geklärt« werde (Jan-Dirk Müller: Spielregeln für den Untergang. Die Welt des Nibelungenliedes, Berlin, New York: de Gruyter. 2010b, S. 3). Ich werde mich daher im Wesentlichen auf die Texte konzentrieren, welche meine Vorstellung vom Agon und anderen zentralen Begriffen, welche im Verlauf der Argumentation noch eine Rolle spielen werden, geprägt haben.

43 J. Huizinga. 2013, S. 84-87.

44 J. Huizinga. 2013, S. 86.

45 K. Kellermann. 2006, S. 254.

46 U. Friedrich. 2005, S. 127.

gegen andere Helden, und die Texte selbst sind vom Widerstreit nicht allein ihrer Figuren geprägt, sondern auch vom Widerstreit unterschiedlicher Handlungs- und Interaktionsmuster, vom Widerstreit unterschiedlicher Normen und Werte, vom Widerstreit unterschiedlicher Logiken.«<sup>47</sup>

Die mittelalterlichen Texte begnügen sich nicht damit, den Agon auf der Gegenstandsebene darzustellen, sondern vollziehen ihn selbst in ihrer literarischen Gestalt nach und nähern sich damit dem Spiel an. Huizinga zufolge ist Spiel stets »ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas. Diese beiden Funktionen können sich auch vereinigen, in der Weise, daß das Spiel einen Kampf um etwas »darstellt« oder aber ein Wettstreit darum ist, wer etwas am besten darstellen kann [...]«<sup>48</sup>.

Kampf und Darstellung entsprechen in etwa Agon und Mimikry, zwei der vier »elementaren Haltungen«<sup>49</sup>, von denen Spiele laut Roger Caillois, der hierin direkt an Huizinga anschließt, beherrscht werden.<sup>50</sup> Verbinden sich Agon und Mimikry, kann das zum Beispiel ein Schaukampf sein, bei dem es um die Darstellung und nicht den Ausgang des Kampfes geht, oder vielleicht ein Pantomime-Wettbewerb, bei dem die überzeugendste Darstellung prämiert wird. Agon muss also nicht Kampf im engeren Sinne bedeuten. Der griechische Agon Burckhardts etwa »findet sich [...] im Sport und in den Künsten; das Musische«<sup>51</sup> – zu dem auch die Philosophie gehört, »die bei den Griechen als Wettkampf im Denken und in der Redekunst inszeniert wird und die ein Kräfteressen von prinzipiell gleichwertigen Partnern darstellt«<sup>52</sup> – »und die Gymnastik sind sein Terrain«<sup>53</sup>.

Huizinga warnt allerdings davor, die sprachliche Ineinssetzung von Kampf und Spiel in vielen vormodernen Kulturen als bloße Metapher abzutun:<sup>54</sup> »Spiel ist Kampf, und Kampf ist Spiel.«<sup>55</sup>

Die Domäne des Agons erstreckte sich »vom unbedeutendsten Spiel bis zu blutigem und tödlichen Kampf«<sup>56</sup> – und so umfasst sie den ritterlichen Zweikampf mit potenziell tödlichem Ausgang ebenso wie den von Peter Strohschneider be-

---

47 A. Schulz. 2015, S. 119.

48 J. Huizinga. 2013, S. 22.

49 R. Caillois. 2017, S. 97.

50 Caillois erweitert die Kategorien um Alea (Glücksspiel) und Ilinx (Rausch) (R. Caillois. 2017, S. 35-51).

51 K. Kellermann. 2006, S. 253.

52 K. Kellermann. 2006, S. 253.

53 K. Kellermann. 2006, S. 253.

54 J. Huizinga. 2013, S. 51-52.

55 J. Huizinga. 2013, S. 52.

56 J. Huizinga. 2013, S. 51.



schriebenen »Sängeragon«<sup>57</sup> oder den »Rede-Agon«<sup>58</sup>, den Karina Kellermann Gyburc im WILLEHALM zuschreibt. Denn der Agon ist, was Caillois eine (Spiel-)haltung nennt,<sup>59</sup> und als solche kann er in ganz unterschiedlichen Bereichen gefunden werden.

Caillois' Ziel war allerdings nicht eine Klassifikation der Spiele. Diese ist nur ein Zwischenschritt auf dem Weg zu einer »vom Spiel *ausgehenden* Soziologie«<sup>60</sup>, welche es möglich machen soll, Kulturen anhand ihrer Spiele besser zu verstehen. Da in jeder Kultur zur gleichen Zeit eine Vielzahl von teilweise höchst unterschiedlichen Spielen praktiziert werden, greift Caillois repräsentative Vertreter heraus, was zwar einerseits unvermeidlich erscheint, aber andererseits auch die Gefahr eines Zirkelschlusses birgt.<sup>61</sup> Dem begegnet Caillois, indem er sowohl solche Vertreter auswählt, die besonders gut mit seiner vorgefassten Meinung über eine Kultur übereinstimmen, als auch solche, die ihr diametral entgegengustehen scheinen, und gelangt so zu einer »Beziehung der Kompensation oder der Übereinstimmung«<sup>62</sup> zwischen »den Spielen, den Sitten und Institutionen«<sup>63</sup> einer Kultur. Nichtsdestotrotz bleibt die Findung eines Spiels, das sich zur Repräsentation einer ganzen Kultur eignet, problembehaftet und die Wahl des Spiels, das diese Last stemmen soll, stets anfechtbar. Umso überraschender ist es, dass für die mittelalterliche Adelsgesellschaft in anderem Kontext ein eben solcher Repräsentant herausgearbeitet wurde und sich auch noch einer relativ breiten Akzeptanz erfreut: »Der Zweikampf erscheint geradezu als kulturelles Leitmedium, in dem soziale, politische und kulturelle Standpunkte ausgehandelt werden.«<sup>64</sup>

Im ritterlichen Zweikampf ist nach Udo Friedrich die Funktionsweise der mittelalterlichen Adelsgesellschaft kondensiert. Er ist nicht nur »Medium kultureller Selbstdarstellung des Adels«<sup>65</sup>, sondern »[i]n der Prämierung des Stärksten [...], in der kollektiven Faszination an der Stärke, findet das Recht des Stärkeren letztlich sein soziales Fundament«<sup>66</sup>. In einer hierarchischen Gesellschaft wie der des europäischen Mittelalters sei das Feststellen von Rangordnungen von zentraler Bedeu-

---

57 Peter Strohschneider: »Sängeragone. Eine Problemskizze«, in: Andreas Heil/Matthias Korn/Jochen Sauer (Hg.), *Noctes Sinenses. Festschrift für Fritz-Heiner Mutschler zum 65. Geburtstag*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 2011, S. 133-140.

58 K. Kellermann. 2006, S. 255.

59 R. Caillois. 2017, S. 33.

60 R. Caillois. 2017, S. 94.

61 Vgl. R. Caillois. 2017, S. 93-94.

62 R. Caillois. 2017, S. 94.

63 R. Caillois. 2017, S. 94.

64 U. Friedrich. 2005, S. 128.

65 U. Friedrich. 2005, S. 133.

66 U. Friedrich. 2005, S. 130-131.

tung,<sup>67</sup> und unter genau diesem Aspekt sieht Udo Friedrich den Zweikampf in der mittelalterlichen Literatur: nicht so sehr als »reales Instrument«<sup>68</sup> zu Herstellung von Recht oder Hierarchien, sondern vielmehr als »ideologisches Medium«<sup>69</sup>.

Die agonalen Funktionsmechanismen der mittelalterlichen Gesellschaft spiegeln sich also in ihrer Literatur – vor allem dem höfischen Roman und der Heldenepik – wider, weshalb diese »durchgängig über das Prinzip des Agons (d.h. der potentiell gewaltsamen Konkurrenz) beschreibbar«<sup>70</sup> sind: »Die Welt, von der die mittelalterliche Literatur erzählt, ist eine durch und durch agonale.«<sup>71</sup>

»[D]as Turnier ist ein Spiel, der Krieg ist es nicht«<sup>72</sup>, doch die Übergänge sind fließend; gerade in der höfischen Epik. Die Schlacht von Bearosche beispielsweise bezeichnet Wolfram von Eschenbach als *turney*<sup>73</sup>. Dies erscheint im ersten Moment wie ein Euphemismus; doch bei näherer Betrachtung folgt die Schlacht tatsächlich agonalen Gesetzen und bildet das Passepartout für eine Reihe höfischer Zweikämpfe – ähnlich wie in einem Turnier Zweikämpfe narrativ organisieren würden.

Der agonale Zweikampf zeichnet sich durch gebändigte Gewalt aus. In seiner streng höfischen Variante umfasst er ein Tötungstabu,<sup>74</sup> das ihn von den Randbereichen »[a]ußerhalb oder an der Grenze des Spiels«<sup>75</sup> weiter ins Zentrum der Definition von »Spiel« rückt, die in aller Regel die Folgenlosigkeit des Spiels für alle Beteiligten vorsieht:<sup>76</sup> Eine Niederlage im Spiel soll keine reale Feindschaft und schon gar nicht den Tod eines Beteiligten nach sich ziehen.

Der höfische Zweikampf ist agonale, weil er regelgebunden ist. Das Tötungstabu ist Teil der Regeln, könnte aber auch entfallen oder durch eine andere Regel ersetzt werden. Entscheidend ist die Anerkennung von Regeln, weswegen Caillois selbst gewisse »Aspekte[] des höfischen Krieges«<sup>77</sup> als agonale bezeichnet und auch Huizinga von den »Spielregeln des Krieges«<sup>78</sup> spricht: »Selbst der Krieg ist keine

---

67 A. Schulz. 2015, S. 119.

68 U. Friedrich. 2005, S. 127.

69 U. Friedrich. 2005, S. 127.

70 A. Schulz. 2015, S. 119.

71 A. Schulz. 2015, S. 128.

72 R. Caillois. 2017, S. 88.

73 Parzival, V. 387,30.

74 »Die Zweikämpfe der höfischen Epen zeigen deutlich eine Tötungshemmung auf Seiten des Siegers [...]« (U. Friedrich. 2005, S. 132). »Gewalt muß, um Herrschaftsinstrument sein zu können, eingehegt und kontrolliert werden können, so etwa im höfischen Turnier« (A. Schulz. 2015, S. 73).

75 R. Caillois. 2017, S. 37.

76 Das Spiel »verheißt eine Tätigkeit ohne Zwang, aber auch ohne Folgen für das wirkliche Leben« (R. Caillois. 2017, S. 7).

77 R. Caillois. 2017, S. 37.

78 J. Huizinga. 2013, S. 113.

Domäne der reinen Gewalt, sondern tendiert zur geregelten Gewalt.«<sup>79</sup> Zügellose Gewalt ist also explizit aus der Sphäre des Agons ausgeschlossen, die geregelte Gewalt ist jedoch häufig Teil von ihm – selbst in agonal strukturierter Rede lohnt es sich, nach Formen sprachlicher Gewalt Ausschau zu halten.

Harald Haferland versteht Gewalt als ein Konzept, das in der Lage ist, Module zu überschreiben. Als weitere Beispiele zählt er »Affekte wie Minne bzw. ihr Beginn, Rache, Zorn usw.«<sup>80</sup> auf, »aber ebenso z.B. auch eine Institution wie das Reich, ein Hof, ein strukturiertes Ereignis wie ein Fest mit dem daran gebundenen zeremoniellen oder individuell freigestellten Handeln oder auch ein Turnier, eine charakteristische Kampfbegegnung und vieles andere mehr«<sup>81</sup>. Überdies können Module nicht nur von Konzepten, sondern auch von »Themen oder Gesichtspunkten«<sup>82</sup> überschrieben sein. Es gibt offenbar wenig, was wirklich ungeeignet wäre, Module zu überschreiben, denn die Beispiele, die Haferland aufzählt, sind von sehr unterschiedlicher Reichweite und Allgemeinheit.

Ich bevorzuge bei der Anknüpfung an Haferland Konzepte von einer gewissen Abstraktheit. Gewalt sehe ich als ein Konzept von mittlerem Abstraktionsgrad als für viele Zwecke geeignet und Beispiel für eine gute ›Flughöhe‹ an. Für meine Zwecke greift Gewalt jedoch trotzdem zu kurz; daher nutze ich ein Konzept, das gewisse Berührungspunkte zur Gewalt aufweist, aber abstrakter und für das Verständnis der mittelhochdeutschen Epik und auch des Computerrollenspiels besonders zentral ist: das Agonale.

Das Agonale ist abstrakter als der Agon als (Spiel-)Haltung – ein (Ordnungs-)Prinzip, das sich im konkreten Agon manifestiert und durch das Narration, Spiel, aber auch Weltwahrnehmung strukturiert sein kann.<sup>83</sup> Sowohl Rollenspiele als auch Artusepen handeln von Kämpfen – mehr noch: Sie wären ohne Kämpfe nicht vorstellbar, denn ohne Kämpfe gäbe es nichts zu erzählen und erst recht nichts zu spielen. Kampf ist das Mittel der Wahl zur Bewältigung von Herausforderungen und als solches so allgegenwärtig, dass es *pars pro toto* für ›Handeln‹ überhaupt stehen kann. Protagonisten werden über ihre Kampffähigkeit definiert. Und da dies auf beide Untersuchungsgegenstände gleichermaßen zutrifft, ist das Konzept des Agonalen besonders geeignet, um die Analogien zwischen Artusepen und Computerrollenspielen zu bündeln. Beide haben agonale Ereignisse zum Gegenstand und werden durch das Agonale strukturiert. Das Agonale stellt das

79 R. Caillois. 2017, S. 14.

80 H. Haferland. 2018, S. 139.

81 H. Haferland. 2018, S. 139.

82 H. Haferland. 2018, S. 134.

83 Diese Liste ist nicht als abgeschlossen anzusehen. Roger Caillois spricht beispielsweise auch von agonalen Gesellschaften, wobei diese nicht nur vom Agon, sondern auch seinem Gegenpart *Alea* strukturiert sind, welcher das gemeinsame Ziel der Chancengleichheit auf völlig andere Weise zu erzielen sucht (R. Caillois. 2017, 126-160).

Regelset zur Verfügung, nach dem sich agonale Erzähl- und/oder Spielstrukturen ausbilden – und es hat eine eigene Logik, die auf besagtem Regelset basiert und in Konkurrenz zu anderen Logiken, beispielsweise der Kausalkohärenz, treten kann, weswegen es vor allem da beobachtbar wird, wo die Narration brüchig ist.

### 3.2.2 Kampf als Modus der Welterschließung

Um dies zu illustrieren, soll es im Folgenden um einen Kampf aus der *CRÔNE* Heinrichs von dem Türlin gehen, der als eine der »parodistischsten Kampfschilderungen im Mittelalter«<sup>84</sup> bezeichnet worden ist. Der Kampf Gaweins gegen Gasoein nimmt eine merkwürdige Zwischenposition zwischen Repräsentativität und Absurdität ein. Einerseits lässt sich an ihm geradezu beispielhaft zeigen, wie wichtige Kämpfe in der Artusepik ablaufen, andererseits aber sind die Situation und die einzelnen Phasen ins Komische übersteigert.

Das fängt bereits beim Anlass an: Gasoein ist gerade (in für höfische Epik ungewöhnlich explizit geschilderter Weise) dabei, die erst von ihrem Bruder entführte und dann von Gasoein »gerettete« Königin Ginover zu vergewaltigen, als deren Nefewe Gawein nichtsahnend vorbeireitet und anhält, um Gasoein für dieses Verhalten zu kritisieren:

*ritter, waz ist dirre gewalt?  
wie wurt ir ie sô vrouwen balt,  
oder wer lêrt iuch dise unzuht,  
daz ir sölhes gewaltes vruht  
an vrouwen soltet wenden,  
dâ mit ir iuch schenden  
und sie und riters namen welt?»<sup>85</sup>*

Gasoein indes dankt ihm seine in Anbetracht der Situation erstaunlich diplomatische Reaktion nicht, sondern wirft Gawein seinerseits vor, es an Benehmen mangeln zu lassen, da man einen Mann in einer solchen Situation nicht störe – schon gar nicht, um ihn ungebeten zu belehren. Nachdem mit Gasoein offenbar nicht zu reden ist, wendet sich Gawein an Ginover und erkundigt sich höflich, *ob ez mit ir willen wære, / daz sie der riter hæte dâ*<sup>86</sup>. Erst als Ginover dies unter Tränen verneint, hält Gawein es für angemessen, einzuschreiten. Er weist Ginover an, wieder aufs Pferd zu steigen und zurückzureiten, doch das will Gasoein sich nicht bieten lassen und so kommt es schließlich doch zum Kampf.

84 Cornelia Schu: »Intertextualität und Bedeutung. Zur Frage der Kohärenz der Gasoein-Handlung in der *Crône*«, in: *Zeitschrift für deutsche Philologie* (1999), S. 336-353, hier S. 350.

85 *Diu Crône*, V. 11760-11766.

86 *Diu Crône*, V. 11814-11815.

Gaweins Verhalten wirkt nicht nur vor dem Hintergrund einer modernen Rezeption befremdlich, sondern gerade auch in Anbetracht dessen, wie schnell in der Artusepik sonst aus vergleichsweise nichtigem Anlass Begegnungen zwischen zwei Rittern eskalieren können. Allerdings wird gerade durch diese ›Unterreaktion‹ ein maximaler Kontrast zu dem unhöfischen Treiben Gasoeins geschaffen: Obwohl die Situation eindeutig erscheint, nimmt sich Gawein Zeit, die genauen Umstände zu erfragen, um dann auch wirklich adäquat reagieren zu können.

Diese funktionale Absurdität setzt sich in der Schilderung des Kampfes fort. Der Kampf lässt sich mit Computerspiel-Vokabular als ›Bosskampf mit mehreren Phasen‹ beschreiben – im Rollenspiel wie in der Artusepik das Signum bedeutungsträchtiger Kämpfe. Die klassische Trias der Artusepik besteht aus Tjost, Schwertkampf und Ringkampf, wie im PARZIVAL gut zu beobachten. Gewöhnliche Standardgegner kommen über die Tjost nicht hinaus, da der Protagonist sie meist im ersten Lanzengang aus dem Sattel wirft. Manche halten mehrere Lanzengänge durch und heben sich dadurch bereits von der Masse ab, da dies gegen den Protagonisten keine Selbstverständlichkeit ist. Bei wichtigen Gegnern schließt an die Tjost jedoch fast immer noch ein Schwertkampf an. Manchmal wird dieser im Sattel begonnen, meist aber ist der Tod oder die Erschöpfung der Pferde das Signal dafür, zum Schwertkampf überzugehen. Ringkämpfe sind in der höfischen Epik noch seltener, da sie eher charakteristisch für Heldenepik sind. Wenn sie aber eintreten, bilden sie gewöhnlich die letzte Phase, sodass es im Kampfverlauf zu einer körperlichen Annäherung – von Lanzenreichweite hinunter auf Schwertdistanz bis hin zu direktem Körperkontakt – kommt.

Diese kann – wie im Fall von Gawein und Gasoein – symbolisch für eine andere Art der Annäherung stehen, nämlich eine emotionale Annäherung, welche auf der wechselseitigen Anerkennung der agonalen Fähigkeiten des Gegners basiert. Dabei geht es explizit nicht oder nicht in erster Linie um die ritterliche Qualität des Gegners, denn diese würde auch moralische Qualitäten umfassen, und auf dieser Ebene hat Gasoein bereits versagt, da Vergewaltigung in der höfischen Epik die prototypische unhöfische Tat darstellt. Sie fungiert häufig als ›Marker‹, um Feinde des Artushofes (und seiner Ideale) zu kennzeichnen, und bietet den Protagonisten Gelegenheit, die agonale wie moralische Überlegenheit des Artushofes zu demonstrieren. Dies gilt auch im Fall Gasoeins; allerdings schwankt dessen textinterne Bewertung mit jedem aufgerufenen Intertext<sup>87</sup>, und so kann die Figur nicht zuletzt

---

87 »Realisiert man diese beiden Bezüge, so scheint der Befund zunächst paradox, daß Gasoein einerseits Gemeinsamkeiten mit einem Entführer aus Grovers literarischer Vergangenheit hat, andererseits mit einem Befreier und Liebhaber. Überblickt man jedoch den späteren Handlungsverlauf, so erweist sich, daß er tatsächlich beide Rollen spielen wird: Erst rettet er die Königin vor Gotegrin, um sie dann selbst zu entführen. Auch hier fungieren damit die intertextuellen Verweise als epische Vorausdeutungen« (C. Schu. 1999, S. 342).

aufgrund ihrer Brüchigkeit und der partiellen ›Vergesslichkeit‹ des Textes am Ende in den Artushof integriert werden.

Zu Beginn des Kampfes werden noch topisch der *zorn*<sup>88</sup>, *haz unde nît*<sup>89</sup> der beiden Kontrahenten aufeinander beschworen;<sup>90</sup> aber selbst hier finden sich in den Formulierungen bereits Annäherungsbewegungen. So sind es beispielsweise zuerst noch die anthropomorphisierten Schwerter, die nacheinander gieren: *ietweders swert / des anderen mit willen gert*.<sup>91</sup> Doch bald schon geht es um das Begehren von Gawein und Gasoein, bei dem die Schwerter ihrer Eigendynamik<sup>92</sup> verlustig gehen und nur noch instrumentell zwischengeschaltet sind: *ein ander sie gerten / nîtlichen mit den swerten [...]*.<sup>93</sup> Der *nît*<sup>94</sup> jedoch weicht nach und nach Zeichen der Verbundenheit, die vor allem von Gawein als dem Protagonisten ausgehen. Daran ist zunächst nichts Persönliches auszumachen, denn Gawein handelt vor allem zweckmäßig in Hinblick auf seine eigene Ehre. So heißt es beispielsweise:

*nu enwolt es niht geruochen  
Gâwein, daz er in slüege  
sît er niht wer trüege.*<sup>95</sup>

Auch der Umstand, dass Gawein, nachdem er als Ersatz für die zerstörten Schwerter zwei Bruchstücke der Lanzen aus dem Wald geholt hat, *daz bezzer drum*<sup>96</sup> seinem Gegner gibt, ebenso gut Gaweins Ehre wie persönlicher Sympathie für Gasoein geschuldet sein. An anderer Stelle nämlich heißt es in einer vergleichbaren Situation zur Erklärung:

88 Diu Crône, V. 11872.

89 Diu Crône, V. 11896.

90 Diese Emotionen haben nichts Individuelles oder Situatives an sich – sie »erscheinen [...] wie zeichenhafte Ausgeburten zugrundeliegender gesamtheitlicher Komplexe, die nicht mit den Auslösesituationen zusammenfallen« (H. Haferland. 2018, S. 140).

91 Diu Crône, V. 11891-11892.

92 Diese Agency der Dinge ist in der Germanistischen Mediävistik derzeit ein großes Thema und beschäftigt etwa die Autoren des Sammelbandes Dingkulturen (Anna Mühlherr/Heike Sahm/Monika Schausten et al. (Hg.): Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne (= Literatur – Theorie – Geschichte, Band 9), Berlin, New York: de Gruyter. 2016). Adrian Meyer und Antje Strauch stellen dann den Bezug zum Computerspiel her: Adrian Meyer/Antje Strauch: »Mythischer Gegenstand unverkäuflich. Zum mythischen Gegenstandsbewusstsein als Verbindung zwischen Mittelalter und Computerspiel«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018.

93 Diu Crône, V. 11951-11952.

94 Diu Crône, V. 11896.

95 Diu Crône, V. 11966-11968.

96 Diu Crône, V. 12216.

daz tet er [Gawein] ûf solchen ruom,  
 daz er beidiu schaden unde vrum  
 mit im gelîch trûege.<sup>97</sup>

Das Gesetz des Agons verlangt Chancengleichheit, da nur der Sieg über einen gleichrangigen Gegner Ehre einbringt<sup>98</sup> – und das weiß auch Gawein, wie aus der obigen Textstelle hervorgeht. Von daher sehe ich zwei Deutungsmöglichkeiten für Gawains Handeln: Entweder wir haben es mit einer Übererfüllung der Norm zu tun, die dazu dient, Gawains besondere Ehrenhaftigkeit herauszustellen, indem er sich selbst bei der Waffenverteilung benachteiligt, oder aber Gawein hält sich für überlegen und gibt Gasoein die bessere Waffe, um diesen Vorteil auszugleichen und sich selbst ein Handicap aufzuerlegen. Letztere Deutung kommt in der Interpretation dem Tabu des Eigenlobs gefährlich nahe, das beispielsweise im DANIEL VON DEM BLÜHENDEN TAL thematisiert und zum Problem wird<sup>99</sup>, bleibt im Primärtext jedoch unauffällig. Somit handelt Gawein in beiden Deutungen ehrenhaft und zwar unabhängig davon, wie er zu diesem Zeitpunkt zu Gasoein steht.

Das erste Mal ist davon die Rede, dass Gawein Gasoein *reht geselleschaft*<sup>100</sup> leistet, als er, in überzogenem Eifer erneut Chancengleichheit herzustellen, ebenfalls sein Pferd erschlägt<sup>101</sup>, wie es zuvor schon Gasoein im Zorn getan hat. Das Wort *geselle*, das in *geselleschaft* steckt, umfasst im Mittelhochdeutschen ein Bedeutungsspektrum, das von ›Begleiter‹ über ›(Kampf-)Gefährte‹ bis hin zu ›Freund‹ oder ›Geliebter‹ reicht, und verweist daher auf Form von Beziehung: auf zwei Menschen, die einander möglicherweise in Zuneigung verbunden sind (optional), in jedem Fall aber ein gemeinsames Ziel teilen. Dieses Ziel kann räumlich gedacht sein oder auch ideell. Um die Beziehung zwischen zwei Kontrahenten zu beschreiben, scheint der Begriff erst einmal wenig geeignet, da Kontrahenten, wie der Name sagt, konträre Ziele verfolgen. Und doch verfolgen Gawein und Gasoein in gewisser Weise auch das gleiche Ziel: den jeweils anderen zu besiegen, auch wenn ihre langfristigen Ziele und ihre Gründe für den Kampf voneinander abweichen.

Diese Gründe jedoch treten im Verlauf des Kampfes immer mehr in den Hintergrund zugunsten einer wechselseitigen Anerkennung als herausragende Ritter. Dabei findet eine Fokusverschiebung von der Beziehung zwischen Gasoein und Ginover auf die Beziehung zwischen Gasoein und Gawein statt. Aus dem einseitigen

97 Diu Crône, V. 12028-12030.

98 R. Caillouis. 2017, S. 35-36.

99 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 7144-7186.

100 Diu Crône, V. 12023.

101 Diu Crône, V. 12023-12027.

gen *ringen*<sup>102</sup> Gasoeins mit Ginover ist ein *ringen*<sup>103</sup> zwischen Gasoein und Gawein geworden.<sup>104</sup>

Erneut ist die Rede von der *geselleschaft* der beiden, als Gawein *durch reht geselleschaft*<sup>105</sup> solidarisch zu dem zusammengebrochenen Gasoein ohnmächtig wird. Diese Phasen der Kampfunfähigkeit gliedern den Gawein-Gasoein-Kampf und sind fast durchgängig reziprok gestaltet: Beide Kämpfer erleiden je drei Wunden<sup>106</sup>, beide werden zugleich von Müdigkeit überwältigt<sup>107</sup> und beide haben parallel einen Traum<sup>108</sup>, wenn auch mit verschiedenem Inhalt. Gawein hat Mitleid mit Gasoein im Wortsinn, denn er leidet mit ihm, indem er ihn nachahmt.

*Câwein im selbe die gruobe gruop:  
Gasoein er wider ûfhuop,  
wan in daz sêr bewac,  
dô er sô kraftlôs lac,  
und im doch niht wolt jehen.*<sup>109</sup>

Gawein hilft Gasoein zu seinem eigenen Nachteil wieder auf die Beine, weil er es nicht ertragen kann, seinen Kontrahenten, der zu diesem Zeitpunkt also bereits seinen Respekt gewonnen hat, schwach und unheroisch am Boden liegen zu sehen. Gasoeins Kampfeswille übertrifft die Leistungsfähigkeit seines Körpers, und diese Diskrepanz ist es, die Gawein zu schaffen macht, weil es dieser Kampfeswille ist, der sie eint und den Gawein an Gasoein schätzt. Alternativ wäre auch eine Wertschätzung von Gasoeins besonderen Fähigkeiten in der Tjost oder mit dem Schwert denkbar, die er im Vorfeld bereits an anderen Artusrittern demonstriert hat; allerdings finden sich hierfür wenig Anhaltspunkte im Text. Markanter ist die Hartnäckigkeit sowohl Gasoeins als auch Gaweins.

Hinzu kommt, dass Gasoein sich partout nicht ergeben will, und das ist für einen höfischen Ritter ein grundsätzliches Problem: Da er höfisch ist, kann und will er den Besiegten nicht töten; lässt er ihn aber ohne Sicherheitsversprechen gehen,

---

102 Diu Crône, V. 11754.

103 Diu Crône, V. 12133.

104 Die textuelle Nähe beider Szenen verlockt dazu, die sexualisierte Lesart der ersten Szene auf die zweite zu übertragen. Ich bevorzuge jedoch eine schwächere Lesart, um allgemein eine Annäherung zwischen Gawein und Gasoein zu beschreiben, da eine homoerotische Lesart der Szene kaum zu verifizieren und für mein Forschungsinteresse auch nicht entscheidend ist.

105 Diu Crône, V. 12297.

106 Diu Crône, V. 11919-11921.

107 Diu Crône, V. 12138.

108 Diu Crône, V. 12152-12238.

109 Diu Crône, V. 12002-12006.



kann er ihm jederzeit in den Rücken fallen, wie beispielsweise Gawan im PARZIVAL schmerzlich feststellen muss<sup>110</sup>. Das Problem, vor dem Gawein steht, ist ein ähnliches wie das Minneparadoxon<sup>111</sup>: Gawein will, dass Gasoein sich ergibt, damit er in den Artushof integriert werden kann; aber gerade Gasoeins ungebrochener Kampfeswille ist es, der ihn würdig macht, dem Artushof beizutreten.

Gaweins nonverbale Sympathiebekundungen finden ihren vorübergehenden Höhepunkt im Erschlagen der Pferde. Der Kampf geht weiter, auch wenn Kraft und Verstand die Kämpfer längst verlassen haben.<sup>112</sup> In diesem fortgeschrittenen Stadium des Kampfrausches fungiert Ginover als (ignorierte) ›Stimme der Vernunft‹. Wiederholt weist sie darauf hin, dass eine Fortsetzung des Kampfes den beiden keine Ehre eintrage.<sup>113</sup> Sie nennt keine Gründe weshalb, doch der höfische Teil des Kampfes (Tjost und Schwertkampf) ist zu diesem Zeitpunkt bereits vorbei. Zudem sind beide Kontrahenten in erbärmlicher körperlicher Verfassung. Daher scheint Ginovers Argument plausibel.

Trotzdem setzen die beiden ihren Kampf mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln – erst als Ringkampf und dann mit Lanzenstücken – fort, und dies in absoluter Einhelligkeit. Gasoein ist fortan Gaweins *geselle*<sup>114</sup> – das Präfix *kampf-* aus *kampfgeselle*<sup>115</sup>, das zu Beginn der Auseinandersetzung noch für Gasoein in Gebrauch war, entfällt im letzten Teil der Kampfschilderung. Auch sucht Gawein nicht nach einem Weg, Gasoein zu besiegen, sondern nach einem Weg, wie er Gasoein oder Gasoein ihn überwinden kann.<sup>116</sup> Beide Optionen stehen gleichberechtigt nebeneinander. Warum sie den Kampf, selbst als sie offenbar dem Tode nahe sind, nicht einstellen, erklärt der Text folgendermaßen:

*sie wærn doch sô starc wunt,  
daz sie des niht enwesten,  
ob sie sîn möhten enbresten*<sup>117</sup>

Die Logik des Agonalen führt also nicht etwa dazu, dass die Helden aufgrund ihrer Verletzungen der Erschöpfung nachgeben, sondern sie sind vielmehr zu erschöpft, um ihr Tun noch hinterfragen oder abbrechen zu können. Dazu braucht es einen äußeren Anlass. Doch nicht Ginovers Weinen gibt schließlich den Ausschlag, son-

110 Parzival, V. 538,20-543,26.

111 Der Werbende wünscht sich nichts sehnlicher, als dass sich seine Dame ihm hingibt, täte sie es aber, wäre sie nicht mehr die vollkommene Frau, als die er sie sich imaginiert.

112 *ouch wart in kraft unde sin / von in enfremdet verre hin* (Diu Crône, V. 12060-12061).

113 Diu Crône, V. 12085-12088; 12289.

114 Diu Crône, V. 12212; 12248.

115 Diu Crône, V. 11864.

116 Diu Crône, V. 12192-12195.

117 Diu Crône, V. 12276-12278.

dern erst ihr *mit listen*<sup>118</sup> vorgebrachter Vorschlag, den Kampf zu vertagen, bis beide wieder gesund seien, den sie noch mit einem antiken Präzedenzfall<sup>119</sup> untermauert.<sup>120</sup>

Darauf endlich kann Gasoein sich einlassen. Zuvor muss allerdings noch klar gestellt werden, dass damit noch nichts entschieden ist, denn Gawein versucht, Gasoein bei der Gelegenheit zur Aufgabe seiner Ansprüche auf Ginover zu überreden. Dann jedoch kann sich das Trio unter Zuhilfenahme des letzten verbliebenen Pferdes auf den Weg zurück nach Karidol machen.

Ein ganzes Jahr dauert es, bis Gasoeins Wunden verheilt sind.<sup>121</sup> Gawein allerdings ist weiterhin bettlägerig, weil er auf dem Rückweg Gasoein das Pferd überlassen hatte.<sup>122</sup> Doch Gasoein ist ohnehin nicht mehr an einem Kampf gelegen. Aus Dankbarkeit für die hervorragende Pflege, die er auf Karidol genossen hat, gibt er seine Ansprüche auf Ginover auf, widerruft alles, was er über sie gesagt hat<sup>123</sup> und kann damit in den Artushof integriert werden.<sup>124</sup> Als Gawein davon erfährt, ist seine Freude groß:

*ouch sô wuohs die mære und der schal  
bî Gâwein, dâ er siecher lac.  
daz was ime ein lieber tac  
unde ein liebe mære,  
daz er aller sîner swære  
dâ von endlîch vergaz,  
wan er kante den ritter baz.  
ouch sîn kraft und sîn ellen,*

---

118 Diu Crône, V. 12273.

119 Diu Crône, V. 12279-12283.

120 Hinzu kommt noch eine Schelte, bei der sie die beiden Ritter mit Hofhunden vergleicht, die sich um einen Knochen balgen (Diu Crône, V. 12284-12285). Sie selbst rückt dabei als Gegenstand des Streites in die Position des Knochens, wodurch sie sich selbst beziehungsweise ihre Vergewaltigung durch Gasoein, zu einem nichtigen Anlass marginalisiert. Niemand widerspricht ihr, denn tatsächlich ist der Grund für den Kampf zu diesem Zeitpunkt nebensächlich geworden und wird von niemandem mehr thematisiert.

121 Diu Crône, V. 12530.

122 Diu Crône, V. 12530-12544.

123 Cornelia Schu löst das Problem, ob Gasoein damit lügt oder die Wahrheit sagt, auf findige Weise: »Unter diesem Blickwinkel erübrigt sich auch die Frage, ob nun Ginover und Gasoein ein Verhältnis hatten oder nicht. Als Rollenträger hatten sie es (analog zu Tristan und Isolde, Lancelot und Ginover), sie hatten es aber auch nicht (wie Meljaganz und Ginover, Lanzelet bzw. Gawein und Ginover oder Minnediener und Minneherrin). Man könnte also auf die eben formulierte Frage lediglich antworten ›Sowohl – als auch‹, womit man den Paradoxien des Textes vielleicht am ehesten gerecht würde« (C. Schu. 1999, S. 353).

124 Diu Crône, V. 12550-12590.

*dan sust ieman sîner gesellen:  
des was er sîn alsô vrô.*<sup>125</sup>

Obwohl Gasoein ein ganzes Jahr am Artushof gelebt hat, kennt niemand ihn so gut wie Gawein, denn Gawein hat gegen ihn, aber in gewisser Weise auch mit ihm gekämpft – eine Erfahrung, die keine höfische Kommunikation ersetzen kann. Der Hof muss von den Heldentaten erfahren, die seine (und andere) Ritter im Außerhalb vollbringen, wenn aus den Taten Ruhm folgen soll; doch ist er dabei auf (idealerweise Augenzeugen-)Berichte angewiesen. Gawein hingegen ist nicht nur Augenzeuge von Gasoeins Taten, sondern hat *sîn kraft und sîn ellen*<sup>126</sup> am eigenen Leib erfahren. Der Kampf ist somit nicht nur eine exklusive Art des Kennenlernens, sondern geradezu ein Modus der Welterschließung für die Protagonisten der mittelalterlichen Epik.

Dies ist eine leichte Abwandlung der These vom »Töten als Modus der Welterschließung«<sup>127</sup>, die ich an anderer Stelle für das Rollenspiel DARK SOULS aufgestellt habe. Der Hintergrund von Töten als Modus der Welterschließung ist, dass DARK SOULS sehr zurückhaltend mit den Informationen umgeht, die an seine Spieler weitergegeben werden. Aus diesem Grund weiß der Spieler, wenn er einen Bossgegner konfrontiert, gewöhnlich nicht viel über seinen Kontrahenten – so wie Gawein kaum etwas über Gasoein weiß, als er ihn mit Ginover im Wald antrifft. Erst im Kampf lernt der Spieler seinen Gegner wirklich kennen. Nicht nur sein Anblick wird ihm vertraut, sondern auch seine Angriffsmuster und typischen Verhaltensweisen – gezwungenermaßen, denn der Schwierigkeitsgrad ist so hoch, dass Bossgegner nur in Ausnahmefällen allein durch Glück und/oder in nur einem Versuch besiegen könnten.

Ist der Gegner schließlich überwunden, erhält der Spieleravatar seine Seele als Item und möglicherweise persönliche Besitztümer, aus deren Beschreibung sich die Geschichte des Toten rekonstruieren lässt, die sein Ende häufig in ein tragisches Licht rückt und es vielleicht sogar bereuen lässt, ihn getötet zu haben. Dieses Wissen ist jedoch auf einer anderen – im Grunde sogar nur paratextuellen – Ebene angesiedelt. Auch Gawein erhält in dem Jahr am Artushof die Gelegenheit, noch mehr über Gasoein zu erfahren als dass dieser ein herausragender Kämpfer ist. Doch daran ist die Erzählung nicht interessiert. Es werden keine Gespräche zwischen Gawein und Gasoein narrativ ausgestaltet. Akzentuiert wird somit das Wissen um Gasoeins (Kampf-)Kraft<sup>128</sup> – das also, was im Rollenspiel Gameplay-Wissen wäre.

125 Diu Crône, V. 12591-12600.

126 Diu Crône, V. 12598.

127 Franziska Ascher: »Die Narration der Dinge Teil I. Items«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2014).

128 Diu Crône, V. 12591-12600.

### 3.2.3 Der Selbstzweck des Agonalen

Wie bereits zu Beginn gesagt, sind Lesarten, die den Gawein-Gasoein-Kampf als Parodie verstehen, nicht ganz aus der Luft gegriffen, wobei die Wirkung auf den zeitgenössischen Rezipienten ohne weitere Rezeptionszeugnisse immer spekulativ bleiben muss. Die Logik des Agonalen entfaltet sich jedoch unabhängig vom parodistischen Gehalt der Szene. In der Parodie wird die Überschreibung des Moduls der Ginover-Entführung durch das Agonale möglicherweise besonders deutlich, doch der narrative Überschuss der Szene, welche die Erfordernisse des Plots übersteigt, ist auch für viele Kampfszenen der höfischen Epik kennzeichnend, die im Allgemeinen nicht unter Parodieverdacht stehen. Im Folgenden soll es um diesen narrativen Überschuss gehen. Dafür ist es jedoch nötig, etwas auszuholen.

Der Agon ist als Spielhaltung per definitionem zweckfrei<sup>129</sup> – wie das Spiel selbst. Denn anders als der Streit, bei dem es um einen »Gegensatz der Interessen«<sup>130</sup> geht, also um eine konkrete Sache, ist der Agon »zweckfreies Spiel der Kräfte«<sup>131</sup>. So gesehen, wäre der Konflikt zwischen Gasoein und Gawein eher ein Streit als ein Agon, denn er entzündet sich an der Frage, wer die Königin mit sich von dannen führen darf: Es gibt also nicht nur einen Anlass, sondern sogar einen guten Grund für den Kampf. Streit ist immer Streit *um etwas*, während es bei Agon um den Sieg geht, nicht um den Preis.<sup>132</sup>

Karina Kellermann folgert daraus, dass der im WILLEHALM geschilderte Glaubenskrieg zwischen Christen und Heiden nicht von agonaler Natur sei, da hier kein zweckfreies Kräfteressen vorliege.<sup>133</sup> Im Rahmen von Kellermanns Definition trifft das zu, es widerspricht jedoch der Aussage Huizingas, wonach Krieg durchaus agonale Züge tragen kann.<sup>134</sup> Das irritiert vor allem deshalb, weil selbst die Teilnahme an Turnieren, dem Inbegriff des Agons, in der höfischen Epik häufig einem übergeordneten Zweck dient. Im Turnier von Kanvoleis suchen die Teilnehmer die Hand Herzeloyses zu erstreiten und auch Erec kämpft nicht zum Spaß oder wegen des symbolischen Sperberpreises gegen Iders, sondern um Rache für die erlittene Demütigung durch Iders Zwerg zu nehmen.

---

129 »Daraus erhellt, daß der Agon sich unterscheidet vom Konflikt und ebenfalls vom Streit. In den beiden letzteren geht es um einen Gegensatz der Interessen, d.h. eine Sache, ein Land, ein Mensch wird umkämpft. Es gibt kein zweckfreies Spiel der Kräfte. Der Konflikt wird institutionell oder gewaltsam gelöst. Beim Streit geht es um die Sache, bei Agon allein um den Sieg im Wettkampf und vor Publikum« (K. Kellermann. 2006, S. 253).

130 K. Kellermann. 2006, S. 253.

131 K. Kellermann. 2006, S. 253.

132 K. Kellermann. 2006, S. 253.

133 K. Kellermann. 2006, S. 261.

134 J. Huizinga. 2013, S. 108.

In Kellermanns Aufsatz dient die Ent-Agonalisierung des Krieges zur Akzentuierung des Rede-Agons von Willehalms Gemahlin Gyburc.

»Gyburg ist der personifizierte Agon. In Wolframs WILLEHALM ist die Gyburg-Figur die Plattform, auf der sich der Agon zwischen den Religionen, den Geschlechterqualitäten, dem Höfisch-Kultivierten und dem Heroischen ereignet und mit poetisch-sprachlichen Mitteln als Streit inszeniert wird.«<sup>135</sup>

Gyburcs Rede-Agon findet dadurch allerdings auf Seiten Willehalms keine Entsprechung: »[D]er Rede-Agon ist Gyburcs Domäne, der Kampf mit Waffen die Domäne Willehalms.«<sup>136</sup> Da beide Satzteile komplementär zueinander aufgebaut sind, ruft der »Rede-Agon«<sup>137</sup> Gyburcs den »Kampf-Agon« Willehalms auf, über den dieser durchaus verfügt, da er als Ritter an »zweckfreien« Turnieren teilnehmen könnte. Jedoch tut er genau das nicht – ganz im Gegenteil: Er stellt mit seiner abgerissenen Erscheinung am Königshof eben jenes höfische Treiben in Frage.<sup>138</sup> Daher wäre es verfehlt, ihm (höfischen) Kampf-Agon zuzuschreiben. Die Vorstellung davon wird durch die auffällige Satzkonstruktion jedoch implizit mitgeführt und macht damit auf die Probleme aufmerksam, die das Kriterium der Zweckfreiheit oder vielmehr ein zu enger Agon-Begriff mit sich bringt.

Anstatt also auf der Zweckfreiheit des Agons zu beharren, ziehe ich mich auf eine Argumentationsfigur zurück, die von dem Flow-Theoretiker Mihaly Csikszentmihályi inspiriert ist. Csikszentmihályi erkannte früh, dass Spiele prototypische Flow-Aktivitäten sind und zog dementsprechend Literatur zum Thema Spiel<sup>139</sup> zu Rate. Er musste jedoch feststellen, dass man in der Spieltheorie davon ausgeht, »daß Spiel und »wirkliches« Leben zwei getrennte Bereiche sind: Sobald eine Handlung Folgen zeitigt, welche außerhalb des spielerischen Rahmens von Wichtigkeit sind, hört sie auf, Spiel zu sein«<sup>140</sup>. Diese strikte Trennung stand allerdings seinem erklärten Ziel, »das Alltagsleben erfreulicher [zu] gestalte[en]«<sup>141</sup>, entgegen; daher modifiziert Csikszentmihályi seine Ausgangsthese dahingehend, dass nicht die Zweckfreiheit einer Handlung entscheidend ist, sondern die Frage, ob dieser Zweck im Vordergrund steht.<sup>142</sup>

135 K. Kellermann. 2006, S. 255.

136 K. Kellermann. 2006, S. 255-256.

137 K. Kellermann. 2006, S. 255.

138 Willehalm, V. 126,8-129,17.

139 Man darf annehmen, dass er sich damit hauptsächlich auf Caillois und Huizinga bezieht, da er sowohl DIE SPIELE UND DIE MENSCHEN als auch den HOMO LUDENS im Literaturverzeichnis führt, auch wenn sie an dieser Stelle nicht namentlich genannt sind.

140 M. Csikszentmihályi. 2010, S. 16.

141 M. Csikszentmihályi. 2010, S. 16.

142 Flow tritt bevorzugt bei zweckfreien Tätigkeiten auf, weswegen Spiele prototypische Flow-Aktivitäten sind. Dies kann jedoch nicht erklären, wieso auch Ärzte beim Operieren Flow

Die Rettung Königin Ginovers ist nicht zweckfrei, sondern für das Artusreich von weitreichender politischer Bedeutung.<sup>143</sup> Mittel zu ihrer Rettung ist der Kampf gegen den Entführer Gasoein, was einen agonalen Charakter des Kampfes auszu-schließen scheint. Der Kampf entwickelt jedoch eine agonale Eigendynamik und gerät somit zum Selbstzweck. Der Kampfpfeil – die Königin oder genauer: das Recht, über ihr Schicksal zu bestimmen – steht also nicht mehr im Vordergrund. Zweckmäßig wäre es für Gawein, Gasoein nach seinem Sturz gefangen zu nehmen und samt der Königin an den Artushof zu bringen, doch der Kampf an sich ist wichtiger geworden als das, was ursprünglich Ziel des Kampfes – der Kampfpfeil – war. Der Gawein-Gasoein-Kampf ist somit nicht zweckfrei, aber er ist selbstzweckhaft. Ein Zweck ist gegeben, doch er ist nicht mehr das Entscheidende. Hier macht sich die Überschreibung des Moduls durch das Agonale bemerkbar, was ich im als den *Selbstzweck des Agonalen* bezeichne.

Man kann also Kellermann darin zustimmen, dass Willehalm's Krieg nicht agon ist, denn Willehalm sucht durch den Krieg etwas anderes erreichen – seine Frau zu behalten, das Reich zu beschützen, dem Christentum zum Triumph über das Heidentum zu verhelfen und so weiter. Das kann jedoch für andere Figuren, die im selben Krieg kämpfen – wie beispielsweise die diversen Minneritter auf beiden Seiten –, ganz anders aussehen.

Dies wirft unter anderem die Frage der Perspektive auf – und die Frage danach, ob gesellschaftliche Anerkennung eigentlich keinen im Sinne der Definition legitimen Zweck darstellt. Denn es ist durchaus nicht gesagt, dass die Anhäufung immaterieller Werte wesensmäßig verschieden von der materieller Werte ist. Ruhm mag selbst immateriell sein, ist jedoch für die höfische Gesellschaft dennoch von entscheidender Bedeutung und kann über Zwischenschritte – durch die Heirat mit einer adeligen Dame erlangt der Protagonist gewöhnlich auch die Herrschaft über ihr Land – auch zu materiellem Gewinn führen.<sup>144</sup> Hier wäre die Figurenintention

---

empfinden können (um nur eines von Csíkszentmihályi's Beispielen zu nennen), da die Operation schließlich klar den Zweck der Heilung des Patienten verfolgt. Stünde diese allerdings während des Tuns im Vordergrund, würde nach Csíkszentmihályi kein Flow auftreten, da Flow sich im »Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein« (M. Csíkszentmihályi. 2010, S. 61) konstituiert, welches mit einer Zukunftsperspektive auf eine mögliche Heilung unvereinbar ist. Der Flow ist ein Zustand der Präsenz, der nur das Jetzt kennt.

143 Armin Schulz: »Der Schoß der Königin. Metonymische Verhandlungen über Macht und Herrschaft im Artusroman«, in: Matthias Däumer/Cora Dietl/Friedrich Wolfzettel (Hg.), *Artushof und Artusliteratur*, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 119-135.

144 Im Rollenspiel gibt es die Mechanik des »Ruf-Farmens«, die analog funktioniert, wenn auch mit klaren, quantifizierbaren Siegbedingungen. »Ruf-Farmen« bedeutet, eine Reihe von Quests für eine Spielfraktion (z.B. eine Gilde) zu erledigen, um bei ihr hoch genug im Ansehen zu steigen, um Zugang zu fraktionsspezifischen Vorteilen (wie z.B. exotischen Reittieren) zu erhalten.

ausschlaggebend. Was nämlich zweckfrei erscheint und was nicht, ist in hohem Maße eine Frage der Perspektive. Da Agon nach Caillois eine Haltung ist, ist seine Zweckfreiheit an die Figurenperspektive gebunden. Gerade diese ist in mittelalterlichen Texten jedoch häufig eine Leerstelle – oder ein Problem.

### 3.3 Spezifika strukturorientierten Erzählens

Die Protagonisten der höfischen Epik unterscheiden sich von den Protagonisten der Gegenwartsliteratur Anette Gerok-Reiter zufolge<sup>145</sup> dadurch, dass ihnen ein »subjektiver Innenraum, Selbstreflexion und Erinnerung fehlen«<sup>146</sup>. Nur selten erfährt der Rezipient, was Figuren denken und fühlen, wie es gegenwärtigen Rezeptionserwartungen entspräche.<sup>147</sup> Das ›Innenleben‹ der Protagonisten bleibt eine Leerstelle und die Figuren stellen eher Typen als Individuen dar:

»Sie sind von vornherein normiert durch ihre Funktion, die sie zu übernehmen, ihre Rolle, die sie zu erfüllen, ihren Typus, den sie zu repräsentieren haben. [...] [G]efordert ist – gerade bei den Protagonisten – ein Idealtypus, die Erfüllung einer mustergültigen Norm.«<sup>148</sup>

Gerok-Reiter verortet den Kernzeitraum dieser Art der Figurengestaltung im 12. Jahrhundert und bezeichnet die damit einhergehende Erzählpraxis als »strukturorientierte[s] Erzählen«<sup>149</sup>, um es vom modernen »subjektorientierten Erzählen«<sup>150</sup> abzugrenzen. Da die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit immer nur aus der eigenen Zeit heraus stattfinden kann, erscheint es nur naheliegend, zunächst die Charakteristika des subjektorientierten Erzählens zu beschreiben, um so die Alterität des zu untersuchenden Gegenstandes herauszuarbeiten.

»Die Figuren im subjektorientierten Erzählmodell besitzen spezifische Eigenschaften, die über einen einmaligen, originellen Lebensgang entfaltet werden.

145 Im Anschluss an: Walter Haug: »Über die Schwierigkeit des Erzählens in ›nachklassischer‹ Zeit«, in: Walter Haug/Burghart Wachinger (Hg.), Positionen des Romans im späten Mittelalter, Tübingen: Niemeyer Verlag, 1991, S. 338-365.

146 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 752.

147 Worin diese Erwartungen bestehen, lässt sich besonders gut an modernen Roman-Adaptationen mittelalterlicher Epen (gerade auch Jugendbüchern) ablesen: Diese stattdie Figuren in den allermeisten Fällen mit Gedanken, Gefühlen, Erinnerungen und Motiven – kurz: dem Anschein einer Psyche – aus. Ein gutes Beispiel hierfür ist Marion Zimmer Bradley: Die Nebel von Avalon (= Fischer Taschenbuch, Band 50991), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch, 2002.

148 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 751.

149 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 751.

150 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 752.

Ihr Charakter ist mehrschichtig, kann sogar widersprüchlich sein. Positives und Negatives, gut und böse greifen ineinander. Die Mehrschichtigkeit des Charakters gründet in der Möglichkeit zu subjektiver Entscheidung. Bedingung hierfür ist ein psychischer Innenraum, der Erinnerung, persönliches Verantwortungsbewusstsein und Zeiterfahrung erlaubt. Personales Geschehen ist meist irreversibel.«<sup>151</sup>

Diese Beschreibung wird auf Protagonisten der Gegenwartsliteratur in der Regel zutreffen, obwohl das subjektorientierte Erzählen seinen Höhepunkt in der Lese-literatur des 19. Jahrhunderts erlebte und diesen somit inzwischen überschritten hat.<sup>152</sup> Nimmt man aber die Narration von Computerspielen in den Blick, die als Medien des 20. und 21. Jahrhunderts ihre Erzählungen eigentlich ebenfalls subjektorientiert entfalten sollten, ergeben sich deutliche Abweichungen.

Die Figuren in Rollenspielen verfügen über spezifische Eigenschaften – diese werden allerdings nicht über einen einmaligen, originellen Lebensweg entfaltet, sondern durch numerische Werte repräsentiert.<sup>153</sup> Sogenannte »Karma-Systeme« bewerten jede Entscheidung als gut oder böse. Zwischentöne entwickeln sich historisch erst allmählich.<sup>154</sup> Ein psychischer Innenraum des Protagonisten scheint allenfalls vereinzelt in eingebetteten Voice-over-Erzählungen auf. Was ihm zustößt, ist in höchstem Maße reversibel, denn auf ein Game over folgt gewöhnlich das Laden eines gespeicherten Spielstandes, das selbst den Tod ungeschehen macht.<sup>155</sup> Versagen wird mit Erfolg überschrieben und damit getilgt.

Spielercharaktere repräsentieren häufig Archetypen, wie beispielsweise den des Kriegers, Magiers oder Diebes. »Charakterentwicklung« meint in der Regel nicht die Weiterentwicklung des Protagonisten als Persönlichkeit, sondern das Aufleveln des Avatars unter Gesichtspunkten des Gameplays, sodass man sich fragen kann, ob hier nicht viel eher strukturelles als subjektorientiertes Erzählen vorliegt.

»Im strukturorientierten Erzählen werden die Figuren dagegen nicht als Charaktere mit originellem Lebensgang aufgefaßt. Sie sind von vornherein normiert durch ihre Funktion, die sie zu übernehmen, ihre Rolle, die sie zu erfüllen, ihren Typus,

151 A. Gerok-Reiter. 1996, S. 751.

152 A. Gerok-Reiter. 1996, S. 751.

153 Lars Zumbansen kritisiert dies in seiner Betrachtung des Avatars als Inkorporation des Steigerungsspiels (L. Zumbansen. 2008, S. 134-138).

154 Nachzulesen in: Franziska Ascher: »Preis der Neutralität. Die Witcher-Reihe als Seismograph des Decision Turns«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 33-56.

155 Der Avatar-Tod ist daher in den meisten Rollenspielen nicht ereignishaft, sondern lediglich ein temporärer Zustand (L. Zumbansen. 2008, S. 139-145).



den sie zu repräsentieren haben. [...] Basis der Figurendarstellung ist dabei durchgehend ein binäres Denken. Negatives und Positives stehen in Opposition. Gleichzeitigkeit von gut und böse gibt es nicht, bestenfalls den Umschlag des einen in das andere.«<sup>156</sup>

Auch Rollenspiele offerieren bevorzugt zwei Wahlmöglichkeiten: Männlich oder weiblich, Freund oder Feind, eine ›gute‹ und eine ›böse‹ Dialogoption, Figur A oder Figur B zu helfen, das Schwert oder den Schild als Belohnung. Allerdings ist diese Binarität, die häufig zugleich eine Polarität ist, nicht unvermeidbar oder zwangsläufig. Zwar genießt Binarität in Computerspielen aufgrund von Gewohnheit eine gewisse Selbstverständlichkeit, doch Computerspiele können durchaus Graustufen und damit Komplexität (re-)präsentieren und tun dies in zunehmendem Maße.

### 3.4 Exkurs: Das Teleologie-Problem

#### 3.4.1 Metaphern

Gerok-Reiters Kontrastierung strukturellen und subjektorientierten Erzählens hat einen teleologischen Beigeschmack, denn subjektorientiertes Erzählen scheint all das zu sein, was strukturelles Erzählen (noch) nicht ist. Strukturelles Erzählen konstituiert sich in der Negation subjektorientierten Erzählens:

»Die Handlungen des Helden folgen keinem subjektiven Erfahrungs- und Entscheidungsspielraum, sondern werden vom vorgegebenen Strukturmuster aus gesetzt. Statt eines originellen einmaligen Lebensweges durchlaufen die Helden eine feste Stationenfolge. Wahlmöglichkeiten des Handelns gibt es nicht. Der Sinn der Stationenfolge ist durch die Struktur festgelegt.«<sup>157</sup>

Haferland nimmt den Teleologieverdacht vorweg und sucht ihm entsprechend zu begegnen, doch auch in seinem Aufsatz schimmert stellenweise teleologisches Denken durch: »Dies [die Aufbereitung des Erzählens von der Situation her] scheint vielmehr ein Signum modernen Erzählens zu sein, das damit auch ein anderes Anspruchsniveau etabliert hat.«<sup>158</sup>

Zwar greift Haferland zu dem Adjektiv »anders«, aber die Wahl der Begriffe »Anspruch« und »Niveau« impliziert, dass mit diesem ›anderen‹ eigentlich ein ›höheres‹ Niveau gemeint ist. Dies ist ein Grundproblem literarhistorischer Betrachtung.

156 A. Gerok-Reiter. 1996, S. 751-752.

157 A. Gerok-Reiter. 1996, S. 752.

158 H. Haferland. 2018, S. 139.

tungen unter dem aktuellen Forschungsparadigma: Wie kann man eine Entwicklung<sup>159</sup> beschreiben, ohne die Weiterentwicklung als höherwertig darzustellen?

Diese Frage ist vor allem in Bezug auf die großen Medienumbrüche – etwa zwischen Mittelalter und Neuzeit – diskutiert worden, ist aber auch im Kleinen virulent. Und in eben diesem Kontext spielen Metaphern eine bedeutende Rolle. So hat Horst Wenzel die Beobachtung gemacht, dass es im Übergang zur Frühen Neuzeit verstärkt zur Produktion von Metaphern kam.<sup>160</sup> Dieser Befund trifft offenbar auch auf andere Medienumbrüche zu, vor allem aber fällt er beim Sprechen *über* Medienumbrüche ins Auge.

Wo immer von Medienrevolutionen, -evolutionen oder -umbrüchen die Rede ist, wuchert die Metaphorik und entwickelt eine beträchtliche Eigendynamik. Allein schon die Wahl der Metapher macht es schwierig, etwas Späteres, das auf etwas Früherem ›aufbaut‹ anders als höherwertig zu denken. Das Frühere mag das Fundament darstellen, das Spätere aber bildet das Erdgeschoss – es umfasst das Frühere mit all seinen Vorzügen, fügt ihm aber noch etwas hinzu und ist damit besser. Dass das Hinzugefügte eine Verschlechterung mit sich bringen könnte, ist nicht vorgesehen, denn wie sollte eine solche aussehen? Ein hässlicher Aufbau? Ein dysfunktionaler? Eine Rückentwicklung oder einfach nur Veränderung ist in diesem Bild nicht vorgesehen. Eine Rückentwicklung käme dem Einsturz oder Verfall eines bereits gebauten Stockwerkes gleich. Für Veränderung müsste in der Metapher ein Stockwerk gezielt abgerissen und durch etwas anderes ersetzt werden, was eine sehr radikale Vorstellung von Veränderung impliziert – eine Revolution, keine Evolution.<sup>161</sup>

Soll Literaturgeschichte als allmähliche Veränderung gedacht werden, bietet sich daher die Evolutionstheorie als Alternative zur Gebäudemetapher an. Werden allerdings metaphorische Anleihen bei der Evolutionstheorie genommen, ergibt sich trotzdem eine ähnliche Problemlage, wie am Beispiel der Evolution des Pferdes gezeigt werden kann. Das Pferd ist heute größer, als es das Urpferd war. Die Aussage sollte an sich keine Wertung beinhalten.<sup>162</sup> Doch wird gewöhnlich unterstellt, das heutige Pferd müsse irgendwie ›besser‹ sein als das Urpferd, da es sich ja

159 Von einer Entwicklung kann dann gesprochen werden, wenn das Spätere nicht ohne das Frühere als Vorläufer oder Zwischenstufe denkbar ist.

160 Horst Wenzel: »Die ›fließende‹ Rede und der ›gefrorene‹ Text. Metaphern der Medialität«, in: Gerhard Neumann (Hg.), Poststrukturalismus. Herausforderung an die Literaturwissenschaft, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler, 1997, S. 481-503.

161 Sowohl die Bezeichnung ›Evolution‹ als auch ›Revolution‹ bildet ein starkes Statement und vereindeutigt komplexe Prozesse. Andreas Käuser bevorzugt daher den Begriff des ›Medienumbruchs‹, der zwar ähnlich wie Revolution eine Zäsur stark macht, aber weder den gewaltvollen noch den euphorischen Aspekt von ›Revolution‹ aufruft (A. Käuser, 2006, S. 149).

162 Obwohl auch ›größer‹ – ähnlich wie ›komplexer‹ – in bestimmten Kontexten dazu neigt, ›besser‹ zu implizieren.

sonst nicht durchgesetzt hätte. Mit der tatsächlichen Evolutionstheorie, geschweige denn ihrer aktuellen Rezeption in der Biologie, hat das nicht viel zu tun, trotzdem führen metaphorische Anleihen bei der Evolutionstheorie, wie rudimentär sie auch sein mögen, leicht zu teleologischen Argumentationen.

Erfindungen kommen auf, werden erprobt und verschwinden entweder wieder (›sterben aus‹) oder werden nachgeahmt und setzen sich durch (›pflanzen sich fort‹). Eine literarische Innovation erscheint vor diesem Hintergrund als Mutation, die sich entweder als überlebensfähig herausstellt oder eben nicht. Gründe für ein Verschwinden sind viele vorstellbar. Vielleicht antwortet die Innovation auf ein singuläres Problem, das sonst nirgends vorkommt. Vielleicht kann sie nicht leisten, was sie leisten sollte. Vielleicht existieren objektiv oder vermeintlich bessere Alternativen. Die Liste ließe sich beliebig fortsetzen. Erlangt eine literarische Innovation hingegen Popularität, wird sie nachgeahmt – sie ›vermehrt‹ sich, wie es Populationen tun, wenn sie optimal an die gegebenen Umweltbedingungen angepasst sind. Den Umweltbedingungen entspräche dann wohl so etwas wie der ›Zeitgeist‹ – jenem schwer fassbaren Etwas, auf das Autoren unter anderem dann referieren, wenn sie das Computerspiel zum ›Leitmedium der Postmoderne‹ erklären.<sup>163</sup>

Man könnte daraus folgern, dass zur Vermeidung dieses Problems ein Verzicht auf Metaphorik nötig ist; allerdings kann Wissenschaft, besonders Geisteswissenschaft, auf Metaphern nicht verzichten. Metaphern wurzeln zu tief in Sprache und Denken, was besonders da deutlich wird, wo sie nicht mehr unmittelbar als Metaphern erkannt werden. Ich habe hier zwei im Kontext des Teleologieproblems besonders virulente Bildfelder angerissen, um ihre Wirksamkeit zu reflektieren. Wenn nämlich ein Verzicht auf Metaphern keine Option ist, so ist Reflexion umso notwendiger, denn reflektierte Metaphern erlauben – bis zu einem gewissen Grad<sup>164</sup> – ihren kontrollierten Gebrauch.

### 3.4.2 Implikationen

Unerkannte Metaphern sind jedoch nicht der einzige Risikofaktor bei der Vermeidung teleologischer Argumentationen. Hinzu kommt, dass viele vermeintlich neutralen Beschreibungskategorien emphatisch aufgeladen sind. Bestes Beispiel dafür ist Komplexität. Ob etwas komplex ist oder nicht, sollte eigentlich nichts über seinen Wert aussagen. Innerhalb des Wissenschaftsdiskurses jedoch herrscht ein tiefes Misstrauen gegenüber einfachen Antworten – und damit einhergehend

163 Vgl. J.H. Murray. 2017, S. 43, J. Kücklich. 2009, S. 44 und G. Freyermuth. 2015b, S. 118.

164 Das gesamte Spektrum an möglichen Implikationen und Assoziationen einer Metapher kontrollieren zu können, wäre illusorisch, allerdings macht dieser unkontrollierbare Rest auch ihre Produktivität aus.

eine hohe Wertschätzung von Komplexität. »Round characters« stehen beispielsweise aufgrund ihrer Komplexität höher im Ansehen als »flat characters«<sup>165</sup>. Ihre Komplexität ist es auch, die sie als Untersuchungsgegenstand attraktiv macht, denn »[d]er literaturgeschichtliche Blick auf Erzählungen privilegiert [...] grundsätzlich den bereits elaborierten Typus«<sup>166</sup>.

Die Entwicklung von der mittelalterlichen hin zur modernen Literatur wird sowohl von Gerok-Reiter als auch von Haferland als Zunahme an Komplexität dargestellt, analog dem Evolutionsnarrativ von der Entwicklung vom simplen Einzeller zum komplexen Säugetier, und so möchte ich an dieser Stelle selbst eine Metapher bemühen: Mit der Entstehung der Säugetiere verschwindet der Einzeller nicht – weder metaphorisch noch unmetaphorisch – sondern er existiert parallel zu ihnen fort. In gleicher Weise hat Eva von Contzen festgestellt, dass »mittelalterliche« Formen des Erzählens mit dem Ende des Mittelalters nicht einfach verschwunden sind: »At the same time, there are modern genres which have retained the medieval model, especially in so-called paraliterature.«<sup>167</sup> Sie existieren fort, auch wenn sie als »Paraliteratur« möglicherweise nicht mehr den gleichen kulturellen Stellenwert einnehmen und, wie ich ergänzen möchte, teilweise eine Verlagerung in andere Medien, wie das Computerspiel, stattgefunden hat.

Auch das Computerspiel bringt zunehmend komplexe Erzählungen und Spielmechaniken hervor, was aber nicht das Ende simpler »Dungeoncrawler« bedeutet, die sich auf die Formel »Töte das Monster, nimm dir den Schatz« reduzieren lassen. DRAGON AGE – INQUISITION etwa beeindruckt durch seine komplexen Wenn-Dann-Beziehungen, die das Verhältnis der Figuren innerhalb der Heldengruppe zueinander regeln.<sup>168</sup> Verschiedene Spieldurchgänge können dadurch erhebliche Abweichungen aufweisen, welche letztlich die Identität des Untersuchungsgegenstandes in Frage stellen. Zwar basieren alle möglichen Erzählungen auf derselben Programmstruktur; allerdings ist diese einer literaturwissenschaftlichen Untersuchung nicht zugänglich – nicht, weil es unmöglich wäre, Zugriff auf die zugrundeliegenden Zusammenhänge zu bekommen, sondern weil die Literaturwissenschaft

165 So lautet die gängige Unterscheidung, welche zurückgeht auf: Edward M. Forster: *Aspects of the Novel* (= Harvest book), San Diego, New York, London: Harcourt Brace Jovanovich. 1955.

166 Jan-Dirk Müller: »Episches« Erzählen. Erzählformen früher volkssprachiger Schriftlichkeit (= *Philologische Studien und Quellen*, Band 259), Berlin: Erich Schmidt. 2017, S. 29.

167 Eva v. Contzen: »Narrative and Experience in Medieval Literature. Author, Narrator, and Character Revisited«, in: Eva v. Contzen/Florian Kragl (Hg.), *Narratologie und mittelalterliches Erzählen. Autor, Erzähler, Perspektive, Zeit und Raum*, Berlin, Boston: de Gruyter. 2018, S. 61-79, hier S. 79.

168 Manche Dialog- oder Handlungsoptionen stehen nur bei einem besonders guten oder schlechten Verhältnis zu einer Figur zur Verfügung. Auch können Liebesbeziehungen zwischen bestimmten Gruppenmitgliedern entstehen, wenn der Spielercharakter an keinem von beiden romantisches Interesse zeigt.

derzeit (noch?) über kein angemessenes Instrumentarium zur Bewältigung dieser spezifischen Art von Komplexität verfügt.

Auf der Ebene der Programmstruktur gleicht die Narration des Spiels der Katze aus Erwin Schrödingers berühmtem Gedankenpiel, die zugleich lebendig und tot ist: Der Inquisitor ist ein Mensch, ein Elf, ein Zwerg, ein Qunari, männlich, weiblich, Krieger, Magier und Schurke zugleich. Der Inquisitor erschlägt den Drachen und zähmt ihn. Cassandra wird zur ›Göttlichen‹ gewählt, aber auch Leliana und Vivienne. Der Eiserne Bulle begeht Verrat am Inquisitor und ist ihm treu. All dies sind mögliche Szenarien, die sich sowohl ausschließen als auch gleichberechtigt nebeneinander stehen,<sup>169</sup> solange man nicht ›in die Kiste schaut‹, also das Spiel spielt und damit eine der Optionen realisiert. Um es in den Worten Bernard Cerquiglinis auszudrücken: Sie sind keine Varianten eines Archetyps, sondern sind selbst Varianz, wie die Handschriften der mittelalterlichen Literatur.<sup>170</sup> Diese Multilinearität wird im einzelnen Spieldurchlauf in Linearität überführt und kann somit wieder mit konventionellen Mitteln untersucht werden.

Ebenso wenig wie es *den* PARZIVAL gibt, sondern laut meiner Ausgabe sechzehn vollständig überlieferte Handschriften des PARZIVAL nebst achtundsechzig PARZIVAL-Fragmenten,<sup>171</sup> von denen keine im Wortlaut der anderen gleicht, gibt es das *eine* DRAGON AGE – INQUISITION<sup>172</sup>. Und wie manche Handschriften, die philologisch zu Handschriftengruppen zusammengefasst werden, sich ähnlicher sind als andere, aber trotzdem nie zwei den gleichen Text enthalten, ist auch jeder Spieldurchgang singulär. Er kann zwar durch eine Videoaufnahme verstetigt, jedoch nicht im Spiel reproduziert werden. Allerdings ist die Zahl der erhaltenen Handschriften endlich und erscheint sogar überschaubar, wenn man sie den potenziell unendlichen Variationsmöglichkeiten gegenüberstellt, die das Medium Computerspiel mit DRAGON AGE – INQUISITION bereits erreicht hat.

Trotz dieser graduellen Abstufung steht die Untersuchung von Computerspielen und von mittelalterlicher Literatur vor dem gleichen Problem – einem Problem, das moderne literarische Texte kaum oder nur in viel geringerem Ausmaß kennen: der Bestimmung ihres Untersuchungsgegenstandes. Durch die gemeinsame Softwarebasis erübrigt sich beim Computerspiel die Frage, ob die einzelnen Varianten noch demselben Spiel zuzuordnen sind. Die Computerspielforschung kennt also technisch gesehen keine Grenzfälle, bei denen strittig ist, ob man es noch mit der

---

169 Soll ein solches Spiel einen Nachfolger erhalten, dessen Handlung direkt an den Vorgänger anschließt, stehen die Entwickler vor der Herausforderung, alle möglichen Varianten zu ihrem Recht kommen zu lassen.

170 Siehe hierzu Kapitel 2.3.4.

171 Parzival, S. LXXV–LXXVI.

172 BioWare. 2014.

gleichen Geschichte zu tun hat, wie die Handschriftenkunde.<sup>173</sup> Allerdings kann die interpretatorische Bewertung der einzelnen Figuren, abhängig davon, was die Figuren in welchem Spieldurchgang getan oder nicht getan haben, so stark differieren, dass die gemeinsame Kommunikationsgrundlage ins Wanken gerät.<sup>174</sup> Aus diesem Grund müssen die Kausalzusammenhänge – die Umstände, unter denen die getroffenen Aussagen zutreffen – bei der Interpretation ständig mitgeführt werden. Dieses Maß an Komplexität mag vorübergehend beeindruckend sein, es ist jedoch nicht davon auszugehen, dass Rollenspiele vom Typus eines *DRAGON AGE – INQUISITION* simple Spiele verdrängen werden.

Der ungebrochene Erfolg der *DIABLO*-Reihe<sup>175</sup> kann als Indiz dafür interpretiert werden, dass (narrativ) simple und komplexe (Rollen-)Spiele nicht unbedingt in ein Konkurrenzverhältnis treten. Selbst wenn sie sich eine Zielgruppe teilen, sind mit ihnen verschiedenen Rezeptionsmodi verknüpft – sie sind Spiele für verschiedene Gelegenheiten. Parallel dazu kann der Siegeszug einer ›neuen Schlichtheit‹ im Computerspiel beobachtet werden – spielmechanisch simple, meist kurze Spiele, die auf einen einzigen Effekt, zum Beispiel die Vermittlung eines bestimmten Gefühls oder eines Erlebnisses, hin komponiert sind.

Meist sind diese Spiele dem Independent-Genre zuzuordnen. Im Münchner Game-Studies-Kolloquium wurde außerdem in Anlehnung an die literarische Gattung der Kurzgeschichte der Begriff »Short Games« diskutiert. Beispiele sind etwa *THE YAWHG*<sup>176</sup>, das die letzten Tage einer nichtsahnenden Stadtbevölkerung vor einer nicht näher bestimmten Katastrophe abbildet, oder *THE AVERAGE EVERYDAY ADVENTURES OF SAMANTHA BROWNE*<sup>177</sup>, das die Herausforderungen des Alltags der an einer Angststörung leidenden Samantha nachvollziehbar macht. Diese Art Spiel

---

173 Modifikationen von Computerspielen können sich phänotypisch so weit von ihrem Ursprung entfernen, dass sie als eigenständige Spiele wahrgenommen werden, doch ihr ›Unterbau‹ verrät immer noch, woraus sie hervorgegangen sind.

174 Ein gutes Beispiel dafür ist die Gefährten-Quest von Sera, in Zuge derer es dazu kommen kann, dass Sera dem Befehl des Inquisitors, welcher der Spieleravatar ist, zuwiderhandelt und einen Adligen auf brutale Weise tötet (BioWare. 2014. *DER MARSCH DURCH VERCHIEL*). Diese Tat macht eine klare Positionierung zu Sera notwendig. Entweder man verurteilt ihr Handeln scharf oder man gesteht ihr dieses Maß an Autonomie zu. Kommt es hingegen gar nicht erst so weit, ist die Szene völlig unauffällig und kaum dazu geeignet, die Meinung des Spielers über Sera nachhaltig zu prägen.

175 Blizzard Entertainment: *DIABLO 3*. Blizzard Entertainment. 2012. Wie schon frühere Teile der Reihe kann *DIABLO 3* als Action-Rollenspiel und Dungeon-Crawler mit Multi-Player-Qualitäten beschrieben werden. Weitere Merkmale sind ein temporeiches Gameplay gegen große Gegnermassen und der inflationäre Erwerb neuer Waffen und Rüstungen, die, kaum erworben, schon wieder durch bessere ersetzt werden.

176 Damian Sommer/Emily Carroll: *THE YAWHG*. Sommer, Damian. 2013.

177 Lemonsucker Games: *THE AVERAGE EVERYDAY ADVENTURES OF SAMANTHA BROWNE*. Lemonsucker Games. 2016.

ist allerdings nur sehr selten agonal und daher im Rahmen dieser Untersuchung nicht ausschlaggebend. Sie zeigen jedoch, dass auch ludisch schlichte Spiele narrative Komplexität entfalten können. Ludische und narrative Komplexität müssen einander nicht entsprechen.

### 3.5 Der Handlungsfokus interaktiver Medien

Möchte man sich von der Vorstellung vom mittelalterlichen Protagonisten als einem Mängelwesen lösen, so muss man sich der Frage stellen, was ihn denn dann ausmacht, wenn es nicht seine Defizite sind. Viele der Beobachtungen, die Gerok-Reiter macht, erscheinen durchaus zutreffend, zumal Gerok-Reiter ihren Überblick selbst als Zuspitzung ausweist. Jedoch möchte ich gerne den Versuch unternehmen, ihre Bestimmung der Spezifika der mittelalterlichen Literatur ex negativo positiv zu wenden.

Was also tun Protagonisten, wenn sie nicht denken oder fühlen? Meine Antwort darauf ist: Sie handeln. Und das heißt für die Protagonisten der Artusepik zumeist: Sie kämpfen oder reden. Manchmal reiten sie auch durch den Wald, doch dazu später mehr.<sup>178</sup> Es bestünde die Möglichkeit, Reden in Kontrast zu Handeln zu fassen, ich bevorzuge es jedoch, Reden verstanden als ›Redehandeln‹ als eine Form von Handeln aufzufassen, denn Handeln bezeichnet den »Prozess des Hervorbringens von Resultaten«<sup>179</sup>. Und auch wer redet, möchte dadurch etwas bewirken. Resultat des Handelns ist die Handlung.<sup>180</sup> Denken und Fühlen hingegen können unabhängig von Handeln stattfinden. Fühlen ist ein passives Erleiden, auch wenn Handlungen von Gefühlen begleitet sein können. Denken kann Handeln vorausgehen, kann jedoch ebenso gut folgenlos bleiben und ist somit keine Subkategorie von Handeln. Denken und Fühlen kontextualisieren Handeln, sind aber von ihm verschieden.

Dies gilt für das Rollenspiel ebenso wie für die Artusepik: Figuren werden nicht in erster Linie durch ihr Denken oder Fühlen charakterisiert, sondern durch ihr Handeln. So schreibt etwa Eva von Contzen: »[I]t is the characters and their actions that are central to most medieval narratives«<sup>181</sup> und eben nicht ihr Innenleben. Trotzdem wird auch von den Protagonisten von Artusepen und Rollenspielen gelegentlich berichtet, was sie denken oder fühlen. Gefühlsäußerungen mögen

---

178 Siehe Kapitel 4.1.1.

179 Katinka Schulte-Ostermann: Das Problem der Handlungsverursachung. Eine kritische Untersuchung zur kausalen Handlungstheorie (= Practical philosophy, Band 14), Frankfurt a.M.: Ontos Verlag, 2011, S. 223.

180 K. Schulte-Ostermann. 2011, S. 225.

181 E. v. Contzen. 2018, S. 72.

häufig topisch erscheinen, wie etwa der typische Kampfeszorn, aber sie sind vorhanden. Gedankengänge von Protagonisten mögen selten in größerem Umfang nachgezeichnet werden, doch für manche Protagonisten, wie etwa Gawain<sup>182</sup> und Daniel<sup>183</sup>, sind sie geradezu ein individualisierendes Merkmal, das sie von anderen Protagonisten unterscheidet. Doch all das ist zweitrangig, denn ein Held zu sein bedeutet in Artusepen und Rollenspielen, durch sein Handeln die erzählte Welt zu verändern.

Dieser Handlungsfokus hat eine mediale Komponente. Wie bereits gesagt wurde, kann ›Kämpfen‹ in Rollenspielen als pars pro toto für ›Handeln‹ überhaupt stehen. Der Grund dafür liegt in der spezifischen Medialität des Computerspiels. Interaktivität gilt vielen als *das* »Spezifikum von Computerspielen«<sup>184</sup>; allerdings steht dieser Begriff in den Game Studies nun schon seit längerem in der Kritik.<sup>185</sup> Hauptsächlich verweisen die Kritiker darauf, dass dem Interaktivitätsbegriff eine Vermenschlichung des Computers zugrunde liege, da Interaktion ursprünglich auf zwischenmenschliche Interaktion (und gerade nicht eine Mensch-Maschine-Kommunikation) beschränkt gewesen sei und eben diese Implikation immer noch mit sich führe.<sup>186</sup> Espen Aarseth beispielsweise möchte aus diesem Grund den Interaktivitätsbegriff für das Pen&Paper-Rollenspiel reserviert wissen, wo tatsächlich eine zwischenmenschliche Interaktion zwischen der Spielleitung, deren Rolle im Computerspiel die Software übernimmt<sup>187</sup>, und der Gruppe stattfindet.<sup>188</sup>

Viele Autoren weichen deswegen inzwischen auf den Agency-Begriff aus; allerdings kann dieser den Interaktivitätsbegriff nicht vollständig ersetzen, weil Agency immer vom Rezipienten her gedacht wird: Nicht das Computerspiel verfügt über Agency, sondern der Spieler – oder auch nicht, denn ob ein Spieler Agency verspürt, ist nicht nur von den Voraussetzungen des Mediums, sondern auch maß-

---

182 Für Gawain trifft das textübergreifend zu.

183 Daniel von dem Blühenden Tal.

184 Holger Zapf: »Computerspiele als Massenmedien. Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheoretischer Perspektive«, in: Tobias Bevc/Holger Zapf (Hg.), *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 2009, S. 11-26, hier S. 21.

185 Prominent bei Matthias Mertens: »Computerspiele sind nicht interaktiv«, in: Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt a.M.: Campus. 2004, S. 272-288.

186 M. Mertens. 2004, S. 274.

187 Tobias Unterhuber: »The Gamemaster-Approach to Game Studies«, in: Monica Evans (Hg.), *Videogame Studies. Concepts, Cultures and Communications*, Oxford: Inter-Disciplinary Press. 2011, S. 31-38.

188 Espen Aarseth: »From Hunt the Wumpus to EverQuest. Introduction to Quest Theory«, in: Fumio Kishino/Yoshifumi Kitamura (Hg.), *Entertainment Computing – ICEC 2005. Proceedings*, Berlin, Heidelberg: Springer Verlag. 2005, S. 496-506, hier S. 501.



geblich von seinen eigenen Fähigkeiten, seinem Selbstwertgefühl und anderen individuellen Faktoren abhängig.

Ich stütze mich hierbei explizit auf den medienwissenschaftlichen Agency-Begriff, der auch der Agency-Begriff der Game Studies ist. Dieser steht in mancher Hinsicht quer zur Verwendung desselben Begriffes in der Dingtheorie, wie er derzeit auch in der Mediävistik Konjunktur hat, weil der medienwissenschaftliche Begriff Agency an »experience«<sup>189</sup> knüpft und eine solche für Dinge nicht gegeben ist. Diese Diskrepanz lässt sich nicht auflösen, da hier aufgrund der Interdisziplinarität der vorliegenden Untersuchung die Begrifflichkeiten verschiedener Fachrichtungen aufeinanderprallen, die jeweils historisch gewachsen und begründet sind. Ich habe mich dazu entschlossen, dem medienwissenschaftlichen Agency-Begriff den Vorzug zu geben – zum einen, weil das hier verfolgte Forschungsinteresse nicht zuletzt ein medienwissenschaftliches ist, zum anderen, weil der Agency-Begriff für die Game Studies weit zentraler ist als für die Germanistische Mediävistik, wo er nur einen vergleichsweise geringen Teil der Forschung betrifft.

Die radikale Subjektivität des medienwissenschaftlichen Agency-Begriffes hat zum Nachteil, dass unter dem Agency-Paradigma konsequenterweise keine verlässlichen Aussagen über Eigenschaften des Mediums mehr möglich sind, obwohl sich der Begriff in anderer Hinsicht als sinnvolle Alternative zum Interaktivitätsbegriff herausgestellt hat. Das Medium kann nur Agency-Angebote machen – ob diese aber tatsächlich in Agency resultieren, bleibt offen. Der Interaktivitätsbegriff scheint mir daher zum aktuellen Zeitpunkt nicht verzichtbar, um dieses Angebot des Mediums in Worte zu fassen.<sup>190</sup>

Zudem kann ich die Kritik am Interaktivitätsbegriff nur in Teilen nachvollziehen, da mir zwar »Interaktion« als Begriff zur Beschreibung der Kommunikation zwischen Menschen geläufig ist, ich aber den Kommunikationspartnern nicht die

---

189 »Agency is the condition of activity rather than of passivity. It refers to the experience of acting, doing things, making things happen, exerting power, being a subject of events, or controlling things. This is one aspect of human experience. The other aspect of human experience is to be acted upon, to be the object of events, to have things happen to oneself or in oneself, to be constrained and controlled: to lack agency« (Martin Hewson: »Agency«, in: Albert J. Mills/Elden Wiebe/Gabrielle Durepos (Hg.), *Encyclopedia of case study research*, Los Angeles California, London: SAGE. 2010).

190 Auch Jan-Noël Thon hält beispielsweise am Interaktivitätsbegriff fest: »Aus meiner Sicht eignet sich die Bezeichnung »Interaktivität« indes nach wie vor recht gut, um den basalen Sachverhalt zu beschreiben, dass Computerspiele interaktive/ergodische/prozedurale kulturelle Artefakte sind und sich als solche von noninteraktiven/nonergodischen/nonprozeduralen kulturellen Artefakten wie Romanen, Comics, Filmen oder Fernsehserien unterscheiden« (Jan-Noël Thon: »Game Studies und Narratologie«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Halem Verlag. 2015, S. 104-164, hier S. 113).

Eigenschaft ›Interaktivität‹ zuschreiben würde. Die Gefahr einer begrifflichen Vermenschlichung des Mediums scheint mir insofern nicht gegeben. Ich sehe den Agency-Begriff daher nicht als Ersatz für den herkömmlichen Interaktivitätsbegriff, sondern als wertvolle Ergänzung an, die es erlaubt, auch die andere Seite zu beleuchten. Der Interaktivität des Computerspiels entspricht auf Rezipientenseite die ›Agency‹ des Spielers. Verfügt ein Medium über die Eigenschaft ›Interaktivität‹, wohnt ihm das Potenzial inne, bei seinen Rezipienten ein Gefühl von Agency zu erzeugen.

Kampfpassagen tendieren in besonderem Maße dazu, Agency zu erzeugen. Ralf Adelman und Hartmut Winkler<sup>191</sup> erklären das mit Norbert Elias dadurch, dass im Zug der Zivilisierung und Modernisierung Handlungsketten immer länger werden. Das heißt, der Handelnde sieht erst mit großer Verzögerung das Ergebnis seiner Handlungen – wenn überhaupt. Man muss Elias nicht in allen Punkten folgen,<sup>192</sup> um mit ihm darin übereinzustimmen, dass lange Handlungsketten ein hohes Frustrationspotenzial beinhalten.<sup>193</sup> Das Computerspiel macht diesen Prozess insofern rückgängig, als es mit kurzen oder sogar ultrakurzen Handlungsketten operiert: »Und die denkbar kürzesten Handlungsketten [...] bieten Destruktion und Gewalt«<sup>194</sup> – der Avatar führt auf Tastendruck hin einen Hieb gegen den Gegner und dieser bricht effektiv zusammen. Dies begünstigt den Autoren zufolge den spielerischen Lustgewinn und zwar nicht aufgrund der Gewaltdarstellung – wie diese von Rezipienten aufgenommen wird, dürfte subjektiv differieren –, sondern aufgrund der Kürze der Aktions-Reaktions-Kette.<sup>195</sup>

Agonale Spielmechaniken sind ein ebenso einfacher wie wirkungsvoller Weg, dem Spieler Zugang zu diesen Erfahrungen zu verschaffen und dominieren deswegen das Gameplay vieler populärer Genres, so auch des Rollenspiels. »[M]eaningful action«<sup>196</sup> weist allerdings bereits deutlich über einfache Reiz-Reaktions-

---

191 Ralf Adelman/Hartmut Winkler: Selbst etwas tun. Handeln und Subjektkonstitution im Computerspiel. 2009 und im Anschluss an sie auch Rolf Nohr: »I've seen the devil of violence«. Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der ›Killerspieldebatte«, in: Peter Riedel (Hg.), ›Killerspiele«. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, Marburg: Schüren Verlag. 2010, S. 5-17.

192 Weltgeschichte als Prozess der fortschreitenden Zivilisierung zu begreifen, ist etwas gewagt. Für meine Argumentation benötige ich jedoch nur das Diktum von der Dominanz langer Handlungsketten in der Gegenwart, und darin ist Elias zuzustimmen – unabhängig davon, wie es dazu gekommen sein mag.

193 »Lange Handlungsketten [...] bedeuten *Aufschub*, wenn nicht die Befriedigung überhaupt unabsehbar wird« (R. Adelman/H. Winkler. 2009, S. 8).

194 R. Adelman/H. Winkler. 2009, S. 9.

195 R. Nohr. 2010, S. 13-14.

196 J.H. Murray. 2017, S. 159.

Zusammenhänge hinaus und zielt auf Spielerentscheidungen, die geeignet sind, Verlauf und Ausgang der Handlung zu beeinflussen, ab.

Im Dezember 2018 veröffentlichte das Streaming-Portal Netflix mit *BLACK MIRROR – BANDERSNATCH*<sup>197</sup> seinen ersten breit rezipierten interaktiven Film. In seiner Funktionsweise ähnelt der Film stark den Spielen der Firma Telltale Games<sup>198</sup>; sein Prinzip ist also nicht neu: Der Rezipient wählt unter Zeitdruck, der durch eine in sich zusammenschumpfende Leiste symbolisiert wird, eine Dialog- oder Handlungsoption aus – mit der Computermaus, seiner Fernbedienung oder sogar einem Controller, wenn Netflix auf einer Spielekonsole betrieben wird. Interessant ist *BANDERSNATCH* für mich aus zwei Gründen.

Zum einen macht *BANDERSNATCH* deutlich, wie fadenscheinig die Grenzziehung zwischen Film und Computerspiel geworden ist. So wie Peter Handkes *DIE AUFSTELLUNG DES 1. FC NÜRNBERG VOM 27.1.1968* erst dadurch zum Gedicht wird, dass sie in einem Gedichtband<sup>199</sup> abgedruckt wurde, erlaubt es nach Wegfall aller anderen potenziellen Kriterien<sup>200</sup> nur noch die Veröffentlichung auf Netflix, das bis dato als Plattform für Filme bekannt war, *BANDERSNATCH* überhaupt noch als Film zu fassen. Unabhängig von seinen Produktionszusammenhängen ließe sich *BANDERSNATCH* ebenso gut als simples Computerspiel beschreiben.

Zum anderen fällt *BANDERSNATCH* durch eine Form der Narration auf, die ich als ›handlungsleitend‹ bezeichnen möchte, die jedoch nicht leicht in Worte zu fassen ist, und zwar deswegen, weil es schwerfällt, das Subjektive der Rezeption aus der Beschreibung zu verbannen. Subjektiv nehme ich eine auffällige Plumpheit in der Narration von *BANDERSNATCH* wahr. Zu Beginn des Films hat der Protagonist (der Avatar?) ein Bewerbungsgespräch, in dem der Rezipient entscheiden muss, ob der junge Programmierer Stefan sein Spiel in Eigenregie oder in Abhängigkeit von dem Unternehmen entwickeln soll. Der Chef des Unternehmens wird vor dem Gespräch durch eine kurze Szene charakterisiert, in er einen jungen Mann, vermutlich einen Praktikanten, herablassend behandelt.<sup>201</sup> Er wird damit plakativ als

---

197 *BLACK MIRROR: BANDERSNATCH* (2018, R: David Slade).

198 Beispielsweise Telltale Games: *THE WALKING DEAD. A Telltale Game Series*. Telltale Games. 2012.

199 Peter Handke: *Die Innenwelt der Außenwelt der Innenwelt* (= Edition Suhrkamp, Band 307), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2003.

200 Die Art der Steuerung kann, wie bereits gezeigt, nicht als Kriterium herangezogen werden. Nicht einmal der Umstand, dass es sich um Filmszenen und nicht um Spielgrafik handelt kann, kann als trennscharfes Kriterium dienen. Denn beispielsweise auch *HER STORY* (Sam Barlow: *HER STORY*. Barlow, Sam. 2015), das auf der Gaming-Plattform Steam veröffentlicht wurde, bedient sich Filmszenen anstatt Spielgrafik und kratzt damit gewissermaßen aus der anderen Richtung an der Grenze zwischen Film und Spiel.

201 Die ist nur der offensichtlichsste einer ganzen Reihe von Hinweisen, die alle von der Entscheidung abraten, das Angebot des Firmenchefs anzunehmen.

»fieser Chef« gebrandmarkt. Der Rezipient wird also überdeutlich davor gewarnt, ihm zu vertrauen, und tatsächlich – nimmt er das Angebot an, floppt Stefans Spiel aufgrund der schlechten Arbeitsbedingungen und wird seine Entscheidung durch eine andere Figur sofort als »falscher Pfad« kommentiert. Letzteres ist durchaus auch auf der Metaebene so zu verstehen, denn der interaktive Film wird an dieser Stelle (mit kleinen Änderungen) zurückgesetzt, sodass der Rezipient nunmehr die »richtige« Entscheidung treffen kann (und letztlich muss), was dem Neuladen eines gespeicherten Spielstandes entspricht, nur dass der Rezipient darüber in *BANDERSNATCH* nicht selbst bestimmt.

Normalerweise sind Filme nicht darauf angewiesen, dass ihre Rezipienten Ereignisse antizipieren. Es macht nichts, wenn bestimmte Szenen erst im Nachhinein verstanden werden, weil der Rezipient nicht selbst handeln muss. In einem interaktiven Film aber braucht der Rezipient eine Grundlage für seine Entscheidungen, weil die Wahl sonst beliebig ist. Widersprüchliche handlungsleitende Informationen verkomplizieren die Wahl und vermindern das Gefühl der Agency, wenn der Rezipient den Eindruck hat, zu Unrecht mit einer negativen Wendung für seine Entscheidung bestraft zu werden.

Möglicherweise geht *BANDERSNATCH* also wegen seiner vermeintlichen Innovativität auf Nummer sicher, indem er die zu seiner Rezeption notwendige interaktive Medienkompetenz, die zwar bei Computerspielern vorhanden ist, aber bei »Serienschauern«<sup>202</sup> nicht vorausgesetzt werden kann, eher niedrig veranschlagt. Auch wenn *BANDERSNATCH* selbst nicht weiter bemerkenswert ist, zeigen sich an diesem Beispiel deutlich die unterschiedlichen Anforderungen, die an die Narration interaktiver und nicht interaktiver Medien gestellt werden müssen.

### 3.6 Rekapitulation

Im abgeschlossenen Kapitel wurden die Spezifika der mittelhochdeutschen Epik herausgearbeitet und, ausgehend von Arbeiten Anette Gerok-Reiters, positiv gewendet, um den mittelalterlichen Protagonisten nicht als ein Mängelwesen erscheinen zu lassen, das einzig durch die Abwesenheit von Eigenschaften gekennzeichnet ist, die modernen Protagonisten zu eigen sind. Zwar wird von den Protagonisten der mittelhochdeutschen Epik nur sporadisch berichtet, was sie denken

202 Es dürfte kein Zufall sein, dass dieses filmische Pendant zum Computerspieler völlig ungebrauchlich ist. Man geht im Alltagsdiskurs davon aus, dass »jeder« Filme und Serien schaut, aber nicht jeder Computerspiele spielt. Jemand schaut gerne Serien, aber jemand spielt nicht nur gerne Computerspiele, sondern *ist* ein Computerspieler. Die Rezeption von Filmen und Serien ist wesentlich naturalisierter als die von Computerspielen. Computerspiele zu spielen ist daher durch Selbst- und Fremdzuschreibungen stärker an Identitätskonstruktionen gekoppelt.

oder fühlen, wie man es von modernen Protagonisten gewöhnt ist, doch das heißt nur, dass ihr Handeln umso stärker in den Fokus gerückt wird.

Und eben dieser Handlungsfokus ist es, der die mittelalterliche Literatur über die Jahrhunderte und verschiedene Medialitäten hinweg mit dem Computerspiel verbindet. Die Medialität des Computerspiels nämlich ist durch Interaktivität gekennzeichnet – der Spieler muss durch seinen Avatar handelnd in die virtuelle Welt eingreifen, sonst kommt weder ein Spiel noch eine Erzählung zustande. Redehandlungen und Kampfhandlungen sind die beiden primären Modi, welche den Protagonisten in Artusepen und Computerrollenspielen zur Verfügung stehen, um Wirkung zu erzielen. Wirkung zu erzielen zieht in der Regel ein positives Gefühl von Agency nach sich. Im Computerspiel wird der Spieler dadurch für seine spielerische Leistung belohnt. In der Literatur käme es in erster Instanz dem handelnden Protagonisten zu, über Identifikationsprozesse kann es sich aber auf den Rezipienten übertragen.

Sowohl Rollenspiele als auch Artusepen handeln von Kämpfen. Sie wären ohne Kämpfe nicht vorstellbar und werden durch Kämpfe strukturiert. Protagonisten werden über ihre Kampffähigkeit definiert. Kampf ist das Mittel der Wahl zur Bewältigung von Herausforderungen und als solches so allgegenwärtig, dass es sogar ›Handeln‹ an sich repräsentieren kann. Kampfpassagen tendieren in besonderem Maße dazu, dem Spieler ein solches Gefühl von Agency zu vermitteln, weil Gewalt-handlungen kurze Handlungsketten im Sinne von Norbert Elias darstellen: Der Täter – oder der Spieler – erhält sofortiges Feedback auf seine Aktion in Form einer Reaktion. Im Gegensatz zu langen Handlungsketten, die Frustrationspotenzial bergen, weil der Handelnde erst mit Verzögerung das Ergebnis seiner Handlungen begutachten kann, haben kurze Handlungsketten einen lustvollen Effekt. Kampfhandlungen bestehen gewöhnlich aus solchen kurzen Handlungsketten und sind daher zentraler Bestandteil vieler Computerspielgenres.<sup>203</sup>

Gewalt ist nach Harald Haferland ein Konzept, das in der Lage ist, die Module, aus denen Artusepen und Computerrollenspiele zusammengesetzt sind, zu überschreiben; also Erzähleinheiten, die eigentlich anderen Thematiken gewidmet sind, zu korrumpieren und dabei eine Eigendynamik zu entwickeln, die oftmals quer zur Kausalkohärenz der Erzählung verläuft, woran man die Überschreibung von Modulen erkennt.

---

203 Interessanterweise gab es in jüngerer Vergangenheit auch eine gegenläufige Tendenz, die ich mit dem Begriff der »prolongierte[n] Kausalität« (F. Ascher. 2016, S. 46) charakterisiert habe: Dabei werden die Konsequenzen einer ludonarrativen Entscheidung gezielt hinausgezögert, damit die Entscheidung, wenn die Konsequenzen dann schließlich eintreten, nur noch unter erheblichem Aufwand revidiert werden kann. Der Entscheidung soll dadurch größere Bedeutung verliehen werden. Auf den Themenkomplex der Entscheidung wird im Folgenden in Kapitel 8.2.1.1 ausführlich eingegangen.

Um das Agency-Potenzial zu maximieren muss zur (gewaltsamen) kurzen Handlungskette noch der Faktor der Herausforderung hinzukommen, denn der Kampf gegen klar unterlegene Gegner ist ebenso unbefriedigend wie der gegen unbesiegbare. Der höfische Ehrenkodex illustriert dies: Wehrlose zu töten, bringt keine Ehre, aber selbst getötet zu werden auch nicht. Ideal ist ein scheinbar überlegener Gegner, der sich am Ende aber doch als besiegbar herausstellt. Dies gilt in der Artusepik ebenso wie im Computerrollenspiel. Beschrieben wurde dieser Mechanismus von verschiedenen Autoren, vor allem von Johan Huizinga und Roger Caillois, als (Spiel-)Haltung des Agons. »Agon« kann als »Wettkampf« übersetzt werden und bezeichnet einen ergebnisoffenen, geregelten Kampf zu fairen Bedingungen, bei dem sichergestellt ist, dass der Sieger die Anerkennung erhält, die ihm zusteht. Gewalt wird durch den Agon eingehegt, aber nicht verboten, denn die Regeln können auch besagen, dass der Kampf erst mit dem Tod eines Beteiligten endet.

Wie Gewalt im Kleinen, kann auch das Agonale Module überschreiben und tut dies in großem Stil in der Artusepik und dem Computerrollenspiel. Die dabei entstehenden Inkohärenzen werden vom Rezipienten jedoch in der Regel toleriert, weil das Agonale aufgrund seiner Korrelation mit Handeln direkt ins Herz der Medialität beider Untersuchungsgegenstände führt und daher unbedingte Priorität genießt. Letztlich ist aber nicht das Agonale selbst das Entscheidende, sondern der Handlungsschwerpunkt der Untersuchungsgegenstände. Handeln manifestiert sich hier bevorzugt als Agon, daher stellt das Agonale einen privilegierten Zugang zu den beobachtbaren Analogien zwischen Artusepen und Computerrollenspielen dar.

## 4 Die Struktur des Handelns: Quest, Queste, Aventure

---

Einen strukturellen Rahmen für das Handeln von Protagonisten und Spielern bietet im Computerrollenspiel die Quest. Spielhandeln, das im Rahmen einer Quest stattfindet, ist in einen narrativen Sinnzusammenhang eingebunden; es ist Ludus und nicht Paidia und damit narrativ bedeutungsvoller als zufallsgenerierte Kämpfe am Straßenrand.

Nach Hans-Joachim Backes Strukturmodell des Computerspiels<sup>1</sup> sind Quests Mikrostrukturen, die in eine narrative Makrostruktur eingebunden sind – sie ähneln also sehr dem, was Harald Haferland als Module bezeichnet. Sie beziehen ihre Bestandteile aus der Substruktur<sup>2</sup>, die alles umfasst, was in einem Computerspiel potenziell möglich ist, und in der das Prinzip Paidia herrscht.<sup>3</sup> Die Mikroebene selbst ist dem Ludus zugeordnet, denn auch wenn Quests nicht nur ein ludisches, sondern auch ein narratives Strukturelement sind, formulieren sie Ziele und Siegesbedingungen. Diese bieten narrativ begründete Motivationen kurzer bis mittlerer Reichweite (»begrenzte Ereignisse«<sup>4</sup>) im Stil von »Hilf diesem NPC, damit er dir sagt, wo die Hauptquest weitergeht«. Der Fluchtpunkt der Narration ist auf der Makroebene zu suchen – eine das ganze Spiel überspannende Motivation wie etwa

---

1 H.-J. Backe. 2008, S. 353-375.

2 Es mag irritieren, dass es in diesem Modell neben Mikro- und Makroebene noch ein Drittes gibt, allerdings ist das primär ein Problem der Benennung. Möglicherweise wäre es geschickter gewesen, die Ebenen schlicht durchzunummerieren; jedoch hat Backes Ansatz gegenüber den Alternativen den entscheidenden Vorteil, dass er sowohl ludische als auch narrative Strukturen erfassen kann.

3 H.-J. Backe. 2008, S. 354.

4 H.-J. Backe. 2008, S. 354.

5 Das Schema ist sehr verbreitet. Ein konkretes Beispiel ist die Quest PRINZESSIN IN NOT, wo dem fraglichen NPC zuerst seine Ziege (die titelgebende »Prinzessin«) zurückgebracht werden muss, bevor er bereit ist zu helfen (CD Projekt RED. 2015. Prinzessin in Not).

›Rette die Welt‹<sup>6</sup> (›unbegrenzte Ereignisse‹<sup>7</sup>). Dass die Motivation auf der Makroebene eine narrative ist, ist ein Spezifikum von Rollen- oder allgemeiner: questbasierten Spielen. Im E-Sport-Bereich beispielsweise wird die gleiche Systemstelle von Turnierligen, also einem Spiel zweiter Ordnung, eingenommen.

Ich möchte im Folgenden die Computerspiel-Quest als Ausgangspunkt nutzen, um die Handlungen, welche die Protagonisten in Artusepen und Rollenspielen vollführen, besser in den Blick zu bekommen. Während im vorangegangenen Kapitel die Blickrichtung von der Epik auf das Spiel ging, wird in diesem Abschnitt umgekehrt vorgegangen, weil Handeln im Computerspiel hoch formalisiert und daher der Schritt zu einer wissenschaftlichen Systematisierung hin nur klein ist. Die Formalisierung entsteht dadurch, dass die Handlungsoptionen von Spieler und Avatar spielmechanisch klar begrenzt sind, während die Handlungen von Protagonisten<sup>8</sup> abgesehen von intradiegetischen Limitationen wie Weltregeln und gesellschaftlichen Konventionen, die es beide auch im Computerspiel gibt, potenziell unendlich sind.

Hierfür nutze ich einen Paratext des Computerrollenspiels: das sogenannte ›Questlog‹, das im Spiel als eine Art Log- oder Tagebuch fungiert, wobei es automatisch aktualisiert wird und nicht von Hand geführt werden muss. Das Questlog dient nicht nur als Erinnerungsstütze für den Spieler, sondern stellt eine nicht zu unterschätzende Ordnungsinstante dar. Es teilt Quests unterschiedlichen Kategorien zu; es bewertet und stellt Bezüge her. Die Unterteilung in Haupt- und Nebenquests durch das Questlog macht unmissverständlich klar, was Priorität hat, und die Einordnung von Ereignissen zu bestimmten Quests oder Questlines lässt keinen Zweifel daran, was womit in Zusammenhang steht. Letztlich wird im Rollenspiel die Struktur der Narration offengelegt, indem die Quest paratextuell in einem Questlog dokumentiert wird.

## 4.1 Zur Semantik von Quest und Aventure

### 4.1.1 Zwischen ›Geschehen‹ und ›Wiedergabe eines Geschehens‹

Zunächst gilt es, einige Begrifflichkeiten zu klären und das Verhältnis von Quest und Aventure (auch medial) zu bestimmen.

6 Auch diese Motivation findet sich in *THE WITCHER 3* kaum variiert in Form der Rettung der Welt vor der sogenannten ›Weißen Kälte‹ durch Geralts Ziehtochter Ciri, welche erst einmal durch den Hexer gefunden werden muss.

7 H.-J. Backe. 2008, S. 354.

8 Dies gilt ausdrücklich auch für die Protagonisten von Rollenspielen, wie sie in Cutscenes inszeniert werden. Diese Form von Protagonistenhandeln wird jedoch nicht in Form von Quests erfasst und kann deswegen zunächst außen vor bleiben.



»Die Folge der einzelnen Aventure konstituiert den Weg des Helden; aus ihrer Position und ihren internen Relationen entsteht das Strukturschema des Artusromans, über das die Sinnsuche des Helden vermittelt wird [...].«<sup>9</sup>

Ungeachtet dessen, ob man so weit gehen möchte, von einem Strukturschema des Artusromans als Ganzem zu sprechen, ist die Aventure doch als »das strukturbildende Bauelement des Artusromans«<sup>10</sup> schlechthin erkennbar und leistet als solches das Gleiche wie die Quest für das Rollenspiel, von Aarseth bezeichnet als »[b] far the best story-like device [...], which provide [sic!] the purpose that the naked space and mere exploration may lack«<sup>11</sup>: »The quest gives direction, action, and resolution«<sup>12</sup> – sie verleiht der Narration, aber auch dem Spiel Rhythmus, Ordnung, Struktur.

Ich werde mich in diesem Kapitel unter anderem mit der Wortgeschichte von *aventure* auseinandersetzen. Letztlich ist dieses Kapitel aber nicht von einem etymologischen Interesse geleitet, sondern dient der Findung von Begrifflichkeiten, die Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Computerspiel-Quest und epischer Aventure beschreiben können. Dafür wird der historische *aventure*-Begriff in seinen vielen Facetten ausgeleuchtet, aber auch neukonzeptualisiert.

Ehe ich jedoch den Forschungsstand aufrolle, möchte ich auf die Computerspiel-Quest zu sprechen kommen. Als »Quest« wird im Rollenspiel »das am Vorbild der Queste mittelalterlicher Literatur orientierte Erfüllen von Aufgaben«<sup>13</sup> bezeichnet. Historisch betrachtet, scheint das Strukturelement »Quest« über das Pen&Paper-Rollenspiel ins Computerspiel eingewandert zu sein.<sup>14</sup>

»[T]he idea of quest or mission as an organizing structure for meaning and action comes from pen&paper roleplaying games. It has been incorporated particularly to the computer game genres of adventure and roleplaying [...].«<sup>15</sup>

Möchte man also den Weg der Quest bis auf die mittelalterliche Epik zurückverfolgen, verschiebt sich die Fragestellung dahingehend, wie Pen&Paper-Rollenspiel

9 Volker Mertens: »Aventure«, in: Klaus Weimar (Hg.), Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft, Berlin, New York: de Gruyter. 2007, S. 187-189, hier S. 187.

10 V. Mertens. 2007, S. 187.

11 E. Aarseth. 2005, S. 503.

12 E. Aarseth. 2005, S. 503.

13 H.-J. Backe. 2008, S. 444.

14 Das ist nicht mit einer Ablösung des Pen&Paper-Rollenspiels durch das Computerrollenspiel zu verwechseln. Pen&Paper- und Computerrollenspiel kamen in etwa zeitgleich auf und stellen somit eine Parallelentwicklung dar. Beide Medien haben sich immer wieder wechselseitig befruchtet und existieren bis heute nebeneinander fort.

15 S. Tosca. 2003, S. 8.

und (Artus-)Epik zusammenhängen. Die Wurzeln des Pen&Paper-Rollenspiels liegen in den sogenannten Wargames, aber auch in literarischen Vorbildern<sup>16</sup>, von denen das in diesem Kontext wohl interessanteste J.R.R. Tolkiens HERR DER RINGE ist<sup>17</sup>. Howard stellt diese Entwicklungslinie stark verkürzend folgendermaßen dar:

»The work of J.R.R. Tolkien, an accomplished medievalist who produced the first modern translation of the romance SIR GAWAIN AND THE GREEN KNIGHT, converges with the early tabletop role-playing to produce quests in adventure games, the first and second generation of computer role-playing games, and MMORPGs.«<sup>18</sup>

Die Erwähnung von SIR GAWAIN AND THE GREEN KNIGHT macht immerhin darauf aufmerksam, dass, *wenn* von einem prägenden Einfluss der Artusepik auf das Rollenspiel die Rede sein kann, nicht in erster Linie die mittelhochdeutsche, sondern eher die mittelenglische in Betracht kommt, da das Pen&Paper-Rollenspiel sich zunächst im englischsprachigen Raum etabliert hat.

Das aus der Artusepik vertraute In-den-Wald-Reiten<sup>19</sup>, das mit der begründeten, jedoch unspezifischen Hoffnung einhergeht, dort auf Herausforderungen zu stoßen, ist auch in Rollenspielen ein alltäglicher Vorgang. Er ist dort aber formal nicht konzeptualisiert; das heißt, es wird nicht im Questlog erfasst. Ist die Begegnung im ›Wald der Aventure‹ subjektiv genug, kann sie jedoch eine Quest initiieren, die dann auch als solche im Questlog protokolliert wird. Man kann also sagen, dass es so etwas wie ›Aventure‹ im Rollenspiel zwar gibt, allerdings ist dieses Etwas kaum greifbar, da es nicht formalisiert ist. Es ist von der Spielmechanik bis zu einem gewissen Grad vorgesehen, kann aber auch unterbleiben und

16 J. Howard. 2008, S. 11-12.

17 Zum Einfluss des HERRN DER RINGE auf das Rollenspiel siehe beispielsweise Michael Tresca: *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, Jefferson, London: McFarland. 2011, S. 23-46 oder auch Thomas Hillenbrand/Konrad Lischka: *Drachenväter. Die Geschichte des Rollenspiels und die Geburt der virtuellen Welt*, Münster: Mosenstein & Vannerdat. 2014, S. 102-125. Interessant ist am HERRN DER RINGE nicht zuletzt, dass seine ›Hauptquest‹ – die Vernichtung des »Einen Rings« in den Flammen des Schicksalsberges – gewissermaßen eine ›Anti-Quest‹ ist. Denn auch wenn der HERR DER RINGE in vieler Hinsicht eine prototypische Quest-Erzählung darstellt, ist das mächtige Item (der Ring), dessen Erwerb gewöhnlich am Ende einer Quest steht (wie z.B. im Fall des Grals) im HERRN DER RINGE von Anfang an in den Händen der Protagonisten – die Herausforderung ist nicht, es an sich zu bringen, sondern es auf die korrekte Weise wieder loszuwerden.

18 J. Howard. 2008, S. 10.

19 Tatsächlich ist es auch im (Fantasy-)Rollenspiel häufig ein ›Reiten‹, obwohl hier weit unproblematischer als in der Artusepik auch ein ›Gehen‹ denkbar ist, weil der Protagonist nicht unbedingt ein Ritter und damit auch nicht über seine Identität als *berittener* Krieger definiert ist.

ist damit gewissermaßen »nicht zitierfähig«, weil es jeweils nur in einem einzigen Spieldurchgang eines einzigen Spielers untersucht werden könnte.

Erst in dem Moment, da sich die ungerichtete Suche nach einer nicht näher bestimmten Herausforderung in eine gerichtete Suche mit konkreten Handlungsanweisungen und meistens auch schon einem bestimmten Ziel verwandelt, wird sie für die Computerspielforschung überhaupt greifbar. Entscheidend für eine Quest ist, dass die nächsten Schritte stets klar sind. Spieler und Protagonist haben ein Nahziel vor Augen und eine Vorstellung von ihrem Fernziel, auch wenn sich dieses verschieben oder sogar fundamental ändern kann. Die Quest verfügt also über »a concrete and attainable goal, which supercedes performance or the accumulation of points«<sup>20</sup>. »[A]ttainable«<sup>21</sup> – also: erreichbar – ist dieses Ziel freilich nur insofern, wie auch Grenzen im Lotmanschen Raummodell überschreitbar sind: »Ihre wichtigste Eigenschaft ist ihre Unüberschreitbarkeit [...].«<sup>22</sup> Oder vielleicht sollte man sagen, sie *gelten* als unüberschreitbar und zwar eben jenen unbeweglichen Figuren, welche »der Struktur des allgemeinen sujetlosen Textes unterworfen«<sup>23</sup> sind. Für den »Held[en] als Handlungsträger«<sup>24</sup> und bewegliche Figur erweist sich die vermeintlich unüberwindbare Grenze dann allerdings doch als überwindbar.

Ich möchte die Quest im Folgenden medienübergreifend als einen Sonderfall von Aventure handhaben, die nicht einfach nur allgemein die (ritterliche) Bewährung zum Ziel hat, sondern eine gerichtete Suche mit einem konkreten, zuvor definierten Ziel ist. Ein Ritter, der auf Aventure reitet, weiß nicht, was er finden wird, auch wenn durch erzählerische Konventionen gesichert ist, *dass* er etwas findet. Ein Ritter, der sich auf einer Quest befindet, weiß im Gegensatz dazu, was er sucht, aber nicht, ob er es auch finden wird. Als Parzival zum ersten Mal auf der Gralsburg eintrifft, ist er ein »Finder«, daher erscheint hier der Aventure-Begriff angemessen. Zum Suchenden wird er erst, als ihm das Ausmaß seines Versagens bewusst wird – ganz ähnlich dem, was Hartmut Bleumer übrigens auch in Bezug auf Iwein postuliert<sup>25</sup> – und er sich auf die Gralsquest begibt. Der Aventure-Ritter

20 E. Aarseth. 2005, S. 497.

21 E. Aarseth. 2005, S. 497.

22 Jurij Lotman: Die Struktur literarischer Texte (= UTB), München: Wilhelm Fink Verlag. 1993, S. 327.

23 J. Lotman. 1993, S. 338.

24 J. Lotman. 1993, S. 341.

25 »Schon die Verteilung der *aventure*-Belege im IWEIN hat zu denken gegeben. Die beiden Hauptverwendungen als Ausdruck zur Bezeichnung eines Bewährungsgeschehens oder des Mediums seiner Vermittlung, sie kehren zwar wieder, doch der Text zeigt nicht nur insgesamt einen erheblich reservierteren Wortgebrauch, es finden sich von den zehn Belegen auch acht in der ersten Texthälfte. Im zweiten Kursus des Protagonisten kommt das Wort noch zweimal vor. [...] Nimmt man den Text beim Wort, dann müsste man also sagen: Der Ritter mit dem Löwen, zu dem Iwein wird, er ist im Zuge des über den Protagonisten geführten Erkenntnisprozesses gerade kein Aventure Ritter mehr« (Hartmut Bleumer: »Im Feld der *aventure*. Zum

findet also, während der Quest-Ritter sucht; könnte man sagen. Im letztlichen Finden, das auch Rittern, die sich auf einer Quest befinden, bisweilen vergönnt ist – vor allem, wenn es sich bei ihnen um Protagonisten handelt –, ist diese Trennung jedoch wieder aufgehoben. Nach diesem Verständnis ist also jede Quest eine Aventure, aber nicht jede Aventure auch eine Quest, da die Quest eine Zuspitzung oder Konkretisierung des Aventure-Konzeptes darstellt.

Âventure ist semantisch ein schillernder Begriff, der sehr viel mehr bedeuten kann als nur das Ereignis im Text, und »[i]m Mittelhochdeutschen zuerst ein Fremdwort mit erkennbar französischer Provenienz und entsprechendem kulturellen Prestige«<sup>26</sup>. Es kommt von »[a]frz. *aventure* ›Zufall, Geschick, Begebenheit«<sup>27</sup> und gelangte Ende des 12. Jahrhunderts<sup>28</sup> in den deutschsprachigen Raum, erfährt dort jedoch eine »weit über das ursprüngliche französische Wort hinausgehende semantische Erweiterung«<sup>29</sup>.

»Âventure – das Wort müsste klassische Strukturalisten in eine gewisse Verlegenheit bringen. Denn der Versuch, die Semantik dieses Wortes über einen sicheren systematischen Zugriff zu erfassen, trifft auf ein Phänomen, dessen Dynamik sich jedenfalls gegen ein rigides Systemdenken zu sperren scheint.«<sup>30</sup>

Selbst wenn man *aventure* als Bezeichnung für die Quelle oder Vorlage<sup>31</sup>, als Personifikation oder zur »Markierung einzelner (Erzähl)abschnitte [...] als Teil der Überschrift«<sup>32</sup>, wie »im Nibelungenlied der C-Redaktion«<sup>33</sup>, für den Moment ausblendet, da sie für die vorliegende Untersuchung nur eine untergeordnete Rolle spielen,

---

begrifflichen Wert der Feldmetapher am Beispiel einer poetischen Leitvokabel«, in: Gerd Dicks/Manfred Eikelmann/Burkhard Hasebrink (Hg.), *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*, Berlin, New York: de Gruyter. 2006, S. 346-367, hier S. 356).

26 H. Bleumer. 2006, S. 347.

27 o.A.: »Âventure. Die ritterliche Bewährung«, in: Otfrid Ehrismann (Hg.), *Ehre und Mut – Âventure und Minne. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter*, München: Verlag C.H. Beck. 1995, S. 22-24, hier S. 22.

28 Klaus-Peter Wegera: »mich en habe diu aventure betrogen«. Ein Beitrag zur Wort- und Begriffsgeschichte von *aventure* im Mittelhochdeutschen«, in: Vilmos Ágel/Andreas Gardt/Ulrike Haß-Zumkehr et al. (Hg.), *Das Wort. Seine strukturelle und kulturelle Dimension. Festschrift für Oskar Reichmann zum 65. Geburtstag*, Tübingen: Niemeyer Verlag. 2002, S. 229-244, hier S. 229.

29 K.-P. Wegera. 2002, S. 229.

30 H. Bleumer. 2006, S. 347.

31 o.A.: »Âventure. Werkbezeichnung«, in: Otfrid Ehrismann (Hg.), *Ehre und Mut – Âventure und Minne. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter*, München: Verlag C.H. Beck. 1995, S. 25-27, hier S. 25.

32 K.-P. Wegera. 2002, S. 239.

33 K.-P. Wegera. 2002, S. 239.

bleibt der Begriff »hochgradig polysem«<sup>34</sup>. Im Zentrum steht die »Basisopposition von ›ritterlicher (Zwei)Kampf‹ und ›Erzählung (davon)‹«<sup>35</sup> oder abstrakter ausgedrückt: die »Bedeutungsverzweigung«<sup>36</sup> in Geschehen und die Wiedergabe dieses Geschehens.

Auf der einen Seite steht der »Erzählgegenstand«<sup>37</sup>: »Das auf den Einzelnen zukommende, von ihm als Bewährungsmöglichkeit begriffene Geschehen«<sup>38</sup> »im Sinne [von] ›ritterliche Herausforderung‹ oder ›ritterliche[r] Bewährungsprobe«<sup>39</sup>, das »in der Artus-Literatur zentral«<sup>40</sup> ist. Auf der anderen Seite befindet sich »Âventure als ›Wiedergabe eines Geschehens‘[;] [...] im Sinne von ›Erzählung‹«<sup>41</sup> von diesem Gegenstand.

Klaus Wegera, der darauf bedacht ist, nicht die Unterschiede, sondern die Gemeinsamkeiten aller möglichen Bedeutungsfacetten von *âventure* herauszuarbeiten<sup>42</sup>, fängt an diesem Punkt geschickt jene Bedeutungen wieder ein, die ich zuvor ausgegrenzt habe:

»Die Bedeutungsvariante ›Erzählung‹ ist offen hin zu *âventure* als ›Vorlage‹, ›Quelle‹ einer Erzählung. Diese Verwendung umfasst ca. 1/3 aller [...] ausgewerteten Belegstellen und gehört damit neben ›ritterlicher Bewährungsprobe‹ zu den beiden frequentesten Verwendungsweisen. [...] Durch die Verwendung von *âventure* in Verbindung mit bestimmten Verben entsteht eine Öffnung hin zur Personifizierung der ›Quelle‹. Dabei bleibt es völlig unklar, ob es sich um eine Gewährsperson,

34 K.-P. Wegera. 2002, S. 233.

35 Peter Strohschneider: »âventure-Erzählen und âventure-Handeln. Eine Modellskizze«, in: Gerd Dicke/Manfred Eikermann/Burkhard Hasebrink (Hg.), *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*, Berlin, New York: de Gruyter. 2006, S. 377-383, hier S. 377.

36 Volker Mertens: »Frau Âventure klopft an die Tür...«, in: Gerd Dicke/Manfred Eikermann/Burkhard Hasebrink (Hg.), *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*, Berlin, New York: de Gruyter. 2006, S. 339-346, hier S. 339.

37 V. Mertens. 2006, S. 339.

38 H. Bleumer. 2006, S. 348.

39 K.-P. Wegera. 2002, S. 236.

40 K.-P. Wegera. 2002, S. 236.

41 K.-P. Wegera. 2002, S. 238.

42 »Entgegen bzw. ergänzend zu dem zumeist privilegierten Verfahren, den semantisch hochgradig polysemen Begriff, dessen häufig vage Verwendung den mittelalterlichen Sprecher/Hörer nicht zu stören scheint, immer feiner auszudifferenzieren, könnte man versuchen, das den verschiedenen Bedeutungsvarianten Gemeinsame, den semantischen Kern, stärker in den Vordergrund zu stellen und damit versuchen, ein gemeinsames Konzept herauszuarbeiten, auf das sich die verschiedenen Bedeutungsvarianten beziehen lassen« (K.-P. Wegera. 2002, S. 233).

die die Erzählung vorgetragen hat, oder ob es sich um ein Spiel mit einer (mündlichen bzw. schriftlichen) Quelle handelt [...].«<sup>43</sup>

Er bleibt jedoch bei dem grundsätzlichen Dualismus von ›Geschehen‹ und ›Wiedergabe eines Geschehens‹ und ordnet die verschiedenen Bedeutungsvarianten je einem der beiden Hauptzweige zu<sup>44</sup>, wobei er sich auf das Konzept der Familienähnlichkeit von Wittgenstein<sup>45</sup> bezieht, nach dem »[d]ie verschiedenen mhd. Verwendungsweisen von *âventiure* [...] als eng aufeinander bezogene Glieder (Bedeutungsvarianten) einer Bedeutungs- oder Konzeptfamilie beschrieben werden [können], deren Bedeutungsvarianten (Verwendungstypen) je nach Kontext zu bestimmen sind«<sup>46</sup>. Er gibt dabei zu bedenken:

»Wir müssen uns aber grundsätzlich fragen, ob unser moderner differenzierter Wortschatz ein adäquates Beschreibungsinstrument für historische Wortsemantik darstellt und ob nicht gerade die Differenziertheit den Blick auf das mittelalterliche Wort und seine Bedeutung verstellt, und wir müssen uns auch im Klaren darüber sein, dass wir dabei unser Wissenssystem (und zwar je unser eigenes) auf mittelalterliche Wissenssysteme und damit konzeptionelle Systeme übertragen.«<sup>47</sup>

Peter Strohschneider geht noch einen Schritt weiter, indem er davor warnt, die »differenzielle[] Zeichenlogik von [...] Signifikant und Signifikat«<sup>48</sup> ahistorisch als selbstverständlich vorauszusetzen. Für ein fehlendes Problembewusstsein bei den zeitgenössischen Rezipienten, das auch Klaus Wegera vermutet<sup>49</sup>, spricht unter anderem, dass es im Mittelhochdeutschen mehrere Substantive gibt, die in derselben Weise changieren:

»Die Verknüpfung der beiden primären Verwendungsweisen ›Geschehen‹ (im Sinne von Ereignis/Handlung) und ›Wiedergabe eines Geschehens‹ (im Sinne von mündlichem Bericht oder schriftlicher Fixierung) gilt nicht nur für *âventiure*, sondern kann für mehrere mhd. bzw. frnhd. lexikalische Einheiten verallgemeinert werden, so etwa *geschiht(e)*, *urkunde*, *zîtung(e)*.«<sup>50</sup>

43 K.-P. Wegera. 2002, S. 240.

44 K.-P. Wegera. 2002, S. 234.

45 L. Wittgenstein. 2011.

46 K.-P. Wegera. 2002, S. 234.

47 K.-P. Wegera. 2002, S. 233.

48 P. Strohschneider. 2006, S. 377.

49 K.-P. Wegera. 2002, S. 233.

50 K.-P. Wegera. 2002, S. 234.

Weiter argumentiert Peter Strohschneider teils mit<sup>51</sup>, teils gegen Klaus Wegera<sup>52</sup> dafür, *aventure* als »Präsenzeffekt« der Erzählung von ihr<sup>53</sup> zu lesen. Am Beispiel des arthurischen Fastengelübdes, nicht eher zu essen als eine Aventure entweder ereignishaft an den Hof kommt oder aber erzählt wird, zeigt Strohschneider die aus literaturwissenschaftlicher Sicht frappierende Austauschbarkeit von Signifikant und Signifikat, wenn es um Aventuren geht. Für Strohschneider wird im Sprechen über Aventure daher »ein historisch fremdgewordener ›Text‹-Status exponiert«<sup>54</sup> – dieser allerdings ist nichts, was die Artusepik vom Rollenspiel, das ein ›Text‹ ebenfalls immer nur in Anführungszeichen sein kann<sup>55</sup>, unterscheiden würde. Im Gegenteil – diese Eigenart verbindet Computerspiel-Quest und höfische Aventure eher, als dass sie sie trennt, und kann damit keine rein historische Alterität sein.

#### 4.1.2 Narrativität und Temporalität

Computerspiel-Quest und höfische Aventure haben einen höchst unterschiedlichen medialen, vor allem aber auch narratologischen Status. Während die Aventure unzweifelhaft narrativ ist – eine meist sujethafte literarische Erzählung im Präteritum, teilweise mit präsentischen Einsprengseln –, ist es gerade aus ludologischer Sicht fraglich, ob das für die Quest ebenfalls gilt. Doch selbst Ludologen bestreiten in der Regel nicht, dass Quests zumindest irgendetwas mit Narration zu tun haben, da sie häufig mit Geschichten ›verwechselt«<sup>56</sup> oder (neutraler) als Ge-

---

51 Vor allem greift er Klaus Wegeras Anregung, *aventure* mit »*adventus*, einem der Grundbegriffe christlicher Vorstellung« (K.-P. Wegera. 2002, S. 233) und damit »*epiphaneia* – dem Erscheinen einer Gottheit am Kultort bzw. das Eintreffen und damit Sichtbarwerden von etwas Jenseitigem im Diesseits« (K.-P. Wegera. 2002, S. 233) zusammenzudenken, an prominenter Stelle auf.

52 »Indes kann epiphantisches Zur-Erscheinung-Kommen (oder Sichtbarwerden) schwerlich mit zeichenhafter Stellvertretung ohne weiteres identifiziert werden [F.A.: wie es Wegera tut]. Es gehört vielmehr in einen Bereich, den man zum Beispiel ›Produktion von Präsenz‹ nennen könnte, während das Zeichen demgegenüber ein Modus der Repräsentation (von Abwesendem) ist. Die Konfigurationen und Relationen dieser beiden Bereiche verändern sich historisch« (P. Strohschneider. 2006, S. 378).

53 P. Strohschneider. 2006, S. 380.

54 P. Strohschneider. 2006, S. 381.

55 Die Anführungszeichen bei Strohschneider rühren da her, dass er ja gerade darauf aufmerksam machen möchte, dass sich »Aventure-Erzählungen, die in diesem Sinne durch Kompaktheit charakterisiert sind, [...] jedem leidlich distinkten ›Text‹-Begriff [sperren]« (P. Strohschneider. 2006, S. 381).

56 Ragnhild Tronstad: »Semiotic and nonsemiotic MUD performance«, in: Frank Nack (Hg.), *Proceedings CONSIGN 2001*, Amsterdam: Stichting Centrum voor Wiskunde en Informatica. 2001, S. 79-82.

schichten verhandelt werden – und das nicht nur im populären, sondern gerade auch im wissenschaftlichen Diskurs.

Ragnhild Tronstad und Espen Aarseth sind sich darin einig, dass letzteres auf einen Mangel an Reflexion zurückzuführen sei:

»The reason quests can easily be confused with ›stories‹ is that we are normally analysing the quest in retrospective, after we've already solved it.«<sup>57</sup>

»As Tronstad (2001) pointed out, successfully accomplished quests are the stuff stories are made from, but they should not be confused with the stories that can be told about them.«<sup>58</sup>

Nun hat die Frage, ob Quests »stories« *sind*, die Game Studies in der Vergangenheit zwar durchaus vorgebracht; sie ist letztlich aber nicht zu beantworten, da die Antwort von der gewählten Definition von »story« oder »narrative« abhängt und je nach Definition anders ausfallen wird. Entscheidend ist, ob Quests als solche verhandelt werden können, und dies steht außer Frage, da es ständig geschieht – einerseits im alltäglichen Sprachgebrauch, andererseits aber auch in wissenschaftlichen Termini wie beispielsweise Henry Jenkins' (von Aarseth kritisierten) »emergent narratives«<sup>59</sup>.

Tronstad und Aarseth bringen jedoch einen anderen Aspekt zur Sprache, der tief in den Bereich der Narratologie hineinreicht: die Zeitlichkeit der Quest. Ihre Erklärung dafür, weshalb Quests nicht narrativ seien, obwohl sie von der Mehrheit fraglos als Erzählungen akzeptiert werden, leuchtet zunächst ein, wirft aber Folgeprobleme auf, welche diese Erklärung wieder in Frage stellen. Nicht die Computerspiel-Quest sei die Erzählung, sondern sie sei das Geschehen, von dem retrospektiv erzählt werden könne – und da Reflexion über Computerspiele gewöhnlich erst im Nachhinein stattfindet,<sup>60</sup> komme es zu besagter Verwechslung. Der Spielprozess nämlich ist transitorisch und erlaubt keinen nachträglichen beziehungsweise erneuten Zugriff.

---

57 R. Tronstad. 2001.

58 E. Aarseth. 2005, S. 503.

59 »Yet many theorists do not shy away from calling games stories, and even the more thoughtful ones, like Henry Jenkins, use unfocused terms such as emergent narratives« (Espen Aarseth: »Quest Games as Post-Narrative Discourse«, in: Marie-Laure Ryan (Hg.), Narrative across Media. The Languages of Storytelling, Lincoln, Nebraska: University of Nebraska Press. 2004, S. 361-376, hier S. 366).

60 Auf den Umstand, dass »im Spiel gesetzte Aktionen häufig erst im Nachhinein ›nacherzählt‹ und interpretiert werden können« (Magdalena Leichter: »Zwischen Passivität und Involvement. Elemente der Performance im Computerspiel am Beispiel von ›Tacoma‹«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2019)), weist etwa auch Magdalena Leichter hin.



Tatsächlich ist Nachträglichkeit ein Kriterium, das im narratologischen Kontext immer wieder diskutiert wurde. So unterscheidet etwa Monika Fludernik in diesem Kontext zwischen ›berichten‹ und ›erzählen‹:

»One can *report* on what is currently happening, as in a football game or a riot, but one can only *narrate* them if they are viewed as a story retrospectively, just as one can only experience events as historic by seeing them in a historical perspective. Both conceptualizations require a stepping back from the events (something one cannot do while kicking the ball into the goal or throwing a Molotov cocktail at a tank) and are based on an incipient configuration of the context which positions the ongoing events as a functional moment within that configuration.«<sup>61</sup>

Um von etwas erzählen zu können, sei es nötig, von den Geschehnissen zurückzutreten. Genau das aber sei nicht möglich, wenn man gerade einen Ball ins Tor schieße oder einen Molotov-Cocktail auf einen Panzer werfe – oder, mit anderen Worten: *handle*. Erzählen und Handeln scheinen sich also bis zu einem gewissen Grad auszuschließen, da sie offenbar nicht gleichzeitig stattfinden können. Nun könnten die von Fludernik aufgeführten Beispiele aber auch sehr gut Spielhandlungen bezeichnen.<sup>62</sup> Dann wären es Erzählen und Spielen, die nicht gleichzeitig, sondern nur nacheinander stattfinden könnten. Dies entspricht der ludologischen Auffassung von der basalen Dichotomie von Story und Gameplay, die sich in der »so-called ›ludology vs. narratology‹ debate«<sup>63</sup> niedergeschlagen hat und die bis heute das wissenschaftliche Denken über Computerspiele prägt – insbesondere bei den damals Beteiligten.<sup>64</sup> So kommen auch Aarseth und Tronstad zu dem Schluss, dass Narration dem Computerspiel erst nachträglich hinzugefügt werde, weil Erzählen normalerweise nicht im Präsens, sondern in einer Form der Vergangenheit stattfindet. Gegen eben diese dichotomische Sichtweise aber wende ich mich mit meiner Charakterisierung der Quest als ludonarratives Strukturelement.

Tatsächlich wird die Möglichkeit von Erzählungen im Präsens von der Literaturwissenschaft nicht ausgeschlossen. Sie stellen allerdings einen wenig

---

61 Monika Fludernik: »Experience, Experientiality, and Historical Narrative. A View from Narratology«, in: Thiemo Breyer/Daniel Creutz (Hg.), *Erfahrung und Geschichte. Historische Sinnbildung im Pränarrativen*, Berlin: de Gruyter. 2010, S. 40-72, hier S. 46.

62 Einen Ball ins Tor zu schießen ist typisch für Sportsimulationen, das Werfen von Molotov-Cocktails ist im First- und Third-Person-Shooter ein verbreiteter Vorgang.

63 Espen Aarseth: »A Narrative Theory of Games«, in: Magy S. El-Nasr (Hg.), *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, New York, NY: ACM Press. 2012, S. 129-133, hier S. 129.

64 Die Frage nach dem Verhältnis von Story und Gameplay soll an dieser Stelle noch einmal zurückgestellt werden, da es hierbei um die ludonarrative Logik geht, welcher vor allem Kapitel 8 und 9 gewidmet sind, allerdings ist der These einer Dichotomie keinesfalls vorbehaltlos zuzustimmen.

verbreiteten Sonderfall dar, während wir es beim Computerspiel ähnlich wie bei filmischer Darstellung stets mit einer Art von selbstevidenter Gegenwart zu tun haben. Denn erstens sieht der Spieler, wie sich das Geschehen jetzt, in diesem Moment, vor seinen Augen entfaltet, und zweitens kann sich das Geschehen aufgrund der spezifischen Medialität des digitalen Spiels überhaupt nur dann entfalten, wenn der Spieler nicht nur passiver Rezipient, sondern Handelnder ist, und sein Handeln geschieht im Hier und Jetzt. »Insofar as historical experience, like all experience, is an experience in the here and now, it does not actually involve the past.«<sup>65</sup> Nichtsdestotrotz kann diese vermeintlich selbstevidente Gegenwart durch eine Rahmenerzählung als Vergangenheit gekennzeichnet werden. Eine solche steht jedoch in Konflikt zur prinzipiell ergebnisoffenen Handlungs-, Entscheidungs- und Versagens-Freiheit des Spielers und sorgt damit für Spannungen, die je nach Spiel entweder ungelöst bleiben oder aber kreativ genutzt werden können.<sup>66</sup>

Diese implizite Gegenwärtigkeit des Computerrollenspiels wird im Pen&Paper-Rollenspiel auch sprachlich explizit, denn Handlung konstituiert sich dort durch die (Selbst-)Aussage des Spielers ›Ich tue das.‹, wenn aus Sicht des Spielercharakters gesprochen wird, oder ›Er/Sie tut das.‹, wenn der Spieler für seinen Charakter spricht. Der Spieler handelt, indem er *sagt*, dass er handelt, und zwar in der Regel im Präsens.<sup>67</sup> Vereinzelt sind in präsentischem Kontext zwar konjunktivische Einschübe zu beobachten, doch bleiben sie eine Randerscheinung. In der Regel sind sie Ausdruck von momentaner Unsicherheit und haben eine Rückversicherungsfunktion gegenüber der Spielleitung inne. Gesagt wird: ›Ich würde das tun.‹ Impliziert ist: ›Ich möchte das tun. Oder gibt es etwas, wovon ich nichts weiß und das dem entgegensteht?‹ Hier versucht sich der Spieler die Option offen zu halten, eine Handlung gegebenenfalls zurückzunehmen, denn normalerweise gilt: Das Ereignis tritt innerhalb der erzählten Welt in dem Moment ein, indem es am Spieltisch ausgesprochen wird. Die Aussage ›Ich tue das.‹ ist im Pen&Paper-Rollenspiel nicht

---

65 M. Fludernik. 2010, S. 47.

66 Geradezu ein Paradebeispiel für letzteres ist THE STANLEY PARABLE (Galactic Cafe: THE STANLEY PARABLE. Galactic Cafe. 2013); siehe dazu: Marcel Schellong: »Sorry, but you're in my story now«. Zankende Entscheidende und rivalisierende Entscheidungsdispositive in ›The Stanley Parable«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 311-334.

67 Es gibt vereinzelt Rollenspielsysteme wie GEH NICHT IN DEN WINTERWALD, die explizit an orale Erzähltraditionen anknüpfen, indem sie Präteritum als Spiel- und Erzähltempus vorschreiben. Dies wird jedoch als Abweichung von der Norm markiert: »In den meisten Rollenspielen beschreiben die Spieler die Handlungen ihrer Charaktere im Präsens, also der Gegenwartsform und in der ersten Person« (Clint Krause/Adrian Lauer: Geh nicht in den Winterwald. Stefan Droste (Hg.), Gelsenkirchen: System Matters. 2017, S. 44).

konstativ, denn sie stellt nichts fest – sie ist gegenstandslos. Stattdessen handelt es sich um eine performative Aussage: Der Sprechakt *ist* der Handlungsakt, denn er konstituiert performativ Wirklichkeit – er vollzieht genau die Handlung, von der er spricht.<sup>68</sup>

### 4.1.3 Performativität

Im Zug des *Performative Turns* kam es in vielen medien- und kulturwissenschaftlichen Disziplinen zu einem verstärkten Interesse an der Rezipientenposition. Das damit zusammenhängende Theoriefeld ist heterogen und wurde auch schon als rhizomatisch bezeichnet,<sup>69</sup> doch alle Theoriestränge lassen sich letztlich auf die Sprechakttheorie des Linguisten John Austin zurückführen.<sup>70</sup> Performative Aussagen sind nach Austin dadurch gekennzeichnet, dass sie nicht in einem semiotischen Sinne Wirklichkeit repräsentieren, sondern Wirklichkeit *konstituieren*. Typische Beispiele für diese Art von Aussagen sind Formeln wie ›Ich taufe dich auf den Namen... ›, die im Rahmen bestimmter ›institutioneller und sozialer Bedingungen‹<sup>71</sup> neue Gegebenheiten stiften.

Die Performanztheorie begann also als Theorie von vergleichsweise geringer Tragweite. Doch Austin ließ seine anfängliche Idee, performative Äußerungen bildeten neben den konstatierenden Äußerungen eine eigene Kategorie, bald fallen und zwar »zugunsten der Auffassung, dass jedes Sprechen eine Handlungsdimension berge«<sup>72</sup>, was ihren Anwendungsbereich so erweiterte, dass man mit Sybille Krämer von einer Universaltheorie sprechen kann.<sup>73</sup>

»Sprachphilosophen wie Searle oder Derrida griffen diese Überlegungen für eigene Theoriebildungen auf. Searle vertritt, ebenso wie Austin, die These, dass alle sprachlichen Äußerungen performative Dimensionen annehmen können. Derrida übte Kritik an dieser Auffassung und lenkte seinen Fokus stärker auf den Kontext

68 Erika Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen* (= Edition Suhrkamp, Band 2373), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2004, S. 32.

69 Klaus Hempfer: »Performance, Performanz, Performativität. Einige Unterscheidungen zur Ausdifferenzierung eines Theoriefeldes«, in: Klaus Hempfer/Jörg Volbers (Hg.), *Theorien des Performativen. Sprache – Wissen – Praxis. Eine kritische Bestandsaufnahme*, Bielefeld: transcript. 2011, S. 13-41, hier S. 13.

70 Sybille Krämer unterscheidet universalisierende (Austin), iterabilisierende (Derrida) und korporalisierende Performativität (Krämer) (Sybille Krämer: »Was haben ›Performativität‹ und ›Medialität‹ miteinander zu tun? Plädoyer für eine in der ›Aisthetisierung‹ gründende Konzeption des Performativen«, in: Sybille Krämer (Hg.), *Performativität und Medialität*, München: Wilhelm Fink Verlag. 2004, S. 13-32, hier S. 14-18).

71 E. Fischer-Lichte. 2004, S. 33.

72 S. Krämer. 2004, S. 14.

73 S. Krämer. 2004, S. 14.

der jeweiligen Äußerung. Für ihn rührt die Kraft des Performativen (Sprech-)Aktes gerade aus dessen Kontext. Eine essenzielle Rolle spielen dabei auch seine Begriffe der Zitierbarkeit und Wiederholbarkeit performativer Äußerungen, die er zu Voraussetzungen des ›Gelingens‹ performativer Prozesse erklärt.«<sup>74</sup>

In den 90er Jahren erfuhr Austins Theoriekonzept eine erneute Ausweitung durch die Übertragung des Ansatzes von Sprechhandlungen auf körperliche Handlungen.<sup>75</sup> Daran kann man ersehen, dass Performativität und Performanz je nach Theoriekontext sehr unterschiedlich gefasst worden sind. Ich selbst benutze sie analog zu den Begriffen Interaktivität und Interaktion: Performativität als das performative Potenzial eines Mediums, welches in der Performanz realisiert wird. Performativität ist in meinem Verständnis als höheres oder niedrigeres performatives Potenzial graduell skalierbar, was etwa in Widerspruch zu Ansätzen steht, die Performativität als ›Entweder-Oder‹ begreifen.

Als besonders anschlussfähig für die Game Studies und die Germanistische Mediävistik hat sich jener Theoriestrang erwiesen, der eine korporalisierende Performativität favorisiert, also im Wesentlichen die theaterwissenschaftliche Richtung, die hier vor allem durch Sybille Krämer und Erika Fischer-Lichte repräsentiert ist. Das Konzept der korporalisierenden Performativität betont den Ereignischarakter, die Instabilität und Flüchtigkeit sowie den Präsenzaspekt der Performanz.<sup>76</sup> Rezipienten werden hier »als Mitspieler begriffen, welche die Aufführung durch ihre Teilnahme am Spiel, das heißt ihre physische Präsenz, ihre Wahrnehmung, ihre Reaktionen mit hervorbringen«<sup>77</sup>.

Dieser Zweig der Performanzforschung konnte durch Judith Ackermann auch für die Game Studies fruchtbar gemacht werden,<sup>78</sup> denn im Computerspiel kommt es buchstäblich zu einer »Transformation der Zuschauer in Akteure«<sup>79</sup>, da der Rezipient zum Spieler werden muss, um das Computerspiel rezipieren zu können:

---

74 M. Leichter. 2019.

75 E. Fischer-Lichte. 2004, S. 36-37. Zu nennen ist hier selbstverständlich Judith Butler.

76 Sybille Krämer (Hg.): Performativität und Medialität, München: Wilhelm Fink Verlag. 2004, S. 17.

77 E. Fischer-Lichte. 2004, S. 47.

78 Siehe dazu etwa Judith Ackermann: »Mobile Location Based Gaming in der Stadt. Spielerische Eroberung des urbanen Raums und Hybrid Reality Theatre«, in: Thomas C. Bächle/Caja Thimm (Hg.), Mobile Medien – Mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft, Münster: Lit Verlag. 2014, S. 104-130, J. Ackermann. 2015 oder Judith Ackermann/Marc Juchems: »Twitch plays Pokémon als kollektive Let's Play Performance«, in: Judith Ackermann (Hg.), Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns, Wiesbaden: Springer Verlag. 2017, S. 119-131.

79 E. Fischer-Lichte. 2004, S. 15.

Handlungen werden zugleich »ausgeführt wie *aufgeführt*«<sup>80</sup> – der Spieler handelt einerseits, beobachtet sich aber andererseits auch selbst beim Handeln.

#### 4.1.4 Erzählen im Imperativ

Im Pen&Paper-Rollenspiel ist das besonders evident, da hier fast immer als Gruppe gespielt wird und die Spieler das Abenteuer sowohl mit- als auch füreinander »aufführen« (beziehungsweise spielen). Zu einer Erzählung im herkömmlichen Sinne fehlt dem Sprechakt im Pen&Paper-Rollenspiel die Vorgängigkeit, da sich erstens das Ereignis ereignet, indem es ausgesprochen wird, und zweitens im Präsens erzählt wird. Man könnte daher zu dem Schluss kommen, dass das Pen&Paper-Rollenspiel schlicht kein narratives Medium ist. Das erscheint allerdings in hohem Maße kontraintuitiv. Oder aber man könnte Nachträglichkeit als Kriterium von Narrativität grundsätzlich in Frage stellen.

Vorgängigkeit/Nachträglichkeit führt neben dem zeitlichen Aspekt zusätzlich oft die Implikation der Distanz oder Distanziertheit mit sich. Zwar ist diese Distanz eine zeitliche, aber ihre Zeitlichkeit ist nicht das Entscheidende. Entscheidend ist vielmehr, dass das Geschehene in diesem vergangenen Zeitraum reflektiert und verstanden wurde, um dann auf dieser Grundlage erzählt werden zu können. Sofern das gegeben ist, kann die zeitliche Distanz beliebig zusammenschrumpfen. Überhaupt betrifft die Forderung nach Distanz vor allem den Erzähler (manchmal auch den Autor), weniger die Rezipienten, denn beim Rezipienten ist häufig eine immersive Rezeption erwünscht, die im Gegensatz zu einer distanziierten Haltung steht. Im Krimi etwa soll der Leser gerade *nicht* den Überblick genießen, über den der Autor aus der Distanz heraus verfügt, sondern zu Spekulationen über den Hergang der Dinge angeregt werden und ihn »Seite an Seite« mit den Ermittlenden mitvollzieht.

Möchte man Quests – oder allgemeiner: Spiel-Erzählungen – trotz der ludologischen Kritik an dieser Praxis als eine Form der Erzählung verstehen, so müsste man sie als *Erzählen im Imperativ* konzipieren. Denn im Zentrum jeder Quest steht eine Herausforderung und Herausforderungen *fordern zum Handeln auf* und haben insofern imperativischen Charakter. Ein Imperativ löst nicht unmittelbar eine Handlung aus, sondern eröffnet eine Entscheidungssituation. Er erzeugt Entscheidungsdruck, mit dem auf irgendeine Weise umgegangen werden muss. Der Imperativ fordert Gehorsam ein, kann dadurch aber ebenso gut Widerspruch erzeugen. Ein neutrales Verhalten zu einem Imperativ jedoch ist nur schwer möglich. Dieser imperativische Charakter von Herausforderungen wird grammatisch explizit in den Worten von typischen »Questgebern« wie dem König im Märchen, der den Helden auffordert: »Rette meine Tochter!«

---

80 M. Leichter. 2019.

Espen Aarseth beschreibt den Vorgang des ›Questens‹ folgendermaßen:

»[T]he player-avatar must move through a landscape in order to fulfill a goal while mastering a series of challenges. This phenomenon is called a quest.«<sup>81</sup>

»The purpose of adventure games is to enable players to fulfill quests. This, not storytelling, is their dominant structure.«<sup>82</sup>

Die Quest ist also nicht einfach nur etwas, das beschrieben oder gezeigt wird, sondern etwas, das *getan* werden muss, wie in dem Neologismus ›questen‹ als Tätigkeitsbeschreibung deutlich zum Ausdruck kommt. Nur von einer Herausforderung zu erzählen, ist nicht genug – für Espen Aarseth ist »storytelling« somit in diesem Kontext zweitrangig. Erst im Vollzug – inwieweit es sich um einen *Nachvollzug* handelt oder nicht, wird noch zu klären sein – offenbart sich das Wesen der Quest: Die Quest ist ein Auftrag und dieser Auftrag muss ausgeführt werden. Gibt es einen Questgeber, so ist das besonders offensichtlich. Weniger offensichtlich, jedoch nicht weniger imperativisch, sind Herausforderungen durch eine Störung der Ordnung (eine Gefahr, eine Ungerechtigkeit o.ä.): Ebensogut wie der Held der Aufforderung des Königs Folge leisten kann, kann er selbst Zeuge der Entführung der Prinzessin werden und dies zum Anlass nehmen, sich um ihre Rettung zu bemühen.

Die Vorstellung eines ›Erzählens im Imperativ‹ ist dazu geeignet, gleich in mehrfacher Hinsicht zu irritieren, da Erzählen erstens im Indikativ und zweitens zumeist in einer Form der Vergangenheit stattfindet, während ein Imperativ zwar in Form von wörtlicher Rede in einem Text auftreten kann, der im Präteritum verfasst ist, nicht aber selbst eine Form des Präteritums annehmen kann. Die Linguistik hat bis heute gewisse Schwierigkeiten, den Imperativ zu definieren – insbesondere, ihn »zu den anderen, sehr gut erforschten Modi (Indikativ und Konjunktiv) abzugrenzen und einzuordnen«<sup>83</sup> und das, »sowohl was seine Formen, als auch was seine Bedeutungsabstufungen betrifft«<sup>84</sup>. Für metaphorische Anleihen stellt das allerdings kein Hindernis dar und so scheint mir der Imperativ als Metapher geeignet, um einige Spezifika interaktiven prozeduralen Erzählens zu repräsentieren. Zu diesen Spezifika gehören unter anderem die episodische Struktur, die Konzentration auf eine bestimmte Figur und die Forcierung von Entscheidungspunkten. Das ludonarrative Strukturelement der Quest kann stellvertretend für spielendes Erzählen im Allgemeinen stehen. In Quest-Erzählungen lassen sich die genannten Charakteristika besonders gut beobachten, aber Erzählen im Imperativ lässt

---

81 E. Aarseth. 2004, S. 368.

82 E. Aarseth. 2004, S. 368.

83 Simone B. Heinold: *Tempus, Modus und Aspekt im Deutschen. Ein Studienbuch* (= Narr Studienbücher), Tübingen: Narr Verlag. 2015, S. 141.

84 S.B. Heinold. 2015, S. 141.

sich auch in Erzählungen ausmachen, die nicht – oder weniger eindeutig – durch Quests oder Aventiuren strukturiert sind.

Erzählen im Imperativ ist keine eigentlich grammatikalische Kategorie, denn es leitet sich nicht aus sprachlichen Kriterien ab. Das dürfte noch einmal etwas deutlicher werden, wenn man einen weiteren Modus in den Blick nimmt: den Konjunktiv. Ebenso wie über Erzählen im Imperativ ließe sich auch über Erzählen im Konjunktiv nachdenken. Wie im vorangegangenen Kapitel ausgeführt, existiert konjunktivisches Erzählen in einem grammatikalischen Sinne als Randerscheinung im Pen&Paper-Rollenspiel. Wenn Spieler sich unsicher sind, ob die Spielleitung ihre Handlung ›durchgehen‹ lassen wird, nutzen sie mitunter den Konjunktiv. Erzählen im Konjunktiv ist also ebenso wie Erzählen im Imperativ zukunftsorientiert. Während Erzählen im Imperativ aber darauf abzielt, eine ganz bestimmte Zukunft zu erzwingen (und dabei manchmal das Gegenteil erreicht), könnte man bei Erzählen im Konjunktiv sagen, dass es nicht auf *die* Zukunft, sondern auf *eine* (ungewisse) Zukunft gerichtet ist. Man könnte Erzählen im Konjunktiv daher beispielsweise anhand der Science Fiction erproben, die letztlich die Ausfaltung *einer* potenziellen Zukunft ist, allerdings geht der Vergleich nicht vollständig auf, weil diese Potenzialität nur einer von mehreren Aspekten ist, die das Genre konstituieren. Kommen wir daher zurück zu Erzählen im Imperativ.

Der Imperativ ist gegenwartsbezogen – ein Umstand, der mit der selbstevidenten Gegenwart von Computerspielen korrespondiert und sich im Althochdeutschen noch in der Häufigkeit des Partikels *nu* (nun/jetzt) in Imperativ-Sätzen äußert.<sup>85</sup> Der Befehlsform haftet eine Spur der Unmittelbarkeit eines körperlichen Gewaltaktes an, von der in Kapitel 3.5 die Rede war, denn egal, wie leicht es im Einzelfall sein mag, sich einem Imperativ zu widersetzen, dem Imperativ wohnt ein Machtanspruch inne: Er nimmt Einfluss auf den Adressaten, um eine Handlung anzustoßen, die in der Zukunft liegt.<sup>86</sup>

In der Metapher vom Erzählen im Imperativ fließen also modale und temporale Aspekte zusammen. Adressiert ist der Imperativ, als der sich jede Quest formulieren lässt, zunächst einmal an den Protagonisten, doch ein Blick auf die Questlogs von Computerspielen schärft den Blick dafür, dass hier eine Doppeladressierung vorliegt, denn nicht allein der Protagonist soll etwas tun, sondern auch der Spieler – oder besser: der Rezipient.

---

85 Katrin Axel-Tober: *Studies on Old High German Syntax. Left sentence periphery, verb placement and verb-second*. Dissertation Tübingen 2005 (= Linguistik aktuell, Band 112), Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. 2007, S. 56.

86 Wird der Imperativ durch die Androhung von Gewalt verstärkt, tritt seine latente Übergriffigkeit besonders deutlich zutage, doch auch eine Bauanleitung fragt nicht danach, ob der Adressat ihren Anweisungen Folge leisten will oder nicht, sondern setzt seinen ›Gehorsam‹ voraus.

Was für das Rollenspiel gilt, könnte durchaus auch für die höfische Epik gelten, denn auch dort liegt ja handlungsbasiertes Erzählen vor. Man kann »*diu âventiure (er)werben*[,] *holen*[,] *brechen*[,] *bezalen*[,] *stelen*[,] *erliden*[,] *erstriten*[,] *nemen* [und] *enphâhen*«<sup>87</sup>, zählt Klaus Wegera auf. Aber man kann sie eben auch erzählen. ›Geschehen‹ und ›Erzählen von diesem Geschehen‹ ist in mittelalterlichen Vorstellungen von *Aventiure* eng zusammengedacht.<sup>88</sup>

Möglicherweise geht diese Entdifferenzierung im Fall von *Quest* oder *Aventiure* aber sogar noch weiter, als es die mittelalterliche Wortbedeutung hergibt. Wenn nämlich Rezipienten in interaktiven Medien Schauspieler und Publikum in Personalunion sind, wie von Judith Ackermann angenommen, gehen Geschehen, Erzählung und auch die Rezeption ineinander über. Aktive Rezeption bringt Geschehen und Erzählung gleichermaßen hervor. Erzählen ist auf der Rezeptionsseite verortet und kann deswegen simultan stattfinden. Erzählen und Spielen finden nicht nur simultan statt, sondern der Erzählprozess *ist* der Spielprozess – er ist ludonarrativ; Spiel und Erzählung zugleich.

Im Falle des *Pen&Paper*-Rollenspiels ist dieser Umstand besonders leicht zu sehen, da im Redehandeln – dem primären Modus des *Pen&Paper*-Rollenspiels – die Bedeutungsebene des Erzählens und die Handlungsebene des Spielens konvergieren. Die Aussage trifft jedoch auf das Computerrollenspiel und die höfische Epik ebenso zu. Die Teilhabe des Rezipienten ist nämlich in interaktiven Medien eben kein Nach-, sondern ein Mitvollzug. Was auch immer der Rezeption vorgängig ist – sei es ein Schrifttext<sup>89</sup> oder eine Codegrundlage – wird im Rezeptionsprozess vergegenwärtigt. Im Mitvollzug wird die Nachträglichkeit, die Teil vieler Definitionen von Narrativität ist, überschritten.

## 4.2 Exemplarische Analyse paratextueller Rollenspiel-Imperative

### 4.2.1 Wechselseitige Beeinflussung von ›Text‹ und Paratext in Questlogs

Erzählen im Imperativ lässt sich am besten anhand konkreter Imperative untersuchen. Für solche gibt es zwei Hauptquellen: Zum einen den prototypischen medienübergreifend auftretenden Questgeber, der dem Protagonisten einen Auftrag gibt und ihm eine Belohnung in Aussicht stellt, zum anderen die Questlogs von Computerrollenspielen, in denen sowohl die expliziten als auch die impliziten Imperative, mit denen Spieler und Avatar im Spielverlauf konfrontiert werden, sys-

87 K.-P. Wegera. 2002, S. 238.

88 P. Strohschneider. 2006, S. 380.

89 Im Fall des *Pen&Paper*-Rollenspiels können das auch Regelwerke, Abenteuerbände oder Regionalspielhilfen sein, die dann in die konkrete Performanz der Spielsitzung einfließen.



tematisch erfasst werden. Möchte man sich einen Überblick darüber verschaffen, was Protagonisten in handlungsbasiertem Erzählen typischerweise tun, bieten Questlogs einen komfortablen Zugang, da die Informationen schon aufbereitet und gewisse Vorentscheidungen – etwa darüber, was nun als impliziter Imperativ zu gelten hat und was nicht – bereits durch die Autoren getroffen wurden.

Bevor ich mich jedoch diesem Textkorpus widme, möchte ich auf die Questgeber eingehen, deren Worte dem Eintrag im Questlog vorausgehen, denn ›Text‹ und Paratext beeinflussen sich im Computerrollenspiel wechselseitig, wie ich im Folgenden zeigen werde. Eine Zustandsänderung in der Spielwelt zieht eine Zustandsänderung im Paratext nach sich, die sich ihrerseits wieder auf die Spielwelt auswirkt und zuletzt wieder den Paratext formt.

Der Questgeber ist eine Figur, die selbst unbedeutend sein kann, aber stets eine Schlüsselposition einnimmt, weil sie es ist, welche die Quest initiiert. Häufig fällt der Questgeber mit dem Belohnungsgeber zusammen. Der Questgeber ist dann also Anfangs- und Endpunkt der Quest. Der Questgeber tritt in diesem Fall als Auftraggeber auf, der eine Belohnung für die Erfüllung eines konkreten Auftrages in Aussicht stellt. Hat der Held den Auftrag ausgeführt, kehrt er zu seinem Auftraggeber zurück, um die versprochene Belohnung zu erhalten. Diese Situation ist besonders für die WITCHER-Reihe aufgrund der Profession des Protagonisten charakteristisch: Wird ein Ort von einem Monster heimgesucht, beauftragt eine Gemeinschaft oder Einzelperson einen Hexer, einen professionellen Monstertöter, wie den Protagonisten Geralt von Riva, das Monster zu erschlagen. Kehrt der Hexer dann mit dem Kopf des Monsters oder einer anderen Trophäe als Beweis zu seinem Auftraggeber zurück, händigt dieser ihm die zuvor vereinbarte Summe in barer Münze aus.

Ein solcher Fall ist für einen Protagonisten der mittelalterlichen Epik nur schwer denkbar, da das Phantasma vom grenzenlosen Reichtum des Adels keine Arbeit für Geld zulässt. Wenn allerdings nicht Geld, sondern einzigartige (magische, höfische etc.) Objekte als Preis ausgesetzt sind, wie es sowohl in der mittelalterlichen Epik als auch im Rollenspiel der Fall sein kann, werden bisweilen Ausnahmen gemacht. Tristan etwa möchte *daz hundelîn*<sup>90</sup> Petricriû des Herzogs Gilân unbedingt für seine Geliebte Isôt, damit dessen magische Eigenschaften ihre *senede swære*<sup>91</sup>, also ihren Liebeskummer in Abwesenheit Tristans, lindern. Tristan weiß jedoch, *daz es Gilân niht hæte gegeben / âne eine vür sîn selbes leben / umbe kein guot, daz er ie gesach*<sup>92</sup>. Daher bietet er an, Gilâns Reich von dem Riesen Urgân zu befreien und fragt – untypisch für einen höfischen Ritter – *waz welt ir*

---

90 Tristan, V. 15906.

91 Tristan, V. 15907.

92 Tristan, V. 15913-15915.

*mir ze lône geben?*<sup>93</sup>, worauf Gilân – darin weit höfischer als Tristan – mit einem Blankoversprechen antwortet: *ich gibe iu gerne, swaz ich hân.*<sup>94</sup> Nachdem Tristan den Riesen getötet hat, bringt er wie der Hexer eine blutige Trophäe (die abgeschlagene Hand des Riesen) als Beweis mit<sup>95</sup> und konfrontiert den Herzog mit seiner Lohnforderung. Gilân trifft sein Ansinnen hart, aber er hält Wort und übergibt Tristan das Hündchen zwar unter Klagen, doch ohne ein böses Wort.<sup>96</sup> Tristan hat die Quest seines Questgebers erfolgreich abgeschlossen und erhält dafür die versprochene Belohnung.<sup>97</sup>

Welche Schritte im Einzelnen nötig sind, um das vorgegebene Quest-Ziel zu erreichen, spezifiziert im Rollenspiel gewöhnlich ein Questlog.<sup>98</sup> In diesem Schritt erhält die dokumentierte Quest auch einen Namen, der sie von allen anderen Quests unterscheidbar macht und den Charakter einer Kapitelüberschrift hat (z.B. WER SOLCHE FREUNDE HAT...<sup>99</sup>, BÖSE AUGEN UND BÖSE HERZEN<sup>100</sup> oder DER LETZTE WUNSCH<sup>101</sup>). Einen solchen Titel für eine Quest beziehungsweise Aventure kennt man bereits aus der mittelhochdeutschen Epik: Erec erhält auf seine – in keiner Weise als selbstverständlich anzusehenden – Frage nach dem Namen der Baumgarten-Aventure *hât ez namen?*<sup>102</sup> von Guivreiz die Antwort: *s'ist Joie de la curt genant.*<sup>103</sup> Schon im EREC scheint also die Vorstellung einer noch zu bestehenden (und zu erzählenden!) Herausforderung wie einem Text oder Teil eines Textes einen *namen*<sup>104</sup> oder – dieser Begriff ist meiner Interpretation geschuldet – *Titel* zu geben, keine befremdliche Vorstellung gewesen zu sein.

Obwohl alle untersuchten Questlogs<sup>105</sup> die Funktion erfüllen, dem Spieler Orientierung zu geben und als Gedächtnisstütze zu dienen, tun sie das nicht auf die-

---

93 Tristan, V. 15948.

94 Tristan, V. 15950.

95 Tristan, V. 16179-16198.

96 Tristan, V. 16231-16261.

97 Gewöhnlich fragen die Protagonisten der höfischen Epik nicht, was sie für ihre Hilfe bekommen – allerdings nicht, weil ritterliche Gesinnung frei von Ökonomiedenken wäre, sondern weil vollkommen klar ist, welcher Lohn ihnen winkt: *êre*.

98 Die DARK SOULS-Reihe bildet hierbei eine Ausnahme, da dort zwar bei genauerem Hinsehen ebenfalls Questgeber in Erscheinung treten, jedoch die Teilschritte zur Erfüllung ihrer Questlines häufig im Unklaren gelassen und daher auch nicht paratextuell dokumentiert werden.

99 Bethesda Game Studios. 2011.

100 BioWare. 2014.

101 CD Projekt RED. 2015.

102 Erec, V. 7988.

103 Erec, V. 8002.

104 Erec, V. 7988.

105 Leittitel sind in diesem Kapitel THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM (Bethesda Game Studios. 2011), DRAGON AGE – INQUISITION (BioWare. 2014) und THE WITCHER 3 – WILD HUNT (CD Projekt RED. 2015).

selbe Weise. Alle drei kennen neben den erwähnten Listen zusätzlich Kurzbeschreibungen von Quests. Allerdings unterscheiden sich SKYRIM und INQUISITION vor allem in puncto der Zeitlichkeit von WILD HUNT. In SKYRIM fassen die Beschreibungstexte aus der ersten Person Singular heraus den Auftrag noch einmal zusammen, während die Beschreibungen aus INQUISITION etwas neutraler gehalten sind, sodass unklar ist, ob sie intra- oder extradiegetisch zu denken sind; ob also der Spieler ihr einziger Adressat ist oder ob sie aus der Perspektive des Beraterstabs des Inquisitors verfasst sind und sich damit an den Protagonisten richten.

Fiktiver Verfasser der Quest-Beschreibungen von THE WITCHER 3 ist der Barde Rittersporn, ein Freund des Protagonisten<sup>106</sup>, der die anfängliche Kurzbeschreibung der Quest im Questlog nach und nach ergänzt und so die Abenteuer des Hegers nachträglich in literarischer Form festhält. Der erste Teil ähnelt dabei meist noch den Kurzbeschreibungen in den beiden anderen Spielen, da er dieselbe Funktion erfüllt: nämlich, dem Spieler in Erinnerung zu rufen, worum es bei der Quest eigentlich geht. Im weiteren Verlauf der Quest werden jedoch weitere Textbausteine ergänzt, während die Kurzbeschreibungen in den anderen beiden Rollenspielen statisch bleiben. Berücksichtigt werden dabei auch die unterschiedlichen Entscheidungen, die vom Spieler im Zuge diverser Quests getroffen werden können, wobei der Erzähler Rittersporn diese Entscheidungen auch moralisch bewertet. Es entsteht also auf der paratextuellen Ebene ein »entdifferenzierender Kreislauf von Erzählen und Handeln«<sup>107</sup>, in dem die Erzählung Voraussetzung wie zugleich Ergebnis von Handlung<sup>108</sup> ist und in dem Peter Strohschneider die »die mythische Basisstruktur des Weltbezuges des idealen Artushofes«<sup>109</sup> zu erkennen vermeint. Diese gilt dann allerdings nicht nur für den Artusroman, sondern auch für das Rollenspiel.

Literarisch mutet Rittersporns Schilderung nicht zuletzt dadurch an, dass literaturtypische Raffungen vorgenommen werden. So geht Rittersporn etwa kaum auf Laufwege zwischen den einzelnen Handlungsorten ein und selektiert, sofern Kampfschilderungen überhaupt inkludiert werden, bestimmte Kämpfe, denen damit eine erhöhte Relevanz zugeschrieben wird. Die Quest TRANSFORMATION besteht aus den Imperativen »Besiege die Wachen.«, »Besiege die Panther.«, »Besiege den Gargoyle.« und »Besorg [sic!] dir mutiertes Riesentausendfüßler-Albumin.«.<sup>110</sup> Selbst das sind nur die wichtigsten Kämpfe im Rahmen dieser Quest – Rittersporn jedoch thematisiert keinen einzigen davon. Stattdessen hebt er die Tragik hervor,

---

106 Rittersporn tritt im Spiel auch als Figur und Questgeber in Erscheinung.

107 P. Strohschneider. 2006, S. 380.

108 Bei Strohschneider liest sich das so, dass die »*âventiure*-Erzählung Voraussetzung wie zugleich Ergebnis von *âventiure*-Handlung« (P. Strohschneider. 2006, S. 380) ist.

109 P. Strohschneider. 2006, S. 380.

110 Letzteres setzt das Töten eines mutierten Riesentausendfüßlers voraus.

dass der Professor, dessen Labor der Hexer im Zuge der Quest erkundet, Hexermutationen eigentlich nicht verstärken, sondern heilen wollte, und beschreibt Gefühle des Hexers, von denen Rittersporn als personaler intradiegetischer Erzähler eigentlich keine Kenntnis besitzen dürfte. Rittersporn ist damit unter anderem ein offen unzuverlässiger Erzähler, der sich eine gute Geschichte nicht von der Wahrheit ruinieren lässt, aber nicht zuletzt auch ein moderner Erzähler, denn seine Raffungen und Akzentuierungen entsprechen dem, was vor dem Hintergrund der Gegenwartsliteratur als erwartbar gelten kann.<sup>111</sup>

Das Ereignis in der Spielwelt, das entweder von explizit oder von implizit imperativischem Charakter sein kann, wird also paratextuell dokumentiert. Diese Dokumentation ist handlungsanleitend und bringt daher ein neues Ereignis in der Spielwelt hervor. Dieses führt zu einer Aktualisierung des Questlogs; produziert also seinerseits wieder Paratext. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis die Quest abgeschlossen ist, was je nach Komplexität der Quest sofort eintreten kann oder erst nach beliebig vielen Zwischenschritten.<sup>112</sup>

#### 4.2.2 Vorgehensweise und Korpusüberblick

Zur Annäherung an die Art und Struktur des Handelns im handlungsbasierten Erzählen wird im Folgenden eine Korpusanalyse durchgeführt, und zwar anhand der Questlogs von *THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM*, *DRAGON AGE – INQUISITION* und *THE WITCHER 3*, da, Frank Degler folgend, davon auszugehen ist, dass in den Rollenspielen schematisch explizit wird, was in der Epik erst interpretatorisch isoliert werden müsste.<sup>113</sup>

Zu diesem Zweck wurde eine zufällige Auswahl von pro Spiel jeweils 25 abgeschlossenen Quests aller Kategorien – klassischerweise Haupt- und Nebenquests, aber auch spielspezifische Kategorien wie »Hexeraufträge« (*THE WITCHER 3*) oder »Der Innere Kreis« (*DRAGON AGE – INQUISITION*) – getroffen. Diese Auswahl beansprucht keine Repräsentativität in Hinblick auf das Gesamtgenre, sondern dient als Textgrundlage und Inspiration für die späteren Kapitel.

---

111 Lediglich die Einbringung der Autor-/Erzählerfigur und ihre Referenzen an persönliche Erfahrungen erinnern teilweise an die Artusepik – auch wenn der fiktive Autor Rittersporn selten auf den Demutstopos zurückgreift, sondern auf komisch überzeichnete Art seinen eigenen Beitrag zu den Heldentaten des Hexers hervorhebt.

112 Zusätzlich kann eine Anschlusskommunikation *über* die Quest mitgedacht werden, die ebenfalls narrativen Charakter annehmen kann, jedoch außerhalb des Spiels stattfindet und damit nicht direkt Gegenstand einer literaturwissenschaftlichen Untersuchung sein kann.

113 Frank Degler: »A Willing Suspension of Misbelief. Fiktionsverträge in Computerspiel und Literatur«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 543-560, hier S. 544-545.

Bei einer ersten Zählung der gewonnenen Quest-Imperative<sup>114</sup> fällt sofort auf, dass sich aus den 25 SKYRIM-Quests mit 81 Stück lediglich halb so viele Imperative wie aus DRAGON AGE – INQUISITION (162) und nur ein Drittel so viele Imperative wie aus THE WITCHER 3 – WILD HUNT (219) extrahieren ließen. Eine plausible Erklärung hierfür könnte sein, dass SKYRIM allzu lange Quests eher als die beiden anderen Spiele in mehrere Quests mit eigenem Titel zerlegt. So baut beispielsweise DIE RÜCKKEHR DER WOLFSKÖNIGIN auf der Quest DIE WOLFSCHÄDELHÖHLE auf, obwohl sie ebenso gut in Rahmen einer einzigen Quest abgehandelt werden könnten, da sie beide die »Wolfskönigin« Potema zum Gegenstand haben. Als verstärkender Faktor mag hinzukommen, dass die Quests in SKYRIM manchmal mehr implizite Teilschritte umfassen, die nicht in Worte gefasst werden. Während es beispielsweise die SKYRIM-Quest DAS BÖSE LAUERT bei der Anweisung »Führe mit Valdar das Ritual durch.« belässt, untergliedert die WITCHER-Quest RITTERGESCHICHTEN einen spielmechanisch ganz ähnlichen gefassten rituellen Vorgang in »Entfache das Südfeuer.«, »Entfache das Ostfeuer.«, »Entfache das Nordfeuer.« und »Entfache das Westfeuer.« und erzeugt damit mehr Redundanz. Das muss allerdings nicht durchgängig der Fall sein und ist daher nur eine mögliche Erklärung.

Reduziert man diese Redundanz jedoch auf die gewonnenen Items<sup>115</sup>, so steht es mit 52 (SKYRIM) zu 62 (DRAGON AGE – INQUISITION) zu 53 (THE WITCHER 3 – WILD HUNT) vergleichsweise ausgeglichen. Das weist darauf hin, dass sich die Begriffe – abgesehen von unikal auftretenden Imperativen wie »häute«<sup>116</sup>, »lasse beginnen«<sup>117</sup> oder »zieh dich aus«<sup>118</sup>, die nur in spezifischem Kontext Sinn ergeben – so stark wiederholen, dass die Größe des Korpus zweitrangig wird. Das Verhältnis darf daher durchaus als ausgewogen bezeichnet werden.<sup>119</sup>

Bei allen drei Spielen gab es je einen Begriff, der mit großem Abstand vor dem zweithäufigsten führte. Für die fast zeitgleich erschienenen Titel DRAGON AGE –

114 Diese erste Zählung umfasst noch sämtliche Doppelungen. Wurde in diesem Stadium also das Wort »finde« sechsmal gezählt, so schlägt es hier auch mit der Zahl sechs zu Buche. Im späteren Textverlauf werden die sechs Nennungen dann zu einem *Item* »finde« zusammengefasst.

115 Die vier Nennungen des Imperativs »entfache« werden also im obigen Beispiel zu einem Item »entfache« zusammengefasst. Ein »Item« kann zweierlei meinen: Zum einen ein »Item«, wie man es aus der empirischen Forschung (maßgeblich Fragebogenstudien) kennt, zum anderen ein »Item« als interaktiver Ingame-Gegenstand. Aufgrund der Gefahr einer begrifflichen Verwirrung wird daher die Verwendung des Wortes in zweiterem Sinne für den Rest von Kapitel 4.2 ausgesetzt und ein wenig unscharf durch »Gegenstand« ersetzt.

116 Bethesda Game Studios. 2011. SCHICKSALSTREFFEN IM MONDSCHEN.

117 BioWare. 2014. EINDRINGLING.

118 CD Projekt RED. 2015. TRANSFORMATION.

119 Auf die Frage, warum DRAGON AGE – INQUISITION neun beziehungsweise zehn Items mehr aufweist als die beiden anderen, wird später noch zurückzukommen sein.

INQUISITION und THE WITCHER 3 war es der Imperativ »finde«, für THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM »sprich (mit)«, wobei beide Imperative in sämtlichen Spielen unter den Top 3 rangierten und damit zweifellos zu den wichtigsten Quest-Imperativen gehören – nachweislich für die untersuchten Rollenspiele, spekulativ für die gesamte Rollenspielgattung.

Unter den Top 5 aller drei Spiele befand sich mindestens ein Verb, das eine Kampfhandlung anzeigt. Bei THE WITCHER 3 waren es sogar zwei. So belegte das Verb »töten« in SKYRIM gleichauf mit »finden« Platz 3 und in WILD HUNT Platz 5 gleichauf mit »suchen« und »untersuchen«. »Besiegen« nahm in WILD HUNT Platz 2 ein, in DRAGON AGE – INQUISITION Platz 4 – gleichauf mit »öffnen«.

Fassen wir also auf Basis der gesammelten Daten zusammen, welche Elemente offenbar zur Formulierung einer Quest notwendig sind. Initiiert werden Quests oft durch ein Gespräch mit einem NPC. Im Verlauf der Quests kommt es meist zu weiteren Gesprächen mit weiteren NPCs, wie sich in der Häufigkeit des Imperativs »sprich (mit)« widerspiegelt. Bei dieser verbalen Interaktion spielen also Imperative der Kommunikation eine Rolle. Auf das initiale Gespräch mit dem Questgeber folgt üblicherweise ein Standortwechsel: Etwas muss »gesucht«, beziehungsweise »gefunden« werden. Es findet also eine *Fortbewegung im Raum* statt. Es ist nicht ungewöhnlich, dass das Zielgebiet der Suche zugangsbeschränkt ist und erst einmal durch *Interaktion mit der Spielwelt und / oder einen Schlüssel* »geöffnet« werden muss. Auf dem Weg zum Ziel müssen meist Gegner »besiegt« oder »getötet« werden. Es sollte also ein Vokabular für Kampfhandlungen oder neutralere: die Interaktion mit Gegnern vorhanden sein. Nachdem das Ziel erreicht worden ist, das beispielsweise in der Inbesitznahme eines Objektes, der Rettung eines NPCs oder dem Töten eines bestimmten Gegners (oder auch einer Kombination dieser Komponenten) bestehen kann, steht normalerweise die Rückkehr zum Questgeber an, welche vor allem SKYRIM betont<sup>120</sup>. In den beiden anderen Rollenspielen heißt es zwar seltener so explizit »Kehre zum Auftraggeber zurück.«<sup>121</sup>, trotzdem wird dieser Schritt meist impliziert. Sollte es ein Objekt gewesen sein, welches im Fokus der Quest stand, so wird dieses zum Abschluss dem Questgeber überreicht, der dem Avatar dafür eine Belohnung aushändigt. Es kommt also zu einer nonverbalen Interaktion mit dem NPC.

Daraus ergeben sich die vier Haupt-Kategorien:

- (A) Bewegung im Raum
- (B) non-Agonale Figureninteraktion (verbal/nonverbal)
- (C) Interaktion mit der dinglichen Umwelt
- (D) agonale Figureninteraktion (verbal/nonverbal)

120 »Kehre zurück« war mit elf Nennungen der zweithäufigste Imperativ in SKYRIM.

121 CD Projekt RED. 2015. WINZERAUFTRAG: DUCHATON-GIPFEL.

Diese vier Kategorien decken nahezu sämtliche erfassten Imperative ab, wobei zu berücksichtigen ist, dass ein Item mehreren Kategorien zugleich angehören kann. Der Imperativ »eskortiere« umfasst beispielsweise erstens eine Bewegung im Raum, zweitens eine nonverbale Figureninteraktion und drittens höchstwahrscheinlich auch eine agonale Interaktion mit Gegnern, da das Eskortieren sonst keine Herausforderung darstellen würde und eher als ›Begleiten‹ oder ›Nebenherlaufen‹ zu bezeichnen wäre.

Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass durch diese Kategorien kein universaler Anspruch erhoben wird, da sie speziell auf den Bedarf der vorliegenden Untersuchung zugeschnitten sind. Auch drei Kategorien (Bewegung im Raum, Figureninteraktion, Interaktion mit der dinglichen Umwelt) mit einer entsprechend feinen Untergliederung der verschiedenen Arten von Figureninteraktion wären beispielsweise denkbar. Da der Fokus dieser Untersuchung jedoch auf dem Agonalen liegt, erscheint es angemessen, die agonale Figureninteraktion als separate Kategorie zu führen. Die Unterscheidung zwischen verbaler und nonverbaler Interaktion ist optional und steht daher in Klammern – nicht zuletzt, da diese Grenzziehung im Questlog teilweise begrifflich verwischt – kann aber abhängig vom aktuellen Erkenntnisinteresse einen Mehrwert bieten und sollte daher mitgedacht werden. Zu guter Letzt sei noch angemerkt, dass die verbal-agonale Figureninteraktion an dieser Stelle zwar nicht im Fokus steht, doch soll ihrer Existenz und Relevanz in anderen Kontexten zumindest formal Rechnung getragen werden.

Probleme verursachten bei der Erfassung abstraktere Begriffe wie das bereits erwähnte »lasse beginnen«<sup>122</sup>, die das handlungsbasierte Schema der Quest-Imperative zu unterlaufen scheinen. Ein Blick auf den spezifischen Kontext ergab jedoch in allen Fällen, dass sich der vermeintlich abstrakte Akt auf eine konkrete spielmechanische Handlung reduzieren ließ. »Lasse den Erhabenen Rat beginnen.«<sup>123</sup> meint beispielsweise nichts anderes als das Anklicken eines Portals, welches ins Innere eines Gebäudes führt, also eine Interaktion mit der dinglichen Umwelt, die eine Cutscene auslöst. DRAGON AGE – INQUISITION kann sich diese – nennen wir sie ›poetische‹ – Unschärfe an dieser Stelle leisten, da der genaue Ort der Handlung auf der Ingame-Karte angezeigt wird und somit trotz unklarer verbaler Handlungsanweisung kein Zweifel darüber besteht, was der Spieler tun soll.

Während diese Fälle jedoch selten waren und hauptsächlich DRAGON AGE – INQUISITION betrafen, trat eine Reihe von kontextabhängigen Imperativen auf, die, aus dem Zusammenhang gerissen, nicht mehr eindeutig zuordenbar waren. Ein Beispiel hierfür ist etwa »gewinne«<sup>124</sup>, das ebenso eine Form der potenziell non-

---

122 BioWare. 2014.

123 BioWare. 2014. EINDRINGLING.

124 CD Projekt RED. 2015.

agonalen Figureninteraktion (z.B. Gewinne die Gunst einer Person) wie eine agonale Interaktion (z.B. Gewinne das Kartenspiel/das Turnier/den Zweikampf) meinen kann. Da jedoch alle zweifelsfrei einer oder mehreren der definierten Kategorien angehören (wenn auch nicht immer klar war, welchen), scheinen diese zufriedenstellend genau und zugleich abstrakt genug zu sein, um System in die Fülle an Handlungsanweisungen zu bringen, von denen Quests und damit auch das Erzählen von ihnen bestimmt sind. Sie werden daher im Fortgang die Gliederung bestimmen.

Anders als beispielsweise Espen Aarseths Kategorien »1) Place-oriented, 2) time-oriented and 3) objective-oriented«<sup>125</sup> stellen die vorgeschlagenen Kategorien allerdings keine Typologie der Quest dar, sondern setzen eine Ebene darunter an – sie bilden eine Typologie der Quest-Imperative, nicht der Quest, was den Vorteil bietet, dichter am Text arbeiten zu können. Es sei außerdem darauf hingewiesen, dass nicht einfach alle erfassten Imperative abgearbeitet werden, sondern nach den Kriterien der Repräsentativität, Häufigkeit und Interessantheit ausgewählt wird – nicht zuletzt bereits in Hinblick auf den anvisierten Vergleich mit der Artusepik.

### 4.2.3 Imperativ-Kategorien

#### 4.2.3.1 Nicht-agonale Figureninteraktion

Mit »sprich (mit)« als insgesamt häufigstem Item dominiert ein Imperativ der Kommunikation das Ranking der Quest-Imperative und konterkariert damit das kampflastige Image des Computerspiels<sup>126</sup>. »Sprich mit« in all seinen Varianten begleitet den Spieler gewöhnlich von Anfang bis Ende der Quest. Es ist das Mittel der Wahl, um an Informationen zu gelangen, die zum Lösen der Quest unerlässlich sind, aber auch, um etwas über die größeren narrativen Zusammenhänge oder nebensächliche Details zu erfahren, welche die Spielwelt lebendig erscheinen lassen.

In Reinform tritt die non-agonale Figureninteraktion daher vor allem in Items wie »rede mit«, »frag[e]«, »höre dir an«, »suche Rat« oder »berichte« zutage. Nicht immer sind andere Figuren jedoch kooperativ. Mit manchen lässt sich verhandeln (»verhandle«) – andere müssen erst beruhigt (»beruhige«), überredet (»überrede«), zur Rede gestellt (»stelle zur Rede«), verhört (»verhöre«) oder sogar gezwungen (»zwinge«) werden, daher ist der Übergang zum dialogischen Agon, also zur verbal-agonalen Figureninteraktion fließend.

125 E. Aarseth. 2005, S. 498.

126 Siehe exemplarisch Peter Riedel (Hg.): »Killerspiele«. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt (= Augenblick – Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, Band 46), Marburg: Schüren Verlag. 2010.



Die Items »befreie«, »rette«, »beschütze« und »eskortiere« implizieren alle neben einer non-agonalen auch eine agonale Figureninteraktion, allerdings erst in zweiter Linie, da die agonale Interaktion mit einer dritten Partei stattfindet und nicht gegen die Figur(en) gerichtet ist, welche in einem grammatikalischen Sinne Objekt des Satzes ist/sind.

»Eskortiere« umfasst überdies eine Bewegung im Raum, die beispielsweise auch von den Items »suche auf«, »triff dich mit«, »überbringe« und »bringe« vorausgesetzt wird, wobei die beiden letzteren noch davor zusammen mit »gib«, »liefern Beweise« und dem recht weit verbreiteten »finde heraus« im Übergangsbereich zur Interaktion mit der dinglichen Umwelt angesiedelt sind.

#### 4.2.3.2 Interaktion mit der dinglichen Umwelt

»Finde heraus« kann auf eine verbale Figureninteraktion abzielen – genauso gut aber kann es bedeuten, in den Wald zu gehen, Spuren zu verfolgen, Leichen zu untersuchen und ein gefundenes Tagebuch zu lesen. Dieses Item ist daher ein gutes Beispiel dafür, wie häufig sich hinter einem vermeintlich abstrakten Imperativ Interaktion mit der dinglichen Umwelt verbirgt, wozu vor allem Gegenstände, aber auch Öffnungsmechanismen verschiedener Art (Türschlösser, Schalter etc.) zählen, die im Gegensatz zu (beweglichen) Gegenständen ortsgebunden sind.

Selbst vermeintlich komplexe Vorgänge wie »lies« oder »erlerne« lassen sich oft auf die Interaktion mit Dingen herunterbrechen. Die Anweisung »lies« beispielsweise bedeutet in einem Rollenspiel nicht notwendigerweise, einen Text tatsächlich gelesen (und verstanden) zu haben. Oft genügt bereits das bloße Anklicken eines Buches, um die Quest voranzutreiben, denn Lesen ist keine Fähigkeit des Avatars, sondern des Spielers. Die Fähigkeiten des Avatars beschränken sich auf die spielmechanische Interaktion mit dem Objekt »Buch«, welche den Prozess des Lesens nur symbolisiert, der von Spielerseite her stattfinden oder auch unterbleiben kann.

Klassische Imperative der Interaktion mit der dinglichen Umwelt sind »öffne« (zehn Nennungen) und »sammele«, welcher mit nur fünf Nennungen im Textkorpus in Vergleich zum Gesamtgenre eher unterrepräsentiert war. Mutmaßliche Ursache hierfür dürfte sein, dass es sich bei den drei Spielen ausnahmslos um neuere Titel mit vergleichsweise hohem Anspruch handelte, denn Sammelquests stehen in dem Ruf, unzeitgemäß und langweilig zu sein.<sup>127</sup> Trotzdem müssen nach wie vor häufig Gegenstände besorgt (»besorge«), beschafft (»beschaffe«) oder gelegentlich auch gestohlen (»stiehl«) werden, wie aus dem Textkorpus hervorgeht. Allerdings setzen Spiele mit Narrationsfokus vermehrt auf Schlüssel im wörtlichen (Schlüssel,

127 J. Howard. 2008, S. 101. Von den drei Titeln verfügt DRAGON AGE – INQUISITION über die meisten Sammelquests, jedoch wird der Imperativ »sammele« – möglicherweise aus eben dem genannten Grund – vermieden und stattdessen auf zu füllende Leisten im Questlog gesetzt.

Zahnrad, Hebel, magischer Kristall o.ä., die Mechanismen in Gang setzen und Türen öffnen) wie übertragenen Sinne (Gegenstände, deren Erwerb für den Fortgang der Hauptquest obligatorisch ist), was diese Spiel-Erzählungen für den Vergleich mit der höfischen Epik anschlussfähiger macht als quantifizierende Quests<sup>128</sup>.

Überdies fällt auf, dass viele Imperative und ihre Synonyme aus dem Bereich der Interaktion mit der dinglichen Umwelt in Gegensatzpaaren auftreten: »öffne« (»lege frei«/»verschaffe dir Zutritt«) und »schließe«, »aktiviere« und »deaktiviere«, »zerstöre« (»sabotiere«) und »repariere«. Ziel ist dabei stets eine Zustandsänderung – entweder man will eine Wirkung erzeugen oder eine bestehende Wirkung aufheben: eine Tür öffnen oder das Portal schließen, aus dem Dämonen strömen, einen magischen Kristall aktivieren oder die elektrische Barriere deaktivieren, die den Durchgang versperrt, ein gegnerisches Munitionslager zerstören oder einen beschädigten Mechanismus reparieren. Wenn von »aktivieren« oder »platzieren« die Rede ist, handelt es sich zudem häufig um Rätsel, bei denen einzelne Teile in die richtige räumliche Relation zueinander gebracht werden müssen.

#### 4.2.3.3 Bewegung im Raum

Die reine Bewegung im Raum ist häufig Voraussetzung dafür, dass sich die Narration entfalten kann. Wenn der Held den Artushof nie verlässt, so kann die initiale Störung (zumindest im handlungsbasierten Erzählen) nicht aufgelöst werden, da Beweglichkeit die Voraussetzung von Handeln ist. »Reise nach«, »gehe zu/nach«, und »begib dich nach« gehören zu den basalen Imperativen, ohne die kein Rollenspiel auskommt. Aber auch »betritt« und sein Gegenstück »verlasse« haben, ebenso wie »erkunde« oder das unerlässliche, wenn auch oft nur implizierte »kehre zurück«, einen dominant räumlichen Aspekt. Es bleibt festzuhalten, dass fünf der acht häufigsten Imperative Begriffe sind, die mit Bewegung im Raum in Zusammenhang stehen.

In Zusammenhang mit Figuren kann die Anweisung auch »triff dich mit« oder »suche auf« lauten. Sind besagte Figuren mehr als nur statische Questgeber, so kann ein solcher Imperativ etwa von einem »(ver)folge«, eng verwandt mit »eskortiere«, oder (sehr viel seltener) »führe« gefolgt sein.

Auch der Umgang mit Gegenständen kann eine räumliche Komponente haben. Questgeber bitten Spieler und Avatar, einen Gegenstand zu holen (»hole«) oder zu überbringen (»überbringe«), wobei der Gegenstand in ersterem Fall oft erst einmal gefunden (»(durch)suche«) werden muss. Auch »sammle« hat einen nicht zu unterschätzenden räumlichen Aspekt, da dazu häufig ein größeres Gebiet durchkämmt werden muss.

Selbst im Kampf spielt die Bewegung im Raum eine Rolle – vor allem in DRAGON AGE – INQUISITION, dessen Gameplay durch den Umstand, dass der Spieler

---

128 Ein Beispiel für letztere wäre etwa die Aufgabe: »Sammle zehn Wolfsfelle.«

zusätzlich zu seinem eigenen Avatar eine ganze Gruppe steuert, stärker militärisch-strategischen Charakter gewinnt als das in den drei anderen Leittiteln der Fall ist. So geht es teilweise darum vorzustößen (»stoße vor«) beziehungsweise vorzudringen (»dringe vor«) oder aber sich planvoll zurückzuziehen (»ziehe dich zurück«). Manchmal ist das Beste, was man sich erhoffen kann, einer Bedrohung zu entkommen (»entkomme«), um dann doch noch sein Ziel zu erreichen (»erreiche«).

Interessant ist in diesem Kontext vor allem der letztere Imperativ »erreiche«, der nur im Korpus von *DRAGON AGE – INQUISITION* in Erscheinung trat, dort allerdings ganze neunmal. »Erreiche« meint hier kein abstraktes Ziel, sondern einen konkreten Ort, der auch an eine Person gekoppelt sein kann, wie in der Anweisung: »Erreiche Solas vor der Viddasala.«<sup>129</sup> Primär bedeutet »erreichen« eine Fortbewegung im Raum, jedoch ist der Widerstand dagegen bereits impliziert. Wenn ein Ort erreicht werden muss, kann es nicht einfach sein, dorthin zu gelangen: Entweder besteht die Herausforderung darin, trotz Gegnern an den Ort zu gelangen, die ebendies zu verhindern suchen, oder aber ihn gemäß dem temporalen Aspekt der Formulierung rechtzeitig, nämlich in einer Art Wettrennen vor der Konkurrenz, zu erreichen. In beiden Fällen schwingt in diesem Imperativ bereits das Agonale mit. Nicht von ungefähr bedeutet das althochdeutsche Verb *spilōn* sowohl »spielen« im heutigen Sinne als auch »kämpfen« und »sich bewegen«.<sup>130</sup>

#### 4.2.3.4 Agonale Figureninteraktion

Wenn es um Kampfhandlungen geht, verfügen alle drei Spiele über eine Unterscheidung zwischen »töten« und »besiegen« (*DRAGON AGE – INQUISITION / THE WITCHER 3*) beziehungsweise »bezwingen« (*SKYRIM*). *SKYRIM* verfügt damit über zwei Eskalationsstufen, die beiden jüngeren Titel noch über die dritte Option »kämpfe«, die einen Sieg nicht notwendigerweise miteinschließt, auch wenn dieser häufig trotzdem impliziert ist. So heißt es in der Quest *AUF DER SPUR* beispielsweise lediglich »Kämpfe gegen das Biest.«<sup>131</sup>, da der Kampf durch eine vorprogrammierte Cutscene abgebrochen wird, ehe er entschieden werden kann, wie sich bei der Realisierung des Quest-Auftrages rasch zeigt. Auffällig ist, dass *SKYRIM* und *THE WITCHER 3* es bei diesen wenigen Begriffen belassen, während *DRAGON AGE – INQUISITION* eine weit größere Palette an Begrifflichkeiten für Kampfhandlungen ins Feld führt. Angefangen bei Euphemismen wie »befasse dich

129 BioWare. 2014. *EINDRINGLING*. Sowohl bei »Solas« als auch bei der sogenannten »Viddasala« (einer Art Priesterin), handelt es sich um Figuren.

130 Carl Heinze: *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (= Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Band 8)*, Bielefeld: transcript. 2012, S. 32.

131 CD Projekt RED. 2015. *AUF DER SPUR*.

mit«, »kümmere dich um«, »beseitige« oder »schalte aus«, über heroischere Formulierungen wie »tritt entgegen« oder »stelle dich (zum Kampf)«, »vernichte« bis hin zu expliziten Kriegshandlungen wie »erobere« und dem synonym verwendeten »nimm in Besitz«. <sup>132</sup>

Diese große Bandbreite – hier exemplarisch anhand von Imperativen des Kämpfens dargestellt – ist typisch für das Questlog von DRAGON AGE – INQUISITION und erklärt daher die gegenüber den beiden anderen Titeln erhöhte Anzahl an Items. Dies spricht für eine erhöhte Literarizität, da die Autoren offensichtlich aus ästhetischen Gründen um Abwechslung bemüht waren und das Questlog in der Lage ist, Nuancen abzubilden. So kann »befasse dich mit« zwar einerseits einen Euphemismus darstellen, andererseits aber auch ein Signal für einen alternativen Lösungsweg sein. Aus narrativer Sicht ist das reizvoll, aus spielmechanischer Sicht jedoch wenig pragmatisch, da eine solche Formulierung dem Spieler keine Gewissheit darüber gibt, was zu tun ist.

Insgesamt machen die Imperative des Kämpfens einen vergleichsweise geringen Anteil aus. So fanden sich bei allen drei Spielen die Items »sprich« (54 Nennungen) und »finde« (53 Nennungen) unter den drei ersten Plätzen, während »töte« – der einzige Kampfimperativ, der in allen drei Spielen vorkam – insgesamt nur 19-mal auftauchte. Fasst man »bezwinde«, das sich nur im SKYRIM-Textkorpus fand, mit »besiege«, das die gleiche Funktion für DRAGON AGE – INQUISITION und THE WITCHER 3 erfüllt, zusammen, so kommt man auf 28 Nennungen. »Kämpfe«, das im SKYRIM-Korpus nicht vorkam, brachte es gerade einmal auf fünf Nennungen, während die zahlreichen partiellen Synonyme aus INQUISITION überwiegend singular auftraten.

Im Vergleich zur tatsächlichen Spielpraxis ist die Kampfthematik in den Quest-Imperativen somit deutlich unterrepräsentiert. Dies ist jedoch kein Zeichen der Marginalisierung des Agonalen, sondern seiner Selbstverständlichkeit. Explizit gibt beispielsweise die Quest DAS BIEST VON TOUSSAINT dem Spieler nur den Auftrag »Untersuche das Flussufer [...]«. <sup>133</sup> Voraussetzung dafür ist jedoch, das Ufer zunächst von Gegnern zu »säubern«, <sup>134</sup> da diese sonst die detektivische Untersuchung des Mordschauplatzes unmöglich machen. Dies ist ein Beispiel

132 BioWare. 2014.

133 CD Projekt RED. 2015. DAS BIEST VON TOUSSAINT.

134 »Die Waffe fungiert zum einen als Instrument der Ausübung von Macht, zum anderen als Werkzeug der Entscheidung und der Kontrolle über den digitalen Raum: Die martialische »Abschaffung« des Feindlichen, Bedrohlichen und Andersartigen hinterlässt sozusagen »befriedete« und gereinigte Zonen« (Jörg v. Brincken: »Die Lust am Schrecken. Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension von Gewalt- und Horrorspielen«, in: Jörg v. Brincken/Horst Konietzny (Hg.), Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspiels, München: epodium Verlag. 2012, S. 219-237, hier S. 227).

dafür, dass sich Kämpfe automatisch aus der Fortbewegung im Raum ergeben, da der »Raum Agenten ausschickt, um sich gegen seine Durchquerung zu wehren«<sup>135</sup>.

Teilweise können diese (dann meist beliebigen und zufällig auftauchenden) Agenten umgangen oder ignoriert werden, andere sind im Gegenteil gezielt so platziert, dass an ihnen buchstäblich »kein Weg vorbeiführt«. In beiden Fällen spielt das Questlog keine Rolle, da es keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt, sondern nur eine Handlungsanleitung für den Spieler bereitstellt. Denn entweder ist dem Spieler der Umgang mit dem Gegner freigestellt oder aber es gibt ohnehin nur eine mögliche Handlungsoption. In der Aussparung nicht-plotrelevanter Kämpfe liegt also einerseits spielerische Freiheit, andererseits Determinismus.

#### 4.2.4 Quantitative Auswertung

Hier bewahrheitet sich, was Jutta Eming und Ralf Schlechtweg-Jahn über die »Begrenztheit reiner Wortfelduntersuchungen«<sup>136</sup> sagen: Was sich nicht begrifflich manifestiert, kann von solchen Untersuchungen nicht erfasst werden, aber das heißt nicht, dass es nicht da oder nicht wichtig wäre.<sup>137</sup> Eine bloße Betrachtung des Questlogs kann die zentrale Rolle des Agonalen für das Rollenspiel nicht sichtbar machen. Gerade seine Unterrepräsentiertheit im Paratext in Kontrast zur tatsächlichen Spielpraxis ist jedoch geeignet, um weitere Überlegungen anzustoßen: Der Kampf ist im Rollenspiel so selbstverständlich und allgegenwärtig, dass nur Kämpfe, die Schlüsselstellen in der Narration einnehmen, auch im Paratext Erwähnung finden.

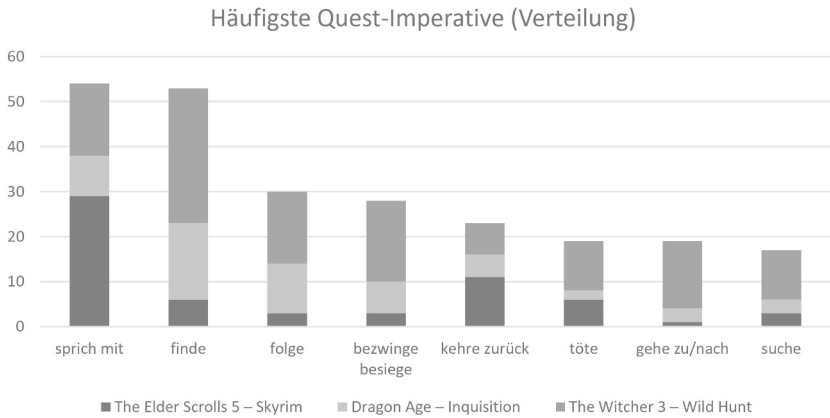
Zusammenfassend kann gesagt werden, dass rein quantitativ ein Imperativ der Kommunikation die Liste der verbreitetsten Imperative im Korpus anführt, nämlich »sprich mit«, wobei *THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM* den größten, *DRAGON AGE – INQUISITION* den geringsten Anteil an diesem Ergebnis hat. Dicht gefolgt wird dieser Imperativ von »finde«, das »sprich mit« an Häufigkeit sogar noch übertreffen könnte, wenn man es mit seinem Gegenstück »suche« zusammenfasste. »Folge«, »kehre zurück« und »gehe zu/nach« haben ebenfalls mit der für die Questpraxis so entscheidenden Fortbewegung im Raum zu tun und finden sich deswegen ebenfalls unter den häufigsten Imperativen des Korpus. Zu guter Letzt haben es auch »besiege«, »bezwinge« und »töte« als Imperative des Kampfes unter die Top 8 geschafft und beanspruchen damit Geltung. Es ist also nicht so, als wären Impera-

---

135 Matthias Mertens: »A Mind Forever Voyaging«. Durch Computerspielräume von den Siebzigern bis heute«, in: Christian Holtorf/Claus Pias (Hg.), *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*, Köln: Böhlau Verlag. 2007, S. 45-54, hier S. 50.

136 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 13.

137 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 13.



tive des Kampfes selten – sie spiegeln bloß die Spielpraxis nicht in vollem Umfang wider.

Der Spitzenplatz des kombinierten Imperativs aus »suche« und »finde« erscheint insofern folgerichtig, als er auf den Wortsinn von ›Quest‹ selbst verweist,<sup>138</sup> denn schließlich stellt die Suche nach etwas oder jemandem *die* Quest schlechthin dar. »Suche« und »finde« sind partielle Synonyme – zwar lässt »suche« den Erfolg der Unternehmung offen, jedoch ist das »Finden« in den allermeisten Fällen impliziert. Zwar zielt eine Suche letztlich immer auf eine nicht näher bestimmte Interaktion ab, ist zunächst jedoch nicht weiter als eine (suchende) Bewegung im Raum. Ohne sie würde kaum eine Bewegung im Raum zustande kommen, da der Protagonist sonst (außer durch Fremdeinwirkung, z.B. Verbannung oder Entführung<sup>139</sup>) wenig Grund hätte, überhaupt seinen Ausgangsstandort zu verlassen.

Espen Aarseth erhebt die Bewegung im Raum gar zum Definitionskriterium von ›Quest Games‹, zu denen nicht zuletzt das Rollenspiel zählt: »A quest game can be defined [...] minimally, as a game which depends on mere movement from position A to position B.«<sup>140</sup> Dies erinnert an Jurij Lotmans Setzung,<sup>141</sup> nach der

138 Wie sein altfranzösisches Pendant *queste*, welches als Lehnwort auch in mittelhochdeutschen Texten auftaucht, kommt das englische Wort *quest* vom lateinischen *quaerere* und bedeutet ›Suche‹ (Adolf Tobler/Erhard Lommatzsch: Altfranzösisches Wörterbuch (= Band 8), Wiesbaden: Franz Steiner Verlag, 1971, S. 74).

139 Ein Beispiel aus der Epik wäre die ›Entführung‹ Gaweins durch seinen späteren Schwiegervater, König Joram, (Wigalois, V. 571-598), auf die in Kapitel 6.3.1.1 näher eingegangen werden wird.

140 E. Aarseth. 2005, S. 497.

141 Dieser Zusammenhang ist auch schon von Cornelia Pierstorff (Cornelia Pierstorff: »Spielformen des Erzählens. Die ludo-narrative Struktur in Hartmanns ›Iwein‹«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum

Sujethaftigkeit erst durch die Überschreitung einer Grenze zustande kommt, die einen Raum »in zwei disjunkte Teilräume«<sup>142</sup> aufteilt, welche gemeinsam ein »semantisches Feld«<sup>143</sup> bilden.

Die Bewegung im Raum bildet demnach die Voraussetzung sowohl für Spiel als auch für Erzählung – vorausgesetzt, man benutzt den Begriff des semantischen Raumes nicht losgelöst von räumlicher Repräsentation als bloße Metapher. Ein solcher Gebrauch kann zwar durchaus fruchtbar sein, wie beispielsweise die Arbeiten Martin Hennigs zeigen, der am Beispiel von *GAME OF THRONES – A TELLTALE GAME SERIES*<sup>144</sup> semantische Räume der Autonomie bzw. Heteronomie beschreibt.<sup>145</sup> Doch gerade in den hier untersuchten Gegenständen ist Lotmans »semantisches Feld, das in zwei sich ergänzende Teilmengen gegliedert ist«<sup>146</sup>, häufig sowohl ein semantischer als auch ein konkreter (virtueller) Raum – und dieser Raum ist aufs Engste mit dem Agon verquickt.

### 4.3 Der Agon als Taktgeber handlungsbasierter Narration

#### 4.3.1 Expansion und Kontraktion des Möglichkeitsraumes

Jene Kämpfe, die auch Teil des Paratextes sind, nehmen in der Regel Schlüsselstellen in der Narration ein und gehen mit einer Kontraktion des Möglichkeitsraumes<sup>147</sup> einher. Julian Kücklich beschreibt die Narration von Computerspielen am Beispiel des Grafik-Adventures als ein Wechselspiel von Expansion und Kontraktion des Möglichkeitsraumes. Dieser Möglichkeitsraum ist sowohl ein metaphorischer als auch ein konkreter Raum. In der Expansionsphase öffnet sich die Spielwelt für den Spieler. Es gibt zahllose Möglichkeiten – viele Richtungen, in die er sich wenden kann, verschiedene Nebenquests, aus denen eine Auswahl getroffen werden kann und die in beliebiger Reihenfolge abgearbeitet werden können. Als

---

Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018) gesehen worden.

142 J. Lotman. 1993, S. 327.

143 J. Lotman. 1993, S. 341.

144 Telltale Games: *GAME OF THRONES. A Telltale Game Series*. Telltale Games. 2014.

145 Martin Hennig: »This game series adapts to the choices you make.«. Eine raumsemantische Typologie von Entscheidungssituationen und die Funktionen seriellen Erzählens in aktuellen Episodenspielen«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 145-165, hier S. 148-150; Telltale Games. 2014.

146 J. Lotman. 1993, S. 341.

147 J. Kücklich. 2009, S. 33.

Beispiel mag das Spielareal »Farron Keep« aus *DARK SOULS 3*<sup>148</sup> dienen: Der Avatar betritt das Areal durch eine Engstelle/Tür. Daraufhin steht ihm das gesamte Areal offen, in dem Items zu finden und Gegner zu besiegen sind. Die Reihenfolge ist dabei beliebig; Vollständigkeit keine Bedingung.

Doch auf jede Expansion des Möglichkeitsraumes folgt zwangsläufig eine erneute Kontraktion, da die Freiheit, die zwischen den Kontraktionen herrscht, wieder auf eine überschaubare Anzahl an Optionen reduziert werden muss, um eine kohärente Narration gewährleisten zu können.<sup>149</sup> Im Extremfall zieht sich der Möglichkeitsraum bis auf einen einzigen Punkt zusammen – die Schlüsselstelle, welche von einer Herausforderung besetzt wird, die gemeistert werden muss, damit das Spiel und seine Narration weitergehen. Im Beispiel Farron Keep sind es die Feuerschalen, die entzündet werden müssen, damit sich die nächste Tür öffnet und den Weg zum zweiten Teil des Areals freigibt. Die Herausforderung besteht in diesem Fall also aus einer Art minimalistischem Rätsel, wobei nicht übersehen werden sollte, dass die Interaktion mit den drei Feuerschalen mehr oder weniger voraussetzt, zuvor die Gegner auf der jeweiligen Sumpfinself getötet zu haben.

Die agonale Herausforderung bei erweitertem Möglichkeitsraum ist eher von Quantität geprägt: Hier treten jene Gegner, die im Questlog keine Erwähnung finden, in Gruppen auf, um der überlegenen Kampfkraft des Avatars durch Überzahl etwas entgegen zu setzen. Um solche handelt es sich beispielsweise bei den Gegnern auf der Sumpfinself. In der Kontraktion des Möglichkeitsraumes hingegen herrscht Qualität: Unikale Bossgegner mit einem breiten Repertoire an mächtigen Fähigkeiten versperren dem Avatar, der im Vergleich zu ihnen oft winzig erscheint, den Weg.

Nach der Kontraktion expandiert der (Möglichkeits-)Raum im Beispiel wieder leicht, jedoch nicht mehr so stark wie im ersten Teil des Gebietes. Es gibt erneut mehrere Wege, die der Spieler einschlagen kann, aber trotzdem kontrahiert sich der Möglichkeitsraum schnell erneut. Die Hauptquest verlangt, dass die unwilligen »Lords of Cinder« – wenn nicht aus freiem Willen, dann wenigstens postmortal – auf ihre Throne im »Firelink Shrine« zurückkehren, daher führt an ihnen »kein Weg vorbei«. Im Fall des ersten Lords of Cinder, des Bosskollektivs der »Abyss Watchers« gilt dies buchstäblich, denn nur dann, wenn die Abyss Watchers besiegt werden, kann der Avatar seine Reise durch die Spielwelt fortsetzen und die Hauptquest voranschreiten. Anderenfalls bleiben die dahinterliegenden Spielareale unzugänglich.

Sowohl im Fall der ersten als auch in jenem der zweiten Engstelle ist die Herausforderung (mal schwächer, mal stärker) agonale kodiert. Erstere zeigt überdies, dass auch Rätsel diese Schlüsselstellen einnehmen können. Im Point&Click-Adventure dürfte dies sogar die Regel sein – im Rollenspiel jedoch sind Rätsel dem Bosskampf

148 From Software: *DARK SOULS 3*. From Software; Bandai Namco Entertainment. 2016.

149 J. Kücklich. 2009, S. 33.



typischerweise eher vorgeschaltet, als dass sie an seine Stelle treten. Im Bosskampf gegen die Abyss Watchers wird die Verquickung von Schlüsselstellen der Narration mit Schlüsselstellen des Gameplays deutlich, denn ohne den Sieg über sie kann weder auf der Story- noch auf der Gameplay-Ebene weiterer Fortschritt erzielt werden.

Es ist charakteristisch für Rollenspiel-Quests, dass in ihrem Zentrum ein ungelöstes Problem, ein Hindernis – abstrakt: eine Herausforderung steht, die unterschiedlicher Natur sein kann, jedoch meist eine agonale ist.

»[I]m Moment der Herausforderung laufen Spiel- und Narrationslogik zusammen. Was aus Perspektive der Game Studies als Spiellogik erscheint – die Überwindung der Herausforderung als Symptom der Interaktivität des Mediums –, gilt der kulturwissenschaftlichen Spieltheorie als etwas, das gerade auch von literarischen Texten geprägt wurde [...].«<sup>150</sup>

Herausforderungen besetzen Schlüsselstellen von Narration und Gameplay.<sup>151</sup> Engpässe werden von Torhütern bewacht, die überwunden werden müssen. Sowohl die Engpässe als auch die Torhüter können konkret oder abstrakt sein, da Rollenspiele und Artusepen jedoch dominant räumlich organisiert sind – ein neuer Gegner verlangt nach einem neuen Schauplatz – fallen Raum und Möglichkeitsraum häufig zusammen.<sup>152</sup> Eine Herausforderung ist vor allem eins: eine Aufforderung zum Handeln. Daher habe ich die spezifische Erzählweise meiner Gegenstände sowohl als ›handlungsbasiertes Erzählen‹ als auch ›Erzählen im Imperativ‹ charakterisiert. Es ist hierbei bezeichnend, dass Quests in Computerspielen nicht selten durch Ausrufezeichen auf der Landkarte markiert werden, denn eine Quest kann grundsätzlich als Imperativ formuliert werden.

Dass Herausforderungen im handlungsbasierten Erzählen so gut wie immer bestanden werden, hängt mit der Beschaffenheit seines Möglichkeitsraums zusammen. Wenn sich der Möglichkeitsraum auf einen Punkt zusammenzieht – auf die *eine* Herausforderung, die bestanden werden muss, weil Spiel und/oder Erzählung sonst enden –, greift der »Selbsterhaltungstrieb der Erzählung, die von zwei möglichen Ausgängen einer Handlung stets denjenigen wählt, der die Geschichte vorantreibt«<sup>153</sup>. In Bezug auf Pen&Paper-Rollenspiel gibt Andreas Mehlhorn zwei Ratschläge, die in diesem Kontext aufschlussreich sind:

150 F. Ascher/T. Müller. 2018.

151 Ein markantes Beispiel hierfür ist der höfische Zweikampf: »Im Handlungsverlauf der Epen nimmt der Zweikampf breiten Raum ein und markiert fast immer Schlüsselstellen wie die Bewältigung von Kontingenz, die Aufrechterhaltung der Ordnung, die Hierarchisierung sozialer Geltung oder die Verteilung von Frauen [...]« (U. Friedrich. 2005, S. 127).

152 Siehe Kapitel 4.3.1.

153 Roland Barthes: Das semiologische Abenteuer (= Edition Suhrkamp, Band 1441), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1988, S. 147.

»Es wird nur dann gewürfelt, wenn auch eine misslungene Probe das Spiel positiv beeinflusst.«<sup>154</sup>

»Auch wenn ein Rätsel nicht gelöst wird, muss das Abenteuer weitergehen.«<sup>155</sup>

Hierbei ist wichtig, sich zu vergegenwärtigen, dass die Würfel im Pen&Paper-Rollenspiel das Zufallselement sind, das die Möglichkeit des Scheiterns ins Spiel bringt. Wenn also Scheitern eine realistische Option ist, darf ein Scheitern der Protagonisten trotzdem nicht zum Scheitern der Erzählung führen. Das Computerspiel *PYRE*<sup>156</sup> befolgt diese Regeln auf mustergültige Weise, denn in *PYRE* kann ein Scheitern auf der Gameplay-Ebene reizvolle narrative Folgen haben, die teilweise sogar emotional befriedigend sein können.<sup>157</sup> Im obigen *DARK SOULS 3*-Beispiel hingegen wäre eine Niederlage gegen die *Abyss Watchers* handlungsbeendend – wäre sie nicht reversibel. Zwar geht das Spiel das Risiko ein, dass der Spieler nach der ersten (oder auch erst der fünfzigsten) Niederlage das Spiel frustriert abbricht. In der Regel aber wird er es so oft versuchen, bis er Erfolg hat und das vorherige Scheitern somit keinen handlungsbeendenden, sondern lediglich einen retardierenden Effekt hat.

Gattungskventionen spielen eine große Rolle dafür, was dem Selbsterhaltungstrieb einer Erzählung zuwiderläuft und was nicht, denn es geht hierbei nicht darum, was möglich ist, sondern darum, was für möglich gehalten wird. In der Artusepik ist ein Scheitern des Protagonisten ein Ereignis, das eher selten ist – wenn es aber vorkommt, wirkt es in der Regel handlungsinittierend. Man denke etwa an Erecs Demütigung zu Beginn des gleichnamigen Romans. Das Ereignis des Scheiterns trägt seine Korrekturbedürftigkeit als Handlungskeim bereits in sich. Die Schande ist ein temporärer Zustand, der überwunden wird. Ein Beispiel wäre etwa auch Parzivals Versagen auf der Gralsburg, das durch Parzivals Berufung zum Gralskönig ›aus der Welt geschafft‹ wird.

Der Tod von der Hand des Gegners hingegen ist als endgültiges Scheitern anzusehen, das nicht mehr korrigiert werden kann. Theoretisch ist hier die Übernahme durch einen neuen Protagonisten denkbar, wie es bei Otnit und Wolf Dietrich<sup>158</sup> der Fall ist. Dieser zweite Protagonist kann allerdings zwar die Aufgabe übernehmen, die Wiederherstellung der *ère* eines anderen ist jedoch zumindest problembehaftet. Daher ist der Tod des Protagonisten im Rahmen der Gattungskventionen der Artusepik tendenziell als handlungsbeendend anzusehen, während zugleich

154 Andreas Mehlhorn: *Abenteuer gestalten. Deine Ideen, Deine Abenteuer*, Gelsenkirchen: System Matters. 2019, S. 20.

155 A. Mehlhorn. 2019, S. 21.

156 Supergiant Games. 2017.

157 Letzteres ist ›unverdient‹ und damit einer Logik des Agonalen diametral entgegengesetzt.

158 Stephan Fuchs-Jolie/Victor Millet/Dietmar Peschel: *Otnit – Wolf Dietrich* (= Reclams Universal-Bibliothek, Band 19139), Stuttgart. Reclam Verlag. 2013.

die Gegenwartsromanreihe *A SONG OF ICE AND FIRE*<sup>159</sup> zielt das narrative Potenzial des Protagonisten- und Avatar-Todes exploriert. Sie orientiert sich dabei am klassischen Artusroman als Kontrastfolie, ist jedoch nicht handlungsbasiert, sondern subjektorientiert erzählt<sup>160</sup> und folgt daher anderen Gesetzmäßigkeiten, obwohl sie auch auf den Motivpool der Artusepik zugreift.

### 4.3.2 Die Quest-Struktur des ›Wigalois‹

#### 4.3.2.1 Geweiteter Möglichkeitsraum: Bewährungsaventuren

Dem beschriebenen Schema einer Reihe von Bosskämpfen, die den Protagonisten durch verschiedene Gebiete führen und schließlich im Kampf mit einem Endboss gipfeln, dessen Tod im Regelfall das Happy End für die erzählte Welt garantiert, folgt *A SONG OF ICE AND FIRE* als subjektorientierte Erzählung nicht – wohl aber der *WIGALOIS* Wirnts von Grafenberg. Cum grano salis gilt für alle mir bekannten Artusromane, dass sich in ihrer narrativen Organisation Parallelen zu Rollenspielen finden lassen; im *WIGALOIS* indes sind diese Parallelen so evident, dass Jutta Eming und Ralf Schlechtweg-Jahn in ihrer Einleitung zu *AVENTIURE UND ESKAPE* schreiben: »Wirnts von Grafenberg *WIGALOIS* in ein solches Computerspiel umzusetzen wäre tatsächlich sehr einfach.«<sup>161</sup>

Dieser Umstand hat Thomas Müller und mich 2018 dazu veranlasst, dem *WIGALOIS* einen prominenten Platz in Titel und Überblicksartikel unserer gemeinsamen Sonderausgabe<sup>162</sup> einzuräumen; eine ausführliche strukturelle Analyse sind wir damals jedoch schuldig geblieben. Das möchte ich jetzt nachholen.

Der *WIGALOIS* beginnt mit einer Elternvorgeschichte, in der Wigalois' Vater Gawein der Protagonist ist. Dann wechselt der Held und die Erzählung folgt fortan Wigalois.<sup>163</sup> Wigalois' Kindheit und Jugend werden knapp abgehandelt, und so

159 George R.R. Martin: *A Song of Ice and Fire. A Game of Thrones* (= Band 1), New York: Bantam Books. 2019.

160 Welche Folgen dieser Umstand für eine Adaptation des Erzählkosmos' der *GAME OF THRONES*-Reihe für das Medium Computerspiel hat, ist nachzulesen in: Franziska Ascher: »Der Drache hat drei Köpfe. Das GOT-Narrativ und sein Wechsel ins Medium Computerspiel«, in: Markus May/Michael Baumann/Robert Baumgartner et al. (Hg.), *Die Welt von »Game of Thrones«*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins »A Song of Ice and Fire«, Bielefeld: transcript. 2016, S. 339-353.

161 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 20.

162 Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.): *Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹*. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. 2018.

163 Eine solche Übertragung des Protagonistenstatus' gibt es etwa auch in *RED DEAD REDEMPTION* (Rockstar San Diego: *RED DEAD REDEMPTION*. Rockstar Games. 2010), das Ralf Schlechtweg-Jahn unter anderem deswegen zum jiddischen *WIDUWILT* in Bezug setzt (Ralf Schlechtweg-Jahn: »Familien in Gefahr. Abenteuerkonzepte im Videospiele ›Red Dead Redemption‹ und im Artusroman ›Widuwilt«, in: Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.),

kommt Wigalois bald am Artushof an, wo er quasi ›nebenbei‹ die Prüfung des Tugendsteins besteht und daher vom Hof überaus freundlich aufgenommen wird. Die Tugendprobe mutet durchaus agonal an, denn man kann sich ein Ranking vorstellen hinsichtlich der Frage, welcher Ritter sich ihm wie weit nähern kann: Die relevante Vergleichskategorie wäre hierbei jedoch keine Fähigkeit, sondern allein seine Tugend, die mehr mit dem zu tun zu haben scheint, was man unterlassen, als mit dem, was man getan hat. Wigalois' Vater Gawein disqualifiziert die Tatsache, dass er eine Frau gegen ihren Willen berührt hat,<sup>164</sup> also etwas, das er *getan* hat. Wigalois' Tugend konstituiert sich im Gegensatz dazu darin, dass er eben *nichts getan* hat, was es schwierig macht, die Tugendprobe mit einer Kategorie des Spiels, also des Handelns zu erfassen.

Als eine Botin an den Hof kommt und im Namen ihrer Herrin Larie um Hilfe bittet, gelingt es Wigalois trotz vermeintlich geeigneterer Kandidaten wie Gawein, Artus die Erlaubnis abzuluchsen, sich des Problems von Larie anzunehmen, indem er an Artus' *milte* appelliert und ihn zu einem (halben) Blankoversprechen<sup>165</sup> verleitet. Dies stellt von Seiten Wigalois' durchaus eine (rhetorische) Leistung dar; da aber niemand sonst die Stimme erhebt, bleibt der angedeutete Rede-Agon an dieser Stelle ein blindes Motiv.

Man kann sagen, dass sich der Möglichkeitsraum nach Wigalois' Aufbruch vom Artushof für den Protagonisten weitet, denn Wigalois weiß zwar, dass er sich an die Botin Nereja halten muss, aber noch nicht, welchen Auftrag Nerejas Herrin eigentlich für ihn hat. Da Nereja darüber erbost ist, mit einem unerfahrenen Jüngling als Streiter vorlieb nehmen zu müssen, stehen die folgenden Kämpfe im Zeichen der Bewährung. Im Grunde haben sie nichts mit Wigalois' ›Hauptquest‹ zu tun – sie sind austauschbar und damit episodisch im Sinne Haferlands<sup>166</sup>; ›Nebenquests‹ mit anderen Worten.

Nereja wirkt in diesem Abschnitt wie ein Katalysator. Sie bewirkt zunächst ungewollt, dass Wigalois vom Artushof aufbricht und dieser Aufbruch ist die Voraussetzung für die weiteren Aventiuren, die im gefährlichen Außerhalb jenseits der Sicherheit des Hofes angesiedelt sind. Wigalois wird also in Bewegung gesetzt und diese Bewegung durch den Raum ermöglicht Begegnungen, die sich schnell als

---

Aventiure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne, Göttingen: V&R unipress. 2017, S. 235-258).

164 Man darf wohl von einer Vergewaltigung ausgehen: *eine maget wol getân, / die greifer über ir willen an, / sô daz sie weinde unde schrê* (Wigalois, V. 1511-1513).

165 Artus verspricht Wigalois, ihm alles zu gewähren, was er wolle, solange es nicht seine Ehre beschädige (Wigalois, V. 1791-1794). Wigalois die Aufgabe zu übertragen, beschädigt die Ehre des Königs jedoch nicht, sodass er ihn schließlich ziehen lassen muss, obwohl er um den jungen Ritter besorgt ist (Wigalois, V. 1800-1804).

166 H. Haferland. 2018.

Herausforderungen entpuppen. Zu Beginn ist Nereja noch Auslöser – zum Katalysator wird sie, weil sie sich Wigalois als Questgeberin verweigert. Sie gibt Wigalois keine Anhaltspunkte, was er tun kann, um sie von seiner Qualifikation zu überzeugen, also ergreift Wigalois selbst aktiv Chancen, um sich vor Nereja zu beweisen – und eben daraus ergeben sich gewisse Handlungsspielräume. Nereja gibt keine ›richtige‹ Lösung vor, deswegen muss Wigalois nicht nur selbst die Initiative ergreifen, sondern auch abwägen, welchen Umgang mit der Situation Nereja am ehesten überzeugen könnte.

Ob Wigalois' Vorgehen tatsächlich so planvoll und intentional ist, bleibt aufgrund der fehlenden Innenperspektive offen, doch Wigalois ist sichtlich bemüht, Nerejas Gunst zu gewinnen: Er schenkt ihr erst das Hündchen und lässt ihr später den von Königin Elamie verschmähten Schönheitspreis zukommen. Man könnte das als Bestechung deuten, allerdings sind die Geschenke eben nicht nur das, sondern auch sichtbare Zeichen seiner agonalen Überlegenheit, die ihn tatsächlich für die späteren Erlösungs-Aventuren qualifiziert.

Die Kämpfe gegen Schaffilun und den Truchsess stehen bereits in Zusammenhang mit der ›Hauptquest‹, die Wigalois nach dem gewonnen Vorrechtskampf gegen seinen Mitbewerber Schaffilun von Nereja offenbart wird: Er soll das Königreich Korntin der jungen Königin Larie von dem Heiden Roaz zurückerobern, der ihren Vater ermordet und sie ins Exil getrieben hat, womit Roaz als »Endgegner«<sup>167</sup> ausgewiesen ist. Es folgt noch der Kampf gegen den Truchsess, der eher eine Formsache ist und nach einem Lanzengang friedlich beigelegt wird, ehe Nereja Wigalois ihrer Herrin Larie als geeigneten Kandidaten – für eine Ehe und die Rückeroberung ihres Landes – vorstellt.

Die größte ›spielerische‹ Freiheit, wenn man so will, äußert sich in diesem Abschnitt im episodischen Charakter der Aventuren. Die Bewährungsaventuren haben überwiegend keinen direkten Bezug zu Erlösungsaventure und sind darum austauschbar. Außerdem scheinen hier eher alternative Vorgehensweisen denkbar oder angedacht als in den späteren Erlösungs-Aventuren, weil Nereja, obwohl sie als eine Art Questgeberin fungiert, keinen Lösungsweg vorschreibt. Nachdem Wigalois Larie begegnet ist und sich in ihren Dienst gestellt hat, ist es keine Frage mehr, ob er gegen Roaz und seine Schergen kämpft. Die Frage ist lediglich, ob er sie besiegen kann. Hier geht es also um Wigalois' *Leistung*. Etwas völlig anderes ist es, wenn in den Bewährungsaventuren beispielsweise ein Ritter das Hündchen zurückfordert, das Wigalois gerade Nereja geschenkt hat. Hier ist es Wigalois' *Entscheidung*, ob er das Tier zurückgeben oder mit dem mutmaßlichen Besitzer darum kämpfen will. Denn wie sich der Protagonist hier verhalten soll, ist nicht durch sein Hauptziel determiniert und auch durch kontextuelles Normwissen nicht von vornherein festgelegt.

---

167 R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 253.

#### 4.3.2.2 ›Railroading‹: Erlösungsaventuren und Ruel-Begegnung

Der erfolgreiche Kampf gegen den Drachen Pftan bestätigt Wigalois offiziell als Heilsbringer<sup>168</sup> und zeigt, dass er Roaz wirklich besiegen kann, denn der habe sich laut Laries Vater nie an den Drachen herangewagt<sup>169</sup>. Zwar ist der Drache kein Verbündeter von Roaz; trotzdem ist der Drachenkampf klar Teil der Hauptquest, denn Laries Vater spricht erst über Pftan und fügt dann hinzu:

*dâ mit erwirbestu den solt  
des du immer vrô maht sîn:  
Lârien, die tohter mîn,  
dar zuo ditz lant ze Korntîn.*<sup>170</sup>

Auf den Kampf mit dem Drachen folgt die bizarre Begegnung mit dem Waldweib Ruel, die unter der Prämisse, dass man es beim WIGALOIS mit handlungsbasierendem Erzählen zu tun hat, schwer einzuordnen ist, weil Wigalois darin völlig passiv bleibt. Dieses Aufeinandertreffen kann nicht eindeutig als Kampf beschrieben werden; daher bezeichne ich es vorsichtig als ›Begegnung‹.<sup>171</sup> Zwar handelt es sich um eine Bedrohungssituation, denn die starke Ruel, wie sie genannt wird, hat die Absicht, den Tod ihres Mannes durch einen anderen Ritter an Wigalois zu rächen.<sup>172</sup> Doch es kommt nie zum Kampf. Wigalois versäumt es, rechtzeitig das Schwert zu ziehen, *wan si endûhte in des niht wert*<sup>173</sup>: Er kann sich nicht vorstellen, dass von ihr tatsächlich eine Gefahr ausgeht. Außerdem verbietet es seine *grôziu tugent*<sup>174</sup>, gegen eine unbewaffnete Frau mit Waffengewalt vorzugehen. Nachdem Ruel ihn erst einmal mit ihren Armen gepackt hat, ist es zu spät, um noch etwas zu tun. Wigalois ist bewegungsunfähig<sup>175</sup> und kann nur noch laut seine Ohnmacht beklagen, wird jedoch bald von Ruel zum Schweigen gebracht<sup>176</sup>, was seinen Agency-Verlust komplettiert.

Man kann darin ein Scheitern sehen – eine Herausforderung, die eben nicht bestanden wurde. Doch ist fraglich, ob die Alternative, das Töten einer unbewaffneten Frau, als Bestehen der Herausforderung oder nicht vielmehr als moralisches Versagen zu werten wäre. Als lähmend erweist sich somit nicht nur der Klammergriff von Ruels Armen, sondern auch die gesellschaftlichen Konventionen, die es

168 *nu hât dich got her gesant / daz du uns erledigen solt* (Wigalois, V. 4701-4702).

169 Wigalois, V. 4730-4735.

170 Wigalois, V. 4703-4706.

171 Siehe Grafik in Kapitel 4.2.4.

172 Wigalois, V. 6353-6364.

173 Wigalois, V. 6373.

174 Wigalois, V. 6376.

175 *als er wære gebunden* (Wigalois, V. 6378).

176 Wigalois, V. 6394-6395.

Wigalois unmöglich machen, auf Ruel als ernstzunehmenden Gegner adäquat zu reagieren.

Gerettet wird Wigalois durch das Wiehern seines Pferdes, das Ruel fälschlicherweise dem bereits besiegten Drachen zuschreibt, weswegen sie die Flucht ergreift. Die textuelle Nähe zwischen dem Denken an Larie<sup>177</sup> und dem Wiehern des Pferdes<sup>178</sup> suggeriert einen Kausalzusammenhang, der parodistisch wirkt. Da sich jedoch weder Kausalzusammenhang noch Parodie verifizieren lassen, bleibt festzuhalten, dass es jedenfalls nicht Wigalois' eigene Leistung ist, welcher er sein Leben zu verdanken hat. Dieses Muster zieht sich durch den größten Teil des WIGALOIS, normalerweise aber durchmischen sich dort heroische Eigenleistung und göttliche Hilfe. Ohne göttliches Eingreifen kann Wigalois nicht gewinnen, aber er hat davor in der Regel bereits heldenhaft gekämpft und ›verdient‹ damit die göttliche Hilfestellung.

Die Hauptquest setzt sich im Kampf gegen den Zwerg Karrioz und der Überwindung des Nebelmoores und der Schwertradrücke fort, gefolgt von den Kämpfen gegen die Höllencreatur Marrien sowie gegen die beiden greisen, aber kampfstarken Torwächter Garel von Mirmidon und Adan von Alarie und gipfelt schließlich im Kampf gegen Roaz selbst.

### 4.3.2.3 ›Wargaming‹: Der Epilog

Im letzten Teil ändert sich die Erzählweise des WIGALOIS: Während des Feldzugs gegen Namur steht nämlich nicht mehr der einzelne Protagonist im Fokus, sondern ein ganzes Personenkollektiv unter der Führung von Wigalois, deswegen kann dieser Abschnitt nicht mehr adäquat mit Rollenspielvokabular beschrieben werden. Derartige ist jedoch beispielsweise auch von dem Action-Rollenspiel *FABLE 3*<sup>179</sup> bekannt, das wie der WIGALOIS mit der Thronbesteigung des Protagonisten gewissermaßen das Genre wechselt, um seiner neuen Macht und Verantwortung Rechnung zu tragen. In der Namur-Episode tötet Wigalois den Antagonisten nicht mehr selbst, denn als König ist es lediglich seine Pflicht, zu den Waffen zu rufen und den Feldzug anzuführen. Somit kann der gesamte WIGALOIS als computerspielartig bezeichnet werden, doch nur der Hauptteil als rollenspielartig. Der letzte Teil erinnert eher an ein Strategiespiel, bei dem nicht mehr der einzelne Protagonist im Fokus steht, sondern Truppenbewegungen aus der Vogelperspektive gezeigt werden und nur punktuell auf einzelne Akteure hingezoomt wird<sup>180</sup>.

In den modular eingebundenen Kämpfen gegen bedeutende Gegner werden die Parallelen zum Rollenspiel sehr deutlich, es fällt jedoch auf, dass die narrativ unin-

177 Wigalois, V. 6423-6424.

178 Wigalois, V. 6425-6426.

179 Lionhead Studios: *FABLE 3*. Microsoft Game Studios. 2011.

180 Wie beispielsweise in Creative Assembly: *MEDIEVAL 2. Total War*. Sega. 2006.

interessanten Kämpfe, die für den expandierten Möglichkeitsraum typisch sind, in den höfischen Epen kaum eine Rolle spielen. Im Computerspiel wird hier Qualität mit Quantität aufgewogen: Statt des einzelnen, nahezu übermächtig erscheinenden Bossgegners kommen bei geweitetem Möglichkeitsraum eher Gegnergruppen zum Einsatz, die erst durch ihre Anzahl gefährlich werden. Im Ansatz könnte man ein solches Muster in den Räuber-Episoden des EREC sehen, da die Räuber keine Eigennamen tragen und als Kollektiv auftreten. Sie sind dem Ritter Erec eindeutig unterlegen, versuchen dies aber durch Quantität und Hinterlist auszugleichen und scheitern damit. Insgesamt sind solche Beispiele jedoch dünn gesät.

Ich würde die Weite oder Enge des Möglichkeitsraumes in der Epik daher vor allem daran festmachen, ob der Protagonist bereits ein konkretes Ziel vor Augen hat. Maximal geweitet wäre der Möglichkeitsraum demnach bei der ergebnisoffenen Suche nach Aventure, die im WIGALOIS in dieser Reinform nicht vorkommt, während man in den Vorkämpfen in Roaz' Reich ein trichterförmiges Zulaufen auf den Roaz-Kampf sehen kann, bei dem es ab einem gewissen Punkt auch kein Zurück mehr gibt, wenn der tödliche Nebel hinter Wigalois den Dammweg flutet. Im Roaz-Kampf selbst schließlich kontrahiert sich der Möglichkeitsraum in einem Punkt.

Rollenspieltypische Bosskämpfe sind letztlich an ihrer spezifischen Inszenierung erkennbar. Ob ein Gegner als Boss oder nur als Zwischenboss wahrgenommen wird, entscheidet nicht allein seine Gefährlichkeit oder Einzigartigkeit, sondern vor allem seine Inszenierung: Seine Positionierung, seine narrative Vorbereitung, paratextuelle Elemente wie die Einblendung eines Eigennamens etc. In der DARK SOULS-Reihe beispielsweise zeichnen sich Bossgegner durch eine einleitende Cutscene, ein individuelles Musikthema und eine von Nebel verschlossene Bossarena aus, die (technisch betrachtet) eine stabile Framerate während des Kampfes gewährleisten soll. Zwischenbossen, wie beispielsweise dem gepanzerten Eber im Gebiet »Undead Parish«<sup>181</sup> fehlt diese Markierung.

Gegner wie Askalon, Mabonagrín oder Roaz tauchen nicht einfach aus dem Nichts auf, sondern die Kämpfe gegen sie sind von langer Hand vorbereitet. Vorbereitung hat dabei zwei Aspekte: Einerseits bereiten sich die Protagonisten auf den Kampf vor, andererseits wird der Kampf durch den Erzähler vorbereitet. Die Protagonisten lauschen dabei häufig passiv den Ausführungen anderer Figuren. Wenn sie sich zu Wort melden, dann meist, um ihrer Begierde auf den Kampf Ausdruck zu verleihen und Details nachzufragen. Der Erzähler liefert nötige Hintergrundinformationen oder macht Andeutungen über den Ausgang des Kampfes. Figuren sprechen über besondere Gegner, ehe sie selbst in Erscheinung treten, und um gegen sie zu kämpfen, muss ein spezieller Raum aufgesucht werden, der ihnen semantisch zugeordnet ist.

---

181 From Software. 2011.



Der Kampf gegen den Drachen Pftan beispielsweise ist selbst völlig unspektakulär – der Drache bemerkt nicht einmal, dass Wigalois gegen ihn anreitet, und Wigalois trifft sofort das Herz.<sup>182</sup> Erst durch die Rahmung wird Pftan zu einem bedeutenden Gegner aufgebaut: Man spricht über ihn, lange bevor man seiner ansichtig wird, es muss eine besondere Waffe akquiriert werden, um ihn zu töten, es gibt eine ›Nebenquest‹<sup>183</sup>, die den Drachenkampf noch zusätzlich motiviert, Spuren der Verwüstung weisen den Weg zu ihm und so weiter. Unmittelbar vor dem Kampf steht eine ausführliche Schilderung des Ungeheuers von großem Schauwert<sup>184</sup> analog zum sogenannten ›Boss-Intro‹ im Computerspiel, der Cutscene, die den Bossgegner vorstellt. Nachdem der tödliche Treffer bereits gesetzt worden ist, reißt der Drache Wigalois fast noch mit in den Tod und zeigt damit gewissermaßen noch ›postum‹ seine Gefährlichkeit. Doch auch diese Szene hat die Qualität einer Cutscene, denn Wigalois ist darin nur noch passiv Erleidender; seine Heldentat ist bereits getan.

Cutscenes nach einem Bosskampf sind ebenso typisch wie vor ihm. Sie setzen den Tod des Gegners spektakulär in Szene, aber, noch wichtiger: Sie treiben die Story voran. Es ist in der Forschung umstritten, wie dieser Entzug der Agency von Spielern aufgenommen wird – ob als Belohnung für die gemeisterte Herausforderung und wohlverdiente Verschnaufpause oder als Gängelung und Autonomieverlust<sup>185</sup> – daher ist davon auszugehen, dass beides valide Optionen sind und abhängig vom Spielertypus und der Qualität der Cutscenes vorkommt.

#### 4.4 Rekapitulation

Vor diesem Hintergrund sind auch viele kampflose Passagen in Artusepen zu sehen: Als Nachtrag zum letzten (oft in Form einer Belohnung) beziehungsweise Vorbereitung auf den nächsten Kampf. Es mag einseitig erscheinen, eine Erzählung nur anhand ihrer Herausforderungen zu beschreiben, doch gerade darüber bekommt man die gefühlte Computerspielartigkeit des WIGALOIS, die selbst Nichtspielern auffällt, in den Blick. Computerspiele sind ohne Herausforderungen – gleich welcher Art – nicht denkbar, denn Interaktivität ohne Herausforderung ist Beliebigkeit. Den Protagonisten des Computerspiels (und mit ihm seinen Spieler) und den Helden in der Artusepik verbindet, dass sie beide Problemlöser sind. Sie

---

182 Wigalois, V. 5090-5099.

183 Wigalois, V. 4867-4987.

184 Wigalois, V. 5020-5076.

185 Siehe etwa Rune Klevjer: »In Defense of Cutscenes«, in: Frans Mäyrä (Hg.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press. 2002, S. 191-202.

werden mit Missständen konfrontiert und ziehen los, um sie aus der Welt zu schaffen. Sie stoßen auf Hindernisse und überwinden sie.

Die Artusepik besteht aus mehr als nur Kampf, doch viele kampflose Passagen sind indirekt auf den Kampf bezogen. Die Kämpfe geben das Raster vor, an dem sich andere Ereignisse anlagern. Diese füllen die Lücken zwischen den Kämpfen, doch es sind die Kämpfe, welche die Konstante bilden. Die ›Füllung‹ hingegen ist variabel und kann verschiedenste Formen annehmen – manchmal sogar agonale, wie beispielsweise im bereits angesprochenen Rede-Agon zwischen Gyburc und ihrem Vater Terramer<sup>186</sup>. Solche Szenen funktionieren oft ähnlich wie höfische Zweikämpfe. Sie sind geregelt, denn sonst wären sie nicht agonale, doch letztlich geht es darum, den Sieg über den Kontrahenten davonzutragen, indem man ihn argumentativ mundtot macht, wie Peter Strohschneider in *DIALOGISCHER AGON*<sup>187</sup> herausgearbeitet hat. Strohschneider verwahrt sich gegen die Vorstellung, dass Dialog immer auf Integration und Kompromissfindung abziele, und führt Gegenbeispiele dazu auf, »in denen es statt um die Anerkennung des Anderen um seine Subordination oder Ausschaltung geht; nicht um seine dialogische Integration, sondern um sein Verstummen und seine Exklusion; nicht um die Emergenz von gemeinsamer Erkenntnis aus einer Komplexion vielfältiger Perspektiven heraus, sondern um das Monopol eigener Wissensansprüche *a priori*«<sup>188</sup>. Es ist daher fraglich, ob solche Szenen dialogischen Agons tatsächlich der ›Füllung‹ zuzuordnen sind und nicht vielmehr der Rahmenstruktur, zumal dann, wenn Protagonisten daran beteiligt sind.

Von Erzählen im Imperativ zu sprechen, ist ein Mittel, diese agonalen Herausforderungsstrukturen kenntlich zu machen, da Herausforderungen imperativischen Charakter besitzen. Quest oder Aventiuren lassen sich stets als Imperative (oder eine Reihe von Imperativen) formulieren. Computerrollenspiele tun das explizit im Paratext. Der mittelhochdeutsche Aventiure-Begriff unterscheidet kaum zwischen Geschehen und Erzählen von diesem Geschehen – ähnlich fließen im Spielen eines Computerspiels Handeln und Rezeption zusammen. Auch dafür ist ›Erzählen im Imperativ‹ eine Metapher, denn es betont die aktive Rolle des Rezipienten, der sich ebenso Herausforderungen zu stellen hat wie der Protagonist, wenn auch nicht den selben.

In der in vieler Hinsicht überwundenen, aber bis heute nachhallenden Ludologie-Narratologie-Debatte verfestigte sich die Vorstellung einer Dichotomie

---

186 Willehalm, V. 215,1-221,26.

187 Peter Strohschneider: »Dialogischer Agon«, in: Klaus Hempfer/Anita Traninger (Hg.), *Der Dialog im Diskursfeld seiner Zeit. Von der Antike bis zur Aufklärung*, Stuttgart: Steiner Verlag, 2010, S. 95-117.

188 P. Strohschneider. 2010, S. 99.

von Narration und Gameplay. Meine Auseinandersetzung mit der mittelalterlichen Literatur im Kontext der Game Studies legt jedoch nahe, dass die Linie, wenn es denn überhaupt eine Dichotomie geben sollte, nicht zwischen Narration und Gameplay verläuft, sondern vielmehr zwischen Handeln und Untätigkeit, zwischen passiver Rezeption und aktiver Gestaltung – und aktiv gestaltet werden kann auch die Narration.<sup>189</sup>

---

189 ›Aktiv‹ dabei nicht gleichzusetzen mit ›frei‹. Wie frei oder unfrei Spieler oder mittelalterliche Autoren sind/waren, ist wieder ein völlig anderes Thema, dem ich mich in Kapitel 2.3.5 widme.



## 5 Die Handelnden: Protagonisten, Avatare, Spieler

---

Drei Instanzen kommen im Computerspiel prinzipiell als Entscheidungsträger in Frage: Der Protagonist, der Avatar und der Spieler. Der Avatar aber kann nicht entscheiden, weil er nur eine leere Hülle ist, die den Willen des Spielers ausführt. Anders verhält es sich mit dem Protagonisten. Der Protagonist kann durchaus entscheiden – reine Protagonisten-Entscheidungen, an denen der Spieler nicht beteiligt ist, sind jedoch selten, da sie den Spieler seiner Agency berauben und mit dem Versprechen der Interaktivität brechen. Wenn es doch einmal geschieht, dann meist am Ende des Spiels. So kann der Spieler am Ende von *TRANSISTOR*<sup>1</sup> nicht den Selbstmord der Protagonistin Red verhindern und wird gegen Ende von *THE LAST OF US*<sup>2</sup> von dem moralischen Dilemma des Protagonisten Joel entlastet, entweder seine Adoptivtochter Ellie oder den Rest der Menschheit zu retten, da Joel seine Entscheidung bereits getroffen hat.

Entscheiden bedeutet Alternativen abwägen, Prioritäten setzen und mögliche Konsequenzen bedenken – kurz: Reflexion. Denken jedoch ist für die Helden der mittelalterlichen Epik eine ambivalente Angelegenheit, weil es allzu leicht als Zögern und Feigheit interpretiert wird, wie Gawain, der ein vergleichsweise reflektierter Held ist, in verschiedenen Texten schmerzlich feststellen muss. Helden müssen *handeln* – darum favorisieren mittelalterliche Epen und Computerrollenspiele einen ganz bestimmten Protagonistentypus und eine ganz bestimmte Art der Figurenzeichnung. Dass ich diese Art von Hauptfigur als ›Protagonist‹ bezeichne, geschieht nicht gewohnheitsmäßig, sondern weil der Begriff stets den ›Antagonisten‹ latent mitführt und somit wie geschaffen für agonale Erzählungen wie die mittelhochdeutsche Epik ist.

---

1 Supergiant Games: *TRANSISTOR*. Supergiant Games. 2014.

2 Naughty Dog: *THE LAST OF US*. Sony Computer Entertainment. 2013.

## 5.1 Exorbitanz als Eigenschaft von Protagonisten in handlungsbasiertem Erzählen

### 5.1.1 Der mediale Status des Protagonisten im Spiegel des Auserwählten-Topos

Die Protagonisten in Rollenspielen und Action-Adventures sind fast ausnahmslos singuläre Helden. Sie sind auserwählt<sup>3</sup>, mit übernatürlichen Fähigkeiten gesegnet<sup>4</sup> oder bereits zu Beginn des Spiels legendäre Krieger<sup>5</sup>. Das Außergewöhnliche ist die Regel – wenn überhaupt, so ist es das Gewöhnliche, das überrascht.<sup>6</sup> Das kann (vor allem in Multiplayer-Spielen) bizarre Formen annehmen, wenn beispielsweise in dem MMORPG AION<sup>7</sup> fünf oder mehr Avatare verschiedener Spieler einen bestimmten NPC umringen, der – wie den Spielern nur allzu bewusst sein muss – gerade jedem von ihnen enthüllt, dass sein Avatar der sagenumwobene Anführer einer streng geheimen Spezialeinheit gewesen sei, ehe er sein Gedächtnis verloren habe. Hier werden Inkohärenzen in Kauf genommen, um den Sonderstatus des Protagonisten zu sichern – und dieses Vorgehen ist nicht auf Multiplayer-Titel beschränkt, auch wenn die Probleme, die es mit sich bringt, hier besonders virulent sind.

Rollenspiele und Artusepen folgen in der Wahl ihrer Antagonisten einer – wenn auch nicht ungebrochenen – Steigerungslogik. Entsprechend wäre anzunehmen, dass sich die Fähigkeiten des Protagonisten mit den Herausforderungen steigern und die Geschichten daher mit einem möglichst unbedeutenden Protagonisten beginnen, da solche das größte Steigerungspotenzial in sich tragen: Ein junger Mann – in der Regel ist es ein Mann – ohne Namen und ohne Besitz, der noch nichts vollbracht hat. Das ist jedoch nur selten so.

In der höfischen Epik sind die Möglichkeiten dadurch limitiert, dass der (hohe) Adel des Protagonisten bereits gesetzt ist, denn nicht-adelige Figuren kommen in den Texten kaum vor und treten noch seltener als Protagonisten in Erscheinung. Selbst junge und unerfahrene Protagonisten verfügen also zumindest über berühmte und mächtige Eltern. Erec mag zu Beginn noch ein ›Grünschnabel‹ ohne

---

3 DARK SOULS (2011) oder DRAGON AGE (2009/2011/2014).

4 THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM (2011).

5 The Witcher 1-3 (2007/2011/2015) oder AION (2009).

6 Zur Illustration mag ein Beispiel aus dem Action-Adventure-Bereich dienen: Alan Wake, der Protagonist des gleichnamigen Spiels (Remedy Entertainment/Nitro Games: ALAN WAKE. Nordic Games; Microsoft Game Studios. 2012) ist von Beruf Schriftsteller. Dies äußert sich unter anderem darin, dass er für den Avatar in einem Action-Adventure außergewöhnlich schnell außer Atem gerät – auch wenn er immer noch leistungsfähiger sein dürfte als selbst ein sportlicher Spieler.

7 NCsoft: AION. The Tower of Eternity. Gameforge 4D. 2009.

Geliebte und ohne nennenswerten Ruhm sein, aber er ist immerhin bereits *Érec fil de roi Lac*<sup>8</sup>, also der Sohn eines Königs. Damit stehen ihm alle Möglichkeiten offen.

Es kann allerdings sein – und ist sogar recht häufig der Fall –, dass die Protagonisten noch nichts davon ahnen. Parzivals Ahnenreihe vereint in sich die Grals- mit der Artuslinie, doch weiß er als *tumber tor* mit den Namen, die er nach und nach erfährt, zunächst noch nicht viel anzufangen, und wird von anderen zwar aufgrund seiner strahlenden Erscheinung als hochadelig eingeschätzt, kann jedoch nicht korrekt eingeordnet werden. Lanzelet ist in einem Feenreich als Ziehsohn einer Fee großgeworden, und weiß nicht, wer seine Eltern waren. Daher muss er, wie er glaubt, erst die Identität seines Vaters in Erfahrung bringen, ehe er sich am Artushof blicken lassen kann. Darum schlägt er bis zu diesem Zeitpunkt alle Einladungen aus, die ihm aufgrund seiner herausragenden Leistungen im Kampf von verschiedenen Artusrittern gemacht werden. Beide werden also mit einem Scheindefizit in den Wald der Aventure entlassen: Ihr Defizit besteht nicht darin, dass sie wirklich von unbedeutender Abstammung wären, sondern vielmehr darin, dass sie ihre Herkunft nicht kennen. Anders als fehlender Adel aber ist dies ein Defizit, das behoben werden kann und wird.

Nicht-Wissen ist ein häufiges Mittel, um den Protagonisten eine Aufgabe mit auf den Weg zu geben oder ihnen überhaupt erst einen Grund zu geben, sich auf den Weg zu machen. Besagtes Nicht-Wissen in Wissen zu verwandeln, ist nicht unbedingt das Ziel, auf das alles hinausläuft, aber diese Aufgabe begleitet den Protagonisten häufig über einen langen Zeitraum hinweg und ist daher geeignet, weitere Quests hervorzubringen, die sich am Ende als wichtiger herausstellen und den Wissenserwerb als sogenannten ›MacGuffin‹ entlarven können.

Geralt von Riva verfügt über eine Vorgeschichte als Protagonist einer Buchreihe, in der er es zu einiger Berühmtheit gebracht hat und die für ihn mit dem eigenen Tod endet. Wenn der Totgeglaubte zu Beginn des ersten WITCHER-Spiels<sup>9</sup> wieder auftaucht, ist er alles andere als ein unbeschriebenes Blatt; doch er leidet an Amnesie, wodurch sichergestellt ist, dass Spieler- und Protagonistenwissen deckungsgleich sind, und plausibilisiert wird, dass der Hexer grundlegende Fähigkeiten wie den Schwertkampf neu lernen muss.<sup>10</sup> Trotzdem ist er ganz klar als besonders ausgewiesen – im Guten wie im Schlechten. Immer wieder wird er von

8 Erec, V. 2.

9 CD Projekt RED: THE WITCHER. CD Projekt; Atari. 2007.

10 Mehr zur Funktion des Amnesie-Topos für das Computerspiel ist nachzulesen in F. Ascher. 2016, S. 36-38. Die Filterung von narrativen Informationen auf den Figurenhorizont, die sicherstellt, »daß sich die Verhältnisse in der erzählten Welt dem Rezipienten im selben Maß wie dem Protagonisten enthüllen« (Gert Hübner: Erzählform im höfischen Roman. Studien zur Fokalisierung im ›Eneas‹, im ›Iwein‹ und im ›Tristan‹ (= Bibliotheca germanica, Band 44), Tübingen: A. Francke Verlag. 2003, S. 398), findet sich aber auch schon in der mittelhochdeutschen Epik.

NPCs erkennt und erntet Bewunderung oder Feindseligkeit für vergangene Taten, an die er sich nicht erinnert und von denen der Spieler nur weiß, wenn er zugleich auch ein Leser der Buchvorlage ist.

Die Amnesie leistet also den Spagat zwischen der gewollten Berühmtheit des Protagonisten und der spielmechanischen Notwendigkeit zur stetigen Verbesserung des Avatars, die ein bereits berühmter Protagonist eigentlich nicht mehr nötig haben sollte. Daher ist sie in Computerspielen ein überstrapazierter Topos. Es gibt jedoch Varianten. Die Degradierung des Protagonisten Altair in *ASSASSINS CREED*<sup>11</sup> erfüllt beispielsweise eine ähnliche Funktion. In den ersten Spielminuten verfügt der Avatar über sein volles Handlungsspektrum, um dem Spieler einen Eindruck von seinen (künftigen) Möglichkeiten zu verschaffen. Zugleich ist diese Vielfalt an Handlungsmöglichkeiten zu diesem frühen Zeitpunkt aber auch eine Überforderung des Spielers, der sich erst noch mit der Spielmechanik vertraut machen muss. Deswegen werden ihm diese Handlungsmöglichkeiten nach kurzer Zeit wieder genommen, was innerhalb der Spielwelt als Degradierung des Protagonisten realisiert ist. Der legendäre Assassine muss also noch einmal ganz von vorne beginnen, damit der Spieler mit ihm lernen kann.

Der Protagonist von *THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM*<sup>12</sup> beginnt als buchstäblich gesichts- und namenloser Gefangener auf dem Weg zu seiner Hinrichtung, denn das Spiel startet im First-Person-View und die Charaktererstellung findet erst am Zielort statt. Doch bereits kurz darauf stellt er sich als mythisches »Drachenblut« heraus und steht damit schlagartig in einer Reihe mit den Kaisern Tamriels, die dafür bekannt sind, dass Drachenblut in ihren Adern fließt. Wie Lanzelet und Parzival ist er also von Anfang an besonders, doch muss er das erst noch herausfinden. Das dauert allerdings nicht lange, da zentrale Spielmechaniken (wie der Einsatz von Drachenschreien und das Aufnehmen von Drachenseelen) an die Identität der Spielfigur als Drachenblut gebunden sind.

*DRAGON AGE – INQUISITION*<sup>13</sup> beginnt mit einem großen Knall: dem Anschlag auf das Konklave, das Frieden zwischen den Fraktionen der Magier und Templer hätte stiften sollen. Danach sind alle Teilnehmer des Konklaves tot – bis auf den Spielercharakter. Dieser hat nicht nur auf ungeklärte Weise die gewaltige Explosion überlebt, die sogar den Schleier zwischen den Welten zerrissen hat, sondern wurde auch noch auf magische Weise gezeichnet. Seine linke Hand leuchtet von da an und verleiht ihm einzigartige Fähigkeiten. Wer auch immer er zuvor war, dieses Leben ist mit Beginn des Spiels unwiderruflich vorbei. Er gilt nun als »Herold Andrastes«<sup>14</sup> und steigt innerhalb von wenigen Spielminuten vom Hauptverdächtigen

---

11 Ubisoft Montreal: *ASSASSINS CREED*. Ubisoft. 2007.

12 Bethesda Game Studios. 2011.

13 BioWare. 2014.

14 Bei Andraste handelt es sich um eine vergöttlichte Heldin, die marienähnliche Züge trägt.



zum Entscheidungsträger und nicht lange danach sogar zum »Inquisitor« auf, dem Kopf einer einflussreichen Organisation, welche die übernatürlichen Vorgänge, die mit der Explosion verbunden sind, untersuchen soll.

Der Grund, weswegen die anderen Figuren in *DRAGON AGE – INQUISITION* binnen kürzester Zeit den Protagonisten fragen, wohin sie gehen und was sie tun sollen, obwohl sie ihn eben noch verdächtigt haben, der Attentäter zu sein, ist ein spielexterner. Sie tun das nicht, weil es irgendwelche unschlagbaren Argumente gäbe, welche die Unschuld des Helden beweisen, sondern weil sich hinter der Maske des Angeklagten der Spieler verbirgt und das Gesetz der Interaktivität verlangt, dass es der Spieler ist, der die Entscheidungen trifft. Um dies zu gewährleisten, nehmen die Spiele Inkohärenzen in Kauf und verkürzen langwierige Prozesse der Vertrauensbildung auf wenige Minuten.

Ein Spiel, das sehr reflektiert mit diesem Faktum umgeht, ist *PYRE*<sup>15</sup>, das auf Steam als gruppenbasiertes Rollenspiel beworben wird, aber auch Züge eines Visual Novels, Echtzeitstrategie- und Sport-Spiels trägt. Auf dem Höhepunkt des Spiels fragt das Interface von *PYRE* »Bist du bereit zu wählen, dieses letzte Mal?«, und bietet als zweite Option die Antwort »Nein, der Druck ist zu groß. (Es scheint grausam und unfair, eine solche Entscheidung fällen zu müssen. Gibt es keine andere Möglichkeit?)« an. Doch der Spieler kann sich seiner Verantwortung – oder anders gesagt: der Medialität des Spiels – nicht entziehen. Niemand kann ihm diese Entscheidung abnehmen, denn er ist der Spieler – alle anderen sind nur NPCs.<sup>16</sup> Zwischengeschaltet ist da allerdings noch ein namen-, stimm- und gesichtsloser Avatar, der nur an den wenigen Stellen, wo er zu seiner Vergangenheit befragt wird, die nicht mit dem Leben des Spielers identisch sein kann, klar vom Spieler getrennt ist:<sup>17</sup> der sogenannte »Leser«.

Da in der erzählten Welt die Fähigkeit des Lesens eine verbotene Kunst darstellt, ist lesen zu können ein echtes Alleinstellungsmerkmal, obwohl man sich erschließen kann, dass die anderen Gruppen, genannt »Triumvirate«, wohl ebenfalls

15 Supergiant Games. 2017.

16 Weigert sich der Spieler, diese Entscheidung zu treffen, wendet sich der NPC-Begleiter Wolfred mit folgenden Worten an den Spielercharakter, aber auch an den Spieler selbst: »Die Wahl, die dir bevorsteht ... ganz gleich, wie du entscheidest und was danach geschieht ... wir verstehen.« »Und daher ... musst du nicht zögern. Und du musst dich nicht rechtfertigen. Bitte ... hab Vertrauen in dich selbst. Denn wir haben Vertrauen in dich.« War es eine Zeitlang im Zuge des *Decision Turns* (T. Unterhuber/M. Schellong. 2016) üblich, möglichst viel Druck auf den Spieler auszuüben, indem man ihm die (potenziell) schreckliche Reichweite seiner Entscheidungen vor Augen führte, so wirken diese beruhigenden Worte ungewohnt entlastend und deuten möglicherweise auf eine erneute Trendwende hin.

17 Selbst wenn die spärlichen Hinweise auf eine wie auch immer geartete Persönlichkeit des Avatars fehlen würden, müsste ein Avatar trotzdem immer noch mitgedacht werden, da eine unvermittelte Einflussnahme des Spielers auf die Spielwelt nicht möglich ist.

über einen Leser verfügen müssen, da sie sonst nicht an den »Riten« teilnehmen könnten<sup>18</sup>, die einen wesentlichen Teil des Spiels ausmachen. Dazu nämlich bedarf es eines Exemplars des »Buchs der Riten«, das irgendwo zwischen Zauberbuch, Spielanleitung und heiliger Schrift zu verorten ist, sowie einer Person, die in der Lage ist, es zu lesen und die Gruppe auf Basis des so erworbenen Wissens in den Riten/Kämpfen »anzuleiten« (sprich: zu steuern).<sup>19</sup>

Leser und Spieler bilden also eine Personalunion. Man könnte sagen, der Spieler verberge sich hinter der Maske des »Lesers«. Doch tatsächlich ist der Spieler auch unabhängig von seinem Avatar ein Leser, denn er liest nicht nur im Buch der Riten, sondern muss auch eine beträchtliche Menge an nicht vertonten Dialogen bewältigen, die *PYRE* genreästhetisch in die Nähe des Visual Novels rücken. In der Figur des »Lesers« wird folglich die Spieler-Avatar-Beziehung in ihrer ganzen Komplexität verhandelt – nicht zuletzt insofern, als die Grenzen zwischen Spieler und Avatar immer wieder verwischt werden, indem NPCs auf seinen hybriden Status reagieren, von dem sie als Figuren der erzählten Welt eigentlich nichts ahnen sollten. So bezeichnet beispielsweise der NPC Oralech den Protagonisten als »bloßer Schatten« und referiert damit auf die mangelnde körperliche Präsenz des Avatars (aber auch des Spielers), seine äußerst rudimentäre Hintergrundgeschichte und seine primäre Funktion als Werkzeug, das die Agency des Spielers in den virtuellen Raum hinein verlängert. Der Leser ist ein Rezipient; aber der Spieler ist mehr als nur ein Rezipient, denn er ist auch Handelnder. Nichtsdestotrotz ist der Leser Teil des Spielers, denn ohne ihn kann der Spieler nicht erfolgreich sein – dies gilt sowohl für die Figur (also den Avatar) als auch für die abstrakte Funktion des Lesens.

Am nachhaltigsten wird der Topos des auserwählten oder zumindest auf andere Art irgendwie besonderen Helden durch *DARK SOULS*<sup>20</sup> dekonstruiert. Der Spieler beginnt hier als beliebiger Untoter, der seiner Gefangenschaft entrinnt, indem er den Dämon tötet, der das »Undead Asylum« bewacht, und sich zuletzt bis zu dem gefallenen Sonnengott Gwyn, vormals »Lord of Sunlight«, nunmehr »Lord of Cinder«, durchkämpft und schließlich auch ihn tötet, wie er zuvor schon alles andere auf seinem Weg getötet hat. Nach seinen ersten Siegen fangen NPCs an, ihn als »Chosen Undead« zu identifizieren, doch war er nicht der Erste, der dafür gehalten wurde. Davor gab es andere Auserwählte, deren vermeintliche Auserwähltheit jedoch durch ihr Scheitern falsifiziert wurde. Doch durch den Spieler und seinen Erfolg wird der Avatar zu demjenigen, der das einlöst, was man sich bereits von seinen Vorgängern versprochen hat. Hier liegt also eine Motivation von

---

18 Im Multiplayer-Modus zumindest ist evident, dass dem so ist, denn hinter jedem gegnerischen Triumvirat steht dann ein anderer Spieler.

19 Diese Rolle wird also idealerweise von einem Spieler und nicht von einem NPC ausgefüllt.

20 From Software. 2011.

hinten vor. Es ist unmöglich zu sagen, ob er immer schon besonders, also der ›Auserwählte‹ war, oder ob erst der Erfolg ihm Recht gibt: Dadurch, dass er derjenige ist, der das »Lordvessel« wieder zusammensetzt und Gwyn tötet, wird er zum Auserwählten, ungeachtet dessen, ob er es nun von Anfang an war oder nicht – oder ob es je so etwas wie einen Auserwählten gab.

Doch auch wenn wir es hier mit einer Inversion des Auserwählten-Topos zu tun haben, so leistet das Negativ doch immer noch das Gleiche wie das Positiv: Beide verweisen auf den besonderen Status des Protagonisten, ob nun in ›heiligem Ernst«<sup>21</sup> oder tragisch-ironischer Brechung. Der Topos mag überstrapaziert sein, doch der Protagonist ist tatsächlich etwas Besonderes. Er ist tatsächlich anders als alle anderen Figuren in der erzählten Welt, denn er ist der Spielercharakter – ein Avatar. Und so sind all die Prophezeiungen und Auserwählten, die nicht nur von Susana Tosca als einfallslos kritisiert wurden,<sup>22</sup> Ausdruck eines spielmechanischen Faktums: der Differenz von Spielercharakteren und Nicht-Spielercharakteren. Der Auserwählten-Topos erklärt intradiegetisch, was medial bereits von vornherein gesetzt ist, warum nämlich von allen Figuren der erzählten Welt gerade diese eine die Welt retten muss. Die Auserwähltheit des Protagonisten reflektiert den medialen Status des Avatars.

## 5.1.2 Facetten von Exorbitanz

### 5.1.2.1 Der Exorbitanz-Begriff in der Forschungsdiskussion

Auserwähltheit und Exorbitanz sind zwei durchaus verschiedene Dinge; den Helden<sup>23</sup> im handlungsbasierten Erzählen ist jedoch häufig beides zu eigen. In diesem Kapitel werde ich die Gründe dafür aufzeigen.

Der Exorbitanz-Begriff wurde ursprünglich von dem Nordisten Klaus von See in Bezug auf die »Germanische Heldensage« geprägt<sup>24</sup> und meint das Außergewöhnliche, Spektakuläre, sogar Übermenschliche, das einer Heldenfigur anhaften kann. Das »Gegenteil des Exorbitanten ist das Gewöhnliche, Nicht-

---

21 Zum Konzept des heiligen Ernsts siehe J. Huizinga. 2013, S. 27-30.

22 S. Tosca. 2003.

23 Gewöhnlich bevorzuge ich die Bezeichnung ›Protagonist‹, doch gerade im Kontext von Exorbitanz hat auch der Helden-Begriff nach wie vor seine Berechtigung und so findet er sich auch noch in aktuellen Publikationen, beispielsweise in Florian Nieser: Die Lesbarkeit von Helden, Berlin: J.B. Metzler. 2018.

24 Klaus v. See: »Held und Kollektiv«, in: Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur (1993), S. 1-35 und Klaus v. See: »Die Exorbitanz des Helden. Die Texte und die Theorien«, in: Klaus v. See (Hg.), Texte und Thesen. Streitfragen der deutschen und skandinavischen Geschichte, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 2003, S. 153-164.

weiter-Nennenswerte«<sup>25</sup> – »Gegenbegriffe von Exorbitanz wären somit, jeweils auf verschiedene Aspekte des Begriffs fokussierend, Normalität, Moral und Idealität, aber auch pragmatische Zweckrationalität«<sup>26</sup>. Exorbitanz ist keine rein positive Eigenschaft<sup>27</sup>, denn sie umfasst sowohl Schönheit und außergewöhnliche Kampfkraft als auch »Extrem und Exzess«<sup>28</sup>, »Maßlosigkeit und Unbesonnenheit«<sup>29</sup> und kann daher Protagonisten und Antagonisten gleichermaßen und sogar gleichzeitig zu eigen sein, denn heroische Exorbitanz muss – den Gesetzen des Agons folgend – im Kampf gegen einen ebenso exorbitanten Gegner »oder wenigstens Massen von Gegnern«<sup>30</sup> unter Beweis gestellt werden. Entscheidend ist das Faszinosum, das Staunen über Taten, die im Guten wie im Schlechten den Rahmen des Erwartbaren sprengen. Die mittelalterlichen Texte kennen selbst keinen Begriff für Exorbitanz<sup>31</sup>, doch am nächsten kommt ihm das *wunder* – das Staunenswerte und Faszinierende<sup>32</sup>.

Ein gutes Beispiel für einen exorbitanten Helden ist daher nicht nur Siegfried, sondern gerade auch Hagen – Elisabeth Lienert geht sogar so weit, Hagen als Einzigen überhaupt zu benennen, auf den »Exorbitanz im Sinn von Normentransgression«<sup>33</sup> in der mittelhochdeutschen Heldenepik passe. Dieser sei allerdings auch »abwechselnd als Antagonist, ja Bösewicht, und als Held inszeniert«<sup>34</sup>.

In der 29. Aventure des NIBELUNGENLIEDS beschließt Kriemhild, provoziert vom Verhalten Hagens und Volkers, die sich in Sichtweite ihres Palas' auf einer Bank niedergelassen haben, nun endlich zur Tat zu schreiten und Hagen töten zu lassen. Als bald finden sich *sehzec küener man*<sup>35</sup> zusammen, die *wolden hine gân / und*

---

25 Elisabeth Lienert: »Exorbitante Helden? Figurendarstellung im mittelhochdeutschen Heldenepos«, in: Beiträge zur mediävistischen Erzählforschung 1 (2018), S. 38-63, hier S. 39.

26 E. Lienert. 2018, S. 39.

27 »Wenigstens in den literarischen Inszenierungen wird nun dasjenige, was im Sinne sozialer Exklusion darüber hinausschließt, dasjenige also, was als ›Einzelmenschlichkeit‹ (Clemens Lugowski), ›Exorbitanz‹ (Klaus von See) oder ›Unverwechselbarkeit‹ (Peter von Moos) in die Richtung dessen geht, was wir heute als Individualität bezeichnen, keinesfalls als uneingeschränkt positiv erfahren, sondern zumindest als prekär, wenn nicht gar als negativ« (A. Schulz. 2015, S. 92).

28 E. Lienert. 2018, S. 39.

29 K. v. See. 1993, S. 22.

30 E. Lienert. 2018, S. 51.

31 E. Lienert. 2018, S. 41.

32 E. Lienert. 2018, S. 41.

33 E. Lienert. 2018, S. 45.

34 E. Lienert. 2018, S. 45.

35 Das Nibelungenlied, V. 1766,1.

wolden slahen Hagenen, den vil küenen man, / und ouch den videlære<sup>36</sup>. Doch Kriemhild besieht sich zweifelnd *ir schar sô kleine*<sup>37</sup> (!) und warnt ihre Gefolgsleute:

›des ir dâ habet gedingen, des sult ir abe gân.  
jane dúrfet ir sô ringe nimmer Hagenen bestân.

Swie starc unt swie küene von Tronege Hagene sî,  
noch ist verre sterker, der im dâ sitzet bî,  
Vôlkêr der videlære: der ist ein übel man.  
jane sult ir die helde niht sô lîhtê bestân.<sup>38</sup>

Sie teilt ihnen also mit, dass sie mit sechzig Mann gegen Hagen und seinen Waffengefährten Volker, der sogar noch schlimmer sei als Hagen selbst, chancenlos seien. Daraufhin sammeln sich *vier hundert sneller recken*<sup>39</sup>, die zudem noch *wol gewâfent*<sup>40</sup> sind, was Kriemhild offenbar ausreichend erscheint, da sie keinen Widerspruch mehr erhebt, sondern zur Tat schreitet. Doch auch 400 Krieger sind nicht genug, wie sich herausstellt, denn der Anblick Hagens und Volkers, wie sie mit finsterner Miene nebeneinander auf der Bank sitzen – der eine provozierend das Schwert Balmung auf dem Schoß<sup>41</sup>, der andere *einen videlbogen starken, michel unde lanc, / gelîch einem swerte, scharpfunde breit*<sup>42</sup> neben sich – schlägt alle 400 Mann in die Flucht:

die helde kêrten dannen: jâ vorhten si den tût  
von dem videlære. Des gie in sicherlîchen nôt.<sup>43</sup>

Exorbitanz zeigt sich üblicherweise in Kampfszenen, da sie vor allem im Agon sichtbar wird. Zwar fallen exorbitante Helden häufig bereits durch ihre besondere Körperlichkeit auf<sup>44</sup>, doch ist diese bis zu einem gewissen Grad variabel<sup>45</sup> und auch nur ein Indiz für ihre Exorbitanz. Erst im Kampf gegen einen würdigen Gegner kann Exorbitanz tatsächlich unter Beweis gestellt werden. Hagen und Volker bilden in der beschriebenen Szene das eindrucksvolle Beispiel einer ›ruhenden Exorbitanz‹, die sich vor allem aus dem Ruf der beiden speist und durch ihr selbstsi-

36 Das Nibelungenlied, V. 1766,2-4.

37 Das Nibelungenlied, V. 1767,1.

38 Das Nibelungenlied, V. 1767,3-1768,4.

39 Das Nibelungenlied, V. 1769,2.

40 Das Nibelungenlied, V. 1770,1.

41 Das Nibelungenlied, V. 1783-1784; 1798.

42 Das Nibelungenlied, V. 1785,2-3.

43 Das Nibelungenlied, V. 1799,3-4.

44 Elisabeth Lienert: »Der Körper des Kriegers. Erzählen von Helden in der ›Nibelungenklage‹«, in: Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur (2001), S. 127-142 oder auch E. Lienert. 2018, S. 48-50.

45 E. Lienert. 2018, S. 49.

cheres Auftreten sowie die entsprechenden ›Requisiten‹, welche auf frühere Taten der beiden Helden, vor allem Hagens Mord an Siegfried, rückverweisen, unterstrichen wird.

Die Hyperbolik der Zahlenverhältnisse – 400 Männer fliehen vor zwei Männern – mag zwar komisch anmuten, allerdings ist auch das nicht untypisch für Darstellungen von Exorbitanz.<sup>46</sup> Exorbitanz kann durchaus an das Komische grenzen<sup>47</sup> und ein mögliches Verlachen der feigen Gefolgsleute Kriemhilds beschädigt nicht die Wirkung von Hagens und Volkers Auftreten. Hier wird deutlich, dass ein kategorialer Unterschied zwischen den Protagonisten und ihren Feinden<sup>48</sup> besteht: Was auch immer an anderer Stelle im NIBELUNGENLIED geschieht – in dieser Szene wird die Vorstellung, mangelnde Qualität könne durch Quantität aufgewogen werden, radikal zurückgewiesen. Um einen Helden zu töten, scheint es hier eines Helden zu bedürfen – und da ein solcher auf der Gegenseite nicht zugegen ist, kommt es erst gar nicht zum Kampf.

Klaus von See wendet sich mit dem Exorbitanz-Begriff gegen ein kollektives oder auch funktionalistisches Heldenbild – der Held als idealer, vorbildlicher Vertreter einer Gemeinschaft –, wie es von Jan Assmann<sup>49</sup> und im Anschluss an Assmann auch Joachim Heinzle vertreten wurde. Diese Diskussion ging insbesondere zwischen von See und Heinzle über mehrere Aufsätze hin und her, wobei diverse Gewährsmänner und ›Verbündete‹ auf beiden Seiten aufgeführt wurden.<sup>50</sup> Heinzle betont gegenüber von See die bereits von Assmann postulierte normative und formative Funktion der Heldenepik:

»Normative Texte antworten auf die Frage: ›Was sollen wir tun?‹ Sie dienen der Urteilsbildung, Rechtsfindung und Entscheidung. Sie vermitteln Orientierungswissen, weisen den Weg zum rechten Handeln. [...] Formative Texte – z.B. Stammesmythen, Heldenlieder, Genealogien – antworten auf die Frage: ›Wer sind wir?‹ Sie dienen der Selbstdefinition und Identitätsvergewisserung. Sie vermitteln identi-

46 Ein Beispiel für die parodistische Darstellung von Exorbitanz aus dem Computerspielbereich ist die DUKE-NUKEM-Reihe mit ihrem aktuellen Vertreter DUKE NUKEM FOREVER (3D Realms/Gearbox Software/Triptych Games/LLC/Piranha Games: DUKE NUKEM FOREVER. Take-Two. 2011).

47 E. Lienert. 2018, S. 56.

48 Dass diese ebenfalls als Helden (Das Nibelungenlied, V. 1799,3-4) bezeichnet werden, macht sie offenbar nicht exorbitant.

49 Jan Assmann: Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen (= Beck'sche Reihe), München: Verlag C.H. Beck. 2013.

50 Joachim Heinzle zählt unter anderem Wolfgang Haubrichs und Gerd Wolfgang Weber zu seinen Mitstreitern – Walter Haug verortet er auf Seiten von Sees. (Joachim Heinzle: »Zur Funktionsanalyse heroischer Überlieferung«, in: Hildegard Tristram (Hg.), Neue Methoden der Epenforschung, Tübingen: Narr Francke Attempo Verlag. 1998, S. 201-221, hier S. 203-207)

tätssicherndes Wissen und motivieren gemeinschaftliches Handeln durch Erzählen gemeinsam bewohnter Geschichten.«<sup>51</sup>

Zwar sei kaum zu leugnen, dass die Heldenepik von »Brutalität, Verwandtenmord und Verrat«<sup>52</sup> geprägt sei; allerdings zitiert Heinzle auch Wolfgang Haubrichs mit der Anachronismus-Vermutung:

»Was uns ›exorbitant‹ und außerhalb der Regeln einer geordneten Gemeinschaft stehend dünkt, war für den Adel der Merowingerzeit und mit Einschränkungen auch noch für die kriegerische Oberschicht der Karolinger- und Ottonenzeit Teil der Atmosphäre, in der man sich bewegte, in der man lebte und dachte.«<sup>53</sup>

Auch beharrt Heinzle beim normativen Aspekt darauf, »daß das alte heroische Kriegerideal der Ehre auch um 1200 noch als adlige Verhaltensnorm in Frage kam – und das Nibelungenlied als ein Text, der sie exemplarisch vermitteln konnte«<sup>54</sup>.

Besonders gegen Letzteres, wonach Heldenepen Vorbildwirkung für sich in Anspruch nehmen, zur Nachahmung animieren und den Weg zum rechten Handeln weisen sollen, schreibt Klaus von See an<sup>55</sup>, indem er auf den narrativen Überschuss an Gewalt verweist, den diese Erzählungen produzieren, der kaum als praxistauglich bezeichnet werden könne, da er ebenso oft zum Untergang wie zur Rettung der Gesellschaft führe. Dem schließt sich Elisabeth Lienert an:

»Heroisch-exorbitante Helden sind keine repräsentativen Helden [...], mit denen man sich problemlos identifiziert oder auch nur identifizieren könnte. Man reagiert auf sie schon textintern mit Faszination, Staunen, Weitererzählen, nicht mit Nachahmung.«<sup>56</sup>

Nicht einmal als Negativbeispiele seien die Epen geeignet, da sie selbst Dinge wie »Verwandtenmord und Verrat nicht im moralisierenden Sinne als verabscheuungswürdige Beispiele darstellen«<sup>57</sup>, sondern eher deren Schicksalshaftigkeit betonen.

Während von See also mit Exorbitanz als ›Kampfbegriff‹ auf die narrativen Überschüsse an Gewaltdarstellungen in der Heldenepik aufmerksam machen woll-

51 J. Assmann. 2013, S. 142.

52 Klaus v. See: »Was ist Heldendichtung?«, in: Klaus v. See (Hg.), Europäische Heldendichtung, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 1978, S. 1-38, hier S. 38.

53 Wolfgang Haubrichs: Geschichte der deutschen Literatur von den Anfängen bis zum Beginn der Neuzeit. Band 1: Von den Anfängen bis zum hohen Mittelalter. Teil 1: Die Anfänge: Versuche volkssprachiger Schriftlichkeit im frühen Mittelalter (ca. 700-1050/60) (= Geschichte der deutschen Literatur von den Anfängen bis zum Beginn der Neuzeit, Band 1). Joachim Heinzle (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 1995, zitiert nach J. Heinzle. 1998, S. 204.

54 J. Heinzle. 1998, S. 220.

55 K. v. See. 2003, S. 155.

56 E. Lienert. 2018, S. 43-44.

57 K. v. See. 2003, S. 155.

te, versuchte Heinzle, ihre gesellschaftliche (Vorbild-)Funktion zu retten. Grund für die Polemik auf beiden Seiten der Diskussion scheint mir aus der zeitlichen Distanz heraus der zu sein, dass es den Akteuren um nichts weniger als »das Wesen der Heldendichtung«<sup>58</sup> ging. Ohne diesen Anspruch wirkt der Exorbitanz-Begriff weit weniger problematisch und ist daher auch in der gegenwärtigen Forschung noch präsent. So unterstützt etwa Lienert auch aktuell noch die Thesen Klaus von Sees, wenn sie schreibt:

»In jedem Fall ist Exorbitanz Exzeptionalität, nicht Idealität. Helden sind keine Idealfiguren und schwerlich Vorbilder, allenfalls Projektionsflächen für Wunschvorstellungen von Selbstmächtigkeit und gewaltgestütztem Erfolg.«<sup>59</sup>

Gerade das klingt doch sehr nach Computerspielen – oder vielmehr: nach einer gängigen Kritik an ihnen – und tatsächlich sind viele Computerspielprotagonisten exorbitante Helden. Die von Klaus von See beschriebenen Heroen sind »Menschen, die allerdings in der Ungebundenheit und moralfreien Bedenkenlosigkeit ihres Handelns den Göttern vergleichbar sind. Und ebendies scheint die Faszination der Heldensage auszumachen: – daß in ihr der *Mensch* sich am frühesten und nachhaltigsten als ein seiner selbst mächtiges Wesen erlebt«<sup>60</sup>. Damit sind gleich zwei Aspekte genannt, die für das Computerspiel von größter Wichtigkeit sind: Zum einen die Suspendierung der sonst geltenden Moral, zum anderen das Moment der Selbstermächtigung.

### 5.1.2.2 Die Spieler-Avatar-Bindung und ihre Auswirkungen

Wenn es, wie Klaus von See annimmt, möglich ist, sich durch die Rezeption einer Erzählung von exorbitanten Helden selbst als Wesen mit Agency zu erfahren, so ist dies nur durch Stellvertretung möglich. Der Rezipient identifiziert sich also in irgendeiner Weise mit dem exorbitanten Helden und zieht Vergnügen und/oder Selbstvertrauen aus dieser Verbindung.

Eine solche emotionale Identifikation kann auch zwischen Spieler und Avatar stattfinden; jedoch ist die Identifikation des Spielers mit dem Avatar weitaus basaler. Da der Spieler innerhalb der Spielwelt selbst nichts ausrichten kann, benötigt er einen Avatar, durch den er in der Lage ist, Einfluss auf die virtuelle Welt auszuüben. Dieser Avatar ist immer mitzudenken – selbst in Spielen, die vermeintlich ohne Avatar auskommen, kann der Spieler nicht direkt in die Spielwelt eingreifen, deswegen muss ein Avatar heuristisch ergänzt werden, auch wenn ein solcher nicht dargestellt ist. Die Identifikation findet im Handeln statt: Der Spieler betätigt eine Taste, der Avatar vollführt daraufhin eine Bewegung, sodass für den Spieler

58 J. Heinzle. 1998, S. 205.

59 E. Lienert. 2018, S. 39.

60 K. v. See. 2003, S. 162.



der Eindruck entsteht, er selbst habe zum Beispiel den Schwertstreich geführt. Er identifiziert also sein Handeln mit dem Handeln des Avatars – es kommt zu einem Ebenenkurzschluss, der Immersion, das ›Eintauchen‹ in die virtuelle Welt,<sup>61</sup> ermöglicht. Stefan Günzel hat dafür den Begriff des Sehenhandelns<sup>62</sup> geprägt. Spieler und Avatar sind wissenschaftlich immer scharf zu trennen, im Handeln allerdings sind sie eins, weil der Spieler durch den Avatar handelt. Aus diesem Grund verwischt diese klare Grenze im Sprechen über Computerspielerfahrungen häufig. Typisch ist eine Oszillation zwischen erster und dritter Person Singular bei der Schilderung von Spielerlebnissen. Sogar erste Person Plural ist denkbar.

- (A) »Ich habe xy getötet.« (Identifikation/starke Agency)  
 (B) »Er/Sie hat xy getötet.« (Distanzierung/keine Agency)  
 (C) »Wir haben xy getötet.« (Spieler und Protagonist als Team/geteilte Agency)

In Fall von (A) ist eine starke Identifikation spürbar. Der Spieler übernimmt die volle Verantwortung für das Handeln des Avatars, wobei zwei komplementäre Deutungen möglich sind: Entweder ist der Avatar in der Vorstellung des Spielers hier ein bloßes Werkzeug und wird gleichsam transparent oder aber der Spieler geht so sehr in der Rolle des Protagonisten auf, dass er sich selbst ausblendet. Beides kann als Identifikation gefasst werden, jedoch handelt es sich im ersten Fall um eine psychomotorische Identifikation, während im zweiten Fall eine emotionale im Vordergrund steht. Aussage (B) beinhaltet eine Distanzierungsbewegung. Der

---

61 »Dieses Konzept bezeichnet entsprechend seiner Wortbedeutung das ›Eintauchen‹ oder auch das Eintreten in eine künstliche Welt. Die Diagnose der Immersion behauptet einen über die Illusion hinausgehenden Zustand, nämlich nicht nur, dass man etwas sieht oder erfährt, was nicht wirklich ist, sondern, dass man auch den Unterschied der künstlichen Realität zur Reallife-Situation nicht mehr *wahrnehmen* kann. Zur optischen Illusion muss also noch ein anderes Moment hinzutreten, damit der Spieler vergisst, dass er ›nur‹ ein Spiel spielt. – Eben hierfür wird nun von narratologischer Seite die Erzählung (oder auch die Erzählperspektive) verantwortlich gemacht« (Stephan Günzel: »Böse Bilder? Sehenhandeln im Computerspiel«, in: Werner Faulstich (Hg.), Das Böse heute. Formen und Funktionen, München: Wilhelm Fink Verlag, 2008, S. 295-305, hier S. 298). »Immersion« als die besondere ästhetische Qualität eines Mediums, die den Betrachter in das unter seiner Mitwirkung erzeugte ästhetische Objekt gleichsam eintauchen lässt, hat als Terminus sinnlich intensiver Raumerfahrung in den Bildwissenschaften eine gewisse Karriere gemacht. Mit Blick auf die jüngere Entwicklung der sog. Cybermedien ist der Terminologievorschlag auch im Kontext narratologischer Studien plausibel geworden« (Hartmut Bleumer: »Im Netz des Strickers. Immersion und Narration im ›Daniel von dem Blühenden Tal‹«, in: Martin Baisch (Hg.), Wie gebannt. Ästhetische Verfahren der affektiven Bindung von Aufmerksamkeit, Freiburg i.Br.: Rombach, 2013, S. 179-212, hier S. 183).

62 »Interaktion und Sehen fallen in Eins – Computerspielen ist ein ›Sehenhandeln‹« (S. Günzel, 2008, S. 300).

Spieler weist die Verantwortung für die Tat von sich – entweder, weil er sich moralisch distanzieren möchte, oder weil er tatsächlich nichts mit der Tat zu tun hat, weil das Ereignis in einer nicht-interaktiven Cutscene stattgefunden hat. (C) dürfte der am wenigsten verbreitete Fall sein, ist aber gleichwohl denkbar. In dieser Aussage sind sowohl Spieler als auch Protagonist präsent und teilen sich die Verantwortung.

Der Spieler selbst kann innerhalb der virtuellen Welt niemanden töten, denn »die Bildinteraktion, welche für das Computerspiel spezifisch ist, [erfolgt] nicht mit dem Sujet oder dem Träger [...]. Das heißt, im Computerspielen oder im Sehenhandeln manipuliert der Spieler nicht den Bildschirm und auch nicht das, was dargestellt wird, sondern ausschließlich das Bildobjekt«<sup>63</sup>. Er kann nur eine Taste drücken, woraufhin sein Avatar jemanden tötet. Weil diese Aktionen allerdings miteinander verschmelzen, kommt es zu der (falschen) Aussage des Spielers, er habe jemanden getötet. Die Konstellation aus Spieler und Avatar entspricht dabei genau jener der hinduistischen Mythologie, welcher der Begriff Avatar entlehnt ist: Hier bedient sich der Gott Vishnu für eine begrenzte Zeitspanne eines irdischen Körpers, um auf Erden zu wirken, ohne dabei allerdings seine göttliche Sphäre zu verlassen.<sup>64</sup> Die Fähigkeiten des Gottes, beziehungsweise Spielers sind dabei an die Fähigkeiten seiner Inkarnation, also seines Avatars, gebunden.

Die Handlungsmöglichkeiten des Spielers innerhalb der Spielwelt beschränken sich auf die Fähigkeiten seines Avatars; das heißt, je mächtiger der Avatar, desto umfangreicher die Handlungsoptionen des Spielers. Handelt es sich bei dem Avatar um einen exorbitanten Helden, sind diese Fähigkeiten entsprechend groß und damit auch das Agency-Potenzial. So frustrierend es also sein kann, einen schwerfälligen Avatar steuern, so befriedigend kann es umgekehrt sein, sich eines Avatars zu bedienen, der die Eingaben des Spielers präzise umsetzt und seine Handlungsmöglichkeiten signifikant erweitert. Lara Crofts Heldenstatus äußert sich beispielsweise nicht erst im Kampf, sondern bereits in ihrer spektakulären Sprungkraft,<sup>65</sup> die vollkommen »von ›gegenwärtig‹ gültigen Wahrscheinlichkeitskriterien entlastet«<sup>66</sup> ist, wie es Jan-Dirk Müller für die Heldensage festgestellt hat.

Da das Computerspiel neben anderen Eigenschaften vor allem auch ein visuelles Medium ist, ist neben der Effizienz auch die Ästhetik von Kampffertigkeiten von Relevanz. Verstärkt werden kann der visuelle Effekt durch auditive (z.B. Schwerterklirren oder Schmerzenslaute) oder haptische Signale (z.B. Vibration des Controllers), die im Zusammenspiel Trefferfeedback generieren. Dieses Trefferfeedback

---

63 S. Günzel. 2008, S. 300.

64 Unter anderem H. Wandhoff. 2004, S. 85-86, genauer bei L. Zumbansen. 2008, S. 88.

65 Crystal Dynamics/Eidos Montreal. 2013.

66 Jan-Dirk Müller: »Nibelungenlied und kulturelles Gedächtnis«, in: Annegret Heitmann (Hg.), Arbeiten zur Skandinavistik, Frankfurt a.M.: Peter Lang. 2001, S. 29-43, hier S. 38.

macht die Einflussnahme auf die virtuelle Welt – den virtuellen Körper des Gegners – für den Spieler sinnlich wahrnehmbar und spielt daher eine wichtige Rolle bei der Entstehung von Agency.<sup>67</sup> Agency bedeutet Handlungsmacht und Exorbitanz stellt die ultimative, »den Göttern vergleichbar[e]«<sup>68</sup> Handlungsmacht dar, weswegen es reizvoll ist, einen exorbitanten Helden zu spielen. Exorbitanz bedeutet die Möglichkeit, Dinge zu tun, die andere nicht einmal in Erwägung ziehen können – wie Siegfried, der einen Bären mit bloßen Händen einfängt<sup>69</sup> – aber auch die Freiheit, Dinge zu tun, die gesellschaftlich nicht akzeptiert sind. Da der exorbitante Held nämlich »außerhalb der [...] gültigen Verhaltensnormen steht«<sup>70</sup>, kann er nicht nur Bewundernswertes, sondern auch Schockierendes vollbringen.

### 5.1.2.3 Die Amoralität des Kampfes als Zeichen seines Spielcharakters

Hier kommen wir zu von Sees zweitem Punkt, der »Ungebundenheit und moral-freien Bedenkenlosigkeit«<sup>71</sup>, die mit Exorbitanz einhergehen. Diese stellen in Bezug auf die Übertragbarkeit des Exorbitanz-Begriffes von der Helden- auf die höfische Epik eine gewisse Hürde dar, weil der höfische Verhaltenskodex ja gerade der Eindämmung der zerstörerischen Eigendynamik des Agonalen dient, welche die Heldenepik feiert. Der Exorbitanz-Begriff wurde nicht konzipiert, um Figuren der höfischen Epik zu charakterisieren.<sup>72</sup> Dennoch wurde der Begriff von Jan-Dirk Müller<sup>73</sup> (und anderen) erfolgreich auf das NIBELUNGENLIED übertragen, das bekanntlich bereits höfische Züge aufweist. Artusepen antworten nicht auf die Frage »Wer sind wir?« und haben daher auch keine formative Funktion, wie etwa noch das NIBELUNGENLIED, wohl aber eine normative – diese ist jedoch von einer spezifischen Brüchigkeit.

Der EREC Hartmanns von Aue ist kein höfischer Roman, welcher der Heldenepik besonders nahe stünde – wenn, dann wäre hier eher der PARZIVAL zu nennen –, und trotzdem findet sich darin eine markante Stelle, an denen der höfische Verhaltenscodex zugunsten der Bewunderung exorbitanter Kampfkraft aufgegeben wird. Erec schildert in besagter Szene die Taten des Ritters Mabonagrin und bedauert dabei, selbst nichts Vergleichbares vollbracht zu haben: *dâ wider ich leider*

67 Dieser Gedankengang wird in Kapitel 7.1 fortgeführt.

68 K. v. See. 2003, S. 162.

69 Das Nibelungenlied, V. 949-950.

70 K. v. See. 2003, S. 157.

71 Exorbitanz wird »in erster Linie den Helden des Heldenepos zugeschrieben« (E. Lienert. 2018), und da Klaus von See sein Konzept an altnordischen Texten entwickelt hat, stellt sich selbst für die mittelhochdeutsche Heldenepik »die Frage, ob und inwiefern es dort überhaupt – oder überhaupt noch – exorbitante Helden gibt« (E. Lienert. 2018, S. 40).

72 E. Lienert. 2018, S. 39.

73 J.-D. Müller. 2010b.

*niht enhân / begangen selher dinge [...]*.<sup>74</sup> Die Formulierung ›vollbracht‹ ist dabei mein Zugeständnis an die vorbehaltlos positive Wertung, die Erec vornimmt – richtiger wäre zu sagen ›begangen‹, denn Mabonagrîn pflegt seine Gegner nicht nur zu besiegen, sondern auch zu enthaupten. Diesem vielfachen Verstoß gegen das höfische Tötungstabu kommt jedoch in Erecs Argumentation keine Rolle zu. Stattdessen bezeichnet er Mabonagrîns Taten als *wunder*<sup>75</sup>; er benutzt also eben jenen Begriff, der in der Heldenepik Exorbitanz markiert,<sup>76</sup> und schlägt damit den Bogen zu den exorbitanten Heroen des Heldenepik.

Ein zweites Stichwort, das im Kontext von Kampfscenen in der mittelalterlichen Epik oft fällt, ist *spil*. Diese Metapher ist topisch<sup>77</sup> und in vielen vormodernen Kulturen so weit naturalisiert, dass ›Spiel‹ schlicht als Synonym für ›Kampf‹ fungiert.<sup>78</sup> Wenn Kampf aber als Spiel imaginiert wird, bedeutet das einerseits, dass er Regeln unterworfen ist, und andererseits, dass die Regeln der ›außerspielerischen‹ Wirklichkeit für ihn nicht gelten.<sup>79</sup> Denn das Spiel ist nicht moralisch oder unmoralisch, es ist amoralisch: Es kann mit Kategorien der Moral nicht erfasst werden.

»Das Spiel liegt außerhalb der Disjunktion Weisheit – Torheit, es liegt aber auch ebenso außerhalb der von Wahrheit und Unwahrheit und der von Gut und Böse. Obwohl Spielen eine geistige Betätigung ist, ist in ihm an sich noch keine moralische Funktion, weder Tugend noch Sünde, gegeben.«<sup>80</sup>

Die »Amoralität vieler Helden«<sup>81</sup> steht also in Zusammenhang mit dem Spielcharakter des Agons. Dem Exorbitanz-Begriff kann daher eine Vermittlungsfunktion zwischen Spiel und mittelalterlicher Literatur zukommen.

Mabonagrîns Siege mögen moralisch verwerflich sein, doch im Sonderbereich des Kampfplatzes, welcher auch und vor allem ein symbolischer ist, ist er bewundernswert, weil er die ›Spielregeln‹ perfekt beherrscht. Problematisch macht seine Taten der Umstand, dass sie über diesen Sonderbereich hinaus Wirkung zeigen: Seine Gegner sind nach dem Kampf tot, kehren also nicht mehr zu ihren Geliebten zurück, deren öffentlich zur Schau getragene Trauer sichtbares Zeichen der Leerstelle ist, die ihre Geliebten und Ehemänner in der erzählten Welt hinterlassen. Mabonagrîn tötet nicht im Spielmodus des Als-ob, sondern so wirklich, wie

74 Erec, V. 8547-8548.

75 Erec, V. 8546.

76 E. Lienert. 2018, S. 41.

77 U. Friedrich. 2005, S. 131.

78 J. Huizinga. 2013, S. 51-53.

79 »In der Sphäre eines Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung« (J. Huizinga. 2013, S. 21).

80 J. Huizinga. 2013, S. 15.

81 E. Lienert. 2018, S. 39.

es in einer erzählten Welt eben möglich ist. Und er verteidigt den Zauberkreis des Spiels – den Baumgarten, wo er mit seiner Geliebten residiert – lange Zeit mit aller Macht, denn solange dieser Bestand hat, ist Mabonagrín nicht schuldig, sondern im Recht. Doch das Spiel zeichnet sich nicht nur durch seine räumliche, sondern auch durch seine zeitliche Begrenztheit aus.<sup>82</sup> Es muss notwendigerweise enden, denn andernfalls wäre es von der Wirklichkeit nicht mehr zu unterscheiden.

Als Erec den Baumgarten betritt, sehnt Mabonagrín den Zusammenbruch des Zauberkreises herbei, der bereits bröckelt – erkennbar daran, dass Mabonagrín das sinnlose Blutvergießen als solches wahrnimmt und bereut. Doch die (Spiel-)Regeln des Minnedienstes verlangen von ihm weiterhin, alles zu tun, was seine Geliebte von ihm verlangt, und sie besteht auf absoluter Zweisamkeit. Niemand soll sie und ihren Geliebten stören. Auch der Zusammenbruch des Zauberkreises lässt sich aus der Definition von Spiel heraus erklären, denn:

»Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr. Höchstens kann es aufgetragenes Wiedergeben eines Spiels sein.«<sup>83</sup>

So lange Mabonagrín also freiwillig den Willen seiner Geliebten ausführt, ist der Zauberkreis des Spiels stabil. Doch je mehr der Kampf für ihn zur bloßen Pflichterfüllung wird, desto mehr verliert die Aventure ihren Spielcharakter. Freilich wären dies psychische Prozesse, welche die mittelalterliche Literatur in dieser Form nicht kennt, und so sagt Mabonagrín einerseits von sich *ich enhân mir diz leben / von deheinem vrîen muote erkorn*<sup>84</sup>, andererseits aber auch über seine Geliebte *swaz si wil, diz wil ouch ich*<sup>85</sup> und versichert:

*von diu swenne ich niht tæte  
gerne, swie si bæte,  
dâ missetæte ich an mir  
michels harter dan an ir.*<sup>86</sup>

Die Situation stellt sich also im Gespräch mit Erec als eine Gleichzeitigkeit von Freiwilligkeit und Unfreiwilligkeit dar, was die Instabilität des Zauberkreises erklärt. Zum endgültigen Zusammenbruch bringt ihn jedoch erst Erecs Sieg über Mabonagrín. Das ›Spiel‹ endet geregelt, so wie es in den ›Spielregeln‹ festgelegt ist: Wird Mabonagrín besiegt, endet die Aventure. Nachdem diese Bedingung erfüllt ist, kann auch diese letzte Regel endlich zur Anwendung kommen.<sup>87</sup>

82 J. Huizinga. 2013, S. 18.

83 J. Huizinga. 2013, S. 16.

84 Erec, V. 9445-9446.

85 Erec, V. 9508.

86 Erec, V. 9528-9531.

87 Fortgeführt wird dieser Gedanke in Kapitel 8.1.2.

## 5.2 Die Logik des Steigerungsspiels<sup>88</sup>

### 5.2.1 Die Ökonomie von Ehrerwerb und Aufleveln

Der Kampf gegen Mabonagrín ist jedoch auch noch aus anderen Gründen interessant, denn nur selten erläutert ein Protagonist der höfischen Epik selbst mit solcher Klarheit, was es mit Ehre und Ruhmerwerb auf sich hat, wie Erec, als es auf seine finale Aventure JOIE DE LA CURT zugeht. Keine Warnung kann Erec von seinem Plan abbringen, gegen Mabonagrín anzutreten, der über einen Zeitraum von circa zwölf Jahren<sup>89</sup> hinweg bereits 80 Ritter<sup>90</sup> oder mehr besiegt und geköpft hat. Ganz im Gegenteil – je mehr Erec von Mabonagríns Taten erfährt, desto euphorischer wird er. Er bezeichnet die Aventure als *wunschspiel*<sup>91</sup> und preist Gott dafür, dass er ihn an diesen Ort geführt habe<sup>92</sup>, während alle anderen um sein Leben bangen: angefangen bei seiner Frau Enite, über seinen Waffengefährten Guivreiz bis hin zu Fremden wie dem Burgherrn oder der Stadtbevölkerung.

Der Wunsch, Mabonagríns Treiben ein Ende zu setzen, scheint bei Erecs Kampfbegier indessen nur eine untergeordnete Rolle zu spielen. Zumindest wird sie an den fraglichen Stellen nicht thematisiert. Im Vordergrund steht eher eine ökonomische Abwägung der Chancen und Risiken, bei der nicht Erecs Leben, sondern nur seine Ehre eine relevante Größe darstellt. Bedroht ist beides – Erecs *lip und êre*<sup>93</sup> –, wie in den vorherigen Versen immer wieder betont wird; doch beides achtet Erec gering. So sagt er etwa: *sleht er mich, sô bin ich tôt: / daz ist der werlde ein ringiu nôt.*<sup>94</sup> Sein eigener Tod wäre also Erecs Meinung nach global gesehen nur ein geringer Verlust und um seine Ehre ist es offenbar auch nicht besser bestellt. Über Mabonagrín sagt Erec, dass er *wunder getân*<sup>95</sup> habe, und neben dieser ungläublichen Leistung nähme sich seine eigene Ehre gering aus:

*dâ wider ich leider niht enhân  
begangen selher dinge,  
mîn êre enwege ringe.  
dâ von ein ritter wirt erkant,*

88 Diese Kapitelüberschrift ist angelehnt an L. Zumbansen. 2008, S. 129-145.

89 Erec, V. 8416.

90 Die Zahl der Gefallenen lässt sich aus der Zahl ihrer trauernden Witwen (Erec, V. 8227) ableiten: *si wâren der ritter wip, / die dâ hie sint erslagen* (Erec, V. 8327-8328).

91 Erec, V. 8530.

92 Erec, V. 8527-8528; 8534.

93 Erec, V. 8473.

94 Erec, V. 8046-8047.

95 Erec, V. 8546.

*des hât mir noch mîn hant  
vil lützel erworben<sup>96</sup>*

Eben weil seine Ehre so gering ist, hat Erec vergleichsweise wenig zu verlieren, aber viel zu gewinnen, während Mabonagrins Ehre durch einen Sieg über Erec kaum noch weiter gesteigert werden kann:

*und merket, wie ungeliche  
uns giltet daz selbe spil.  
ez giltet im unnâch so vil  
ze der zwelften mâze, als ez mir tuot.  
er setzet wider valsche guot,  
sîn golt wider êre.  
ez enprîset in borsêre,  
wirt im des siges an mir verjehen,  
wan sô ist im dicke baz geschehen.<sup>97</sup>*

Andrew Baerg sieht in der neo-liberalen, alles quantifizierenden Spielmechanik von Rollenspielen einen Widerspruch zu ihren pseudo-mittelalterlichen Settings.<sup>98</sup> Doch so wie Erec hier die Funktionsmechanismen des Erwerbs von Ehre beschreibt, ist Ehre klar als etwas Quantifizierbares gedacht, das den Gesetzen der Ökonomie folgt und zunächst einmal ohne Moral auskommt. Wie auch bei Kalogrenants Aventure-Definition<sup>99</sup> aus Hartmanns IWEIN kann man sich fragen, ob dieses relativ schlichte Verständnis eines höfischen Konzeptes auf einen wie auch immer gearteten Mangel hinweist. Allerdings hat Erec – anders als Kalogrenant – den Erfolg auf seiner Seite. Denn Erec hat zu diesem Zeitpunkt bereits seine eigene Ehre wiederhergestellt und – soweit man das von einem mittelalterlichen Protagonisten sagen kann – aus seinen Fehlern gelernt. Seine Vorstellung von Ehre hat sich als tragfähig erwiesen und wird im Folgenden auch nicht mehr korrigiert, da der Kampf gegen Mabonagrins der letzte Kampf im Roman ist. Sie scheint folglich einfach nicht korrekturbedürftig zu sein.<sup>100</sup> Wie man dem Religionskonzept im PARZIVAL mangelnde Innerlichkeit vorwerfen kann, kann

96 Erec, V. 8547-8552.

97 Erec, V. 8563-8571.

98 Andrew Baerg: »Risky Business. Neo-liberal Rationality and the Computer RPG«, in: Gerald Voorhees/Josh Call/Katie Whitlock (Hg.), *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens. The Digital Role-Playing Game*, New York: Continuum. 2012, S. 153-173, hier S. 161.

99 Iwein, V. 524-542.

100 Dafür, Kalogrenants Aventure-Definition nicht leichtfertig als defizitär abzustempeln, hat sich insbesondere Carolin Struwe-Rohr ausgesprochen: Carolin Struwe-Rohr: »Aventure und Kontingenz. Erzählen als Wagnis im ›Iwein‹ Hartmanns von Aue«, in: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* (2019), S. 9-27.

man auch Erecs Definition von Ehre für defizitär halten, doch stehen hinter einer solchen Kritik offenbar in beiden Fällen anachronistische Erwartungen an nur vermeintlich vertraute Konzepte. Nicht erst das Rollenspiel wartet also mit einem System auf, das den Status des Protagonisten in Zahlen repräsentiert – diese Vorstellung scheint bereits im Artusroman angelegt zu sein.

In Rollenspielen erwerben Spielercharaktere Erfahrungspunkte, indem sie Gegner besiegen. Überschreiten diese akkumulierten Erfahrungspunkte eine gewisse Schwelle, steigt der Avatar ein Level auf und seine Werte verbessern sich und/oder können vom Spieler aktiv verbessert werden, sodass am Avatar-Level in etwa die Kampfstärke des Avatars ablesbar ist. Häufig können zusätzlich Spezialfähigkeiten und -attacken freigeschaltet werden. Das Besiegen von Bossgegnern bringt neben der Erfüllung von Quests die meisten Erfahrungspunkte ein. Die Ehre, die Erec dazu verlockt, sich trotz aller Risiken Mabonagrín zu stellen, lässt sich daher zu den Erfahrungspunkten in Beziehung setzen, die Spieler und Avatar für besiegte Gegner winken. Vor dieser Folie erscheint Mabonagrín als die mittelalterliche Entsprechung eines solchen Bossgegners, ja sogar eines Endbosses, denn er ist nicht nur Erecs letzter Gegner im Roman, sondern ist auch als die größte Herausforderung gerahmt, da so viele Figuren wiederholt und mit absoluter Gewissheit äußern, dass Erec dem Tode geweiht sei, wenn er gegen Mabonagrín antrete.<sup>101</sup>

Hier ist eine umgekehrte Psychologie am Werk, von der auch Rollenspiele Gebrauch machen. So warnen die Stadtwachen in *SKYRIM* beispielsweise vor der sogenannten Wolfshädelhöhle und machen den Spieler dadurch erst darauf aufmerksam, dass dort eine Quest wartet. Der Protagonist, der zuvor gar nicht die Absicht hatte, den besagten Ort aufzusuchen, erhält dadurch ein neues Ziel – teilweise wird durch solche Warnungen sogar direkt eine Quest im Questlog aktiviert, sodass wirklich kein Zweifel mehr daran bestehen kann, wie sie tatsächlich zu verstehen sind.

Wo die anderen Figuren eine tödliche Gefahr sehen, sieht der Held in dem Bewusstsein, dass für ihn andere Regeln gelten, die Herausforderung. Mit Jurij Lotman lässt sich zeigen, wieso: Die Norm der erzählten Welt besagt, dass alle sterben, die sich der Gefahr stellen; deswegen geht man ihr aus dem Weg. Aber »gerade das, was die sujetlose Struktur als unmöglich behauptet, macht den Inhalt des Sujets aus«<sup>102</sup>. Daher besteht das Ereignis darin, dass der Held mit dieser Norm bricht, indem er erstens sich der Herausforderung stellt und dann die Herausforderung auch noch besteht, weil er als bewegliche Figur zur Grenzüberschreitung

101 So zum Beispiel der Burgherr von Brandigan: *dir enmac eht niemen des gewegen, / ez sî ein ende umbe dînen lîp* (Erec, V. 8815-8816).

102 J. Lotman. 1993, S. 339.



fähig ist<sup>103</sup> und das Muster sprengen kann. Dabei ist nicht unbedingt Siegesgewissheit der entscheidende Faktor. Erec ist sich durchaus nicht sicher, dass er den Kampf überleben wird, doch er vertraut erstens auf Gott<sup>104</sup> und konzentriert sich zweitens auf das, was er zu gewinnen, und nicht auf das, was er zu verlieren hat.

Erfahrungspunkte legen, ähnlich wie die Erec so wichtige Ehre, Zeugnis von einer vollbrachten Leistung ab und lassen auf die Kampfkraft des Avatars schließen. Wo die Ehre allerdings nur den Status quo beschreibt, verändern die Erfahrungspunkte den Status quo, indem sie die Kampfkraft des Avatars weiter steigern. Parallelen bestehen ebenfalls zu sogenannten Karma-Systemen, wie sie zum Beispiel charakteristisch für FABLE oder MASS EFFECT sind<sup>105</sup>. Karma-Systeme jedoch registrieren ›gute‹ und ›böse‹ Entscheidungen des Spielers, die vor allem über die Auswahl von Dialogoptionen transportiert werden, und lassen die NPCs entsprechend anders reagieren, je nachdem, ob nun ein ›Held‹ oder ein ›Bösewicht‹ vor ihnen steht. Sie haben jedoch nichts mit der Kampfkraft beziehungsweise dem Level des Avatars zu tun. Wo moralische Erwägungen bei der Zuschreibung von Ehre in der mittelhochdeutschen Epik eine Rolle spielen können, es jedoch weit seltener tun, als man annehmen könnte, drehen sich Karma-Systeme ausschließlich um Moral. Von daher bietet sich dieser Vergleich weit weniger an.

Das Level des Avatars und die Ehre des mittelalterlichen Protagonisten fungieren in ihrer Quantifizierbarkeit analog. Allerdings kann das Avatar-Level jederzeit paratextuell eingesehen werden, während die Ehre beziehungsweise der Status eines Artusritters im aktuellen ›Ritter-Ranking‹ im Text allenfalls erschlossen, innerhalb der Diegese möglicherweise am Artushof, wo alle Informationen über vollbrachte Taten zusammenlaufen, erfragt werden kann. Dies ist also erneut einer der Fälle, wo Rollenspiele etwas explizit machen, was man sich in der Literatur erst erschließen muss.<sup>106</sup> Die Medialität des Computerspiels, das auch von nicht-spielerischen Computerprozessen geprägt ist,<sup>107</sup> begünstigt Statistiken und Highscore-Listen; trotzdem gibt es auch in der höfischen Epik eine Affinität zu solchen Denkmustern.

Wenn etwa Parzival und Feirefiz sich (und der Hofgesellschaft) wechselseitig ihre besiegten Gegner aufzählen<sup>108</sup>, so kann man durchaus an eine protomoderner

103 J. Lotman. 1993, S. 338.

104 *ob mir got der êren gan, / daz ich gesige an disem man, / sô wirde ich êren rîche* (Erec, V. 8560-8562).

105 Siehe hierzu etwa: Kirsten Pohl: »Repräsentation von Moral im Computerspiel am Beispiel von Fable«, in: Rafael Capurro/Petra Grimm (Hg.), Computerspiele – neue Herausforderungen für die Ethik?, Stuttgart: Steiner Verlag. 2010, S. 109-126.

106 F. Degler. 2009, S. 545.

107 Carl Heinze beschreibt im Kapitel GESCHICHTE IM BÜRO beispielsweise wie Truppenbewegungen in verschiedenen Strategiespielen dem Verschieben von Dateien in Ordner gleicht (C. Heinze. 2012, S. 289-295).

108 Parzival, V. 770-772.

Highscore-Liste denken, auch wenn es dieser an der Präzision einer solchen mangelt: Parzival weist darauf hin, dass er möglicherweise Namen vergessen und auch nicht alle Namen erfahren habe<sup>109</sup>, sodass sein Ruhm eigentlich noch viel größer sein dürfte – wie groß genau, wird mit dieser Angabe jedoch verschleiert, sodass Parzival nur schwer zu übertrumpfen ist: Kein anderer Protagonist und auch kein Erzähler kann über einen anderen Helden sagen, er habe mehr Gegner besiegt als Parzival, da niemand sagen kann, wie viele Parzival wirklich besiegt hat.

Mehr Interesse an Genauigkeit zeigt sich in der Pluris-Episode aus dem LANZELET, die eine Reihenkampfaventiure ist, aus der sich mühelos eine Prozentwertung ableiten lässt, wie sie auch in der Gaming-Kultur üblich sind, da zu ihrem Bestehen genau hundert Ritter besiegt werden müssen. Verschiedene Artusritter versuchen sich an der Herausforderung. Erec schafft *sibenzic und dri*<sup>110</sup>, Tristrant hält *under niunzigen enkein* [...] *wan ir ein*<sup>111</sup> stand und Walwein sticht bemerkenswerte *niun und niunzic*<sup>112</sup> vom Pferd; doch nur Lanzelet besiegt alle hundert Ritter<sup>113</sup> und ist somit ein ›hundertprozentiger‹ Held.

Die Pluris-Episode zeigt damit exemplarisch erstens die Sonderstellung Walweins / Gawans / Gawains / Gaweins, zweitens die des Protagonisten, auf die im folgenden Kapitel eingegangen werden wird. Gawein – so die im Neuhochdeutschen wohl gängigste Schreibweise – gilt textübergreifend als der beste Ritter des Artushofes, als Vorbild und »Inbegriff höfischer Vollkommenheit«<sup>114</sup>. Deswegen kommt es in vielen Romanen irgendwann zum Kampf gegen Gawein, in dem sich der von außen kommende Protagonist implizit oder explizit als würdig erweisen muss, dem Artushof anzugehören.<sup>115</sup>

Dies führt zu einem erzähllogischen Dilemma: Wenn nämlich Gawein tatsächlich der »Beste der Besten«<sup>116</sup> ist, darf ihn der Protagonist nicht besiegen. Wenn er ihn aber nicht besiegen kann, kann er seinen Wert nicht unter Beweis stellen. Aus diesem Grund werden Kämpfe zwischen Gawein und dem Protagonisten häufig nicht entschieden (so z. B. im IWEIN, LANZELET oder PARZIVAL). Meist zeichnet sich aber bereits ab, dass der Protagonist gewonnen hätte, wäre der Kampf fortgesetzt worden – das eine Prozent, das Lanzelet Walwein in der Pluris-Aventiure voraus hat und das hier explizit gemacht werden kann, weil der Vergleich ein indirekter ist. Denn Gawein und der Protagonist kämpfen hier nicht gegeneinander, sie

109 Parzival, V. 772,26-30.

110 Lanzelet, V. 6380.

111 Lanzelet, V. 6399-6400.

112 Lanzelet, V. 6425.

113 Lanzelet, V. 5512-5515.

114 M. Wennerhold. 2005, S. 163.

115 C. Schu. 1999, S. 351.

116 Felicitas Hoppe: Iwein Löwenritter. Nach einem Roman von Hartmann von Aue, Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2008, S. 61.

versuchen sich nur an derselben Aventure. An der Stelle, als Walwein und Lanzelet tatsächlich gegeneinander kämpfen, heißt es weniger eindeutig:

*Wâlwein, der tugende rîche,  
der gevorhte nie sô sêre  
sîner weltlichen êre*<sup>117</sup>

Beim Kampf zwischen Parzival und Gawain berichtet der Erzähler relativ eindeutig von Parzivals Überlegenheit; doch auch hier bleibt es bei einem konjunktivischen »hätte«:

*ez was vil nâch alsô komn  
daz den sig hete aldâ genomn  
Gâwânes kampfgênôz.*<sup>118</sup>

Im IWEIN, wo die Reziprozität der Kämpfer bereits im Gleichklang ihrer Namen mitschwingt, ist das Kräfteverhältnis vielleicht am ausgeglicheneren, und so überschütten sich Iwein und Gawain am Ende gegenseitig mit Beteuerungen, dass der andere jeden Moment gewonnen hätte. Zuerst sagt Iwein zu Gawain:

*und wærer langer drîer slege,  
die heten iu den sige gegeben  
unde mir benomen daz leben*<sup>119</sup>

Darauf antwortet Gawain genau 440 Verse später analog:

*und möhtet ir vor der naht  
ze zwein slegen hân gesehen,  
sô müese ich iu des siges jehen.*<sup>120</sup>

Der Abstand zwischen den Textstellen macht es leicht, das Detail zu übersehen, aber, auf diese Weise nebeneinandergestellt, wird klar: Iwein hätte noch einen Schlag mehr überstanden, wenn man den Worten der Beiden Glauben schenkt – das unscheinbare, aber entscheidende eine Prozent. Die Protagonisten mögen also variieren, doch wer auch immer gerade der Protagonist ist, er ist immer noch ein Quäntchen besser selbst als Gawain, die »Messlatte« aller Rittertugend.

---

117 Lanzelet, V. 2582-2584.

118 Parzival, V. 688,11-13.

119 Iwein, V. 7406-7408.

120 Iwein, V. 7446-7448.

## 5.2.2 Die Symbiose von Held und Ausrüstung

Wie aber soll ein solcher Held noch besser werden? Und warum muss er das überhaupt? Wenn der Protagonist bereits von Anfang an als perfekt präsentiert wird, erzeugt jede weitere Verbesserung Dissonanz und lässt seine Idealität nachträglich defizitär erscheinen – schlimmer noch: Auch die aktuelle Idealität leidet, da sie ja jederzeit einer weiteren Optimierung zum Opfer fallen könnte. Gleichzeitig gibt es aber geradezu einen Zwang zur ständigen Verbesserung: Der Ruhmerwerb ist ein Hauptgrund für die Protagonisten der mittelhochdeutschen Literatur, um auf Aventiure auszuziehen – das Aufleveln ist eine zentrale Mechanik von Rollenspielen, die selbst dann noch zum Weiterspielen animieren kann, wenn andere Motivatoren versagen.

Hier ist etwas wirksam, wofür Lars Zumbansen den Begriff der »Steigerungslogik« des Soziologen Gerhard Schulze übernimmt,<sup>121</sup> der damit das wirtschaftliche Phantasma von grenzenlosem Wachstum – auch auf Kosten der Umwelt – kritisiert. In Rollenspielen sieht Zumbansen dieses Phantasma geradezu in Reinform verwirklicht, was mit dem umstrittenen Narrativ vom Computerspiel als Medium der Postmoderne korrespondiert,<sup>122</sup> denn – so Schulze – die Steigerungslogik sei zwar kein exklusives Phänomen der (Post-)Moderne, hier jedoch ins Extrem getrieben.<sup>123</sup> Der Begriff kann also auch für die höfische Literatur des Mittelalters produktiv gemacht werden – zumindest für Teilbereiche wie die Akkumulation von *êre* in einer adeligen Kriegergesellschaft.

Steigerungslogisches Handeln neigt zur Verselbstständigung und kann daher eine – manchmal zerstörerische – Eigendynamik entwickeln<sup>124</sup>, die an den Selbstzweck des Agonalen erinnert. Sie zeigt sich ebenso im quest-fernen »Grinden« von Erfahrungspunkten wie im unüberlegten Angriff mittelalterlicher Protagonisten auf jeden unbekanntem Ritter. Kondensiert sieht Zumbansen dieses Denkschema im Avatar, den er als die »Inkorporation des Steigerungsspiels«<sup>125</sup> bezeichnet, denn Charakterentwicklung meint im Computerrollenspiel in der Regel keine Entwicklung von narrativer Qualität, sondern die »steigerungslogische Optimierung des Charakters«<sup>126</sup> durch die Erhöhung numerischer Werte (z. B. den Stärke-Wert). Ähnlich wenig psychische Entwicklung gesteht Sandra Linden Wigalois in einem

121 Insbesondere Gerhard Schulze: *Die Beste aller Welten. Wohin bewegt sich die Gesellschaft im 21. Jahrhundert?*, München: Hanser, 2003 und Gerhard Schulze: »Das Drama der Freiheit«, in: Ulrike Ackermann (Hg.), *Welche Freiheit. Plädoyers für eine offene Gesellschaft*, Berlin: Matthes & Seitz, 2007, S. 62-106.

122 Siehe Kapitel 2.3.2.

123 G. Schulze, 2003, S. 83.

124 L. Zumbansen, 2008, S. 29.

125 L. Zumbansen, 2008, S. 134.

126 L. Zumbansen, 2008, S. 137.

Aufsatz zu den »magisch-religiösen Hilfsgütern im WIGALOIS« zu, kommt dabei aber zu einem verblüffenden Ergebnis:

»Im Roman wird keine Änderung der inneren Einstellung gezeigt, sondern Wigalois entwickelt sich vielmehr, indem er Dinge akkumuliert. [...] Nicht eine innere Entwicklung des Protagonisten wird erzählt, sondern Wigalois kann durch die Akkumulation von Besitz seinen persönlichen Handlungsrahmen modifizieren und erweitern.«<sup>127</sup>

Ähnlich wie beim Avatar findet also eine steigerungslogische ›Charakterentwicklung‹ statt, die von Linden als Alternative zur Darstellung einer inneren Entwicklung gerahmt wird, und diese ist von der Akkumulation von Gegenständen getrieben. Es gibt also offenbar eine Alternative zu Aufleveln und Ehrerwerb, die diese zwar nicht ersetzen, aber ergänzen können. Gegenstände – im Computerspiel ›Items‹ – bieten eine »Darstellungsmöglichkeit für die Vervollkommnung eines Helden, der eigentlich von Anfang an als ideal ausgewiesen ist«<sup>128</sup>, denn nicht der Held selbst erscheint auf diese Weise als verbesserungsbedürftig, sondern nur seine Ausrüstung. Items lösen also ein darstellerisches Problem, erzeugen in Folge dessen aber ein neues, weil ihr Einsatz »impliziert [...], dass er [der Held] die Aventure aus eigener Kraft und ohne Hilfsmittel nicht geschafft hätte«<sup>129</sup>.

Dieses Folgeproblem wird in den seltensten Fällen behoben – stattdessen wird es verschleiert, indem Gegenstände und Held eine Symbiose eingehen. Wigalois »integriert die magischen Dinge einfach in seinen Besitz und folgt dabei einer Strategie der Akkumulation«<sup>130</sup>. Darüber gerät über weite Strecken des Textes völlig in Vergessenheit, dass er diese Dinge bei sich hat – was vor allem bei Dingen wie dem unbesiegt machenden Gürtel Jorams durchaus eine gewisse Brisanz in Bezug auf Wigalois' Ehre besitzt.<sup>131</sup>

»Im Sammeln und Akkumulieren von Hilfsgütern bekommt der Dinge-Diskurs im WIGALOIS fast schon kapitalistische Züge, denn die Requisiten werden als eine Art Kapital zur Figur und ihren Fähigkeiten hinzu addiert [...]«<sup>132</sup>

---

127 Sandra Linden: »Ein Ritter mit Gepäck. Zu den magisch-religiösen Hilfsgütern im Wigalois«, in: Anna Mühlherr/Heike Sahm/Monika Schausten et al. (Hg.), Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne, Berlin, New York: de Gruyter. 2016, S. 208-231, hier S. 224.

128 S. Linden. 2016, S. 224.

129 S. Linden. 2016, S. 209.

130 S. Linden. 2016, S. 217.

131 S. Linden. 2016, S. 221.

132 S. Linden. 2016, S. 224.

Dass Linden dies »fast schon kapitalistisch«<sup>133</sup> erscheint, ist kein Zufall, denn hier ist jene Steigerungslogik am Werk, die Schulze der (Post-)Moderne zuschreibt und, wie Zumbansen richtig bemerkt hat, aus eben diesem Grund auch ein basaler Mechanismus von Rollenspielen ist.

Erweitert der Avatar das Handlungsspektrum des Spielers (in den virtuellen Raum hinein), so erweitern Items das Handlungsspektrum des Avatars (und damit in zweiter Linie wiederum des Spielers). Gegenstände werden akkumuliert und die besten von ihnen verwendet. Gesteigert wird dabei insbesondere die Kampfkraft. Von daher geht es vor allem um Waffen, doch auch Schilde, Rüstungen und spielspezifische Wunderdinge verschiedenster Art kommen vor. »Außergewöhnliche Requisiten können [...] exorbitante Körperlichkeit ersetzen oder ergänzen [...].«<sup>134</sup> Daher besteht eine weitere Möglichkeit für den Helden, stärker zu werden, darin, sich besondere Gegenstände anzueignen. Hat der Avatar eine Waffe, Rüstung oder ähnliches angelegt, geht der Gegenstand zumindest zeitweilig in der Figur auf; ihre Fähigkeiten werden ununterscheidbar.<sup>135</sup> Solange das Item, welches dem Avatar den Effekt verleiht, nicht abgelegt wird, besteht in der Spielpraxis kein beobachtbarer Unterschied – brisant wird es erst, wenn die Items abgelegt werden (müssen) wie im Falle der bereits erwähnten Degradierung des Protagonisten Altaïr in *ASSASSINS CREED*<sup>136, 137</sup>.

Analog dazu beschreibt Linden, wie Wigalois sich Dinge aneignet, indem er sie in seiner Tasche verstaut und sie dadurch zugleich vor den Blicken verbirgt.<sup>138</sup> Die Dinge werden unsichtbar insofern, als sie von der Textoberfläche verschwinden und nicht mehr die Rede von ihnen ist.

»Das Sammeln als Form der Subordination, bei der die Dinge in einem sehr elementaren Sinn dem Subjekt angeeignet und zu den Eigenschaften der Person hinzuddiert werden, wird im *WIGALOIS* als narratives Verfahren der Figurencharakteristik produktiv gemacht.«<sup>139</sup>

Zwar kann dieses »Sammeln von Dingen als zentralen Darstellungsmodus in der Figurencharakteristik«<sup>140</sup> nicht als repräsentativ für den gesamten Artusroman gel-

133 S. Linden. 2016, S. 224.

134 E. Lienert. 2018, S. 49.

135 Teilweise kann sogar der gleiche Effekt (z.B. eine Erhöhung des Stärke-Wertes) wahlweise dauerhaft durch das Aufleveln des Charakters oder temporär durch Anlegen einer Rüstung o.ä. erzielt werden.

136 Ubisoft Montreal. 2007.

137 Siehe Kapitel 5.1.1.

138 S. Linden. 2016, S. 221, 226.

139 S. Linden. 2016, S. 228.

140 S. Linden. 2016, S. 228.

ten, sondern ist hauptsächlich ein Spezifikum des WIGALOIS,<sup>141</sup> wo es allerdings Teil der vormodernen Erzählungen ist – so zum Beispiel auch im DANIEL VON DEM BLÜHENDEN TAL des Strickers – sind die Parallelen zum Computerspiel frappierend.

Anhand des WIGALOIS' wurde festgestellt, dass magische oder wundersame Gegenstände vor allem in solchen Epen vorkommen, in denen auch die Gegner ins Übermenschliche gesteigert sind.<sup>142</sup> Gegen einen vielleicht nicht unbedingt höfischen, aber zumindest menschlichen Gegner übernatürliche Objekte in Anschlag zu bringen, wäre der Ehre eines höfischen Helden nicht zuträglich, da das Agonale Chancengleichheit fordert. Wenn sich aber der Gegner bereits finsterer Zauberkraft und schrecklicher Monster bedient, so erscheint das Aufrüsten des Protagonisten mit Segensformeln und magischen Hilfsmitteln nur als die angemessene Reaktion darauf.

Dass Daniel eine solche übernatürliche Unterstützung nötig haben könnte, wird zum ersten Mal deutlich, als er einem feindseligen Riesen gegenübersteht, *dem nieman niht entæte / mit keinem gesmîde*<sup>143</sup>, dessen Hornhaut also – ähnlich wie bei Siegfried im NIBELUNGENLIED – von keiner profanen Waffe durchdrungen werden kann. Daniel ist klar, dass er unter diesen Voraussetzungen unterliegen wird:

*wil in daz swert niht snîden,  
sô muoz ich von im lîden  
beidiu laster und den tôt*<sup>144</sup>

Doch seine Ehre lässt nicht zu, dem Riesen einfach aus dem Weg zu gehen:

*ich wûrde gerner gesehen  
an dem schaden und in êren  
ê ich hinnen welle kêren  
sunder strît und âne schaden,  
darzuo mit schanden dâ beladen.*<sup>145</sup>

Gerade ist Daniel zu dem Schluss gekommen, dass der Heldentod im Kampf gegen den unbesiegbaren Riesen für ihn die einzig akzeptable Option ist<sup>146</sup>, als eine verzweifelte Dame an ihn herantritt und ihn um Hilfe anfleht. Das bringt Daniel in

141 S. Linden. 2016, S. 228.

142 »Wenn die Herausforderungen zu übernatürlichen Aventiuren gesteigert werden, muss der ritterliche Held ebenfalls entsprechend aufrüsten, und so wird Wigalois mit auffällig vielen Hilfsmitteln für den Kampf gegen die dämonischen Gegner ausgestattet [...]« (S. Linden. 2016, S. 209).

143 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1054-1055.

144 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1069-1071.

145 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1092-1096.

146 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1075-1110.

einen Gewissenskonflikt, rettet ihm aber zugleich das Leben. Sowohl dem Kampf mit dem Riesen auszuweichen bringt Schande, so Daniels Überzeugung, als auch einer Dame in Nöten die Hilfe zu versagen.<sup>147</sup> Daher kommt Daniel zu dem logischen Schluss, dass er zuerst der Dame helfen muss, da hierbei zumindest die Möglichkeit besteht, dass er überlebt und danach immer noch den Heldentod gegen den Riesen sterben kann.

*sît ich mit dem risen strîten sol,  
wirt mir dâ der lîp genomen,  
sôn kunde ich ir niht ze trôste komen.*<sup>148</sup>

Nachdem Daniel das erkannt hat, lässt er sich von der Dame ihre Situation schildern und es stellt sich heraus, dass der Zwerg, der die Dame bedrängt, ihn zu heiraten, ein Schwert besitzt, das praktisch alles durchschneidet (selbst durch zwölf Halsbergen)<sup>149</sup> und, wie die Dame explizit ausführt, daher auch bestens geeignet wäre, um den Riesen zu erschlagen, um genau zu sein: ihn wie ein Holzstück in zwei Teile zu hauen<sup>150</sup>. Alles fügt sich ebenso bruchlos wie unwahrscheinlich ineinander. Schon das Auftauchen der Dame genau im richtigen, nämlich im letzten Moment ist ein Deus ex Machina erster Güte; dass der Zwerg, welcher ihr zu schaffen macht, aber auch noch genau die Waffe besitzt, die Daniel benötigt, um gegen den Riesen eine Chance zu haben, sprengt den Rahmen jeder Wahrscheinlichkeit, bewegt sich aber völlig im Rahmen dessen, was in Computerspielen als Normalität gilt. Das Schwert des Zwerges versetzt Daniel in die Lage, gegen den Riesen zu bestehen. Es macht ihn dem Riesen nicht überlegen, sondern hebt Daniel auf sein Niveau, sodass dann wiederum ein Agon, ein Wettstreit zu fairen Bedingungen, möglich ist.

Wie austauschbar die Verbesserung durch einen Zuwachs an Erfahrung und die Akkumulation von Items ist, lässt sich anhand einer Besonderheit von DARK SOULS zeigen. Den Spielen der DARK SOULS-Reihe fehlt nämlich eine vermeintlich selbstverständliche Differenzierung, und zwar jene zwischen Erfahrungspunkten und Geld. Beides erhält man in Rollenspielen gewöhnlich für die Erfüllung von Quests und oft auch schon für das Besiegen von Gegnern, doch man verwendet es unterschiedlich: Für Geld erwirbt oder verbessert man Items, für Erfahrungspunkte verbessert man den Avatar. Die Universalwährung von DARK SOULS sind Seelen. Mit ihnen kann der Avatar aufgelevelt werden, doch sie können auch bei Händler-NPCs gegen Items getauscht werden. Beides kann direkt oder indirekt die Kampfstärke erhöhen, daher wird hier ungewöhnlich deutlich, was sich in den vorherigen

---

147 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1144-1149.

148 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1156-1158.

149 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1286-1289.

150 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1301-1309.



Kapiteln bereits abgezeichnet hat: dass nämlich das Wie der (Selbst-)Optimierung vor dem Dass zurückweicht. Ob nun durch Erfahrung oder Gegenstände – beides kommt dem Protagonisten zugute, denn jede Art der Verbesserung wird ihm zugerechnet und ein Teil von ihm. Ober- und Unterfläche werden ununterscheidbar bis zu dem Moment, wo der Protagonist sich entkleidet (z.B. Iweins Wahnsinn), beziehungsweise Ausrüstung abgelegt wird.

### 5.3 Rekapitulation

Es bleibt festzuhalten, dass Helden im handlungsbasierten Erzählen trotz ihrer meist von vornherein gesetzten Exorbitanz noch steigerungsfähig sind – oder vielmehr: gemacht werden. Da Exorbitanz Vergleichbarkeit – und damit auch Steigerbarkeit – eigentlich ausschließt, bedarf es verschiedener (narrativer) Strategien, um das Ideal der grenzenlosen Steigerung zu verwirklichen. Gewollt ist dies, weil die Steigerungslogik narrationsintern wie -extern als starker Motivator dient und damit die Erzählung und/oder das Spiel in Gang hält.

Dieses Modell neigt zur Produktion von Brüchen. Handeln die Protagonisten von höfischen Romanen strikt steigerungslogisch, geraten sie potenziell in Konflikt mit ethischen Idealen. Hilfeleistung gegenüber Schwächeren etwa wird dann auf ein Mittel oder gar einen Nebeneffekt des Ruhmerwerbs reduziert. Häufig bleibt dieses Motiv aber blind, da die Gründe, die einen Protagonist der höfischen Epik zum Handeln bewegen, meist im Dunkeln bleiben, und somit nur die moralisch einwandfreie Wirkung zum Tragen kommt. Am deutlichsten tritt das Problem daher im aus Ruhmbegier oder Furcht vor Ehrverlust initiierten Kampf gegen Verwandte und Freunde zutage, der hinterher zu Reue führt.

Ist die Steigerungslogik hingegen auf Rezipienten- beziehungsweise Spielerseite verortet, kann es leicht zu einem Konflikt zwischen der Narration, die den Protagonisten als strahlenden Helden zeichnet, und den steigerungslogisch auf Gewinnmaximierung ausgerichteten Spielerhandlungen kommen und dadurch ludonarrative Dissonanz entstehen. Am häufigsten äußert sich dies, wenn eigentlich als menschenfreundlich charakterisierte Protagonisten in den Gameplay-Passagen regelrecht zu Massenmördern werden, ohne dass dies in den narrativen Passagen dazwischen reflektiert werden würde. Andere Beispiele sind vom Spiel als moralisch gerahmte Entscheidungen, die vom Spieler dann aber aus strategischen Gründen getroffen werden, oder optionale Gegner, deren Tötung narrativ und moralisch nicht gerechtfertigt, aber unter dem Kriterium der Steigerungslogik zweckmäßig ist.

Beides verweist auf den Selbstzweck des Agonalen und damit auch auf den Spielcharakter, welcher mit der Steigerungslogik einhergeht. Steigerungspotenzial wird vor allem durch zwei Strategien freigesetzt. Zum einen werden Protagonisten

häufig zu Beginn mit behebbaren Scheindefiziten, wie beispielsweise Unkenntnis über die eigene Abstammung oder Vorgeschichte, in die erzählte Welt entlassen. Zum anderen werden exorbitante Helden gerne extern verbessert, indem sie sich besondere Gegenstände (v.a. Waffen oder Rüstungen) aneignen, wodurch nicht sie selbst als verbesserungswürdig erscheinen, sondern nur ihre Ausrüstung. In einem zweiten Schritt wird diese Ausrüstung dann aber wieder verunsichtbart und ihre Eigenschaften werden direkt dem exorbitanten Protagonisten zugeordnet, dessen Handlungsspektrum sie im Sinne von Marshall McLuhans »extensions of man«<sup>151</sup> erweitern.

---

151 Marshall McLuhan: *Understanding Media*, London, New York: Routledge. 2005.

## 6 Die Handlungsspielräume: Eine Welt, gemacht für den Helden

---

Damit ist das Potenzial des Exorbitanz-Begriffes in Bezug auf seine Vermittlungsfunktion zwischen Spiel und mittelalterlicher Literatur jedoch noch nicht erschöpft. In seiner ursprünglichen Form hat er eine relativ begrenzte Reichweite: Er bezeichnet eine Eigenschaft des Helden und ist damit strikt auf die erzählte Welt bezogen. Zu einem kontroversen Thema wurde er aufgrund seiner historischen und gesellschaftlichen Implikationen, nicht weil er selbst besonders komplex wäre.

Ich möchte im Folgenden den Exorbitanz-Begriff jedoch als eine Kategorie der Erzählanalyse erproben. Über den Haferlandschen Modulbegriff lassen sich je nach Lesart Brüche an den Berührungspunkten zwischen Modulen und/oder die interne Brüchigkeit von einzelnen Modulen unter strukturellen Gesichtspunkten beschreiben. Der Exorbitanz-Begriff hat das Potenzial, die gleichen Brüche vom Protagonisten her zu beschreiben. Das hat den Vorteil, dass der besonderen Stellung des Protagonisten im handlungsbasierten Erzählen und seiner Fähigkeit, Welt zu strukturieren, auch im Forschungsdesign Rechnung getragen werden kann, und stellt daher eine Ergänzung (keine Alternative) zu einer strukturellen Analyse dar.

Im vorherigen Kapitel wurde gezeigt, wie Rollenspiele und höfische Epen den Sonderstatus ihrer Protagonisten gewährleisten und inszenieren. Dabei wurde bereits auf die Inkohärenzen hingewiesen, welche die Primärtexte zugunsten von Exorbitanz in Kauf nehmen, und diese Prioritätensetzung – zumindest teilweise – erklärt, jedoch noch nicht auf das enge, gleichwohl spannungsreiche Verhältnis von Held und Welt im handlungsbasierten Erzählen eingegangen.

## 6.1 Der Chronotopos im handlungsbasierten Erzählen

### 6.1.1 Der abenteuerliche Prüfungsroman: Eine wunderbare Welt, in der die Zeit des Abenteuers herrscht<sup>1</sup>

Michail Bachtin beschreibt den Chronotopos des »Ritterromans«<sup>2</sup> (namentlich werden Wolframs PARZIVAL und Gottfrieds TRISTAN genannt) als vorwiegend dem »abenteuerlichen Prüfungsroman«<sup>3</sup> zugehörig, wobei in einigen Romanen auch eine »Annäherung an den Zeittyp des abenteuerlichen Alltagsromans«<sup>4</sup> festzustellen sei.

»Der in Versen geschriebene frühe Ritterroman liegt im Grunde genommen an der Grenze zwischen Epos und Roman. Daraus resultiert auch der besondere Platz, den er in der Geschichte des Romans einnimmt. Zugleich ergibt sich aus den genannten Besonderheiten auch der eigentümliche Chronotopos dieses Romans: *eine wunderbare Welt, in der die Zeit des Abenteuers herrscht.*«<sup>5</sup>

Grundsätzlich bezeichnet der Begriff des »Chronotopos« den »wechselseitigen Zusammenhang der in der Literatur künstlerisch erfaßten Zeit- und Raum-Beziehung«<sup>6</sup> und drückt die Untrennbarkeit von Raum und Zeit aus.<sup>7</sup> Dieser literarische Chronotopos greift stets nur bestimmte Aspekte des außerliterarischen Chronotopos auf und formt daraus Genres, die auf Grundlage ihrer verschiedenen Chronotopoi voneinander unterscheidbar sind. Die sogenannte »Abenteuerzeit«<sup>8</sup>, mit der unter anderem der höfische Roman arbeitet,<sup>9</sup> meint eine bestimmte Konfiguration des Chronotopos, bei der sich der Zeitverlauf flexibel und teilweise entgegen jeder Wahrscheinlichkeit den Erfordernissen des Plots anpasst. So kann beispielsweise die »Rechtzeitigkeit« des Helden<sup>10</sup>, die für Abenteuerliteratur konstitutiv ist, sowohl durch eine Dehnung der Zeit als auch durch eine Kontraktion des Raumes erzielt werden, ohne dass entscheidbar wäre, welchen Weg der literarische Text hier gewählt hat – Raum und Zeit arbeiten zusammen, um das rechtzeitige Eintreffen des Helden zu ermöglichen.

1 Die Kapitelüberschrift ist inspiriert von Michail M. Bachtin: Chronotopos (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1879), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2008, S. 82.

2 M.M. Bachtin. 2008, S. 79.

3 M.M. Bachtin. 2008, S. 79.

4 M.M. Bachtin. 2008, S. 79.

5 M.M. Bachtin. 2008, S. 82.

6 M.M. Bachtin. 2008, S. 7.

7 M.M. Bachtin. 2008, S. 7-8.

8 M.M. Bachtin. 2008, S. 10.

9 M.M. Bachtin. 2008, S. 79.

10 Siehe Kapitel 6.3.1.3.

Den Chronotopos des abenteuerlichen Prüfungsromans, den er anhand des griechischen Romans<sup>11</sup> herausarbeitet, charakterisiert Bachtin zugleich als zeitlos und zeitintensiv. Einerseits hinterlasse die Abenteuerfahrt »im Leben der Helden und in ihren Charakteren keinerlei Spur«<sup>12</sup>, wie es Walter Haug auch für den höfischen Roman postuliert hat, obwohl Bachtins griechischer Roman zunächst einmal eine größere Nähe zum mittelhochdeutschen Liebes- und Abenteuerroman als zur höfischen Epik aufweist:

»Die Bedingung für eine Erfüllung dieses Weges in der visionären Idealität des Zielpunkts [...] besteht darin, daß der Held ohne bleibenden Schaden durch seine *aventure* [sic!] hindurchgeht. Dies ist nur möglich, wenn er [...] nicht als eine der Zeitlichkeit unterworfenen Person dargestellt wird: [...] [E]s darf sich nichts für den Helden Irreversibles ereignen, es darf keine unheilbaren inneren oder äußeren Verwundungen geben, ja selbst eine Erinnerung, die das Negative bewahren könnte, ist nicht zugelassen.«<sup>13</sup>

Protagonist und Protagonistin altern in dieser Zeit nicht<sup>14</sup> und auch ihre Liebe bleibt über alle Prüfungen hinweg vollkommen unverändert; sie lässt weder nach, noch wird sie transformiert oder intensiviert.<sup>15</sup> Andererseits aber wird der Chronotopos des abenteuerlichen Prüfungsromans von einer zufälligen Kongruenz und Inkongruenz beherrscht, die jeder Wahrscheinlichkeit spottet:<sup>16</sup>

»Geschähe irgend etwas [sic!] nur eine Minute früher oder später, d.h., wäre eine bestimmte Gleichzeitigkeit oder Ungleichzeitigkeit nicht vorhanden, so ergäbe sich auch keinerlei Sujet, und der Roman wäre gegenstandslos.«<sup>17</sup>

Sein Chronotopos ist daher auch zeitintensiv.

»Die griechische Abenteuerzeit bedarf einer *abstrakten* räumlichen Extensität. Zwar ist auch die Welt des griechischen Romans chronotopisch, aber der Zusammenhang zwischen Raum und Zeit hat in ihr sozusagen nicht organischen, sondern rein technischen (und mechanischen) Charakter.«<sup>18</sup>

---

11 Als Beispiele genannt werden die *AITHIOPIKA* des Heliodor, *LEUKIPPE UND KLEITOPHON* von Achilleus Tatios, *CHAIREAS UND KALIRRHOE* von Chariton, die *EPHESIACA* des Xenophon von Ephesos, *DAPHNIS UND CLOË* von Longos (M.M. Bachtin. 2008, S. 9).

12 M.M. Bachtin. 2008, S. 13.

13 W. Haug. 1991, S. 340.

14 M.M. Bachtin. 2008, S. 13.

15 M.M. Bachtin. 2008, S. 12.

16 M.M. Bachtin. 2008, S. 15.

17 M.M. Bachtin. 2008, S. 15.

18 M.M. Bachtin. 2008, S. 23.

Dies deckt sich mit den Spezifika des Raums im handlungsbasierten Erzählen, denn die Individualität und Eigenwertigkeit eines Raumes tritt hier zurück hinter seine abstrakte Funktion – oder, um es in Bachtins Worten zu sagen:

»Für den Schiffbruch wird ein Meer benötigt, aber was für ein Meer das im geographischen und historischen Sinne ist, interessiert überhaupt nicht.«<sup>19</sup>

Der Ort ist also austauschbar, solange er die Mindestanforderungen des relevanten Ereignisses erfüllt.

»Charakteristisch für den Abenteuerchronotopos sind demnach: die technische, abstrakte Verbindung von Raum und Zeit, die Umkehrbarkeit der Momente der Zeitreihe und deren Austauschbarkeit im Raum.«<sup>20</sup>

Damit enden die Gemeinsamkeiten dann allerdings auch, denn das Beispiel des Schiffbruchs als Ereignis kann exemplarisch dafür stehen, dass die Initiative im griechischen Roman nicht wie im handlungsbasierten Erzählen vom Helden, sondern von einem übermächtigen, schicksalhaften Zufall ausgeht,<sup>21</sup> der sich in Signalwörtern wie »plötzlich« und »gerade«<sup>22</sup> manifestiert.

»In den Ritterromanen wird dieses »plötzlich« gleichsam zu etwas Normalem, zu etwas, das alles determiniert und beinahe gewöhnlich ist. [...] Man erwartet das Unerwartete, und man erwartet nur dieses. [...] Der Held des Ritterromans stürzt sich in die Abenteuer wie in ein vertrautes Element, für ihn steht die Welt ganz im Zeichen eines wunderbaren »plötzlich«, dies ist der normale Zustand der Welt.«<sup>23</sup>

Das Abenteuer wird also nicht mehr passiv erlitten, sondern aktiv gesucht – Ruhm ist kein Nebeneffekt, sondern heiß begehrt und hart erkämpft. »Das Moment der Ruhmestat hebt das ritterliche Abenteuer deutlich vom griechischen ab und nähert es dem *epischen Abenteuer* an.«<sup>24</sup>

Bachtin verortet den höfischen Roman, den er Ritterroman nennt, genau »an der Grenze zwischen Epos und Roman«<sup>25</sup>, und ein eben solcher Hybrid ist auch das Rollenspiel – eine Kombination aus archaisch anmutenden Erzählstrukturen mit psychologisierenden Einschüben, wie sie im Gegenwartsroman durchgehend Standard sind. Aus den Gattungsp parallelen zwischen Rollenspiel und höfischem

---

19 M.M. Bachtin. 2008, S. 23-24.

20 M.M. Bachtin. 2008, S. 24.

21 M.M. Bachtin. 2008, S. 18-20.

22 M.M. Bachtin. 2008, S. 15.

23 M.M. Bachtin. 2008, S. 80.

24 M.M. Bachtin. 2008, S. 81.

25 M.M. Bachtin. 2008, S. 82.

Roman, die bereits zum Beginn der Untersuchung über mediale Grenzen hinweg herausgearbeitet wurden, lässt sich folgern, dass beide Gegenstände sich einen Chronotopos teilen – oder, vorsichtiger formuliert, ihre individuellen Chronotopoi zumindest einen größeren Überschneidungsbereich aufweisen. Diesen Überschneidungsbereich oder Chronotopos möchte ich als Chronotopos des handlungsbasierten Erzählens bezeichnen und ihn im Folgenden unter Hinzunahme weiterer Sekundärliteratur näher charakterisieren.

Bachtin widmet dem ›Ritterroman‹ bedauernd<sup>26</sup> nur wenige Seiten.<sup>27</sup> Doch Uta Störmer-Caysa adaptiert den Begriff der ›Abenteuerzeit‹ für ihre Monografie *GRUNDSTRUKTUREN MITTELALTERLICHER ERZÄHLUNGEN – RAUM UND ZEIT IM HÖFISCHEN ROMAN*<sup>28</sup> und beschreibt anhand mehrerer Fallbeispiele, wie in der höfischen Epik der Zeitverlauf an den Protagonisten gebunden ist. Die Welt dreht sich sozusagen um den Helden.

»Es gilt nicht nur implizit, sondern ausdrücklich als Verdienst des Helden, wenn er das Zeitmaß des Geschehens ist, wenn sich die Zeitzählung der erzählten Geschichte, auch die der anderen, nach ihm richtet und die einzuhaltende Frist am Ort des Geschehens auf seine Ankunft wartet.«<sup>29</sup>

Dass dieses Erzählmuster aus Computerspielen nur allzu bekannt ist, dürfte zum jetzigen Zeitpunkt kaum noch überraschen, zumal Störmer-Caysa betont:

»Wenn das Muster der rechtzeitigen Rettung hier als charakteristisch für den höfischen Roman vorgestellt wird, soll damit weder behauptet werden, dieser habe es erfunden, noch, es ende mit seinem Ausgang [...].«<sup>30</sup>

Questgeber drängen zur Eile – der Held soll sofort zu Hilfe kommen und die Bedrohung ausschalten, sonst sei es zu spät. Tatsächlich besteht jedoch kein Grund zur Eile, da »die zeitliche Progression der Bedrohung verlangsamt, angehalten oder [...] sogar zurückgestellt«<sup>31</sup> wird, bis der Held eintrifft – »[d]ie Geschichte einer Bedrohung, die in Aventurezeit erzählt wird, wird mit einer rechtzeitigen Rettungen«<sup>32</sup>.

26 »In aller Kürze wollen wir nun auf die Besonderheiten der Zeit – und damit auch des Chronotopos – im Ritterroman eingehen (von einer Analyse einzelner Werke müssen wir absehen)« (M.M. Bachtin. 2008, S. 79).

27 M.M. Bachtin. 2008, S. 79-87.

28 Uta Störmer-Caysa: *Grundstrukturen mittelalterlicher Erzählungen. Raum und Zeit im höfischen Roman* (= de-Gruyter-Studienbuch), Berlin, New York: de Gruyter. 2007.

29 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 143.

30 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 125.

31 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 126.

32 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 125.

So spielt es in SKYRIM keine Rolle, wie viele Ingame-Stunden oder -Tage der Spieler benötigt, um im Zuge der Quest DER AUFSTIEG DES DRACHEN der Dunkel elfe Irileth und ihren Männern im Kampf gegen den Drachen, der die Stadt Weißlauf bedroht, zu Hilfe zu kommen. Die Bedrohung durch den Drachen wird in ihrer zeitlichen Progression eingefroren, bis der Spieleravatar am Schauplatz des Geschehens erscheint; ganz wie von Störmer-Caysa in Bezug auf den höfischen Roman beschrieben.

Hier wie da gibt es Ausnahmen. Zu Beginn des Action-Rollenspiels DEUS EX – HUMAN REVOLUTION<sup>33</sup> erhält der Protagonist einen Auftrag mit dem dringenden Verweis, es ginge um Menschenleben und er solle sich daher beeilen. Ignoriert der Spieler diese Warnung, kann er die Quest zwar trotzdem erfolgreich abschließen, doch keine der Geiseln überlebt. Eilharts Ysalde kommt zu spät, um Tristrant zu retten, doch ist das nicht ihre Schuld, sondern »Tristrant stirbt, weil er sich [...] keine Rettung mehr vorstellen kann, er stirbt also am Erlebnis, die Welt nicht mehr in seinem Geist und durch seine Intention strukturieren zu können«<sup>34</sup> – mit anderen Worten: Er verliert das, was ihn strukturell zum Helden macht, und stirbt folgerichtig daran. Doch handelt es sich dabei eher um Einzelfälle. Insbesondere im Rollenspiel sind Quests mit einem solchen impliziten Zeitlimit eher ungewöhnlich.

### 6.1.2 Ad-hoc-Generierung von Raum im handlungsbasierten Erzählen: Ein Seitenblick auf das Pen&Paper-Rollenspiel

In der Artusepik erscheint der Raum oft diffus und seltsam wandlungsfähig – man denke beispielsweise an die Türe in Hartmanns IWEIN, die nicht existent zu sein scheint, während Iwein nach einem Ausweg sucht, aber in dem Moment da ist, als Lunete durch sie den Raum betritt.<sup>35</sup> Die Forschung hat dafür viele mögliche Erklärungen gefunden. Eine ganze Reihe davon referiert Silvan Wagner im einleitenden Kapitel zu ERZÄHLEN IM RAUM<sup>36</sup>.

»Die mediävistische Forschung erkennt etwa seit den 1950er Jahren das Ansetzen eines neuzeitlichen Raumbegriffes an mittelalterliche Philosophie und Literatur als Sackgasse und hat alternative Modelle entwickelt, die einer mittelalterlichen Raumwahrnehmung Rechnung tragen. Vor allem die Beziehung von Person und Raum – operationalisiert über die Bewegung bzw. die Handlung des Helden – steht dabei im Mittelpunkt des Interesses.«<sup>37</sup>

33 Eidos Montreal : DEUS EX. Human Revolution. Square Enix. 2011.

34 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 136.

35 Iwein, V. 1145-1154.

36 S. Wagner. 2015.

37 S. Wagner. 2015, S. 5.



Dies würdigt Wagner als wichtigen Schritt »hin zu einer geistesgeschichtlich adäquateren Einordnung mittelalterlicher literarischer Raumkonzeptionen«<sup>38</sup>; jedoch kritisiert er bei fast allen Autoren, dass die Ablösung vom cartesianischen Raum unvollständig bleibe<sup>39</sup> und die Verabsolutierung der Beobachterposition des Helden:

»Sei es über Handlung oder Bewegung, immer ist es der eine Held, dessen Beobachterposition absolut gesetzt wird, so dass die neue Dynamik des mediävistischen Raumbegriffs relativ zum immer zentralen, sich bewegenden Helden wieder statisch wird, analog zur Räumlichkeit von Computerspielen in der *first-person view*, die trotz ihrer offensichtlichen Dynamik durch die Bindung an einen einzigen Avatar letztendlich einen statischen, cartesianischen Raum aufbaut.«<sup>40</sup>

Nun habe auch ich mich im Anschluss an Uta Störmer-Caysa für die Bedeutung des Protagonisten für das handlungsbasierte Erzählen stark gemacht und werde das im Folgenden noch vertiefen. Allerdings möchte ich in Kapitel 7.1.1 eher Bezüge zum typischen Third-Person-View des Rollenspiels herstellen und werde ab Kapitel 7.2.2 mit wechselnden Avataren operieren. Um aber schon jetzt Dynamik ins Spiel zu bringen, werfe ich im aktuellen Kapitel einen Seitenblick auf das Pen&Paper-Rollenspiel, das der mittelalterlichen Vortragssituation aufgrund seiner oralen Komponente vielleicht noch etwas nähersteht als das Computerrollenspiel.

Brüche von der Art der plötzlich auftauchenden Tür im IWEIN weisen eine Verwandtschaft zu Ad-hoc-Motivationen auf. Die Türe wird ad hoc generiert, wenn die Erzählung ihrer bedarf. Sie entsteht gewissermaßen in der Benutzung. Zuerst soll Iwein nicht fliehen, doch dann muss Lunete irgendwie in den Raum kommen, um ihm zu helfen; also ist da eine Türe. Wagner erklärt das mit einer »Auseinandersetzung zwischen zwei konkurrierenden Raumkonzepten am gleichen Ort: Ein allgemein zugänglicher und von Todesfurcht und -drohung gekennzeichnete Raum wird allmählich überformt von einem Minneraum, zu dem nur Iwein und Lunete Zugang haben«<sup>41</sup>. Die Szene hat aber auch etwas von einer Pen&Paper-Runde, in der der Spielleitung plötzlich einfällt: »Ach, übrigens – da war noch eine Türe.«, woraufhin die Spieler entnervt erwidern: »Hättest du das früher gesagt, wären wir längst nicht mehr hier!«

---

38 S. Wagner. 2015, S. 12.

39 Siehe etwa seine Kritik an U. Störmer-Caysa. 2007: »Störmer-Caysa bleibt damit trotz der intensiven Auseinandersetzung mit mittelalterlicher Raumphilosophie gerade in der Anwendung auf Literatur dem cartesianischen Kosmos verpflichtet« (S. Wagner. 2015, S. 12).

40 S. Wagner. 2015, S. 13.

41 S. Wagner. 2015, S. 341.

Die Parallelen zum Pen&Paper-Rollenspiel sind in diesem Fall aufgrund seiner Mündlichkeit größer als zum Computerrollenspiel. Ihr Raum ist ein Funktionsraum: Solange niemand mit ihm interagiert, ist er unwichtig und daher auch *unwirklich*. Möchte ein Spieler nach Spuren suchen, ist plötzlich relevant, ob der Boden weich oder ausgetrocknet ist – davor jedoch nicht. So schält sich die Umgebung nach und nach aus dem ›Nebel‹ des Nicht-Erzählten, weil jemand mit ihr interagieren möchte. Sie entsteht im Erzählen; trotzdem handelt es sich zugleich um einen Nachtrag, denn es muss ja davon ausgegangen werden, dass sie intradiegetisch zuvor schon existiert hat. Ein Faktor, der in diesem Kontext einen zweiten Blick verdient, ist der des Wetters, weil es hierzu anschlussfähige mediävistische Forschung am Übergang vom Mittelalter zur frühen Neuzeit gibt.<sup>42</sup>

Wetter findet im Pen&Paper-Rollenspiel meist erst Erwähnung, wenn es handlungsrelevant (häufig: zur Bedrohung) wird – entweder wird es von der Spielleitung dazu benutzt, um den Spielern ein bestimmtes Verhalten zu ermöglichen (z.B. Spuren zu verfolgen) oder nahezu legen (z.B. vor einem Sturm in ein bestimmtes Gasthaus zu fliehen), oder wird von Spielern aktiv erfragt, um es bei der Planung ihres weiteren Vorgehens berücksichtigen zu können. Seine Erwähnung ist also nicht kontingent, genauso wenig wie Wetterbeschreibungen in vormodernem Erzählen kontingent sind<sup>43</sup>, sondern am (möglichen) Handeln der Protagonisten ausgerichtet. Haben die Spieler beispielsweise schneller als erwartet alle nötigen Informationen für das finale Plot-Event bei Vollmond gesammelt, so kann der Vollmond von der Spielleitung in der Regel unbemerkt vorverlegt werden. Die Zeit ist also nicht unabhängig vom Plot, sondern beugt sich seinen Erfordernissen, wie von Haferland beschrieben.<sup>44</sup>

»Damit ein kontingenter Situationsfaktor vorliegt, müssen Zeit- und Raumangaben mindestens ein situatives Detail umschließen, das vom Handlungsverlauf unabhängig ist.«<sup>45</sup>

Gefordert ist also ein Überschuss an Information als Kriterium von Kontingenz – mindestens eine Information, die keine Handlungsrelevanz besitzt, wobei hier deutlich wird, dass ›Handlung‹ nicht als bloßes Synonym für ›Geschichte‹ oder ›Erzählung‹ zu verstehen ist.

42 Siehe hierzu Michael Waltenberger: Das große Herz der Erzählung. Studien zu Narration und Interdiskursivität im ›Prosa-Lancelot‹ (= Mikrokosmos, Band 51), Frankfurt a.M.: Peter Lang, 1999 oder auch H. Haferland. 2018.

43 H. Haferland. 2018, S. 154.

44 »Werden also im Mittelalter erzählte Zeit, erzählter Raum und erzählte Situationen vom Plot eingefasst und umfasst, so umfassen sie in der Moderne ihrerseits den Plot« (H. Haferland. 2018, S. 145).

45 H. Haferland. 2018, S. 157.

Zur »Einführung kontingenter Situationsfaktoren mit indizieller Funktion«<sup>46</sup> kommt es erst in der frühen Neuzeit. Die Standardisierung kontingenter Situationsfaktoren und Zeitleisten wirkt daher wie ein literarhistorischer Prozess. Doch die zentrale Rolle von strikt handlungsabhängigen Raum- und auch Zeitangaben im Pen&Paper-Rollenspiel scheint meine in verschiedenen Kontexten wiederkehrende These zu stützen, dass gewisse Charakteristika modernen oder vormodernen Erzählens nicht primär mit einer Entwicklung zu tun haben, sondern mit einem situativen Faktor: der medialen Umgebung, in welcher die Erzählung angesiedelt ist. Bestimmte Arten des Erzählens funktionieren gut für bestimmte Medien. Ähnliche mediale Rahmenbedingungen ziehen also ähnliche Formen des Erzählens an.

Man könnte einwenden, dass sich der souveräne Umgang mit Raum und Zeit mit Pen&Paper-Rollenspiel für die Spielleitung schwieriger gestaltet, je höher der simulationistische Anspruch der Gruppe ist – doch ein hoher Simulationsanspruch kommt auch nicht ohne eine veränderte Medialität (z.B. den verstärkten Einsatz von Kartenmaterial, Tagebüchern, Kalendern etc.) aus. Die skriptural gestützte Oralität des Pen&Paper-Rollenspiels wird dann verstärkt durch Skripturalität und Visualität ergänzt. Das Pen&Paper-Rollenspiel kann sogar ins Digitale abwandern, indem es sich unterstützender Software bedient,<sup>47</sup> und sich damit noch weiter der Räumlichkeit des Computerrollenspiels annähern.<sup>48</sup> Geschieht das allerdings, ist es nicht verwunderlich, wenn das so entstehende Hybridmedium andere Affinitäten entwickelt als ein vor allem mündliches Rollenspiel, das zwar ebenfalls hybrid ist, aber dessen Anteile anders verteilt sind.

### 6.1.3 »Und wenn du keinen Weg findest, findet ihn niemand.«<sup>49</sup>: Exorbitanz als Fähigkeit des Protagonisten, Welt zu formen

Die Räumlichkeit des Computerrollenspiels scheint auf den ersten Blick wenig mit der eben geschilderten Art der Räumlichkeit von Pen&Paper-Rollenspiel und höfischem Roman zu tun zu haben. Raum wird hier nicht abhängig vom Bedarf nach

46 H. Haferland. 2018, S. 157.

47 Ein Beispiel für eine solche Software ist SmiteWorks: FANTASY GROUNDS. SmiteWorks USA, LLC. 2014.

48 Das reicht jedoch nicht aus, um aus dem Pen&Paper-Rollenspiel ein Computerspiel zu machen, denn »[v]on einem Computerspiel sollte man nur sprechen, wenn der Computer das gesamte Spielsystem – zu dem Spielfiguren und Spielfeld ebenso gehören wie die Spielregeln – bereitstellt« (C. Heinze. 2012, S. 58). Im computerunterstützten Pen&Paper-Rollenspiel hat jedoch nach wie vor der menschliche Spielleiter das letzte Wort und tritt seine Rolle nicht an den Computer ab. Zum Computer als »Spielleiter« siehe T. Unterhuber. 2011.

49 Bezeichnenderweise spricht diese Worte eine unbewegliche Figur (Galadriel) zu einer beweglichen Figur (Frodo) (DER HERR DER RINGE (2001-2003, R: Peter Jackson)).

und nach generiert, sondern seine Parameter sind bei Spielbeginn bereits festgelegt.<sup>50</sup> Türen erscheinen dort nicht aus dem Nichts – es sei denn, dies ist innerweltlich erklärbar. Doch auch dieser virtuelle Raum wird durch das Kriterium der Handlungsrelevanz bestimmt.

Aufgrund des medialen Zwangs sich festzulegen, erzeugt das Rollenspiel vom Standpunkt der semioralen Medien her sehr viel mehr Redundanz, denn es wird viel gezeigt, was nicht handlungsrelevant ist – ›handlungsrelevant‹ in zweifacher Hinsicht, da sehr viele Dinge weder Beitrag zum Fortgang von Quests noch Anlass für Paidia bieten. Es gibt daher verschiedene Arten von Objekten im Raum: solche, mit denen interagiert werden kann, und solche, die bloße Kulisse sind. Ein verbreitetes Beispiel hierfür sind Fässer, die zerschlagen werden können und Items enthalten, im Gegensatz zu Fässern, die nur Dekoration sind. Der Spieler lernt, diese optisch zu unterscheiden und sie entsprechend zu behandeln, indem er die einen anklickt und die anderen ignoriert. Gleiches gilt für Türen. Manche Türen können geöffnet werden, besitzen also eine Funktion und sind somit spielrelevant, während andere nur der Illusion dienen, dahinter befände sich mehr als das graue Nichts jenseits der Spielwelt. Somit gibt es auch in Rollenspielen Bereiche, die ungeformt bleiben (können), doch sie sind vergleichsweise selten.

Was das Wetter angeht, kennt das Rollenspiel sowohl die moderne als auch die vormoderne Variante. Aktuell gelten dynamische Wettersysteme mit einem regelmäßigen Tag-Nacht-Rhythmus, wie aus *THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM*, *DRAGON AGE – INQUISITION* und *THE WITCHER 3 – WILD HUNT* bekannt, vor allem im Open-World-Bereich als State of the Art und haben sogar eine neue Kunstform der sogenannten ›Ingame-Fotografie‹<sup>51</sup> hervorgebracht. In *DARK SOULS* hingegen sind Wetter und Tageszeit nach vormoderner Manier ortsgebunden. Daher liegen manche Teile der Spielwelt in immerwährendem Zwielflicht, während an anderen Orten strahlender Sonnenschein herrscht – entsprechend der Stimmung, die vermittelt werden soll.

Diesen Atmosphären widmet sich der Sammelband *ZWISCHEN|WELTEN*<sup>52</sup> von Christian Huberts und Sebastian Standke. Darin schreibt Robert Baumgartner

50 S. Wagner. 2015, S. 13.

51 Da mit den beiden Variablen ›Tageszeit‹ und ›Wetterlage‹ Kontingenz Einzug in die Spielwelt hält und derselbe Bildausschnitt somit immer wieder anders aussieht, wird das perfekte Bild – oder vielmehr: der perfekte Screenshot – zur Herausforderung und könnte durchaus im Sinne des Urheberrechtes Schöpfungshöhe erreichen. Neuere Open-World-Rollenspiele wie beispielsweise *HORIZON ZERO DAWN* (Guerrilla Games. 2017) reagieren zum Teil auf diese Praxis, indem sie einen speziellen Fotomodus zur Verfügung stellen, in dem das Spiel-Interface ausgeblendet wird und eine Reihe von Variablen (z.B. die Pose des Avatars) direkt manipuliert werden können.

52 Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.): *Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel (= Game Studies)*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2014.

über die Konzeption der Spielwelt(en) in der ELDER SCROLLS-Reihe und stellt dabei für THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM eine stringent durchgehaltene räumliche und zeitliche Komprimierung mit Tendenz zum »Außergewöhnlichen«<sup>53</sup> fest. Auf engstem Raum reiht sich eine Attraktion ludischer und/oder ästhetischer Natur an die nächste – sei es nun in Hinblick auf geografische, biologische oder architektonische Diversität.<sup>54</sup> Diese geht einher mit einem beschleunigten Tag- und Nachtzyklus, bei dem eine Minute Echtzeit 20 Minuten in der Spielwelt entspricht, sodass das Verhältnis von Raum und Zeit relational gleich bleibt und zurückgelegte Strecken umgerechnet angemessen lang sind.<sup>55</sup> Diese Eigentümlichkeit des Chronotopos von SKYRIM legt Zeugnis von der Untrennbarkeit von Raum und Zeit ab. Obgleich eine solche Trennung hätte vorgenommen werden können, wurde beiden auf je eigene Weise die gleiche Behandlung zuteil. Vor allem aber ist sie ein Zugeständnis an die Spielbarkeit von SKYRIM. Die Spielwelt ist gerade so groß, dass sie mit den Möglichkeiten des Avatars – zu Fuß oder zu Pferd – gut zu bereisen ist. Die Dichte der »Points of Interest« sorgt dafür, dass es für Spieler und Avatar stets etwas zu tun gibt, und der Wechsel von Tag und Nacht erlaubt je nach Tageszeit unterschiedliche Aktivitäten<sup>56</sup>. Die Spielwelt ist so gestaltet, wie sie gestaltet sein muss, um den optimalen Handlungsrahmen für den Avatar zu bieten.

Zu diesen Handlungsanlässen zählen auch geskriptete Sequenzen, die eine Alternative zur Cutscene darstellen, da sie geeignet sind, narrative Inhalte zu vermitteln, ohne dem Spieler die Agency zu rauben. Sie verfügen meist über einen räumlichen Auslöser – überschreitet der Avatar eine bestimmte Schwelle, löst das ein Ereignis aus. Ein Beispiel für eine geskriptete Sequenz ist beispielsweise der Mord, der sich in SKYRIM beim ersten Betreten der Stadt Markarth ereignet,<sup>57</sup> aufgrund der interaktiven Natur von geskripteten Sequenzen aber auch verhindert werden kann. Ein anderes Beispiel ist die Ausbreitung des Feuers bei Lara Crofts Flucht aus dem Tempel in TOMB RAIDER<sup>58</sup>, das Bedrohung suggeriert, sich jedoch erst ausbreitet, wenn die Protagonistin den nächsten Abschnitt erreicht hat, egal, wie lange das dauert. Die Parallelen zum von Uta Störmer-Caysa beschriebenen Topos der rechtzeitigen Rettung liegen auf der Hand. Zwar wird hier niemand ge-

---

53 Robert Baumgartner: »Ankunftsmomente. Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der Elder Scrolls-Reihe«, in: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.), Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2014, S. 71-113, hier S. 89.

54 R. Baumgartner. 2014, S. 86.

55 R. Baumgartner. 2014, S. 92.

56 Manche Quests können nur zu einer bestimmten Tageszeit gestartet werden.

57 Bethesda Game Studios. 2011. DIE VERSCHWÖRUNG DER ABGESCHWORENEN.

58 Crystal Dynamics/Eidos Montreal. 2013.

rettet – oder nicht notwendigerweise – doch Ereignisse werden zugunsten von Protagonisten in ihrer zeitlichen Progression eingefroren.

Auch solche Phänomene könnte man, wenn man wollte, unter dem Stichwort der Exorbitanz fassen. Der Mehrwert läge dann darin, Unregelmäßigkeiten im Chronotopos nicht als erzählerische Willkür fassen zu müssen – der Exorbitanz-Begriff könnte helfen, Regelmäßigkeit und Zusammenhänge zu sehen. Zwar wird hier souverän über Raum und Zeit verfügt, dies aber stets in Abhängigkeit vom Protagonisten. Wie ein Kristallisationskeim, der Atome, Ione oder Moleküle in einer bestimmten Weise um sich herum anordnet, verfügt ein exorbitanter Protagonist über die Fähigkeit – oder vielleicht sollte man besser sagen: diese Eigenschaft, da sie, anders als Fähigkeiten, nicht intentional zum Einsatz kommt – den ihn umgebenden Chronotopos in einer bestimmten Weise zu strukturieren. Diese Eigenschaft strahlt selbst auf die Figuren aus, die seine Welt bevölkern.

Mit einem bedeutenden Sieg ist sowohl in der Epik als auch im Computerspiel häufig auch der ›Erwerb‹ einer Frau verknüpft, wie es Armin Schulz im Kapitel FRAUENERWERB DURCH AVENTIURE am Beispiel von Parzival und Condwiramurs beschreibt.<sup>59</sup> In der höfischen Literatur ist es zumeist so, dass eine schöne (jungfräuliche und/oder verwitwete) Landesherrin das Begehren eines fremden Adligen weckt, sie aber weigert sich, seinen Dienst anzunehmen und ihn zu heiraten. Deswegen überzieht der Abgewiesene ihr Land mit Krieg und belagert sie auf ihrer Burg. Daraufhin kommt ein weiterer Fremder (gewöhnlich der Protagonist) des Weges, bietet der Dame seine Dienste an und erhält für seine Hilfe am Ende die Möglichkeit, die Dame selbst zu heiraten.<sup>60</sup> Im PARZIVAL sind diese Funktionsstellen beispielsweise mit der verwaisten Königin Condwiramurs, dem König Clamide und dem abenteuersuchenden Protagonisten Parzival besetzt. Condwiramurs weist Clamide ab und wird deswegen von ihm belagert. Parzival besiegt Clamide auf ihr Bitten hin und heiratet schließlich Condwiramurs.<sup>61</sup>

All das verläuft völlig unproblematisch – Armin Schulz macht allerdings darauf aufmerksam, dass dies weniger selbstverständlich ist, als die höfische Epik glauben machen will:

»Die Dame kann nach dem Gnadenprinzip dem ersten ›Diener‹ den Lohn verweigern, während sie sich und ihr Land demjenigen, der ihr dann als Kämpfer gegen diesen erfolgreich dient, förmlich an den Hals werfen muss, auch wenn er seinen Anspruch gar nicht explizit erhoben hat. Solche Paradoxierungen können nur

59 A. Schulz. 2015, S. 130-131.

60 Ob das Heiratsangebot realisiert wird, hängt allein von der Entscheidung des Retters ab. Iwein beispielsweise hilft der Dame von Narison zwar, ist jedoch nicht an einer Heirat interessiert, obwohl vom Text deutlich gemacht wird, dass die Dame dazu mehr als bereit wäre (Iwein, V. 3785-3827).

61 Parzival, 4. Buch.

durch einen Kompromiss gelöst werden: indem die Dame und der zweite Ritter sich ganz selbstverständlich ineinander verlieben [...]».<sup>62</sup>

Die Entscheidungsfreiheit der Dame geht also nur so weit, dass sie den ersten Bewerber abweisen kann – nicht aber den zweiten. Dies birgt ein Konfliktpotenzial in sich, das in der höfischen Epik jedoch so gut wie nie aktiviert wird. Das Motiv bleibt blind, weil sich die Gerettete ganz selbstverständlich in ihren Retter verliebt.

Mit derselben Selbstverständlichkeit möchte jeder NPC in *THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM*, der im Quellcode mit dem Vermerk »marriageable« versehen ist, nichts lieber, als den Spielercharakter zu heiraten – unabhängig davon, welchem Geschlecht und welcher Spezies (Katzen- und Echsenmenschen nicht ausgeschlossen) der Avatar angehört. Die NPCs verfügen also im Grunde über keine eigene sexuelle Orientierung. Laura Haertel beschreibt das folgendermaßen:

»Diese Form des sexuellen Begehrens ist unter den Nicht-Spieler-Charakteren am weitesten verbreitet und kann am ehesten mit Bi- oder Pansexualität verglichen werden. Die Programmierung der Figuren besagt, dass sie potentiell an jedem Geschlecht sexuell interessiert sind. Jedoch beschränkt sich ihr Interesse ausschließlich auf die Spielerfigur.«<sup>63</sup>

Der Vergleich mit Bi- oder Pansexualität ist meiner Meinung nach jedoch nur eine Behelfslösung, weil sie die Gemachtheit der Figur vernachlässigt und sie als Person behandelt. Im Grunde entscheidet der Spieler indirekt bei der Erstellung seines Avatars darüber, ob jene NPCs, die als potenzielle Partner für den Spielercharakter vorgesehen sind, an gleich- oder gegengeschlechtlichen Beziehungen interessiert sind. Haertel gebraucht für diese Form der sexuellen Orientierung den Begriff »protagosexuell«<sup>64</sup>: Die NPCs sind nicht an Männern oder Frauen, Menschen, Elfen oder Echsen interessiert, sondern am Protagonisten, wer oder was auch immer dieser ist. Den ebenfalls kursierenden Begriff »playersexual« weist Haertel richtigerweise zurück, da er nicht auf den Avatar, sondern auf den dahinterstehenden Spieler bezogen ist, um den es hier nicht geht.

Was leicht als computerspielspezifisches Kuriosum abgetan werden kann, bietet damit auch ein Beschreibungsmodell für das von Armin Schulz geschilderte Paradoxon zwischen dem Recht des dienenden Ritters auf Lohn und der sexuellen Selbstbestimmtheit der Dame. Condwiramurs mag Clamide zurückgewiesen

62 A. Schulz. 2015, S. 131.

63 Laura Haertel: »Queereinstiege. Zur Darstellung von Queerness in Computerspielen«, in: Tobias Unterhuber/Marcel Schellong (Hg.), *Gender in Games and Gaming*. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2014.

64 »Protagosexuelle Figuren erscheinen daher je nach Spielsituation als homo-, bi- oder heterosexuelle Figuren. Das sexuelle Begehren gilt somit eher als Handlung, denn als festgelegter Aspekt von Identität« (L. Haertel. 2014).

haben, doch im Gegensatz zu Parzival ist Clamide auch nicht der Protagonist. Man könnte Condwiramurs, wie auch alle anderen Damen in solchen Konstellationen, also im Sinne Haertels als »protagosexuell« bezeichnen. Koppelt man Protagosexualität nun an einen erweiterten Exorbitanz-Begriff, so stellt man fest, dass sie im Grunde nur eine weitere, sehr kleine Facette von Exorbitanz ist: Der Held formt in seiner Exorbitanz das Begehren der ihn umgebenden Figuren.

Die gesamte Spielwelt ist am Spielercharakter und seinen Fähigkeiten ausgerichtet. Enthält ein Spiel eine Sprungpassage, so sind die Abstände zwischen den Steinen genau so groß, dass die Sprungkraft des Avatars ausreicht, um von einem zum anderen zu springen. Zugleich liegen sie aber auch nicht zu nahe beieinander, damit die Herausforderung nicht trivial wird. Gilt das nicht, kann davon ausgegangen werden, dass der Avatar noch relevante Fähigkeiten erwerben oder verbessern muss beziehungsweise *wird*. Kann der Avatar nicht schwimmen, dann muss er das auch nicht – oder er lernt es genau zum richtigen Zeitpunkt. Berge, die nicht erklommen werden können, sollen und müssen auch nicht erklommen werden. An Orten, die mit und für den Avatar zu keinem Zeitpunkt und unter keinen Umständen zu erreichen sind, ist auch nichts, denn die Welt ist exklusiv für ihn gemacht.

Ein gutes Beispiel dafür ist das Rollenspiel HORIZON ZERO DAWN<sup>65</sup>. HORIZON ZERO DAWN verfügt über eine feste Protagonistin, ist also, ähnlich wie die WITCHER-Reihe, genreästhetisch leicht in Richtung Action-Adventure verschoben. Diese Protagonistin heißt Aloy und hebt sich durch ihr rotes Haar deutlich von den übrigen Figuren ab. Nun hat HORIZON ZERO DAWN eine Schleichmechanik, die es erlaubt, sich im hohen Gras zu verstecken – allerdings nur in einer bestimmten Sorte: einem etwa hüfthohen, rot befiederten Gras, das nachts von Glühwürmchen umtanzt ist, um für den Spieler auch in Dunkelheit noch erkennbar zu sein. Bei Tageslicht ist es das perfekte Versteck für jemanden mit rotem Haar – also für die Protagonistin. Es ist rot, weil Aloys Haar rot ist.

Interessanterweise gibt es einen NPC, dessen Kopfbedeckung die rote Befiederung des Grasses und damit indirekt das rote Haar der Protagonistin nachahmt: den Kopfgeldjäger Nil. Nil wartet vor Banditenlagern in der Spielwelt und bietet der Protagonistin die inhaltlich immer gleiche Quest an: mit ihm gemeinsam die Banditen zu töten. Nil wird als Psychopath charakterisiert, der nach eigener Aussage für den »Rausch des Todes«<sup>66</sup> lebt – doch er lenkt dieses Bedürfnis in »sozialverträgliche« Bahnen, indem er sich auf Feinde der Gesellschaft beschränkt<sup>67</sup>.

---

65 Guerrilla Games. 2017.

66 »Ich kann nicht mehr auf Kriege warten: Das Leben ist zu kurz und der Rausch des Todes ist zu stark« (Guerrilla Games. 2017. BANDITENLAGER – TEUFELSDURST).

67 »Töte ein Stammesmitglied und es gibt Vergeltung. Jage einen Eber und sie meckern über Fleischvergeudung. Aber Banditen? Die sind böse. Sie schlagen stets zurück. Und niemanden juckt's, wenn man sie tötet« (Guerrilla Games. 2017. BANDITENLAGER – TEUFELSDURST).



Dabei handelt er strikt agonale, denn er lehnt das Töten von Gegnern, die keine Herausforderung darstellen, ab. Er berichtet sogar davon, dass er einen befreundeten Kopfgeldjäger getötet habe, weil dieser diese Regel nicht verstanden habe.<sup>68</sup>

Immer wieder betont er die Ähnlichkeit zwischen sich selbst und Aloy, was sie empört von sich weist. Doch Nil hat in mehrfacher Hinsicht Recht. Zwar teilt Aloy als Protagonistin seine moralischen Vorstellungen nicht, doch Nils Sicht auf die Welt ist die eines Spielers. Er sucht die agonale Herausforderung und zieht Vergnügen daraus, sie zu meistern. Außerdem ist Nil – nicht zuletzt wegen seiner moralisch zweifelhaften Ansichten – ein Grenzgänger und eine bewegliche Figur im Sinne Lotmans. Er nimmt eine Zwischenposition ein und steht Aloy als Protagonistin somit tatsächlich näher als statische Figuren, wie beispielsweise der Sonnenkönig. Seine markante rote Federhaube kann daher als Symbol seiner ›Imitation‹ von Eigenschaften des Avatars interpretiert werden.

Auch hier zeigt sich, wie sowohl die Spielwelt als auch ihre Bewohner um den Avatar kreisen. Sie existieren durch und für ihn. Der Raum des Computerspiels konstituiert sich zwischen Sichtbarkeit und Interaktivität, daher ist es nicht selbstverständlich, dass er in Abwesenheit des Spielercharakters (oder der Spielercharaktere) weiter existiert. Die zugrundeliegende Programmstruktur ist zwar prinzipiell unabhängig, aktualisiert und visuell ausgegeben wird sie jedoch nur um des Spielers willen.

#### 6.1.4 Das Innerste nach außen gekehrt: Externalisierung

Rollenspiele und Artusepen teilen eine Tendenz zur »Verräumlichung (spatialization) der Narration«<sup>69</sup>. Diese Verräumlichung hat im Wesentlichen zwei Aspekte. Den einen nennt Michail Bachtin den »*Chronotopos des Weges*«<sup>70</sup>: Die Bewegung im Raum ist die Schnur, entlang derer die Ereignisse wie Perlen aufgereiht werden. Räumlicher Fortschritt ist auch narrativer Fortschritt und umgekehrt ist narrativer Fortschritt ohne räumlichen kaum denkbar, denn Erzählungen, die sich nur bedingt für das ›Innen‹ der Psyche interessieren, bleibt nur das ›Außen‹ und dieses Außen ist der Raum, in dem die Protagonisten agieren. Eine Erzählung, die auf die Gedanken und Gefühle ihres Protagonisten fokussiert ist, den Blick also nach Innen richtet, erfordert nicht zwingend einen Schauplatzwechsel, denn es bedarf verhältnismäßig geringen äußeren Anlasses, um einen inneren Prozess an-

---

68 Enttäuscht berichtet er Aloy von seinem ehemaligen Kumpan: »Ich dachte, er und ich wären uns einig: Genieße das Töten nur so sehr wie die Herausforderung« (Guerrilla Games. 2017. BANDITENLAGER – TEUFELSDURST).

69 J. Kücklich. 2009, S. 33.

70 M.M. Bachtin. 2008, S. 21.

zustoßen.<sup>71</sup> Erzählungen, die auf das Handeln ihrer Protagonisten fokussiert sind, neigen hingegen dazu, innere Konflikte zu externalisieren.

Daher kann der konkrete Weg des Helden »unmerklich in eine Metapher des Weges«<sup>72</sup> übergehen und zu einer Externalisierung von als räumlich imaginierten psychischen (»inneren«) Vorgängen werden.<sup>73</sup> Ein mittelalterliches Beispiel für eine solche Externalisierung ist Parzivals zielloses Umherirren im Wald, nachdem er sich von Gott losgesagt hat,<sup>74</sup> denn diese räumliche Orientierungslosigkeit spiegelt Parzivals Abfall vom Glauben wider. Parzival glaubt sich nicht länger in der providentiell organisierten Weltordnung aufgehoben und durch den Wegfall des von Gott für ihn vorbestimmten (Lebens-)Ziels verliert er auch das Ziel seiner Reise aus den Augen. Ein anderes ist Iweins Wahnsinn: Die (durchaus vorhandene) Schilderung von Iweins Gefühlen wird mit seinem verzweifelten Wunsch, *daz er wære etewâ / daz man noch wîp enweste wâ*<sup>75</sup>, abgeblendet und schlägt in Handlung um: Iwein schleicht sich davon, reißt sich die Kleider – sichtbares Zeichen seiner adeligen oder, noch weitreichender, *menschlichen* Identität – vom Leibe und rennt nackt in den Wald. Von diesem Zeitpunkt an bis zu seiner Heilung durch die Dame von Narison kann der Rezipient nur noch raten, was in ihm vorgeht; von dem, was er *tut*, wird jedoch weiterhin berichtet.<sup>76</sup> Man könnte so weit gehen zu sagen, Iweins Wahnsinn werde nicht erzählt – nur dessen sichtbare Folgen. Er wird also externalisiert.

Auch Computerspiele haben ihre Konventionen, um psychische Zustände sichtbar und spielbar zu machen und sie damit gemäß ihrer spezifischen Medialität zu operationalisieren.<sup>77</sup> Das kann so weit gehen, dass einzelne Spielbereiche oder sogar

71 Extreme Beispiele hierfür sind Arthur Schnitzlers LIEUTENANT GUSTL (Arthur Schnitzler: Lieutenant Gustl (= Reclam XL – Text und Kontext, Band 19128). Sabine Wolf (Hg.), Stuttgart: Reclam Verlag. 2013) oder FRÄULEIN ELSE (Arthur Schnitzler: Fräulein Else (= Reclam XL – Text und Kontext, Band 19380). Sabine Wolf (Hg.), Stuttgart: Reclam Verlag. 2017), bei denen ein einziger Anlass genügt, um einen inneren Monolog auszulösen, welcher die beiden Novellen im Wesentlichen ausmacht.

72 M.M. Bachtin. 2008, S. 181.

73 »Welcher Art [...] Sinnbildungen auch sein mögen, um in unsere Erfahrung (und zwar die soziale Erfahrung) einzugehen, müssen sie eine zeitlich-räumliche Ausdrucksform annehmen [...]. Ohne eine solche zeitlich-räumliche Ausdrucksform ist nicht einmal ein im höchsten Grade abstraktes Denken möglich. Mithin kann die Sphäre der Sinnbildung nur durch die Pforten der Chronotopoi betreten werden« (M.M. Bachtin. 2008, S. 196).

74 Parzival, 9. Buch.

75 Iwein, V. 3217-3218.

76 Iwein, V. 3231-3367.

77 Siehe hierzu beispielsweise Kathrin Fahlenbrach: »Affective Spaces and Audiovisual Metaphors in Video Games«, in: Bernard Perron/Felix Schröter (Hg.), Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion, Jefferson, North Carolina: McFarland. 2016, S. 141-157.

ganze Spielwelten als externalisierte ›Innenwelten‹ der Psyche von Protagonisten entworfen werden.<sup>78</sup> In dem Rollenspiel NI NO KUNI – DER FLUCH DER WEIßEN KÖNIGIN<sup>79</sup> beispielsweise leiden verschiedene NPCs an »gebrochenen Herzen«, was bedeutet, dass ihnen positive Emotionen, wie beispielsweise Enthusiasmus fehlen. Die Gewalttätigkeit des Familienvaters Rusty wird etwa damit erklärt, dass ihm die Güte abhandengekommen ist, woraufhin er von einem sogenannten »Albtraum« besessen wurde, der sich in der entstandenen Leere dort breit machen konnte, wo eigentlich Güte sein sollte. Dies ist hoch metaphorisch, zugleich aber auch auf eine kindliche Weise konkret gedacht, wie es den kindlichen Protagonisten des Spiels entspricht.

Die Lösung für das Problem wird nicht im Gespräch gesucht, sondern im buchstäblichen Kampf gegen den »bösen Geist« in einer virtuellen Kampfarena. Das eigentlich psychosoziale Problem wird also externalisiert und spatialisiert: zunächst in der sehr konkreten Vorstellung eines ›Hohlraumes‹, in dem ›Platz‹ für den bösen Geist ist; dann in Form der Kampfarena, welche die Spielercharaktere betreten, um dort den Albtraum zu besiegen. Die Verräumlichung ist also wiederum eng mit dem Agon verknüpft – dem primären Problemlösungsmechanismus von Rollenspielen.

Ein weiterer Topos, der in diesem Zusammenhang zu nennen ist, ist der des Kampfes gegen den eigenen Doppelgänger, der im Computerspiel so konventionalisiert ist, dass seine eigentliche Funktion – die Externalisierung eines inneren Zwiespalts oder Konfliktes – teilweise kaum noch zu erkennen ist. Spielmechanisch besteht sein Reiz darin, dass die vertrauten Fähigkeiten des eigenen Avatars gegen den Spieler gewandt werden, was eine besondere Provokation und Herausforderung darstellt. Literaturwissenschaftlich lassen sich Parallelen zum Bruderkampf ziehen, in dem der Vorstellung nach ein Herz und ein Leib (nämlich der gemeinsame Sippenkörper)<sup>80</sup> gegeneinander kämpfen.<sup>81</sup> Allerdings folgt das Computerspiel meist einer klaren Gut-Böse-Dichotomie, bei der der ›böse‹ Gegenpart besiegt werden muss, damit der Protagonist weiterhin oder erneut als strahlender Held ›gut‹ handeln kann. Die ›böse‹ Seite des Helden wird also ausgegliedert – externalisiert – und muss symbolisch getötet werden – ein genuin agonaler Problemlösungsmechanismus.

78 Ein relativ prominentes Beispiel dürfte sein: Rogue Entertainment: AMERICAN MCGEE'S ALICE. Electronic Arts. 2000.

79 Level-5: NI NO KUNI. Der Fluch der Weißen Königin. Bandai Namco Games. 2010.

80 Armin Schulz: Schwieriges Erkennen. Personenidentifizierung in der mittelhochdeutschen Epik (= Münchener Texte und Untersuchungen zur deutschen Literatur des Mittelalters, Band 135), Tübingen: Niemeyer Verlag. 2008, S. 264-279.

81 Folgendes Zitat aus dem Bruderkampf Parzival gegen Feirefiz (Parzival, V. 734,17-748,12) mag dies veranschaulichen: *sweders herze drumbe freuden jach, / dâ stuont ein trûren nâhe bî. / [...] / ieweder des andern herze truoc: / ir vremde was heinlîch genuoc* (Parzival, V. 738,6-10).

Wolfgang Iser zufolge gibt es zwei mögliche Endstadien einer agonalen Narration, denn »Agôn muß ein Resultat erspielen, das die im Verlauf der Auseinandersetzung konkret gewordenen Antagonismen übergreift«<sup>82</sup>: Entweder wird die Unüberwindbarkeit der konträren Positionen ausgestellt, was Iser für die interessantere Option hält, oder es wird eine Entscheidung für eine (meist absehbare) Seite gefällt, wie es hier geschieht.<sup>83</sup> Die Existenzberechtigung eines ambivalenten »grauen« Charakters wird im Kampf gegen den Doppelgänger also zurückgewiesen. Das kann auch seriell geschehen, doch wird Ambivalenz auch dabei nicht anerkannt, sondern erscheint als das wiederholt zu Tilgende. Wie in der höfischen Epik muss der Versuchung widerstanden und das Böse abgewehrt werden. Wenn das aber plangemäß gelingt, geht der externalisierte innere Kampf spurlos am Protagonisten vorbei. Auch dies ist typisch für die Raum-Zeit-Struktur des Ritterromans oder des abenteuerlichen Prüfungsromans,<sup>84</sup> die vom Chronotopos des Weges durchzogen sind.<sup>85</sup>

Generell kann man sagen, dass »[r]echnerbasierte Spiele [...] ein Übermaß entweder an Räumen, Orten, Plätzen, Wegen, Netzen oder begrenzten Flächen [enthalten]. Sie entwickeln eine Art von »obsessiver« Präsenz topografischer Elemente«<sup>86</sup>. Aus diesem Grund spricht Rolf Nohr in Bezug auf das Computerspiel von einem »Raumfetischismus«<sup>87</sup>, womit ausgedrückt werden soll, dass das Medium eine starke Affinität zu räumlicher Darstellung hat, obwohl die Zweidimensionalität des Bildschirms keine echte Räumlichkeit erlaubt.<sup>88</sup>

In eben diesem Raumfetischismus liegt eine Verbindung zu den memorialen Erzählungen vorschriftlicher Kulturen, die ihre Spuren auch in der höfischen Epik hinterlassen haben. Wenn nämlich memoriale Erzählungen zeitliche Abläufe thematisieren, müssen sie Jan-Dirk Müller zufolge anders als andere Erzählungen strukturiert sein:

»Sie bilden andere Formen der Kohärenz aus. Sie isolieren die einzelnen Glieder des Erzählten und schwächen ihre Einbindung in einen temporalen Zusammenhang.«<sup>89</sup>

---

82 W. Iser. 1993, S. 449.

83 W. Iser. 1993, S. 449.

84 M.M. Bachtin. 2008, S. 13.

85 In den Schlussbemerkungen zum Chronotopos erklärt Bachtin, dass er zwar nur die »umfassenden und wesentlichen Chronotopoi« (M.M. Bachtin. 2008, S. 189) angesprochen habe, dass diese jedoch eine »unbegrenzte Zahl von kleineren Chronotopoi« (M.M. Bachtin. 2008, S. 189) in sich einschließen.

86 Rolf Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel (= Medien/Welten, Band 10), Münster: Lit Verlag. 2008, S. 52.

87 R. Nohr. 2008, S. 52.

88 R. Nohr. 2008, S. 52-54.

89 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

Sie wären im Sinne Haferlands also episodisch zu nennen – entscheidend ist jedoch, dass diese Erzählungen »räumlich, im Wortsinne topisch, nicht zeitlich organisiert«<sup>90</sup> sind, weil sie einer Mnemotechnik angepasst sind, bei der Erinnerungen an verschiedenen Orten in einem imaginären Raum »abgelegt« und verfügbar gehalten werden«<sup>91</sup>. Diese Methode erlaubt es, die Chronologie von Erzählungen aufzubrechen und »ihre zeitliche und diskursive Konnexion«<sup>92</sup> zu überspringen. Vor diesem Hintergrund ergeben diverse Charakteristika epischen Erzählens Sinn, die sonst zwar als Brüchigkeit wahrgenommen würden, aber unerklärlich blieben.<sup>93</sup>

## 6.2 Zwischenfazit

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die raumzeitlichen Verhältnisse im handlungsbasierten Erzählen an seinen exorbitanten Protagonisten ausgerichtet sind und Exorbitanz daher die Funktion eines Terminus der Erzähltheorie erfüllen kann. Höfischer Roman und Rollenspiel arbeiten mit der bachtinschen Abenteuerzeit, das heißt, Raum und Zeit entfalten sich nicht kontinuierlich, sondern passen sich flexibel den Erfordernissen des Plots an. Typisches Beispiel hierfür ist der Topos der ›rechtzeitigen Rettung‹, bei dem Raum und Zeit zusammenwirken, um das Eintreffen des Helden – rechtzeitig, aber in letzter Sekunde – zu gewährleisten.

Obwohl Zeit und Raum nur in der Reflexion, nicht aber in der Wahrnehmung voneinander getrennt werden können,<sup>94</sup> kommt dem Raum im handlungsbasierten Erzählen eine zentrale Rolle zu, da Erzählungen, die auf das Handeln ihrer Protagonisten fokussieren, folgerichtig den Blick nicht in sein Inneres, sondern nach außen wenden. Wenn psychische Prozesse thematisiert werden, so geschieht das bevorzugt externalisiert. In diesen Bereich fallen etwa der wörtlich genommene ›Kampf gegen den Wahnsinn‹ oder das ›Ringeln mit sich selbst‹, die in Rollenspielen häufig mit der Waffe in der Hand geklärt und so spielbar gemacht werden, oder auch räumliche Orientierungslosigkeit als Ausdruck von innerer (transzendentaler, moralischer usw.) Verunsicherung, wie es die höfische Epik vorführt.

Wie bereits im Zug der Imperativanalyse<sup>95</sup> von Rollenspielen deutlich wurde, besteht eine enge Beziehung zwischen dem Agon als Prototyp von Handlung und der Bewegung im Raum, die selbst ebenfalls als Handlung zu verstehen ist. Hier zeigt sich ein Unterschied zu den passiven »Bewegungsformen wie Entführungen,

---

90 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

91 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

92 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

93 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

94 M.M. Bachtin. 2008, S. 7-8.

95 Siehe Kapitel 4.2.3.3.

Flucht, Verfolgung, [...] Gefangenschaft etc.«<sup>96</sup>, die für den Liebes- und Abenteuerroman (bei Bachtin: den abenteuerlichen Prüfungsroman) charakteristisch sind. Zwar finden sich auch diese Bewegungsformen in handlungsbasierten Erzählungen, jedoch gehen sie mit einem für exorbitante Helden ungewohnten Agency-Verlust einher,<sup>97</sup> der im Hybridmedium Computerspiel in einen temporären Medienwechsel, nämlich eine Cutscene, umschlägt. Der Schiffbruch<sup>98</sup> selbst ist nicht spielbar – spielbar ist er nur bis zu dem Moment, da der Protagonist mit dem ihm gegebenen Handlungsspektrum noch etwas ausrichten kann. Dann folgt eine Raffung von Raum und Zeit in Form einer Cutscene und der Protagonist findet sich am Strand wieder.<sup>99</sup> Aus meiner Sicht ist daher die »Suche«<sup>100</sup>, die ich im obigen Zitat ausgelassen habe, die einzige unter den von Ralf Schlechtweg-Jahn aufgelisteten Bewegungsformen, die spielerisch anschlussfähig ist, weil sie eine aktive Handlung impliziert.<sup>101</sup>

›Zufällige‹ Kongruenz und Inkongruenz sind zwar auch im handlungsbasierten Erzählen konstitutiv für den Plot, doch die Protagonisten sind hier keine bloßen Opfer des Zufalls, sondern sie provozieren den Zufall. Niemand weiß, was im Wald der Aventure geschehen wird, aber *dass* etwas geschehen wird, ist gesetzt. Die Genrekonvention greift hier auf die Diegese über, denn nicht nur der Rezipient, sondern auch der Protagonist erwartet das Unerwartete<sup>102</sup> – er *sucht* die Aventure und fällt ihr nicht unvorbereitet zum Opfer.

Der Raum mag für handlungsbasiertes Erzählen zentral sein – aber er ist es nur, insofern er handlungsrelevant ist, weswegen er in der höfischen Epik oft unscharf und wandlungsfähig erscheint. Seine Erscheinung im Pen&Paper-Rollenspiel ist – mutmaßlich aufgrund der gemeinsamen Semioralität – ähnlich, allerdings lässt die interaktive Natur des Pen&Paper-Rollenspiels die Handlungsrelevanz als Entscheidungskriterium dafür, was erzählt wird und was nicht, klarer hervortreten, da räumliche Begebenheiten in Vorbereitung einer Figurenhandlung

96 R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 241.

97 Ein Beispiel hierfür ist etwa der junge Tristan, der von den Kaufleuten entführt und dann ausgesetzt wird (Tristan, V. 2147-3376).

98 Ich knüpfe mit dem Schiffbruch an das oben erwähnte Beispiel Bachtins an (M.M. Bachtin. 2008, S. 23-24).

99 Siehe exemplarisch den Beginn von TOMB RAIDER (Crystal Dynamics/Eidos Montreal. 2013).

100 R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 241.

101 Das vollständige Zitat lautet: »Da die Abenteuerreihe immer wieder neue Orte benötigt, sind die Handlungsräume der Liebes- und Abenteuerromane oft sehr weitläufig, zumeist aber auch sehr abstrakt, und organisieren sich entlang spezifischer Bewegungsformen wie Entführungen, Flucht, Verfolgung, Suche, Gefangenschaft etc. Dies sind Motive, die gerade als Bewegungsformen Abenteuer für Computerspiele so anschlussfähig machen« (R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 241).

102 M.M. Bachtin. 2008, S. 80.

von Spielern aktiv erfragt werden. Im Computerspiel äußert sich diese Handlungsrelevanz anders, aber nicht weniger deutlich: Hier zeigen die Objekte, mit denen interagiert werden kann, was handlungsrelevant ist – im Gegensatz zu jenen, die bloße Kulisse sind. Manche Türen können geöffnet werden, besitzen also eine Funktion und sind somit spielrelevant, während andere nur der Illusion der Ganzheit der Spielwelt dienen.

Das visuelle Erscheinungsbild von Computerspielen wird im populären Diskurs oft marginalisiert und steht unter dem Verdacht ›nur‹ schöner Schein zu sein, während die Spielmechanik als der ›wahre Kern‹ gilt. Funktionslose – und das bedeutet: nicht interaktiv – Gegenstände gelten bloße Dekoration, sind ›Fluff‹ und nicht ›Crunch‹, keine Items, sondern Environment. Diese Haltung übersieht, dass in Bezug auf Medien nicht nur das Was, sondern ganz maßgeblich auch das Wie von Bedeutung ist, aber sie erkennt eines: Weil der Avatar mit Dingen nicht interagieren kann, bedeutet das zwangsläufig, dass sie weniger wichtig sind, denn wären sie wichtig, könnte der Avatar als Dreh- und Angelpunkt der Spielwelt selbstverständlich mit ihnen interagieren.

Zwischen interaktiven und nicht-interaktiven Gegenständen stehen jene Gegenstände, die objektiv keinen (oder nur sehr geringen) Nutzen haben und möglicherweise nicht einmal einen Geldwert besitzen, aber dennoch Items sind, also angeklickt und mitgenommen werden können, und somit trotzdem in einem basalen Funktionszusammenhang zum Avatar stehen. Baumgartner zufolge leisten diese Items, die es durchaus nicht in allen Rollenspielen gibt, einen Beitrag zur Atmosphäre der Spielwelt, indem sie die Illusion einer vom Protagonisten unabhängig existierenden Welt speisen, in der NPCs ein eigenes Leben führen, in dem Besen, Kochtöpfe und leere Flaschen – kurz: Dinge, die Teil eines Alltags-, aber nicht eines Heldenlebens sind – eine Rolle spielen.<sup>103</sup> Ihre Funktion gemahnt an die ›Einführung kontingenter Situationsfaktoren mit indizieller Funktion‹<sup>104</sup> zu Beginn der frühen Neuzeit, denn obwohl interaktiv, sind sie für den Avatar nicht in gleicher Weise handlungsrelevant wie etwa ein Schwert oder eine Rüstung. Dass sie trotzdem als Items konzipiert sind, evoziert die Vorstellung, dass ein anderer kommen könnte – ein Protagonist, aber kein Held – für den die Interaktion mit diesen Dingen relevant wäre. Ihre Existenz kratzt ein wenig an der zentralen Stellung des exorbitanten Helden, wie auch das Wetter, das sich plötzlich nicht mehr der Stimmung des Protagonisten anpassen will. Doch es gibt Faktoren, die eine größere Bedrohung für handlungsbasiertes Erzählen darstellen.

---

103 R. Baumgartner. 2014, S. 90.

104 H. Haferland. 2018, S. 157.

## 6.3 Krisenfälle handlungsbasierten Erzählens: Niederlage und Untätigkeit

### 6.3.1 Niederlage

#### 6.3.1.1 Implizieren und nicht erzählen

Es kommt in handlungsbasierten Erzählungen nur selten vor, dass ein Protagonist etwas tut, aber damit keinen Erfolg hat, denn die Herausforderung ist ja exklusiv für ihn konzipiert, wie in den vorangegangenen Kapiteln gezeigt werden konnte. Dass ein exorbitanter Held angesichts einer agonalen Herausforderung schlichtweg versagen könnte, ist vielleicht nicht undenkbar, stellt in Bezug auf Genre-Erwartungen jedoch ein Problem dar, um das sowohl im Rollenspiel als auch im höfischen Roman dementsprechend großer narrativer Aufwand getrieben wird.

Der WIGALOIS Wirnts von Grafenberg enthält eine der wenigen Szenen in der höfischen Literatur, in denen ein Protagonist im agonalen Zweikampf unterliegt, allerdings bezeichnenderweise nicht Wigalois selbst, sondern sein Vater Gawein. Der Image-Schaden trifft also nicht den eigentlichen Helden des Romans. Unproblematisch ist das Ereignis – beziehungsweise das Erzählen davon – deswegen allerdings noch lange nicht, denn Gawein gilt immerhin nach allgemeinem Konsens als der beste Ritter der Tafelrunde.<sup>105</sup>

Die Ausgangssituation ist folgende: Ein anonymen Ritter, der sich später als König Joram herausstellen wird, fordert jeden Ritter der Tafelrunde heraus, der es wagt, sich ihm draußen vor der Burg zum Kampf zu stellen. Seine Gründe dafür bleiben zunächst mysteriös, doch den Artusrittern ist klar, dass hier viel Ehre zu holen, aber auch zu verlieren ist, wenn man nicht schnell handelt. Daher reitet einer nach dem anderen gegen den Fremden an. Keie, Didones, Segremors, Meljanz und weitere namentlich nicht genannte Ritter – sie alle werden von dem Fremden im Tjost besiegt und aus dem Sattel geworfen. Bildhaft wird beschrieben, wie bereits eine ganze Herde reiterloser Pferde vor der Burg umherirrt.<sup>106</sup> Hof und Königin klagen<sup>107</sup> und der Erzähler kommentiert: *der hofenwart nie vor dem tage / geletzet alsô sêre*.<sup>108</sup>

Die Not und auch die Herausforderung werden also bereits als groß gekennzeichnet, bevor Gawein auf den Plan tritt. Die Bühne ist bereitet für den Auftritt des großen Helden, der erfahrungsgemäß alles richten wird. Doch es kommt anders. Zwar schlägt sich Gawein besser gegen Joram als alle anderen Ritter, denn

105 M. Wennerhold. 2005, S. 163. Siehe außerdem Kapitel 5.2.1.

106 Wigalois, V. 484-485.

107 Wigalois, V. 511; 514-516.

108 Wigalois, V. 512-513.



nach der Tjost kommt es immerhin noch zu einer Schwertkampf-Phase<sup>109</sup>, wobei der Erzähler betont:

*si hêten beide ganze kraft  
und vâhten ouch mit meisterschaft,  
wan si kundenz beide wol.*<sup>110</sup>

Dann jedoch beginnt der Erzähler unvermittelt über Gaweins Niederlage zu klagen, ohne dass diese zuvor überhaupt erzählt wurde:

*owê, daz dem herren Gâwein ie  
von deheinem manne missegie:  
wan bezzer rîter dern wart nie.*<sup>111</sup>

Mindestens ebenso sehr aber klagt er darüber, dass ihm die Pflicht zukomme, diese Niederlage erzählen zu müssen.

*mir ist leit, daz ichz sagen sol  
daz dem herren Gâwein ie  
an dem strîte missegie*<sup>112</sup>

Beide Zitate ähneln sich in ihrer Formulierung deutlich. Aber sie sind nicht austauschbar, denn einmal wird Gaweins Niederlage bedauert, das andere Mal, dass der Erzähler davon berichten muss. Die Niederlage selbst bleibt jedoch eine Leerstelle. Es ist offensichtlich, dass sie stattgefunden haben muss, aber es wird nur das Davor (der meisterhafte Zweikampf) und das Danach (das Sicherheitsversprechen)<sup>113</sup> erzählt, nicht die genauen Umstände von Jorams Sieg über Gawein. Der Erzähler berichtet daher zwar von Gaweins Niederlage, doch er erzählt sie nicht.

Im PARZIVAL ist es der Kampf zwischen Parzival und Gawan,<sup>114</sup> von dem berichtet und doch nicht erzählt wird, denn er wird bereits nach wenigen Versen durch einen Szenenwechsel – in der Artusepik ungewöhnlich genug – zu König Gramoflanz unterbrochen und wird erst wieder aufgenommen, als er von den Rufen der sich auf dem Rückweg befindlichen Botenjungen beendet wird. Es wirkt, als würde der Erzähler sich angsterfüllt abwenden, weil er es nicht ertragen kann, dass mit Parzival und Gawan unwissentlich zwei beste Freunde (und überdies auch noch Verwandte) gegeneinander kämpfen.

---

109 Wigalois, V. 550-561.

110 Wigalois, V. 559-561.

111 Wigalois, V. 575-577.

112 Wigalois, V. 562-564.

113 Wigalois, V. 578.

114 Parzival, V. 678,18-688,21. Die Kampfschilderung wird allerdings durch einen Szenenwechsel zu Gramoflanz (Parzival, V. 681,2-688,5) unterbrochen.

Es gilt einer der performativen Grundsätze des Pen&Paper-Rollenspiels: Was erzählt wurde, ist geschehen. Was nicht erzählt wurde, ist nicht geschehen. Wenn also die mittelalterlichen Erzähler die Niederlage irgendwie voraussetzen, sie aber nicht erzählen, so besitzt sie einen anderen Wirklichkeitsstatus als ausführlich geschilderte Ereignisse. Sie ist schwächer in der Wirklichkeit der erzählten Welt verankert und kann somit leichter wieder ›vergessen‹ werden.

Im WIGALOIS wird weiter an der ›Korrektur‹ von Gaweins Niederlage gearbeitet, indem eine Erklärung nachgeliefert wird, die Gawein entlastet:

*doch wil ich im [Gawein] des prises jehen:  
im wære des lasters niht geschehen  
wan durch den gürtel den er [Joram] truoc:  
der steine kraft in nider sluoc;  
dâ von der gast den sic gewan.  
er wær sîn anders gar erlân.<sup>115</sup>*

Durch den Zaubergürtel wird Jorams Sieg entwertet, doch der zu antizipierende Vorwurf der Unredlichkeit bleibt aus. Sobald Joram und Gawein vor sich *ein wilde lant*<sup>116</sup> voller *vreise*<sup>117</sup> erblicken, nimmt Joram den Gürtel ab, überreicht ihn Gawein als Geschenk und gesteht demütig:

*daz mir von mîner krefte  
diu êre sî gevallen hie,  
den gelouben gewan ich nie,  
wan daz ist ie âne wân  
ezn habe der steine getân.<sup>118</sup>*

Gaweins Überlegenheit wird also im Nachhinein restituiert und doppelt durch das Wort Jorams<sup>119</sup> und das Wort des Erzählers<sup>120</sup> bekräftigt. Im selben Atemzug wird sie dann auch zementiert, indem Gawein den Gürtel anlegt, der ihn unbesiegbar macht und ihn nach Jorams Willen bis zu seinem Tod begleiten soll,<sup>121</sup> während Joram ab diesem Zeitpunkt ohne die Macht des Gürtels auskommen muss. Der Rückgriff auf den erzählerischen Kniff des Zaubergürtels dient also nicht der Diskreditierung Jorams, der als Gaweins späterer Schwiegervater im Gegenteil sehr

---

115 Wigalois, V. 565-570.

116 Wigalois, V. 601.

117 Wigalois, V. 603.

118 Wigalois, V. 620-624.

119 Wigalois, V. 620-624.

120 Wigalois, V. 566-569.

121 Wigalois, V. 611.

höfisch gezeichnet wird, sondern der Rehabilitierung Gaweins, dessen Versagen im Kampf offenbar so unvorstellbar ist, dass es auch nicht erzählt werden kann.

Der WIGALOIS benutzt Gaweins Sicherheitsversprechen, um ihn mit seiner späteren Frau Florie, welche dann die Mutter von Wigalois wird, bekannt zu machen und ihn zu »zwingen«, sie zu heiraten. Denn sobald sie in Jorams Reich angekommen sind, trägt Joram Gawein unter Bezugnahme auf das Sicherheitsversprechen<sup>122</sup> auf, Florie zur Frau zu nehmen<sup>123</sup>. Gawein ist dazu nur allzu bereit: Er fasst die Hochzeit weniger als Pflicht denn als unverdiente Belohnung auf.<sup>124</sup> Die kausalogische Notwendigkeit von Gaweins »Entführung« erscheint also fraglich. Zwar ist sie offenbar aus der Figurensicht Jorams gegeben, narrativ wären aber durchaus Alternativen vorstellbar, hätte man das Erzählen von Gaweins Versagen wirklich vermeiden wollen – wie auch die diversen Wunderdinge, deren Existenz Wigalois' Eigenleistung in Frage stellt, hätten getilgt werden können<sup>125</sup>. Doch Sandra Linden sieht im Stehenlassen dieser Elemente aufgrund der gegebenen Alternativen eine »bewusste narrative Strategie [...], die eine verstörende Vielstimmigkeit des Textes evozier[e]«<sup>126</sup>.

Bewusst oder nicht – fest steht, dass Gawein auch einfacher oder in jedem Fall ruhmreicher in Jorams Reich hätte kommen können. Allerdings wird Wigalois' Elternvorgeschichte gerade durch diese Abweichung von der Norm ereignishafter und damit erzählenswerter. Denn »[j]e geringer die Wahrscheinlichkeit ist, daß ein bestimmtes Ereignis eintritt [...], desto höher rangiert es auf der Skala der Subjektivität«<sup>127</sup>, wobei die Messlatte für das, was Lotman als Wahrscheinlichkeit bezeichnet, in diesem Fall die Genrekonvention des Artusromans darstellt.

Das, was später als Individualität oder Originalität wertgeschätzt werden sollte, manifestiert sich in der mittelalterlichen Literatur häufig als Defizit, wie zum Beispiel in Parzivals *tumbheit*<sup>128</sup> oder eben Gaweins Niederlage. Der Reiz dieser Abweichung reicht im Fall des WIGALOIS offenbar aus, dass man sie inkludiert, nicht aber, dass man den Hauptprotagonisten damit belastet. Und selbst mit dieser Einschränkung wird das Erzählen von der Niederlage mehrfach auf verschiedenen Ebenen legitimiert und ist damit überdeterminiert. Entlastend wirken sich intradiegetisch vor allem die Macht des Zaubergürtels, aber auch der Umstand aus, dass sich Gawein zumindest besser schlägt als alle anderen, die es vor ihm versucht haben. Auf einer Metaebene sind insbesondere die Beteuerungen des Erzählers, die

122 *der wirt den herren Gâwein bat / ze leisten sine sicherheit* (Wigalois, V. 956-957).

123 Wigalois, V. 961-963.

124 Wigalois, V. 964-997.

125 S. Linden. 2016, S. 221.

126 S. Linden. 2016, S. 221.

127 J. Lotman. 1993, S. 336.

128 A. Cerok-Reiter. 1996, S. 753-754.

geradezu in eine Entschuldigung ausarten, und die markante narrative Leerstelle festzuhalten.

### 6.3.1.2 Tilgen und überschreiben

So ungewöhnlich das Scheitern des Protagonisten in der Artusepik ist, so allgegenwärtig ist es im Computerrollenspiel, da Spielmechaniken häufig auf dem Prinzip von Versuch und Irrtum basieren. Der Weg zum Sieg führt normalerweise über mehrere Fehlversuche, die gewöhnlich mit dem Avatar-Tod enden. Das Ende ist jedoch nicht das Ende, denn es ist nicht permanent, sondern motiviert in der Regel den nächsten Versuch. Man könnte sagen: Wer da stirbt, ist nicht der Protagonist, denn dann wäre seine Geschichte vorbei, sondern nur der Avatar.

Dieses Auseinanderklaffen erzeugt ohne weitere Kontextualisierung ludonarrative Dissonanz und fordert daher sowohl Medienkompetenz als auch *Willing Suspension of Disbelief* vom Spieler. Es gibt jedoch Beispiele eines kreativen Umgangs mit dem Problem. In den DARK-SOULS-Spielen etwa ist der Protagonist ein Untoter, der nicht den Tod, sondern eine Begleiterscheinung des Todes, nämlich den Verlust von »Humanity«, und den damit einhergehenden schleichenden Prozess des »Hollow«-Werdens zu fürchten hat.

»[Der] Prozess[] des ›Hollow«-Werdens, [...] [ist] sowohl für das Gameplay als auch die Narration von ›Dark Souls‹ zentral [...]: Mit jedem Tod verliert der Avatar seine als Item operationalisierte Menschlichkeit und wird dadurch ›hollow«, das heißt zu einer seelenlosen, aggressiven Hülle, während gleichzeitig beim Spieler eine Fokusverschiebung von Story- auf Gameplay-Elemente stattfindet und er dadurch analog sein Mitgefühl für den virtuellen Gegner einbüßt, da dieses narrativ induziert ist.«<sup>129</sup>

Die Narration des Spiels liefert also einen guten Grund dafür, weshalb der Protagonist jedes Mal wieder ›aufersteht‹, um einen neuen Versuch zu wagen. Diese ›Auferstehung‹ geht aber mit einem fortschreitenden körperlichen Verfall einher, der ein Bruch mit dem Prinzip der Folgenlosigkeit ist.<sup>130</sup> Der Prozess bleibt jedoch über alle drei Spiele der Reihe hinweg mit unterschiedlich hohem Aufwand reversibel.

Ein ›schlechtes‹ Ende resultiert in Rollenspielen meist aus Entscheidungen, die der Spieler getroffen hat, nicht aus ungenügenden Fähigkeiten, denn die meisten

129 Franziska Ascher: »Die Narration der Dinge Teil II. Environmental Storytelling«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2014).

130 »[E]s darf sich nichts für den Helden Irreversibles ereignen, es darf keine unheilbaren inneren oder äußeren Verwundungen geben« (W. Haug. 1991, S. 340); die Abenteuerfahrt darf »im Leben der Helden und in ihren Charakteren keinerlei *Spur*« (M.M. Bachtin. 2008, S. 13) hinterlassen.

Spiele stagnieren in ihrem Verlauf, bis der Spieler die verlangte Leistung erbringt. Der fragliche Kampf wiederholt sich so lange, bis der Spieler entweder aufgibt – doch dann gilt das Spiel nicht als beendet, sondern als abgebrochen – oder triumphiert, sodass das Versagen mit Erfolg überschrieben und somit ungeschehen gemacht wird. Der Protagonist ist nie gestorben – es bedurfte nur mehrerer Anläufe, um die Geschichte ›richtig‹ zu erzählen, so wie sie ›eigentlich‹ passiert ist,<sup>131</sup> wie der Protagonist von *PRINCE OF PERSIA – THE SANDS OF TIME*<sup>132</sup> als Voice-over-Erzähler seine Bildschirmode kommentiert (»So ist es nicht gewesen!«).

Wer im Computerspiel scheitert, lädt das Spiel neu – in gewisser Hinsicht wie Erec, der bei seinem ersten Versuch, sich als König zu bewähren, ungünstige Entscheidungen trifft und deswegen noch einmal ›von vorne‹, nämlich als Aventure-Ritter, beginnen muss. Die zahlreichen Korrespondenzen zwischen der ersten und der zweiten Hälfte des doppelten Kurses<sup>133</sup> verstärken den Eindruck eines Neuvversuchs noch, da bereits bekannte Stationen erneut aufgerufen werden – und sei es nur in Form von Erinnerungen oder Assoziationen, denn trotz gewisser Parallelen zum Spielmechanismus des Neuladens unterscheiden sich Erecs erster und Erecs zweiter Versuch nicht nur in puncto ihres Erfolges. Zwar gibt es zwei Kämpfe gegen den Zwergenkönig Guivreiz, doch es ist nicht derselbe und auch nicht der gleiche Kampf – der Gegner ist zwar derselbe Zwerg, doch hat sich die Situation und sein Verhältnis zu Erec zwischenzeitlich geändert.

Interessanterweise gibt es auch Computerspiele, deren Struktur Ähnlichkeit zum doppelten Kurs aufweist. Zu diesen gehört das Action-Adventure *ŌKAMI*<sup>134</sup>. So wie der *EREC* zunächst auf den Kampf gegen Iders hinauszulaufen scheint, wird in *ŌKAMI* zunächst der Drachendämon »Orochi« als Endgegner eingeführt. Beide Geschichten könnten mit dem Sieg über Iders, beziehungsweise Orochi durchaus enden und feiern den Sieg mit einem Fest, das zunächst wie ein ›Happy End‹ wirkt. Dann jedoch kommt es zu einer Störung – im *EREC* ist es eine innere (das Fehlverhalten des jungen Königspaares), in *ŌKAMI* ist es eine äußere (Orochis Macht ist noch nicht gebrochen) –, die eine wesentlich längere zweite Hälfte einleitet, in der Motive aus der ersten Hälfte in verschärfter Brisanz widerkehren. Orochi muss noch einmal besiegt werden – diesmal allerdings ist er sehr viel gefährlicher als beim ersten Mal.<sup>135</sup> Im *EREC* nimmt Mabonagrín in der zweiten Hälfte die gleiche

131 Dies kann durchaus mit der mittelalterlichen Praxis des Wiedererzählens in Verbindung gebracht werden.

132 Ubisoft: *PRINCE OF PERSIA. The Sands of Time*. Ubisoft. 2003.

133 Hugo Kuhn: »Erec«, in: *Dichtung und Welt im Mittelalter*, Stuttgart: J.B. Metzler. 1969, S. 133-150.

134 Clover Studio/Ready at Dawn. 2008.

135 Am Ende stellt sich gar heraus, dass Orochi nur das Werkzeug des tatsächlichen Endgegners ›Yami‹ war.

Position ein wie Iders im ersten, wobei er Iders an Ruhm und Gefährlichkeit weit übertrifft.<sup>136</sup>

Zusätzlich verfügt ÖKAMI aber wie die meisten anderen Spiele auch über die Möglichkeit des Neuladens, sodass sich die Frage nach der Funktion der Wiederholungsstruktur stellt. Auch in ÖKAMI werden die Fehler der ersten Hälfte korrigiert. Der Drache muss noch einmal besiegt werden – aber diesmal ›richtig‹. Diese Art der Tilgung ist jedoch nie so vollständig wie beim Neuladen, weil Wiederholung als Variante eine Eigenwertigkeit besitzt. ÖKAMI spiegelt den externen Spielmechanismus des Neuladens in der Diegese wider.

Um die Diegese zu ändern, muss der Spieler normalerweise seine Aufmerksamkeit von der Diegese auf den Paratext verlagern und in der Menüstruktur des Spiels den entsprechenden Befehl geben, also den Modus der Immersion verlassen und die Verbindung zu seinem Avatar lösen.<sup>137</sup> Nachdem der Spieler innerhalb der Spielwelt versagt hat, muss er sich darauf besinnen, dass er eigentlich eine spielexterne Instanz ist, um von außen zu ändern, was ihm von innen nicht gelungen ist. In der Epik hingegen scheitert der Protagonist – und ein Scheitern des Protagonisten ist beiden Medien permanent.

### 6.3.1.3 Differenzieren und distanzieren

Grundsätzlich ist im Rollenspiel also zwischen Scheitern des Spielers und Scheitern des Protagonisten zu differenzieren. Das Scheitern des Spielers geht Hand in Hand mit dem Scheitern des Avatars, da der Avatar sein Werkzeug ist, während der Erfolg des Spielers durchaus mit dem Tod des Protagonisten vereinbar ist. Ein mögliches Ende von DARK SOULS besteht darin, dass sich der Protagonist selbst opfert, um das Zeitalter des Feuers zu verlängern, und so den Platz des eben besiegten Endgegners einnimmt. Es lässt sich anzweifeln, ob das ein glückliches Ende darstellt; doch aus spielerischer Sicht ist es unbestreitbar ein erfolgreiches Ende, da es nur eintreten kann, wenn die letzte Herausforderung – der Kampf gegen den Endgegner – gemeistert wurde.

Ein Scheitern des Spielers ist potenziell problematisch und daher, wie beschrieben, meist nur ein vorübergehender Zustand. Ein Scheitern des Protagonisten ist unter eng abgesteckten Rahmenbedingungen akzeptabel: dann nämlich, wenn der Spieler sich davon distanzieren kann; dann, wenn die Aktionen, die zum Scheitern des Protagonisten geführt haben, nicht auf den Spieler zurückführbar sind, weil sie zum Beispiel im Rahmen einer Cutscene stattgefunden haben. Selbst dann noch kann das Scheitern jedoch problematisch sein, denn eine mögliche Funktion von

---

136 Verstärkt werden die Parallelen zwischen den Kämpfen unter anderem dadurch, dass die Glückspielmetapher aus dem Iders-Kampf im Kampf gegen Mabonagrin wieder aufgegriffen wird. Näheres dazu findet sich bei U. Friedrich. 2005, S. 131.

137 Zu letzterem siehe auch Kapitel 7.1.2.

Cutscenes ist eben auch die Belohnung des Spielers für erbrachte Leistungen. Fühlt sich das Scheitern des Protagonisten wie eine unverdiente Bestrafung an, ist die Inszenierung (subjektiv) misslungen, die den Spieler ja zum Weiterspielen motivieren soll. Die Implementierung solcher Szenen ist aufgrund der Unberechenbarkeit der Rezeption ein gefährlicher Balanceakt und eine Niederlage des Protagonisten in Computerspielen dementsprechend selten. Deswegen kommen Helden auch in der Regel nicht zu spät, denn zu spät zu kommen ist möglicherweise eine der frustrierendsten Arten zu scheitern, weil sie kein Handeln mehr zulässt. Es ist nicht nur so, dass das Handeln keine Wirkung zeigt, sondern es gibt schlichtweg keine Handlungsoptionen mehr – schlimmer noch: vergangenes Handeln wird ebenfalls entwertet.

Der Topos der rechtzeitigen Rettung hat dazu beigetragen, dass Florian Kragl gegen Ende seines Forschungsüberblicks zum LANZELET Ulrichs von Zatzikhoven meint, vielleicht wären alle wissenschaftlichen Bemühungen um den Text – inklusive seiner eigenen – am Ende Überinterpretationen und man solle den LANZELET »besser als protomodernen Heftchenroman lesen«<sup>138</sup>, denn das Schema der rechtzeitigen Rettung sei gegenwärtig »nur noch in trivialen Texten oder Filmen«<sup>139</sup> vorstellbar. Und so sieht auch Störmer-Caysa in dem späten Artusroman DANIEL VON DEM BLÜHENDEN TAL »das gerade noch Kunstfähige auf dem Abstieg zur Trivialität«<sup>140</sup>. Von etablierten Mediävisten sind das harte Worte, denn eigentlich gilt Hans Velten's Einschätzung, dass gerade Mediävisten die Charakteristika der mittelalterlichen Literatur kennen und schätzen würden:

»Solche Kritik wird häufig von Beobachtern geäußert, die das Mittelalter nur ungenau kennen und wo ein abwertender Begriff wie ›Schemaliteratur‹ das Triviale mit dem Mediävalen trefflich verbindet. Mediävisten jedoch kennen sich mit Schemaliteratur nur allzu gut aus und wissen ihre Reize wie Wiederholung, Variation und Abweichung durchaus zu schätzen.«<sup>141</sup>

Der Trivialitätsbegriff taucht auch bei Wolfgang Iser in Bezug auf das Textspiel des Agons auf:

»*Agôn* muß ein Resultat erspielen, das die im Verlauf der Auseinandersetzung konkret gewordenen Antagonismen übergreift. Fällt die Spielentscheidung im Text selbst, dann verfällt er nur allzu häufig der Trivialität, durch die im Prinzip

138 F. Kragl. 2009, S. 554.

139 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 148.

140 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 144.

141 Hans R. Velten: »Das populäre Mittelalter im Fantasyroman. Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens«. Einführung in den Band, in: Nathanael Busch/Hans R. Velten (Hg.), Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 2018, S. 9-20, hier S. 15.

angezeigt wird, daß *agôn* lediglich der Plausibilisierung eines vorab gesetzten Zweckes diene, statt auszuspielen, was die antagonistisch verspannten Positionen alles enthalten können. Je mehr im *agôn* der Riß über den Streit dominiert, desto unversöhnlicher wirken die Gegensätze, so daß es am Ende gar nicht mehr um Gewinnen und Verlieren, sondern um die Vorstellbarkeit der Kluft selbst gehen kann.«<sup>142</sup>

Von beiden möglichen Endstadien agonaler Erzählungen ist Iser zufolge letzteres die vorzuziehende, da non-triviale Option, weil sie die Lektüre nicht abschließt und die Vieldeutigkeit des Textes somit auch nicht auf einen Sinn reduziert.<sup>143</sup> Iser beschreibt hier gewissenmaßen für die Produktionsseite von Texten, was er später auf die Rezeption beziehen wird.<sup>144</sup> Hierin zeigt sich eine nicht nur für Iser charakteristische Präferenz für (post-)moderne Literatur<sup>145</sup>, die vormoderne Texte oder eben Computerspielnarrative unterkomplex erscheinen lässt. Folgen wir Iser, so geht es bei den agonalen und aleatorischen Textspielen, die bis ins 18. Jahrhundert hinein dominieren, primär um Gewinnen und Verlieren, wobei klar das Gewinnen und weniger das Verlieren im Vordergrund steht.<sup>146</sup> Das Rollenspiel reiht sich hier mit seinen klaren Sieg- und Niederlagebedingungen ein, die Ausgänge bevorzugen, bei denen am Ende das Böse vernichtet wird und das Gute triumphiert. Der Sieg des Helden – oder wenigstens des Spielers – ist garantiert.

Dieses Verhältnis kehrt sich in der Postmoderne um, die darauf abzielt, mit den bestehenden Erwartungen zu brechen, indem sie das Verlieren zum Gegenstand ihres Interesses macht.<sup>147</sup> Ein gutes Beispiel hierfür ist die Buchreihe *A SONG OF ICE AND FIRE*<sup>148</sup> von George R.R. Martin, in der das romantische Rittertum seine Dysfunktionalität offenbart, Hauptfiguren sterben und Gut und Böse dynamische Kategorien sind. Die Grundstruktur des Ritterromans bleibt jedoch auch im Zustand der Inversion noch deutlich erkennbar.<sup>149</sup> *A SONG OF ICE AND FIRE* kann somit nur vor dem Hintergrund einer Erzähltradition beurteilt werden, in der der Protagonist »hilft, befreit und rettet auch gegen feindliche Übermacht und in letzter Minute«<sup>150</sup> und dabei selbstverständlich selbst keinen ernsthaften Schaden nimmt.

---

142 W. Iser. 1993, S. 449.

143 W. Iser. 1993, S. 449.

144 W. Iser. 1993, S. 474-480.

145 Besonders deutlich zeigt sich diese Präferenz bei W. Iser. 1993, S. 463.

146 W. Iser. 1993, S. 453-454.

147 W. Iser. 1993, S. 454.

148 Exemplarisch Band 1: G.R.R. Martin. 2019.

149 W. Iser. 1993, S. 460.

150 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 121.



Das Schema der rechtzeitigen Rettung bezog nach Störmer-Caysa seine Legitimität daraus, dass es »an eine fiktionale Welt gebunden war, in der das rechtzeitige Auftauchen des Retters das Überall und Jederzeit adeliger Ordnungsmacht anzeigte«<sup>151</sup>. Insofern kann A SONG OF ICE AND FIRE als Symptom eines Vertrauensverlustes in staatliche Autoritäten, aber auch auf die Handlungsmacht des Einzelnen gelesen werden.

In diesem Rahmen ist nicht mehr gesichert, dass der Protagonist gewinnt – das Gegenteil ist der Fall: Die Entscheidung wird immer wieder verschoben, seine Anstrengungen scheinen keine Wirkung zu zeigen, weil die neuen Erzählstandards besagen, dass er nur verlieren kann, egal, was er tut. Sein Sieg wird zunehmend unwahrscheinlich. Dies führe, so Iser weiter, bei Alea zur Hervorkehrung von Kontingenz. Die Textspiele von Agon und Alea geben ihre Finalität auf und nähern sich der genuinen Unendlichkeit von Mimikry und Ilinx an. »Systematisch bedeutet ein Überspielen von Finalität durch Endlosigkeit, daß sich Spiel nun selbst zu zeigen beginnt.«<sup>152</sup> Das (Text-)Spiel wird folglich autoreflexiv.

Eben diese Entwicklung ließ sich im vergangenen Jahrzehnt auch im Medium Computerspiel feststellen – es ist in der »Phase der Selbstreflexion in seiner Medienevolution«<sup>153</sup> angekommen. Zwar haben Computerspiele sich schon früh selbst thematisiert,<sup>154</sup> doch ihre Autoreflexivität hat mit dem Erstarken des Independent-Sektors ein neues Ausmaß und Reflexionsniveau erreicht.<sup>155</sup> Diese Independent-Spiele sind gewissermaßen die Avantgarde des Computerspiels – unabschließbar, interpretationsoffen – und trotz ihrer Interaktivität oft vergleichsweise handlungsarm.

Dem Rollenspiel steht dieser Weg nicht offen, da seine Agonalität gattungskonstitutiv ist. Es muss ein Ergebnis erspielen, doch dieses Ergebnis kann verschiedene (Um-)Deutungen erfahren – der Sieg auf ludischer Ebene kann beispielsweise auf moralischer einer Niederlage gleichkommen, wie es beispielsweise in SHADOW OF THE COLOSSUS<sup>156</sup> der Fall ist. Der Protagonist des Spiels tötet auf Anraten einer »göttlichen« Stimme sechzehn »Kolosse«, um ein totes Mädchen wieder zum Leben

151 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 148.

152 W. Iser. 1993, S. 455.

153 T. Unterhuber/M. Schellong. 2016, S. 27.

154 Dies geht recht deutlich aus der Spielauswahl von Bernhard Rapp hervor, der seine Dissertation 2007 eingereicht hat: Bernhard Rapp: Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games (= Game Studies), Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2008.

155 Siehe hierzu etwa M. Schellong. 2016 oder Christopher Lukman: »Coda, Davey und die Erzählfigur. Der Autor und seine Subjekte in ›The Beginner's Guide‹«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2019) über zwei repräsentative Independent-Spiele.

156 Team ICO: SHADOW OF THE COLOSSUS. Sony Computer Entertainment. 2018.

zu erwecken, und wird dabei auf tragische Weise zum Werkzeug des Bösen.<sup>157</sup> Lars Zumbansen spricht hierbei von einer »Dämonisierung« spielerischen Handelns<sup>158</sup> und nennt *SHADOW OF THE COLOSSUS* als eines von wenigen Beispielen für ereignisshafte Grenzüberschreitungen in Computerspielen.

»Das Spiel *SHADOW OF THE COLOSSUS* entfaltet seine Sujethaftigkeit vom Ende der Erzählung her und ist ein prototypisches Beispiel für die narrative Funktionalisierung genuin spielspezifischer *Discours*-Elemente.«<sup>159</sup>

*SHADOW OF THE COLOSSUS* ist kein Rollenspiel, aber ohne Zweifel ein agonales Spiel – man könnte es vielleicht als Action-Adventure charakterisieren, das nur aus Bosskämpfen besteht – daher steht die Option der Neukontextualisierung spielerischen Handelns, das in diesem Fall für eine ›Dämonisierung‹ genutzt wird, auch Rollenspielen offen.

Uta Störmer-Caysa wiederum schreibt, mit dem Wegfall der adeligen Ordnungsmacht müsse »Rechtzeitigkeit als literarisches Versatzstück [...] neu semantisiert werden, oder sie [...] [werde] trivial wirken«<sup>160</sup>. Doch mit dem Verzicht auf den Topos der rechtzeitigen Rettung ist es nicht getan. Die vermeintliche ›Trivialität‹ des Computerspiels liegt offenbar in seiner Medialität, denn es scheint den Ansprüchen Isers oder Störmer-Caysas am ehesten zu genügen, wenn es am wenigsten Spiel ist.<sup>161</sup> Die geforderte Neusemantisierung ist jedoch längst geschehen; nur fällt sie nicht in den Bereich der Kultur-, sondern der Medienwissenschaft. Denn für das Computerspiel sehe ich die Exorbitanz des Helden, inklusive ihrer Realisierung im Topos der rechtzeitigen Rettung, nicht mehr als Ausdruck adeliger Ordnungs-, sondern in Form spielerischer Handlungsmacht neusemantisiert. Die Sonderstellung des Protagonisten ist im höfischen Roman der gesellschaftlichen Sonderstellung des Standes, dessen idealer Vertreter er ist, geschuldet – die Handlungsmacht des Protagonisten geht auf seine Avatar-Funktion und letztlich die Interaktivität des Mediums zurück.

Dies schließt nicht aus, dass diese Neusemantisierung gesellschaftliche Implikationen hat<sup>162</sup> und auf diesem Wege auch Aussagen über den aktuellen (gesellschaftlichen, politischen) Agency-Diskurs möglich wären. Ich konzentriere mich im Rahmen dieser Untersuchung jedoch zunächst auf die Beschreibung der medialen Phänomene, an die eine solche Untersuchung anknüpfen könnte. Auch ist

157 Für eine genauere Analyse siehe L. Zumbansen. 2008, S. 146-151.

158 L. Zumbansen. 2008, S. 146.

159 L. Zumbansen. 2008, S. 146.

160 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 144.

161 Isers »Textspiel« sei an dieser Stelle kurz ausgeklammert.

162 An dieser Stelle wären aktuell beispielsweise *WONDER WOMAN* (2017, R: Patty Jenkins) und *BLACK PANTHER* (2018, R: Ryan Coogler) zu nennen, die als Statement gegen Sexismus und Rassismus rezipiert wurden.

nicht ausgeschlossen, dass andere Medien, wie etwa der Comic oder der Film, eigene Wege der Neusemantisierung gefunden haben, die ebenso valide sind.

## 6.3.2 Untätigkeit

### 6.3.2.1 Stillstand

In einer erzählten Welt, die auf das Handeln des Protagonisten angewiesen ist, weil sie sich sonst gar nicht erst entfalten kann (externe Perspektive) oder ›rettungslos‹ verloren ist (interne Perspektive), stellt die Untätigkeit des Protagonisten eine Ausnahme und ein Problem dar.

Im 7. Buch des PARZIVAL zeigt sich das schon, bevor die Krise überhaupt eintritt, indem ihr ein Abschnitt vorangestellt ist, in dem der Erzähler ohne bestimmten Anlass Gawans Mut und ritterliche Qualitäten preist, um eventuelle Zweifel daran, die angesichts von Gawans Zögern vielleicht aufkommen könnten, bereits im Keim zu ersticken.<sup>163</sup> Der Erzähler betreibt also Prävention und versucht, die Rezeption der folgenden Szene bereits von vornherein in die gewünschte Richtung zu lenken. Ein großes Heer zieht in Richtung Bearosche und Gawans Ehre verlangt, dass er ebenfalls dorthin reitet, da sonst der Eindruck entstehen könnte, er sei den Kämpfen aus Feigheit ferngeblieben. Zugleich verbietet ihm aber der mit Kingrimursel vereinbarte Gerichtskampf, an der Schlacht teilzunehmen: Er muss erst seine Ehre im Gerichtskampf wiederherstellen, bevor er sich wieder in den Kampf gegen andere Gegner werfen darf. Das ist jedoch nicht möglich, da die Schlacht nah und Kingrimursel fern ist. Gawan befindet sich also in einer Loose-loose-Situation, denn einerlei, wie er sich entscheidet, er gefährdet damit seine Ehre. Gawan erstarrt also im Abwägen seiner Alternativen, die als innerer Monolog dargestellt sind. Seine Bewegung im Raum kommt zum Stillstand,<sup>164</sup> während der *zwivel*<sup>165</sup> ihn plagt. Er lässt sein Streitross bereit machen,<sup>166</sup> holt aber zunächst Informationen über die Lage von einem vorüberreitenden Knappen ein.<sup>167</sup> Das mag nur pragmatisch klingen, doch Helden handeln normalerweise nicht pragmatisch: »Nicht die forschende Frage, sondern die unwissende (doch klärende) Handlung ist die ideale Motivation für ritterliche Taten.«<sup>168</sup>

Helden galoppieren los und stürzen sich ins Getümmel, ohne lange zu fragen. Sie lösen das Problem, noch ehe sie es verstehen. Dass Gawan Fragen stellt, unterscheidet ihn von Parzival. Da man sich jedoch nicht darauf verlassen kann, dass wir

163 Parzival, V. 339,1-20.

164 Gawan steigt vom Pferd ab, *reht als er habete einen stal* (Parzival, V. 340,15).

165 Parzival, V. 349,30.

166 Parzival, V. 339,26-29.

167 Parzival, V. 342,9-349,27.

168 M. Däumer. 2013, S. 214.

es hierbei mit einer fixen Persönlichkeitseigenschaft der Figur(en) zu tun haben, ist die situative Deutung zu bevorzugen: Etwas stimmt nicht, daher muss Gawan anders handeln als sonst üblich. Denn ›Handeln‹ ist sein Fragenstellen allemal, wenn auch kein agonales Handeln. Die Bewegung allerdings, welche eng mit dem Agon verknüpft ist und die Handlung sonst vorwärtsträgt, kommt zum Erliegen.

Die Situation ist so verfahren, dass es offenbar Gottes Hilfe bedarf, um die Handlung wieder in Gang zu bringen, denn irgendwann sagt Gawan sich ›*nu müeze got bewarn / die kraft an mîner manheit.*<sup>169</sup>, und reitet guten Mutes gen Bearosche im Vertrauen darauf, dass Gott – oder die Erzählung – schon alles zu seinen Gunsten fügen wird, er also vor Bearosche Ruhm erringen kann und trotzdem den Gerichtskampf nicht versäumen wird. Die mögliche Implikation des mangelnden Gottvertrauens, die dem Begriff *zweifeln* anhaftet und im PARZIVAL an anderer Stelle auch virulent ist, wird damit entschieden zurückgewiesen. Und da sich Gawans Erwartungshaltung mit der Genrekonvention des Artusromans deckt, fährt Gawan gut mit seiner Einstellung. Als handelnder Protagonist kann sich Gawan auch auf die Privilegien verlassen, die ein exorbitanter Protagonist im handlungsbasierten Erzählen genießt – doch er muss erst wieder ins Handeln und in Bewegung kommen. Solange er in *zweifeln* verharret, sind weder Gott noch die Erzählung auf seiner Seite, denn ein Zauderer gewinnt weder die Gunst Gottes noch des Publikums.

Etwas anders gelagert ist Parzivals Untätigkeit auf der Gralsburg, der kein Losstürmen als mögliche Alternative gegenübersteht. Jedoch weist sie gewisse Parallelen zu Gaweins Passivität angesichts der »Wunderketten« der CRÔNE Heinrichs von dem Türlin auf, in denen Gawein kämpfen könnte, es aber nicht tut. Die ›Wunderketten‹ nehmen damit eine Mittelposition zwischen den beiden PARZIVAL-Szenen ein und umfassen selbst ebenfalls einen Besuch auf der Gralsburg.

### 6.3.2.2 Vorüberziehen

Die Gründe, warum Gawein in den Wunderketten nicht eingreift, sind vielfältig. Zu Beginn der ersten Wunderkette versteift er sich darauf, eine bestimmte Aventure zu verfolgen: zwei Schimmel, über denen ein Schwert und eine Lanze schweben,<sup>170</sup> welche gerade dreißig Ritter niedergemetzelt<sup>171</sup> und sich danach zum Gehen gewandt haben.

*Gâwein daz mit vlîze begert,  
daz er die âventiure bejeit,  
ob er ieman vûnde, der ime seit,  
waz ez bediuten sold.*<sup>172</sup>

169 Parzival, V. 350,14-15.

170 Diu Crône, V. 14048-14052.

171 Diu Crône, V. 14062.

172 Diu Crône, V. 14088-14091.

Gawein will wissen, was das zu bedeuten hat. Aus diesem Grund ignoriert er zunächst alle anderen Aventiuren<sup>173</sup>, die ihm begegnen, auch wenn ihm das nicht leichtfällt.

*nu tet daz Cânein starc wê,  
daz der sô jæmerclîch schrê,  
und het im gern gewegen,  
nuor daz er underwegen  
niht wol moht belîben,  
und wolt sich ouch mit wîben  
mit niht zwâr bewerren  
wan im moht daz gewerren  
und sîn lop von im verren.*<sup>174</sup>

Gawein würde also gerne helfen, hat aber keine Zeit zu verlieren, da er an seinem ursprünglichen Plan festhält. Zusätzlich will er sich aus Angst vor Ehrverlust nicht mit einer Frau anlegen, denn es ist eine alte Frau, die hier als Peinigerin eines gefesselten Mannes auftritt. Die Begründung für Gawains Passivität wirkt überdeterminiert. Keiner der genannten Gründe ist wirklich überzeugend vor dem Hintergrund der Genrekonvention des Artusromans, dass Artusritter in der Regel jedem zu Hilfe eilen, weil sie schließlich die Ordnungsmacht des Hofes repräsentieren<sup>175</sup> – nicht zu vergessen den Umstand, dass unterlassene Hilfeleistung zu Ehrverlust führen kann. Doch die Szenen fliegen vorbei wie im Traum.

»Zwar gibt es immer noch einen Protagonisten, doch anstatt aktiv Aventüren zu bestehen, zieht dieser nun an irritierenden Momentaufnahmen vorbei, ohne in das im Vorüberreiten Wahrgenommene einzugreifen.«<sup>176</sup>

Däumer zitiert dazu Horst Wenzel und Christina Lechtermann mit der Aussage:<sup>177</sup>

»Während der moderne Film charakterisiert ist durch den festen Standort des Betrachters, vor dessen Auge sich das Bild bewegt, ist die kinästhetische Wahrneh-

173 Mit der Bezeichnung der folgenden Szenen als ›Aventiuren‹ übernehme ich die Wortwahl des Primärtextes.

174 Diu Crône, V. 14188-14194a.

175 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 148.

176 M. Däumer. 2013, S. 212-213.

177 M. Däumer. 2013, S. 116.

mung des Mittelalters charakterisiert durch das fixierte Bild oder die Bildfolge, an der die Person des Betrachters sich vorbeibewegt.«<sup>178</sup>

Als typisches Beispiel führt Däumer den Kreuzweg an, der aus einer Reihe von Bildern besteht, die abgeschritten werden müssen, um den Leidensweg Jesu nachzuvollziehen.<sup>179</sup> Als modernes Gegenstück kann die feste Sitzplatzzuweisung im Kinosaal verstanden werden. Im einen Fall ist es der Rezipient, der an den statischen Bildern vorbeizieht, im anderen nimmt der Rezipient eine feste Position ein und lässt die Bilder an sich vorüberziehen. Natürlich sind die »Gemälde[]«<sup>180</sup> in Gaweins Fall selbst ebenfalls bewegt. Sie gleichen schauspielerischen Darstellungen auf einer Bühne mehr als den Kreuzwegstationen in einem Kirchenschiff, weswegen ich sie als ›Szenen‹ bezeichne.

Die ganze Zeit über fürchtet Gawein, *daz er verlür / die âventiur, nâch der er reit*<sup>181</sup>, und irgendwann geschieht es tatsächlich:

*Hie kom von sînen ougen  
daz wunderlich tougen  
von dem swert und dem sper.*<sup>182</sup>

Doch auch dann hält Gawein nicht inne. Bald treibt ihn das *herzeleid*<sup>183</sup> der Involvierten, das normalerweise ein Hilfsangebot nach sich ziehen würde, von einer Aventure fort, bald bedauert er, *daz er in ûz solher nôt / mit niht gehelfen kunde*<sup>184</sup>, bald *getorst er sich sîmen niht*<sup>185</sup>, wie schon zuvor. Später treten dann Figuren auf, die Gawein explizit Handlungstabus auferlegen.

Genet von Kartis hilft Gawein nur im Tausch für ein Blankoversprechen, das auch sofort eingelöst wird. Denn kurz nachdem Genet Gawein samt Pferd aus dem Schlamm gezogen hat, kommen sie an einer Leiche vorbei, in der eine Lanze steckt, an der geschrieben steht: *swerz ûz mir wil brechen, / der muoz mich ouch rechen.*<sup>186</sup> Da der Tote aber – rechtmäßig, wie Genet betont – von Genets Bruder getötet

---

178 Horst Wenzel/Christina Lechtermann: »Repräsentation und Kinästhetik. Teilhabe am Text oder die Verlebendigung der Worte«, in: Erika Fischer-Lichte/Christoph Wulf (Hg.), Theorien des Performativen. Theorien des Paragrana – Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie (Sonderausgabe), Berlin: Akademie Verlag, 2001, S. 191-213, hier S. 193-194.

179 M. Däumer, 2013, S. 111-112.

180 M. Däumer, 2013, S. 225.

181 Diu Crône, V. 14196-14197.

182 Diu Crône, V. 14230-14232.

183 Diu Crône, V. 14265.

184 Diu Crône, V. 14319-14320.

185 Diu Crône, V. 14403.

186 Diu Crône, V. 14524-14525.

wurde, bittet sie Gawein unter Berufung auf sein Versprechen darum, die Lanze *nicht* aufzunehmen, also auf den Kampf zu verzichten.<sup>187</sup>

In der zweiten Wunderkette wird dieses spezifische Kampfverbot durch Aanzim, der ein Lehensmann der personifizierten Saelde ist und damit eine gewisse Autorität genießt, zu einem allgemeinen ausgeweitet. Aanzim weist Gawein an, den vor ihm liegenden Wald zügig zu durchqueren und nicht vom geraden Wege abzuweichen. Dabei solle er alles ignorieren, was ihm begegne – insbesondere solle er sich nicht auf Kämpfe einlassen:

*[er] solt sich niht verwerren  
mit keinerhand ritterschaft:  
der würd ime dâ überkraft  
in dem wald geboten an;  
ouch durch wîp und man  
kein wîle blibe underwegen.*<sup>188</sup>

Aanzim begründet seine Anweisungen nicht. Er sagt nur, dass Gawein nichts zu stoßen könne. Das allerdings ist nur ein Grund, warum Gawein nicht kämpfen *muss*, heißt aber eigentlich nicht, dass er nicht kämpfen *darf*. Trotzdem untersagt Aanzim es ihm und tritt dabei gewissermaßen als Questgeber auf, denn die Worte eines Questgebers sind nicht hinterfragbar, sondern nur befolgbare. Spielregeln mögen willkürlich sein, doch wer das Spiel gewinnen will, hat keine andere Wahl, als sich ihnen zu beugen – oder zumindest so zu tun als ob. Aanzim definiert die Siegbedingungen und als erfahrener ›Spieler‹ – oder Aventure-Ritter – richtet Gawein sein Tun an ihnen aus.

Das Kampfverbot gewinnt retrospektiv Sinn, wenn die Ereignisse, die im Wald der Aventure auf Gawein niederprasseln, zunehmend Versuchscharakter gewinnen, der erst intertextuell wirklich klar zu sehen ist, denn Matthias Däumer konnte hier Parallelen zur mittelalterlichen Visionsliteratur aufzeigen.<sup>189</sup> Durch die ihm auferlegte Passivität wird Gawein vom Jäger der Aventure (der Verfolgung der Gralspferde) zum Gejagten. Ein Ritter fordert Gawein zum Tjost heraus und verfolgt ihn hartnäckig. Eine klagende Frau streckt Gawein das Haupt ihres toten Geliebten entgegen und fleht Gawein an, ihn zu rächen. Als er nicht darauf eingeht, verfluchen beide ihn unisono für seine Feigheit.

*er kunde aber ûz ir pflege  
deheinen wîs entrinnen,  
noch kein gnâde gewinnen*

187 Diu Crône, V. 14527-14562.

188 Diu Crône, V. 15990-15995.

189 M. Däumer. 2013, S. 241-258.

von *sînem* schelten und ir klage,  
 wan sie beide ûf *ine* ze slage  
 riten unde riefen: »zage!«<sup>190</sup>

Was für einen höfischen Ritter selbstverständlich ist, nämlich sich jeder Herausforderung zu stellen und Menschen in Not zu helfen, ist plötzlich tabu. So gesehen haben sich die ›Spielregeln‹ invertiert; was aber auf den ersten Blick gleich geblieben zu sein scheint, ist die Zuschreibung von Ehre und Schande, denn die Figuren im Wald schmähen Gawein für sein Verhalten und sprechen ihm die Ehre ab. Erst durch die Vertreter des Hofes der Saelde – Aanzim und Samanidye – wird Gaweins Untätigkeit als Widerstehen neu gerahmt.

Ins Wanken gerät Gaweins Entschlossenheit, als man ihn im Namen seiner Geliebten Amurфина auffordert zu kämpfen.<sup>191</sup> Auch geht ihm durch den Kopf, dass nicht nur seine eigene Ehre auf dem Spiel steht, da er ja auch Repräsentant des Artushofes ist.<sup>192</sup> Wie er sich auch entscheidet, *ietwederz möhte ine schenden*<sup>193</sup>. Hier nun schaltet sich der Erzähler ein und wendet das Dilemma positiv: Wie er sich auch entscheide, beides zeuge von Gaweins Tugend, daher werde keine der Optionen seinen Ruhm schmälern.<sup>194</sup> Solchermaßen moralisch entlastet, entscheidet sich Gawein für das gewohnte ritterliche Verhaltensmuster: *er wolt mit ime hân gestriten*.<sup>195</sup> Da es intradiegetisch aber trotzdem schlimme Folgen hätte, würde Gawein an dieser Stelle kämpfen, schreitet die Botin der Saelde (Samanidye) ein, bevor es dazu kommen kann. Denn Gawein hat ja gemäß der Textlogik selbst in seiner Verletzung der Anweisungen Aanzims noch moralische Integrität bewiesen und es somit verdient, gerettet zu werden.

Die Analyse dessen, was Gawein im Einzelnen in den Wunderketten begegnet, könnte Bücher füllen und das ist auch schon geschehen. Für mich ist aktuell allerdings nur Gaweins Untätigkeit, ihre Begründung und Legitimation von Bedeutung. Dieser hat sich auch Matthias Däumer gewidmet und, wie bereits gesagt, konnte er dabei Parallelen zwischen den Wunderketten und der mittelalterlichen Visionsliteratur aufzeigen. Diese allerdings liegen »viel weniger im Dargestellten selbst als in der performativen Präsentationsweise«<sup>196</sup>. In der herangezogenen Visionsliteratur wird der Protagonist üblicherweise von einem *angelus interpretes*, einem erklärenden Engel, durch Szenerien wie Himmel und Hölle geführt und darf da-

190 Diu Crône, V. 16141-16146.

191 Diu Crône, V. 16265-16271.

192 Diu Crône, V. 16308-16309.

193 Diu Crône, V. 16315.

194 Diu Crône, V. 16316-16342.

195 Diu Crône, V. 16351.

196 M. Däumer. 2013, S. 241.



bei Fragen stellen, aber nicht eingreifen.<sup>197</sup> Dass eben dieser Engel sowohl in den Wunderketten als auch während der Gralsprozession in Wolframs PARZIVAL fehlt, interpretiert Däumer als »gezielte[] Auslassung«<sup>198</sup>, die für den Rezipienten zur Folge hat, »dass er entweder ohne ›theologische‹ Leitung auf seine eigene, ungeleitete *ratio* vertrauen muss oder aber den Hermetismus der Wunderketten als ästhetischen Wert anerkennt und sich nach dem Vorbild Gaweins ohne intellektuelle und rationale Absicherung, also rauschhaft dem Wechselspiel von *imaginatio* und *memoria* hingibt«<sup>199</sup>. Der *angelus interpres* adressiert *ratio* und *intellectus* des Rezipienten; deswegen verschiebt sich der Rezeptionsmodus durch seinen Wegfall weg von einer hermeneutischen Interpretation in Richtung einer sinnlich-ästhetischen Wahrnehmung.

Der Gawein der Wunderketten wird von Däumer apparativ als »figurale[] Kamera«<sup>200</sup> beschrieben, als Sinnbild für »einen generellen, historisch unspezifischen Wahrnehmungsmodus [...], von dem auch die Kamera nur eine mögliche Ausprägung ist«<sup>201</sup>. Der Begriff der »Kamera«<sup>202</sup> hat nach Däumer den Vorteil, dass die Position des Wahrnehmenden eher als apparativ-abstrakte Wahrnehmungsinstanz und weniger personell als Figur mit eigener Agenda erscheint, wobei er einräumt, der Begriff könne suggerieren, es ginge allein um das Visuelle.<sup>203</sup> Tatsächlich interessiert Däumer besonders das Multisensorielle der Wunderketten, die nahezu jeden Sinn ansprechen; allerdings gibt es dazu bislang noch kein apparatives Pendant, das etwas Vergleichbares für alle Sinne leisten könnte, daher begnügt er sich mit dem Kamera-Begriff als Hilfskonstrukt.<sup>204</sup> Als »Kamera« muss Gawein neutral bleiben – weder darf er sich einmischen noch darf er das Wahrgenommene allzu sehr subjektiv »verunreinigen«.<sup>205</sup>

»In den Wunderketten und der Gralssphäre wird eine wahrnehmungstechnische und somit mediale Fragestellung in den Vordergrund gerückt, die Gaweins Handlungsunfähigkeit benötigt, um zum Diskurs erhoben werden zu können.«<sup>206</sup>

---

197 M. Däumer. 2013, S. 241-258.

198 M. Däumer. 2013, S. 257.

199 M. Däumer. 2013, S. 257.

200 M. Däumer. 2013, S. 228.

201 M. Däumer. 2013, S. 227.

202 M. Däumer. 2013, S. 227.

203 M. Däumer. 2013, S. 227-230.

204 »Die Beschreibung Gaweins als Betrachter von ›Gemälden‹ meint also nicht eine Reduzierung auf die optische Wahrnehmung von Unbeweglichem« (M. Däumer. 2013, S. 224).

205 M. Däumer. 2013, S. 219-220.

206 M. Däumer. 2013, S. 219.

Seine atypische Passivität bei typischer Reduktion der Gedanken- und Gefühlswelt macht ihn zum »Idealzeugen«<sup>207</sup> der rätselhaften, doch bildgewaltigen Szenen, bei denen er als Mittler, als Medium im Sinne Marshall McLuhans, dient, das die Sinne des Rezipienten in die erzählte Welt hinein verlängert.<sup>208</sup>

## 6.4 Rekapitulation

Niederlage und Untätigkeit stellen Krisenfälle für ein Erzählen dar, das darauf beruht, dass der Protagonist handelt. Das bedeutet aber nicht, dass sie per se exkludiert würden, denn der Krisenfall kann narrativ reizvoll sein – er muss nur entsprechend abgesichert werden, um nicht das Konzept des handlungsbasierten Erzählens selbst in Frage zu stellen, wie es dann später in der Gegenwartsliteratur geschieht. Artusroman und Rollenspiel stellen das handlungsbasierte Erzählen bisweilen auf die Probe, doch sie wollen es nicht überwinden, sondern nutzen die Subversion punktuell, um ihre Ereignishaftigkeit zu steigern. Denn Niederlage und Untätigkeit bleiben die Ausnahme und damit in erhöhtem Maße erzählenswert. Häufig finden sich an diesen neuralgischen Punkten Einschüsse anderer Genres, Gattungen oder gar Medien, wenn beispielsweise im Rollenspiel der Spielfluss durch eine filmische Cutscene unterbrochen wird oder in den Wunderketten modifizierte Stilmittel der Visionsliteratur zum Einsatz kommen.

Da die Abweichung von der Norm nach mittelalterlichem Verständnis negativ konnotiert ist, ist die Voraussetzung für ihre gelungene Implementierung, dass die Handlungsmacht des Protagonisten nur temporär ausgesetzt ist und das Intermezzo keinen bleibenden Schaden an seiner Handlungsfähigkeit und seinem Ruf, der gesellschaftliches Abbild seiner körperlichen Handlungsfähigkeit ist, hinterlässt. Zu diesem Zweck entwickeln die Texte und Spiele individuelle Entlastungsstrategien, wie beispielsweise die narrative Leerstelle oder die Auslagerung auf andere Figuren oder auf Sonderräume, in denen eigene Regeln gelten. Diese funktionieren teilweise auch für das Rollenspiel, jedoch kommt hier die Möglichkeit hinzu, problematische Ereignisse als Cutscenes zu rahmen und so dem Spieler die Möglichkeit zu geben, sich von seinem Avatar zu distanzieren.

Die Reversibilität der Schädigungen von Ruf, Geist und Körper des Protagonisten schränkt die Möglichkeit zur Ereignishaftigkeit im Sinne Lotmans stark ein, da diese ja gerade auf die Zustandsänderung abzielt, die es im handlungsbasierten Erzählen zu vermeiden gilt. Dies wird gegenwärtig – und »gegenwärtig« darf hier großzügig ausgelegt werden, da sich das in den letzten hundert Jahren

---

207 M. Däumer. 2013, S. 119.

208 M. Däumer. 2013, S. 227.

nicht wesentlich geändert hat – tendenziell als Defizit wahrgenommen. Davon legen sowohl Iser als auch Florian Kragl, Uta Störmer-Caysa und Lars Zumbansen Zeugnis ab, denn sie alle suchen, vermissen oder bevorzugen das Ereignishafte in ihren Gegenständen. Der Umstand, dass handlungsbasiertes Erzählen im Computerspiel nach wie vor den Regelfall darstellt, lässt die Deutung zu, dass die Genannten nicht unbedingt repräsentativ für die Gesamtbevölkerung sind, denn die Mehrzahl der Computerspieler scheint sich daran nicht zu stören. Für gewichtiger halte ich jedoch das Argument, dass handlungsbasiertes Erzählen eine logische Affinität zum Medium Computerspiel aufweist, weil dieses interaktiv ist und daher sowieso (Spieler-)Handlungen ins Zentrum stellt.



## 7 Kinästhetische Rezeption: Synchronisation des Körperschemas mit Fokusfiguren

---

Bei aller Schwierigkeit, ›Spiel‹ zu definieren, bedeutet ›Spielen‹ doch immer zwangsläufig auch ›Handeln‹. Daher ist ›handeln‹ zwar kein hinreichendes Definitionskriterium von Spiel, da es das Spiel nicht gegen andere Arten von Handlungen abzugrenzen vermag, wohl aber Bedingung für dessen Gelingen: Wer nichts tut, spielt nicht. Und eben diese Zentralstellung von Handlung ist es, die das Spiel – nicht nur das Computerspiel – mit der mittelalterlichen Literatur verbindet.

Computerspiele können nicht passiv rezipiert werden.<sup>1</sup> Sonst müsste das Spiel sich selbst spielen. Die Performanz-Theorie hat allerdings grundsätzlich in Frage gestellt, ob passive Rezeption überhaupt bei irgendeinem Medium vorkommt. Wenn nämlich die Rezipienten allein schon durch die »Notwendigkeit, selbstständig Sinneseindrücke zu selegieren, [...] zu ›Schöpfen‹ der Aufführung«<sup>2</sup> werden, wie Erika Fischer-Lichte schreibt, dann ist passives Rezipieren schlicht nicht möglich. Hier kommt der Aspekt der Wahrnehmung ins Spiel, deren »fundamentale

---

1 Praktiken wie Backseat-Gaming oder Let's-Play-Videos werden an dieser Stelle als sekundäre Rezeption außer vor gelassen. Das bedeutet nicht, dass es sich um unwichtige Randphänomene handelt, sondern dass in diesen Fällen eine Rezeption zweiter Ordnung vorliegt, die gesondert zu betrachten ist: Ein Rezipient beobachtet einen Rezipienten beim Rezipieren, rezipiert den vom anderen rezipierten Gegenstand aber zugleich auch selbst. »Was ein Nichtspieler sieht, der auf ein Computerspielbild blickt, ist nicht das, was der Spieler sieht, weil dieser nicht einfach sieht, sondern *sehenhandelt*« (S. Günzel. 2008, S. 301). Hinzu kommt im Falle von Let's-Play-Videos der offensichtliche Medienwechsel. »Der Begriff des Let's-Play-Videos stellt in gewisser Weise ein Paradoxon dar: Während sprachlich zum gemeinsamen Spielen aufgefordert wird, bewirkt die Remediatisierung computerspielerischen Handelns in Form dramaturgisch aufbereiteter, audiovisueller Aufzeichnungen von Spielsequenzen geradezu ihr Gegenteil. Die dem Computerspiel so verstärkt zugeschriebene Interaktivität wird zugunsten eines interpassiven Rezeptionserlebnisses aufgelöst« (Judith Ackermann: »Phänomen Let's Play. Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatisierungsphänomens«, in: Judith Ackermann (Hg.), Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns, Wiesbaden: Springer Verlag, 2017, S. 1-15, hier S. 1).

2 E. Fischer-Lichte. 2004, S. 48.

Rolle«<sup>3</sup> in der Performanz-Theorie laut Fischer-Lichte keine so große Beachtung erfährt, wie es ihrer Bedeutung entspräche.<sup>4</sup>

Darum komme ich im Folgenden darauf zu sprechen, wie die Spieler-Avatar-Beziehung im Sinne einer verkörperten Wahrnehmung die Rezeption beeinflusst und was das für andere Medien als das Computerspiel, die mittelhochdeutsche Artusepik im Besonderen, bedeutet.

## 7.1 Kinästhetische Wahrnehmung als Grundlage für die Rezeption virtueller Welten

### 7.1.1 Aktive Rezeption via Körperschema

Matthias Däumer akzentuiert den Lektürevorgang ganz im Sinne Fischer-Lichtes als »wechselseitig-kommunikatives Phänomen«<sup>5</sup>, indem er mit Hans Joas<sup>6</sup> von einem »Körperschema«<sup>7</sup> ausgeht, das dem Rezipienten als »Avatar«<sup>8</sup> beim »Nachvollzug virtueller Handlungsangebote«<sup>9</sup> dient. Im körperlichen Nachvollzug wird der Rezipient also zum »aktive[n] Teilnehmer«<sup>10</sup>.

Die Vorstellung eines solchen Körperschemas geht auf »neuronale[] Studien zu Spiegelneuronen, die unabhängig von der ontologischen Differenz von Imaginärem oder Realem feuern«<sup>11</sup>, zurück. Der Wahrnehmende erschafft im Geiste unbewusst ein virtuelles Abbild seiner selbst und projiziert sich in dieses hinein, wodurch beispielsweise Phantomschmerzen<sup>12</sup> oder auch compassionale Effekte wie der »Schmerz«, der den Zuschauer beim Zerschneiden des Auges in dem surrealistischen Film *UN CHIEN ANDALOU*<sup>13</sup> verspürt,<sup>14</sup> erklärbar werden. Dieses Modell konnte auch schon von anderen für die Literaturwissenschaft produktiv gemacht

---

3 Erika Fischer-Lichte: Performativität. Eine Einführung (= Edition Kulturwissenschaft, Band 10), Bielefeld: transcript. 2012, S. 101.

4 E. Fischer-Lichte. 2012, S. 101.

5 M. Däumer. 2013, S. 97.

6 Hans Joas: Die Kreativität des Handelns (= Suhrkamp-Taschenbuch, Band 1248), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1992, S. 245-269.

7 M. Däumer. 2013, S. 90.

8 M. Däumer. 2013, S. 90.

9 M. Däumer. 2013, S. 90.

10 M. Däumer. 2013, S. 97.

11 M. Däumer. 2013, S. 99.

12 M. Däumer. 2013, S. 96.

13 *UN CHIEN ANDALOU* (1929, R: Luis Buñuel).

14 M. Däumer. 2013, S. 94-96.

werden<sup>15</sup>, Däumer aber nutzt es, um das performative Potenzial der höfischen Artusromane auszuloten, ohne über die unsichere historische Aufführungssituation spekulieren zu müssen.

Dass Däumer, wenn er vom Körperschema des Rezipienten spricht, stellenweise auch das Wort »Avatar« benutzt, ist ein Indiz dafür, wie anschlussfähig das Konzept für einen Brückenschlag zwischen Mediävistik und Game Studies ist, auch wenn Däumer selbst nur über den Film spricht. Allerdings muss zunächst geklärt werden, in welchem Verhältnis sich der Körperschema-Avatar zum Spielfigur-Avatar verhält – ob er von ihm ersetzt werden kann, mit ihm verschmilzt oder eine weitere Trennschicht zwischen dem Rezipienten und der virtuellen Welt, zu der er immersiv Zutritt zu erlangen sucht, darstellt – und wie es um den Protagonisten, sei es nun im Artusroman oder im Rollenspiel, steht.

Die Vorstellung eines Körperschemas steht in der Medientheorie in engem Zusammenhang mit dem Konzept der Kinästhetik – der »subjektive[n] Erfahrung eigener und [...] [der] Wahrnehmung fremder motorischer Vorgänge, quasi-kinetische[r] Lernvorgänge am eigenen Körper und [...] [der] intersubjektive[n] Mitteilbarkeit von Bewegung durch ein Kunstwerk«<sup>16</sup> – und nicht umsonst hat bereits Johan Huizinga geschrieben, dass »[v]ielfältige und enge Bande [...] Spiel mit Schönheit«<sup>17</sup> verbinden. Zusätzlich zu seiner Nutzung des Kinästhetik-Konzeptes rekonstruiert Däumer eine höfische Wahrnehmungslehre<sup>18</sup> aus dem WELSCHEN GAST Thomasins von Zerklare und dessen Quellen, um sein Vorgehen an zeitgenössische Vorstellungen rückzubinden. Außerdem greift er auf die WAHRNEHMUNGSLEHRE Melchior Palágyis, eines »fast in Vergessenheit geratenen Philosophen des frühen 20. Jahrhunderts«<sup>19</sup>, zurück.

Für Palágyi stellt das Taktile die Grundlage jeglicher menschlichen Wahrnehmung dar, wobei das Taktile bei ihm – wie auch bei Marshall McLuhan<sup>20</sup> – mehr umfasst als die bloße physische Berührung. Taktilität ist bei McLuhan der sinnliche Modus, der dem Zeitalter der Elektrizität zugeordnet ist, als dessen Leitmedium er das Fernsehen ansieht, und er bezeichnet »einen integrativen Wahrnehmungsmodus, der unterschiedliche Sinneseindrücke unterschiedlicher Medien verbindet

---

15 Vgl. Gerhard Lauer: »Spiegelneuronen. Über den Grund des Wohlgefallens an der Nachahmung«, in: Karl Eibl/Katja Mellmann/Rüdiger Zymner (Hg.), *Im Rücken der Kulturen*, Paderborn: Mentis. 2007, S. 137-163.

16 M. Däumer. 2013, S. 89.

17 J. Huizinga. 2013, S. 15.

18 M. Däumer. 2013, S. 102-110.

19 M. Däumer. 2013, S. 98.

20 Marshall McLuhan: *Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters*, Basel: Addison-Wesley. 1995, S. 175.

und in Wechselwirkung bringt«<sup>21</sup>. Er bildet also auf Rezipientenseite das Pendant zu dem, was auf Seite des Mediums Multimedialität zu nennen wäre.

Palágyis Wahrnehmungslehre ist ein Konzept der verkörperten Wahrnehmung, denn die »Fähigkeit, in der Einbildung Bewegungen oder, wie man auch sagen kann: virtuelle Bewegungen zu vollziehen«<sup>22</sup>, bildet für ihn sowohl die Grundlage der Phantasie als auch der Wahrnehmung an sich, womit Palágyi gewissermaßen die Entdeckung der Spiegelneuronen vorwegnimmt.<sup>23</sup> Da es kaum möglich ist, einen Gegenstand auf Anhieb in allen Details zu erfassen, wandert der Blick über ihn und tastet den Gegenstand im übertragenen Sinne ab. Und dieser Prozess funktioniert in der physischen Welt ebenso wie in der Imagination beziehungsweise in der Literatur, wie Däumer anhand der Zelter-Episode aus dem EREC<sup>24</sup> demonstriert – die interne Reihenfolge der Beschreibung simuliert diesen wandernden Blick.<sup>25</sup> Der Rezipient vollzieht die Bewegung daher in seinem Geiste (nach). Sein virtuelles Körperschema umrundet quasi das Pferd und dreht dabei auch noch den Kopf. Diese zwei Arten von virtueller Bewegung lassen sich gut anhand eines Computerspiel-Avatars verdeutlichen, der mittels eines Controllers mit dem üblichen Zwei-Stick-Layout gesteuert wird: Ein Stick (üblicherweise der linke) dient der Bewegung des Avatars im Raum, der andere dazu, sich umzusehen.<sup>26</sup> Doch auch letztere Bewegung ist nicht vom Avatar unabhängig. Rollenspiele sind typischerweise durch Third-Person-View gekennzeichnet,<sup>27</sup> das heißt, die virtuelle »Kamera«, von welcher der Bildausschnitt abhängig ist, ist (oft leicht schräg)

21 Sven Grampp: Marshall McLuhan. Eine Einführung (= UTB, Band 3570), Stuttgart, Konstanz: UTB; UVK Verlagsgesellschaft. 2011, S. 104.

22 Melchior Palágyi: Wahrnehmungslehre, Leipzig. 1925, S. 75-76 zitiert nach M. Däumer. 2013, S. 98-99.

23 M. Däumer. 2013, S. 98-100.

24 Erec, V. 7265-7768.

25 M. Däumer. 2013, S. 195-208.

26 »Ein-Stick-Layouts können generell als Zwischenform angesehen werden, da sie heutzutage nahezu komplett durch Zwei-Stick-Layouts ersetzt worden sind. Dies hat den Grund, dass eine flüssige Steuerung sowohl von Avatar als auch von Kamera in einem dreidimensional modellierten virtuellen Raum über analoge Sticks genauer und komfortabler funktioniert als über die digitale Eingabe von vier Richtungen auf einem Steuerkreuz. [...] Die aktuell am weitesten genutzte Layout-Form von Gamepads besteht aus zwei analogen Steuersticks, einem digitalen Steuerkreuz, zwei digitalen Menütasten, vier digitalen Face Buttons, vier Schultertasten, von denen meist zwei digitale Knöpfe und zwei analoge Trigger darstellen« (Pascal Wagner: »Die Motivation des Gamepad-Layouts. Eine diachrone bildlinguistische Betrachtung der Knopfbelegung und -benennung«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2019)).

27 SKYRIM (Bethesda Game Studios. 2011) bildet im Korpus dieser Untersuchung die Ausnahme, da im Spiel mittels Betätigung des Scrollrads der Maus (»Hineinzoomen«) dynamisch zwischen First- und Third-Person-View gewechselt werden kann.



hinter-/oberhalb der (üblicherweise rechten) Schulter des Avatars platziert, sodass der Blick des Rezipienten sowohl den Avatar als auch das, was vor ihm ist, erfasst.

Die »Kamera« kann sich normalerweise um den Avatar drehen, ihn von vorne ins Visier nehmen, sich ihm nähern oder sich weiter von ihm entfernen, aber sie kann sich nicht von ihm lösen. Er ist die Achse, um die sie sich dreht, wie es im übertragenen Sinne die ganze Spielwelt tut. Der Spieler nimmt also seinen Avatar wahr, doch er nimmt trotzdem auch *durch* seinen Avatar wahr, denn sein »Körperschema ist über Fokalisierungstechniken und kinästhetische Teilhabe an die Sinne des [...] Protagonisten gekoppelt«<sup>28</sup>. Der Avatar ist im Third-Person-View die Linse, durch welche die virtuelle Welt wahrgenommen wird, und befindet sich zugleich selbst im Fokus – eine paradoxe Doppelung.

Der Spieler kann streng räumlich betrachtet »im Kopf« des Avatars sein, wenn ihn der First-Person-View an seine Position setzt, aber das bedeutet nicht, dass das Wahrgenommene durch das Innenleben des Protagonisten gefiltert würde. Die Filterung geschieht beim Spieler. Interne oder externe Fokalisierung bedeutet daher für einen Avatar nicht dasselbe wie für einen Protagonisten, denn die Wahrnehmung ist zwar an (oder sogar *in*) den Avatar gebunden, wird aber in der Regel nicht durch Gedanken oder Gefühlen subjektiviert – und solche Avatare finden sich auch in der Artusepik.<sup>29</sup>

»From the perspective of a theory of experience, character is the most important category. Experience hinges on someone (or something) who acts, reacts, perceives, and reasons. Crucially, the focus on »experience« does not imply that characters have to be particularly reflective or conscious about what they have experienced. In fact, medieval narratives often lack such depictions of interiority and self-reflection. Instead, we encounter characters who frequently do not expose their mental processes. Characters are relatively flat, they do not develop, and we are not granted any, or only very limited, access to their psyches. As I have argued elsewhere, medieval literature favours plot rather than minds: action patterns that move quickly from one scene to the next. Thus we still »follow« characters [...] but not for their minds.«<sup>30</sup>

Eva von Contzen charakterisiert hier die mittelalterlichen Protagonisten als »leere« Charaktere und weicht dabei in keinem Punkt von Anette Gerok-Reiter ab. Eine interessante Ergänzung stellt jedoch der letzte Satz dar, denn tatsächlich »folgen« wir dem Avatar im Computerrollenspiel oder der Artusepik in einem sehr viel räumlich-konkreteren Sinne als es die die Metaphorik des Wortes im literaturwissenschaftlichen Kontext gewöhnlich vorsieht.

28 M. Däumer. 2013, S. 220.

29 M. Däumer. 2013, S. 228-229.

30 E. v. Contzen. 2018, S. 73.

Was die Kompatibilität des klassischen Vokabulars der Narratologie in Bezug auf mittelalterliche Texte angeht, gehen die Meinungen in der Forschung auseinander. So hat Armin Schulz darauf hingewiesen, dass »das methodische Besteck der Narratologie [...] schon recht bald ziemlich stumpf wird, wenn man es zur Analyse mittelalterlicher Erzähltexte heranzieht«<sup>31</sup>, während Gert Hübner zu dem Schluss gekommen ist, dass es mit einigen Modifikationen durchaus auf mittelalterliche Texte anwendbar ist.<sup>32</sup> Däumer spricht an verschiedenen Stellen von Fokalisierung, löst sich aber von der Genette'schen Typologie, wenn er den Gawein der Wunderketten als »figurale Kamera«<sup>33</sup> beschreibt.

In der Literatur ist die Frage nach der Fokalisierung normalerweise kaum von der persönlichen Wertung des Wahrgenommenen durch den Protagonisten zu trennen. Wenn aber der Protagonist zur figuralen Kamera wird und sich damit dem Computerspiel-Avatar annähert, wird diese Implikation zum Problem. Wenn ich also in diesem Abschnitt den Begriff ›Perspektive‹ verwende, so meine ich ihn nicht im Sinne der älteren narratologischen Forschung, die von Hübner ob ihrer Unschärfe kritisiert wurde,<sup>34</sup> sondern greife auf das Beschreibungsinstrumentarium der Filmwissenschaft zu, die ›Perspektive‹ streng apparativ im Sinne von ›Kameraperspektive‹ gebraucht.

Die Beschreibungen der Artusepik erinnern an den Third-Person-View der Rollenspiele des Korpus; allerdings sind sie selten so präzise, dass sich belegen ließe, dass wirklich ein Third-Person-View vorläge. Es gibt lediglich gewisse Indizien.

---

31 A. Schulz. 2015, S. 1.

32 »Die narratologische Analyse sollte sich bemühen, beim höfischen Roman sowohl diejenigen Erzähltechniken wahrzunehmen, deren Tradition bei allem Wandel bis in die Moderne reicht, als auch einen Blick für diejenigen Konstellationen zu entwickeln, die die moderne narratologische Theorie wegen ihrer begrenzten historischen Reichweite nicht vorsieht. Im ersten Fall bedarf es einer Anpassung des narratologischen Beschreibungsinventars, die die an modernen Texten entwickelten Kategorien analytischer faßt und von der Kontamination mit modernen Mimesiskonventionen befreit. Was die Fokalisierung angeht, betrifft das im wesentlichen [sic!] die Relation zwischen der fokalen Beschränkung der narrativen Funktion der Erzählerstimme und ihren nichtnarrativen Funktionen einerseits, andererseits die Kategorien für synthetische und analytische Bewußtseinsdarstellung in erzählter Wahrnehmung und Psychonarration. Bei einer Zeit, die die Fokalisierung als Möglichkeit der Erzähltechnik mühsam erringt, tut man außerdem gut daran, die verschiedenen Ebenen des Informationsfilters und die unterschiedlich weit vorangetriebene Überblendung von Erzählerstimme und Figurenbewußtsein in der Innenweltdarstellung analytisch auseinanderzuhalten, weil sich auf diese Weise die Reichweite der Fokalisierung differenzierter beschreiben läßt, als wenn man nur zwischen fokalisiertem und nicht fokalisiertem Erzählen unterscheiden kann. Unter diesen Voraussetzungen halte ich das moderne Kategoriensystem aber für prinzipiell anwendbar« (G. Hübner. 2003, S. 406).

33 M. Däumer. 2013, S. 228.

34 G. Hübner. 2003, S. 23-25.

Wir haben beispielsweise den Protagonisten ›im Blick‹, wie an den gelegentlichen Beschreibungen von Kleidung, Rüstung etc. deutlich wird. Die ›Kamera‹ bleibt normalerweise immer beim Protagonisten und entfernt sich nicht zu weit von ihm. Wechselt der Protagonist, kann der Blick zeitweilig einem anderen folgen. Szenen, in denen kein Protagonist vorkommt, sind in der Artusepik vergleichsweise selten. Hier wird dann meist mit Botenfiguren gearbeitet, die zeitweilig die Protagonistenposition besetzen. Qualifiziert sind sie dazu, weil sie zwar keine Protagonisten, aber dennoch bewegliche Figuren sind.

Ein interessantes Beispiel aus dem Bereich des Action-Adventures stellt eine Mechanik der ASSASSIN'S CREED-Reihe dar: Durch das Erklimmen erhöhter Punkte können im Spiel Kartenbereiche freigeschaltet werden. Das funktioniert so, dass die Betätigung einer Taste auf der Spitze des Turmes eine ›Kamerafahrt‹ auslöst, bei der sich die ›Kamera‹ vom Avatar löst und einen – meist visuell opulenten – Rundumblick gewährt. Dabei heftet sie sich an den Adler, der zuvor schon den Turm umkreist und als sichtbares Zeichen dafür dient, dass der Turm eine game-play-technische Funktion innehat. Der Adler fungiert in diesen Szenen als fliegender Stellvertreter des Avatars, denn der eigentliche Avatar ist in diesem Kontext defizitär, weil er eben nicht fliegen kann. Das Körperschema des Rezipienten synchronisiert sich daher kurzzeitig mit dem Adler statt mit dem Protagonisten, der in diesem Fall das bessere ›Werkzeug‹ zur Erkundung der Spielwelt ist. Das unterscheidet ihn von gewöhnlichen NPCs; er ist jedoch kein gleichwertiger Avatar, da er nicht gesteuert werden kann.<sup>35</sup> Er ist, wenn man so will, eine Botenfigur, die gewisse Eigenschaften mit dem Protagonisten teilt, ihm aber trotzdem nachgeordnet ist.

Aus Strategiespielen<sup>36</sup> ist der sogenannte *Fog of War* bekannt, der bewirkt, dass Kartenbereiche, an denen aktuell keine Einheiten des Spielers stationiert sind, dunkel sind und der Spieler nicht weiß, was dort vor sich geht. Der Sichtbereich erscheint wie ein Lichtkegel, in dessen Zentrum eine Einheit (Figur oder Gebäude) steht.<sup>37</sup> Seine Einheiten dienen dem Spieler also als Verlängerung seiner Sinne in die verschiedenen Kartenbereiche hinein – sie sind nicht nur seine ›Hände‹, sondern auch seine ›Augen‹. Zwar können in Strategiespielen auch einzelne Einheiten ausgewählt werden, da für das Genre jedoch eher größere Truppenbewegungen relevant sind, gehe ich davon aus, dass der Spieler sein Körperschema in der Regel nicht mit einzelnen Einheiten synchronisieren wird. Das ›Körpergefühl‹ eines

---

35 Ein steuerbarer Adler hielt erst mit ASSASSIN'S CREED: ORIGINS (Ubisoft Montreal: ASSASSIN'S CREED. Origins. Ubisoft. 2017) Einzug in die Spielreihe. Dieser wäre noch einmal gesondert zu behandeln.

36 *Forgotten Empires/Tantalus Media/Wicked Witch: AGE OF EMPIRES 2. Definitive Edition.* Xbox Game Studios. 2019.

37 Diese Sichtbereiche können sich auch überschneiden und so zu einem verschmelzen.

Strategiespiels wäre demnach eher einem lauernnden Kraken vergleichbar: Mal werden ihm metaphorisch ›Arme abgeschlagen‹, was den schmerzhaften<sup>38</sup> Verlust von Agency (Sicht und Handlungsmacht) zur Folge hat, mal streckt er sie gierig nach dem Besitz des Gegners aus und zerschmettert dessen Einheiten. Diese Ausdehnung des Körperschemas auf mehrere ›Figuren‹ resultiert unter anderem aus der in Strategiespielen gebräuchlichen Vogelperspektive, die mit quasi-göttlicher Allmacht assoziiert ist.

Für die Artusepik hat das insofern Relevanz als dass ich den *Fog of War* als Metapher aufgreifen möchte. Offenbar muss es im handlungsbasierten Erzählen immer eine Fokusfigur geben, damit der Rezipient nicht den Halt im oft nur skizzenhaft angedeuteten erzählten Raum verliert<sup>39</sup> – rezipieren kann er nur, wenn er eine Fokusfigur als Stellvertreter (seine ›Augen und Ohren‹) vor Ort hat. Eine Figur als ›Fokusfigur‹ im Sinne der hier angestrebten Definition zu bezeichnen, sagt also nichts darüber aus, ob man als Rezipient etwas über ihr Innenleben erfährt oder nicht. Es heißt lediglich, dass man ihr durch den virtuellen Raum folgt – ob nun dauerhaft oder temporär.

Während Gawan im PARZIVAL auf Schastel marveile weilt, liegt der Artushof also im *Fog of War*. In dem Moment aber, da Gawan einen Boten dorthin schickt, lichtet sich der Nebel und der Rezipient kann verfolgen, was sich zeitgleich am Artushof ereignet, auch wenn weder Parzival noch Gawan, also keine Protagonisten, anwesend sind. Der Bote wird temporär zur Fokusfigur, ohne dass dafür sein Innenleben von besonderer Bedeutung wäre. Wir folgen ihm als Rezipienten, aber in einem sehr viel konkreteren Sinne als es in einem Text mit psychologischem Interesse der Fall wäre.

Da die Überprüfung dieser Nebenthese äußerst aufwändig wäre, will ich ihre allgemeine Geltung offen lassen: Sicherlich werden sich in der ASSASSIN'S CREED-Reihe auch ›Kamerafahrten‹ finden, die ohne Adler auskommen. Und wahrscheinlich werden sich auch in der Artusepik Szenen finden, in denen keine bestimmte Fokusfigur auszumachen ist. Da dem Körperschema jedoch eine gewisse ›Anhänglichkeit‹ zu eigen ist, wird es sich an jede Figur anheften, die sich ihm bietet.

---

38 Wenn hier die Rede von ›schmerzhaft‹ ist, so hat das trotz aller Metaphorizität auch einen körperlichen Aspekt insofern, als es um das Körperschema des Spielers geht. Wie beim Zerschneiden des Auges in UN CHIEN ANDALOU ist der Schmerz nicht echt – doch die ›Behinderung‹, die dem Spieler aus dem Verlust von Einheiten entsteht, ist für ihn real.

39 Siehe Kapitel 6.1.2.

## 7.1.2 Lust und Schrecken verkörperter Wahrnehmung

Linda Williams beschreibt in ihrer Monografie *HARD CORE*<sup>40</sup> »[the] frenzy of the visible«<sup>41</sup>, den visuellen Genuss, die Lust oder gar Ekstase bei der Beobachtung von Körpern in Bewegung. Waren es zu Beginn noch Pferde und die durchaus wissenschaftlich anmutende Fragestellung, ob es im Galopp tatsächlich eine Flugphase gibt, die im Fokus des (proto-)filmischen Interesses standen, folgten alsbald menschliche Körper – und ihre Sexualisierung.<sup>42</sup> Schon die Abbildung galoppierender Pferde jedoch sei »never purely scientific«<sup>43</sup> gewesen, so Williams.

»[I]f Muybridges first audiences came simply to learn the new truths of bodily motion, they stayed to see more because this new knowledge was also infused with an unsuspected visual pleasure.«<sup>44</sup>

Williams möchte in diesem Kontext auf die Parallelen zwischen Wissenschaft und Hard-Core-Pornografie hinaus. Im Gegensatz zur Soft-Core-Pornografie überlasse Hard-Core nach Möglichkeit nichts der Vorstellungskraft: Wissenschaft und Hard-Core-Pornografie treffen sich also in ihrem Anspruch, nichts unbestimmt zu lassen, wozu unter anderem gehört, selbst innerhalb des Körpers ablaufende Prozesse sichtbar zu machen.<sup>45</sup>

Da Williams über den Film spricht, verortet sie das Lustempfinden im Visuellen. Das würde ihre Erkenntnisse für die Artusepik weitgehend redundant machen, wenn nicht die Vorstellung eines zwischengeschalteten Körperschemas als Medium der Kinästhetik in die gleiche Kerbe wie Williams' »frenzy of the visible«<sup>46</sup> schlagen würde – ganz abgesehen davon, dass visuelle Informationen zwar durch visuelle Medien am leichtesten vermittelt, doch auch textuell weitergetragen werden können.

Der virtuelle Nachvollzug von Bewegungen über das persönliche Körperschema hat »jenseits archaisch anmutender ›schmerzender Bilder«<sup>47</sup>, die Däumer ausführlich behandelt, durchaus das Potenzial, als lustvoll erfahren zu werden, ohne dass dafür eine visuelle Darstellung von Nöten wäre. Mutmaßlich wählt Däumer

40 Linda Williams: *Hard Core. Power, Pleasure, and the ›Frenzy of the Visible‹*, Berkeley, California: University of California Press. 1989.

41 L. Williams. 1989, S. 38.

42 L. Williams. 1989, S. 37-43.

43 L. Williams. 1989, S. 39.

44 L. Williams. 1989, S. 39.

45 L. Williams. 1989, S. 48-57. Dies trifft auf die Medizin genauso zu wie auf die Psychologie, die sich der Black Box des menschlichen Geistes annimmt, oder die Literaturwissenschaft, wenn sie sich beispielsweise mit Rezeption beschäftigt.

46 L. Williams. 1989, S. 34.

47 M. Däumer. 2013, S. 97.

deswegen den Schmerz als Beispiel, weil er nahezu selbstevident ist: Jeder, der sich die Filmszene ansieht, kann Däumers Behauptung der körperlichen Affektion nachprüfen – selbst die in der Monografie enthaltenen Standbilder transportieren noch Rückstände ihrer ursprünglichen filmischen Wirkmächtigkeit.<sup>48</sup> Das Körperschema tritt bei ›schmerzenden Bildern‹ besonders deutlich zutage, weil das Zufügen von Schmerzen eine sehr direkte Art der Kommunikation darstellt.<sup>49</sup> Das bedeutet jedoch nicht, dass mit dem Körperschema – wie ja auch mit dem Körper selbst – nicht auch angenehme Empfindungen verbunden wären.

Ich habe in Kapitel 5.1.2.2 bereits davon gesprochen, welch positives Gefühl von Agency ein agiler Computerspiel-Avatar vermitteln kann, dabei jedoch unterschlagen, dass ein Teil dieses subjektiven Genusses über das Gefühl von Handlungsmacht hinausgeht, bei dem es sich durchaus um »a ›frenzy of the visible‹«<sup>50</sup> handeln könnte. Sicherlich kann diese Lust eine voyeuristische Komponente haben, wie sie Linda Williams beschreibt, kann aber auch schlicht ein ästhetischer, genauer: ein kinästhetischer Genuss sein. Denn selbst äußerlich geschlechtslose Avatare wie die bereits erwähnte weiße Wölfin Amaterasu aus *ŌKAMI*<sup>51</sup> oder Ori, der Avatar von *ORI AND THE BLIND FOREST*<sup>52</sup>, können eine Form von Lustempfinden auslösen, die ich im Anschluss am Däumer und dessen Quellen kinästhetisch nenne.

Beide Avatare zeichnen sich durch besondere Agilität und Sprungkraft aus, die sich im Laufe des Spiels noch erhöht. Ori zieht als Kind des »Spirit Trees« Schlieren aus Licht hinter sich her, in denen leuchtendes Laub herumwirbelt. Amaterasu beschleunigt beim Rennen in mehreren Stufen. Wo ihre Pfoten aufkommen, sprießen Grasbüschel aus dem Boden und auf Höchstgeschwindigkeit zieht sie einen üppigen Schweif aus Blüten hinter sich her, der ihre Funktion als Lebensgöttin symbolisiert. Begleitet wird das von visuellem und akustischem Glitzern.<sup>53</sup> Sowohl Ori als auch Amaterasu heben sich durch ihre weiße Farbe deutlich vom meist dunkleren Hintergrund ab und sind auch im Ruhezustand schön anzuschauen – ihre eigentliche Ästhetik aber entwickeln sie erst in der Bewegung.

---

48 M. Däumer. 2013, S. 94.

49 R. Adelman/H. Winkler. 2009, S. 9.

50 L. Williams. 1989, S. 36.

51 Clover Studio/Ready at Dawn. 2008.

52 Moon Studios: *ORI AND THE BLIND FOREST*. Definitive Edition. Microsoft Studios. 2016.

53 Als ›akustisches Glitzern‹ bezeichne ich einen Soundeffekt, der üblicherweise visuelles Glitzern begleitet. Akustisches Glitzern wird im Computerspiel beispielsweise beim Öffnen von Truhen mit wertvollen Items eingesetzt. Die Verknüpfung zwischen akustischem und visuellem Glitzern ist arbiträr. Aufgrund ihrer Konventionalisierung kann der akustische Teil jedoch inzwischen ohne visuelle Komponente auskommen und synästhetisch als ›Glitzern‹ erkannt werden.

Im Rausch der Bewegung wird das Körperschema des Spielers mit seinem Computerspiel-Avatar zur Deckung gebracht und vollführt die Bewegungen, die der Avatar macht. Dabei spielt es keine Rolle, dass der Spieler selbst keine Flügel hat, wie das Beispiel von *ASSASSIN'S CREED* zeigt – hat der Avatar welche, so sind diese auch im Körperschema zu spüren. Sie werden aus bekannten Empfindungen wie dem Ausbreiten der Arme oder dem Hochziehen der Schulterblätter synthetisiert, sodass der Spieler meint, genau zu wissen, wie es sich anfühlt, die Flügel auszubreiten, obwohl er nie Flügel besessen hat. Grundlage dessen ist die Existenz einer Alltagsphysik – vergleichbar der bekannteren Alltagspsychologie –, die »eine Theorie für bewegte mittelgroße physische Objekte«<sup>54</sup> bereitstellt und, »wie Entwicklungs-psychologen [sic!] inzwischen herausgefunden haben, vor dem fünften Lebensjahr gelernt«<sup>55</sup> wird.

Der Third-Person-View schafft Anknüpfungspunkte für das Körperschema und kann sogar neue synthetische Empfindungen inspirieren. Im First-Person-View können im Unterschied dazu nur akustische Signale und die Art, wie sich die »Kamera« bewegt, als Orientierung für das Körperschema dienen. Ich möchte daher entgegen der vorherrschenden Forschungsmeinung<sup>56</sup> argumentieren, dass das immersive Potenzial des Third-Person-Views keineswegs geringer, sondern möglicherweise sogar größer ist als das des First-Person-Views, da er mehr kinästhetische Informationen offeriert als der First-Person-View.

Generell unterscheiden sich die verschiedenen Medien darin, wie breit ihr Spektrum an kinästhetischen Informationen ist. Doch gibt es auch erhebliche quantitative sowie qualitative Unterschiede innerhalb desselben Mediums oder sogar Genres.<sup>57</sup> Williams ist zuzustimmen, dass dem Visuellen, wenn es um den quasi-körperlichen Genuss der Synchronizität mit einem virtuellen Avatar geht, tatsächlich eine prominente Rolle zukommt.<sup>58</sup> Kinästhetische Informationen

---

54 Fotis Jannidis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie (= Narratologia)*, Berlin, New York: de Gruyter. 2004, S. 186.

55 F. Jannidis. 2004, S. 186.

56 Diese Position wurde beispielsweise durch Alison McMahan: »Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3D Video Games«, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), *The Video Game Theory Reader*, London, New York: Routledge. 2003, S. 67-86, Martti Lahti: »As we become Machines. Corporealized Pleasures in Video Games«, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), *The Video Game Theory Reader*, London, New York: Routledge. 2003, S. 157-170 und Britta Neitzel: »Involvierungsstrategien des Computerspiels«, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/Thomas Hensel et al. (Hg.), *Theorien des Computerspiels*, Hamburg: Junius Verlag. 2012, S. 75-103 vertreten.

57 Die Bemerkung, dass beispielsweise pornografische Literatur überproportional viele taktile und visuelle Reize enthält, wird wohl niemanden überraschen.

58 Das hat möglicherweise mit dem Primat des Visuellen in unserer Kultur zu tun und ist somit nicht als anthropologische Konstante zu verstehen.

können jedoch nicht nur durch visuelle Medien wie Film oder Computerspiel vermittelt werden, sondern auch textuell.<sup>59</sup>

In der Literatur – auch der mittelhochdeutschen – ist es die Plastizität der Beschreibungen, die das Körpergefühl schärft oder dumpf und verschwommen macht. Das im Artusroman gerne verwendete Splittern der Lanzen nach dem Aufprall beim Tjost wäre etwa ein Beispiel, das – egal wie topisch – das Körpergefühl schärft, weil es dem Körperschema hilft, sich auszurichten. Durch die Vorstellung des Aufpralls der Lanze auf die gepanzerte Brust wird dieser Punkt des Körperschemas adressiert, der sich daraufhin mit dem Körper des getroffenen Avatars synchronisiert – die entsprechenden Punkte werden zur Deckung gebracht und der Rezipient kann einen flüchtigen Eindruck von Atemnot erhaschen. Ich schreibe hier bewusst Avatar, denn in diesem Punkt ist auch der Protagonist aus der Artusepik Avatar, also Trägermedium für das Körperschema des Rezipienten.

Ich bin in Kapitel 6.3.1.2 und 6.3.1.3 bereits einmal auf den Avatar-Tod eingegangen und habe Mechanismen beschrieben, die es dem Spieler erlauben, sich vom Scheitern des Avatars, das durch den Tod symbolisiert wird, zu distanzieren. Wie die Lust an der Synchronisation des eigenen Körperschemas mit dem eines Avatars hat jedoch auch die Distanzierung von eben diesem Avatar noch andere Komponenten.

Das Gefesseltsein an einen ›toten‹ Avatar ist eine eher unangenehme Erfahrung. Das hängt zum einen mit dem Agency-Verlust zusammen. Der Spieler bedient sich normalerweise des Avatars als Werkzeug, um Einfluss auf die virtuelle Welt zu nehmen, doch mit dem Tod des Avatars ist dieses Werkzeug ›zerbrochen‹ und nutzlos geworden. Der Spieler ist handlungsunfähig und wird zum Zuschauer degradiert. Je länger dieser Zustand andauert, desto größer die Gefahr, dass der Spieler das Spiel frustriert beendet. Daher geschieht das Neuladen eines Spiels zur Initiierung eines neuen Versuchs normalerweise schnell, teilweise sogar ohne Zutun des Spielers. Manche Spiele warten erst noch auf einen Tastendruck zur Bestätigung, dass der Spieler nicht aufgibt. Durch diesen performativen Akt des aktiven Einverständnisses verpflichtet der Spieler sich erneut in einem Kontrakt mit dem Medium, wie schon zu Spielbeginn, sich der Herausforderung zu stellen. Andere setzen die Bereitschaft des Spielers, es erneut zu versuchen, einfach voraus und versuchen damit, die Gültigkeit der Einwilligung über die Unterbrechung des Spiels hinaus unbemerkt zu verlängern.

Zum anderen spielt die Explizitat, mit der die Verletzungen des Avatars dargestellt sind, eine Rolle dabei, wie unangenehm sich der Avatar-Tod anfuhlt. So lange namlich das Körperschema des Spielers an den Avatar gekoppelt ist, ubertragen sich auch die sichtbaren Verletzungen des Avatars auf sein Körperschema. Viele

---

59 Vor diesem Hintergrund sind auch VR-Medien zu sehen. Sie sind nicht per se immersiver als andere Medien, doch sie bieten in jedem Fall eine Fulle an kinasthetischer Information.



Spiele zoomen daher beim Tod des Avatars von ihm weg, denn die buchstäbliche Distanzierung – das Schaffen von räumlicher Distanz zwischen dem Spieler vor dem Bildschirm und der ›Leiche‹ – begünstigt die Ablösung des Körperschemas vom Avatar. Mitunter kommt es sogar zu einer Auflösung des festen Verhältnisses von Kamera und Avatar, wenn die Kamera stehen bleibt, der Körper aber zum Beispiel weiter in die Tiefe stürzt. Sofern kein Ersatz-Avatar vorhanden ist, zieht sich das Körperschema aus der Spielwelt zurück und umhüllt nun wieder den physischen Körper des Spielers.

An den Todesszenen von *TOMB RAIDER*<sup>60</sup> zeigt sich, dass auch ›schmerzhaft Bilder‹ im Sinne eines *CHIEN ANDALOU* sexuell aufgeladen sein können<sup>61</sup>. Ihr voyeuristisches Potenzial kann seine Wirkung jedoch nur dann richtig entfalten, wenn sich das Körperschema zuvor vom Avatar löst. Besonders markant ist dies in der angedeuteten Vergewaltigungsszene im ersten Viertel des Spiels, wenn sich die ›Kamera‹ zeitweilig von Lara Croft löst und die Position über der Schulter des Angreifers einnimmt.<sup>62</sup> Der Angreifer rückt somit in die Position, die sonst der Avatar innehat – eine Angebot an das Körperschema des Spielers, von der Protagonistin auf den Gegner überzuwechseln.

Der Perspektivenwechsel erleichtert die Loslösung des Körperschemas vom Avatar und erlaubt es, die Protagonistin von vorne zu betrachten. Dieser hat zwei sehr verschiedene Funktionen: Einerseits befördert er die voyeuristische Sicht<sup>63</sup> auf Lara Croft, weil er die Sicht auf Gesicht und Brust der Protagonistin freigibt, andererseits kann er aber auch eine psychische Schutzfunktion<sup>64</sup> erfüllen, weil er ein Entkommen aus der Opferrolle erlaubt. Da Lara Croft hier Opfer sowohl von physischer Gewalt als auch des filmischen *Male Gaze*<sup>65</sup> wird, also passives Objekt ist, erscheint es nur folgerichtig, dass der Spieler als handelnde Instanz schlechthin sie im Stich lässt und sein Körperschema auf den Täter übergeht, der schon dem Namen nach ein Handelnder und damit dem Spieler ähnlich(er) ist.

---

60 Crystal Dynamics/Eidos Montreal. 2013.

61 Die Signifikanz dieser Szene wurde vor mir schon von Tobias Unterhuber gesehen (Tobias Unterhuber: »Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie«, in: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (2013)), meine Analyse ergänzt seine Beobachtungen jedoch in mehreren Punkten.

62 T. Unterhuber. 2013.

63 Die Szene lässt sich unter anderem so lesen, dass dem Spieler ein Spiegel vorgehalten wird, indem er »mit der Rolle des Täters identifiziert« (T. Unterhuber. 2013) wird: »[D]er Blick des Spielers wird als ein männlicher, voyeuristischer und narzisstischer entlarvt und damit eine sexualisierte Deutung verurteilt« (T. Unterhuber. 2013).

64 Wobei es auch unangenehm sein kann, sich in der Rolle des Täters wiederzufinden – jedoch kaum so unangenehm wie in der Rolle des Opfers.

65 Laura Mulvey: »Visual Pleasure and Narrative Cinema«, in: Amelia Jones (Hg.), *The Feminism and Visual Culture Reader*, London, New York: Routledge. 2003, S. 44-52.

Denn als Avatar, als Werkzeug, das die Agency des Spielers vergrößert, ist Lara Croft in diesem Moment dysfunktional.

Spielmechanisch handelt es sich bei der Szene um eine Mischung aus Cutscene und Quick-Time-Event. Der ›Verrat‹ des Spielers an seinem Avatar ist deshalb nur momenthaft, weil er in den Quick-Time-Events wieder für Lara Croft handeln muss. Auch in den Quick-Time-Events begibt sich die ›Kamera‹ jedoch nicht zurück in ihre gewohnte Schulterposition, sondern fokussiert beide Charaktere uneindeutig von der Seite, ohne sich für einen von beiden zu entscheiden. Diese Entscheidung fällt erst mit dem Tod des namenlosen Aggressors, denn durch ihren Sieg beweist die Protagonistin, dass ihre Handlungsmacht der des Angreifers überlegen ist, und gewinnt damit die ›Treue‹ von ›Kamera‹ und Spieler zurück.<sup>66</sup>

Letztlich hängt es vom einzelnen Rezipienten ab, ob es ihm gelingt, sein Körperschema zurückzuziehen oder nicht. Durch filmische (narrative, akustische etc.) Techniken kann die Distanzierung von einer Figur jedoch befördert oder erschwert werden. So kann beispielsweise erklärt werden, weshalb der eine Rezipient einen Horrorfilm genießt, während ein anderer sich entsetzt abwendet. Ersatz-Avatare laden dazu ein, sich vorübergehend vom eigentlichen Avatar zu lösen und offerieren Auswege aus unangenehmen Situationen. Manche Spiele bieten sogar im Tode einen Ersatz-Avatar an. In *WORLD OF WARCRAFT*<sup>67</sup> beispielsweise ist es üblich, dass die ›Seele‹ des Protagonisten (visualisiert als leuchtende Kugel) an einem Spawnpunkt wiederbelebt wird und der Spieler sie zurück zur Leiche steuern muss. Die leuchtende Kugel ist ein Ersatz-Avatar mit sehr begrenzten Fähigkeiten, doch sie verfügt über ein absolut entscheidendes Vermögen: Die Fähigkeit zur Bewegung – der Keimzelle jeden Handelns.

### 7.1.3 Bewegtheit als Einladung zur Synchronisation mit dem bewegten Gegenstand

Ungeachtet dessen, »daß Leser zumeist ohne Probleme erkennen, daß eine Figur eine Figur ist und kein Objekt«<sup>68</sup>, hat man sich in der Literaturwissenschaft die Frage gestellt, welche Textsignale eigentlich diese Differenzierung erlauben. Fotis Jannidis ist dabei zu dem Schluss gekommen, »daß die Kategorie ›Figur‹ prototypisch organisiert ist«<sup>69</sup>.

---

66 Es ist sicherlich kein Zufall, dass Lara Croft im weiteren Spiel vom Opfer auf mehr als nur eine Art zur ›Täterin‹ wird. Zwar ist sie nach wie vor die ›Heldin‹ und wird weiterhin als im Recht dargestellt, doch sie tötet ihre Gegner nicht nur in Massen, sondern mit weiterem Aufleveln auch zunehmend brutal.

67 Blizzard Entertainment: *WORLD OF WARCRAFT*. Activision Blizzard. 2004-2021.

68 F. Jannidis. 2004, S. 239.

69 F. Jannidis. 2004, S. 239.

»[W]ie prototypisch eine Figur ist, läßt sich durch den Bezug auf die Merkmalskombination in einem besten Exemplar bestimmen. Dieses beste Exemplar für die Kategorie der Figur ist wohl eine im Äußeren menschenförmige und im Inneren den jeweiligen kulturellen Konzepten von typisch menschlichen mentalen Zuständen konforme Gestalt.«<sup>70</sup>

Das Kriterium der Menschenähnlichkeit spielt also eine gewisse Rolle, obwohl diese nicht auf Äußerlichkeiten beschränkt und sehr weit gefasst ist. Gedanken und Gefühle beispielsweise müssen nicht explizit ausgeführt werden. Es reicht aus, wenn der Rezipient davon ausgeht, dass eine Figur über »Intentionen und andere Innenzustände«<sup>71</sup> verfügt, und die »fehlenden« Informationen aus seinem Weltwissen ergänzt, wie er es – mehr oder minder erfolgreich – auch im Alltag mit seinen Mitmenschen tut.<sup>72</sup> Das geschieht beispielsweise auch mit den »leeren« Protagonisten der mittelalterlichen Epik. Außerdem muss eine Figur »handlungsfähig«<sup>73</sup> sein, wobei bereits das bloße Vermögen, also die Zuschreibung von Handlungsvermögen auf Grundlage realweltlicher Erfahrungen ausreicht.<sup>74</sup> Dass sie tatsächlich handelt, ist hingegen optional.

Avatare müssen nicht humanoid sein, um als Avatare zu funktionieren. Als kurioses Beispiel hierfür mag das parodistische, aber motorisch fordernde<sup>75</sup> Action-Adventure *I AM BREAD*<sup>76</sup> gelten, in dem man eine nicht-anthropomorphisierte Brotscheibe mit dem Ziel steuert, den Weg zum Toaster (oder einem Äquivalent) zu überwinden und »zu Toast zu werden«. Man beachte den viel-sagenden Titel: »I am bread.« ist eine Aussage, die ein Spieler treffen könnte, während sein Körperschema mit der steuerbaren Toastscheibe synchronisiert ist. Sie suggeriert eine für Computerspiele in der Regel angenommene emotionale Bindung an den Avatar und hat daher eine parodistische Funktion, ist aber auch Ausdruck der psychomotorischen Synchronisation von Körperschema und Avatar.

Jannidis zufolge spielt das Merkmal »intentionales Handeln« bei der Identifikation von Figuren »[e]ine besondere Rolle [...], da es erst ein Wesen zu einem

70 F. Jannidis. 2004, S. 239.

71 F. Jannidis. 2004, S. 119.

72 F. Jannidis. 2004, S. 126-127.

73 F. Jannidis. 2004, S. 119.

74 »Wie wir aber gesehen haben, wird das Merkmal auch dort zugeschrieben, wo die Figur niemals handelt, vielmehr genügt es schon, daß die Figur aufgrund ihrer Merkmale einer Klasse von Wesen zugeordnet wird, die im kulturellen Wissen als prinzipiell handlungsfähig angesehen werden. Bereits auf dieser sehr basalen Ebene, bei der Identifizierung einer Entität der fiktionalen Welt als »Figur«, spielt also das Bild vom Menschen und von anderen Wesen des allgemeinen oder des spezifisch fiktionalen kulturellen Wissens, die in den genannten Punkten anthropomorph gestaltet sind, eine wesentliche Rolle« (F. Jannidis. 2004, S. 120).

75 Jede Ecke der Brotscheibe wird mit einer anderen Taste adressiert und separat gesteuert.

76 Bossa Studios. 2015.

möglichen Akteur in der Handlung werden lässt<sup>77</sup>. Avatare verfügen per se über keine Intention. Die Intention ist beim Protagonisten und/oder beim Spieler verortet, wobei die Intentionen von Spieler und Protagonist differieren können und es in den meisten Fällen auch tun werden, da sich ihre Wissenshorizonte und Handlungsebenen unterscheiden.

Bewegung kann sowohl intentional als auch unintentional sein. Ein gutes Beispiel für unintentionale Bewegung ist Tang in der Strömung, der ›sich‹ nicht eigentlich bewegt, sondern passiv von der Strömung bewegt *wird*. Er ist nicht anthropomorph, nicht steuerbar, aber bewegt. Letzteres ist der Grund, wieso die Synchronisation des Körperschemas mit ihm trotzdem möglich ist. Die Formulierungen ›sich bewegen‹ und, noch deutlicher, ›sich in der Strömung wiegen‹ stellen bereits Anthropomorphisierungen dar, da sie dem Tang eine rudimentäre Form von Agency zusprechen, und sind daher Indizien für die Involvierung eines Körperschemas. Der Tang ist eine Kollektiveinheit<sup>78</sup>, bei der nicht zwischen einzelnen Pflanzen unterschieden wird. Das Körperschema wird also mit einer Vielheit synchronisiert, die jedoch als Einheit wahrgenommen wird, ähnlich wie es auch bei Strategiespielen der Fall ist. Das Körpergefühl ›wogender Tang‹ unterscheidet sich allerdings deutlich von der gespannten Konzentration im Strategiespiel, da im Fall des Tangs keine Handlungsmacht, aber auch kein Handlungs*zwang* vorliegt. Der Beobachtung von sich wiegendem Tang wird daher eine beruhigende Wirkung nachgesagt, die beispielsweise von Bildschirmschonern und Entspannungsvideos genutzt wird.

Der These, der Grund für die Synchronisierbarkeit liege in der Bewegtheit des Tangs, steht die Vermutung entgegen, dass – beispielsweise im Modus der Meditation – auch die Synchronisation mit einem Stein denkbar wäre. Diese dürfte in dieser Beispielreihe allerdings die bislang größte Herausforderung darstellen, da kein den Prozess erleichternder Faktor (anthropomorph, steuerbar, bewegt) gegeben ist. Das Körperschema kann vielleicht mit einiger Mühe auf den Stein projiziert, aufgrund der mangelnden Bewegtheit jedoch nicht nachjustiert werden und bleibt verschwommen. Die Bewegung muss daher substituiert werden: Obwohl der Stein unbewegt ist, wird er imaginativ in Bewegung versetzt und/oder äußeren Einflüssen (z.B. Reibung) ausgesetzt, um ein Gefühl für ihn zu bekommen. Wie schwer wäre er, wenn man ihn anheben würde? Wie würde er sich physikalisch verhalten, wenn er einen Berg hinabrollte? Wie würde er sich anfühlen, wenn man ihn

---

77 F. Jannidis. 2004, S. 120.

78 »Die Wahrnehmung von Menschen und Lebewesen als selbständige Einheiten stellt den Normalfall bzw. die häufigste Typisierung dar. Daneben gibt es umfassendere Kollektiveinheiten. Es genügen schon einfache grammatische Operationen wie die Pluralbildung in ›die Riesen‹ oder ›die Zwerge‹ zur Erzeugung von Kollektiven, die grammatisch die Subjektposition übernehmen, in der Handlung als einförmige Agenten erscheinen und denen einheitliche Attribute zugeschrieben werden können« (F. Jannidis. 2004, S. 128).

in die Hand nähme? Erst über diesen Umweg wird eine Annäherung möglich. Und auf Grundlage der spekulativen physischen Eigenschaften des Steins kann dann ein Eindruck davon synthetisiert werden, wie es sich anfühlen mag, ein Stein zu sein.<sup>79</sup>

Solche synthetischen Körpergefühle spielen vor allem dann eine Rolle, wenn sich der Avatar-Körper der Fokusfigur stark von dem Körperschema des Rezipienten unterscheidet – wenn überhaupt von einer ›Figur‹ die Rede sein kann. Das Körperschema muss dem Avatar-Körper angepasst werden, um seine Funktion erfüllen zu können, was abhängig von den Rahmenbedingungen erleichtert oder erschwert sein kann. Doch selbst wenn überhaupt keine Fokusfigur zu identifizieren ist, muss sich das Körperschema des Rezipienten für eine erfolgreiche Rezeption an irgendetwas innerhalb der virtuellen Welt anheften, da jede Form der Wahrnehmung verkörperte Wahrnehmung ist, weil wir nun einmal körperliche Wesen sind.<sup>80</sup>

Wenn das Körperschema des Rezipienten trotz Medienrezeption weiterhin seinen physischen Körper umhüllt, heißt das, er sucht vergeblich einen Zugang: Es findet keine Immersion statt – er ›bleibt draußen‹. Das ist einer der Gründe, warum Texte ohne Figuren, insbesondere Fokusfiguren mühsamer zu lesen sind als andere. Enthält Sekundärliteratur beispielsweise Passagen, in denen Figurenhandlungen zusammengefasst werden oder der Autor als ›Erzählerfigur‹ sehr präsent ist, liest sich der Text deutlich leichter. Der Fall, dass Primärliteratur ohne Fokusfigur auskommt, ist selten, kommt aber auch vor. Man denke etwa an Raoul Schrotts ERSTE ERDE EPOS<sup>81</sup>, das nicht in menschlichen, sondern in erdgeschichtlichen Dimensionen erzählt und daher zeitweise keine Fokusfigur aufweist. Um einen Text ohne Fokusfigur immersiv zu rezipieren, muss aus den vorhandenen kinästhetischen Informationen ein Körpergefühl synthetisiert werden und sich das Körperschema des Rezipienten an unbelebte, idealerweise aber bewegte Objekte anheften. Ein Beispiel hierfür wären etwa plattentektonische Verschiebungen. Allerdings sprengt die Bewegung von Kontinenten deutlich den Rahmen dessen, was Alltagsphysik üblicherweise zu leisten hat, und stellt damit eine besondere Herausforderung für die Imagination des Lesers dar.

Diese Diskrepanz könnte einen Erklärungsansatz für den Überwältigungseffekt bieten, welcher Teil des Konzepts des Erhabenen ist. Gegenstand des Erha-

---

79 Ich lege Wert darauf, dass nur *ein* Eindruck, nicht *der* Eindruck entsteht. Da es nämlich für das Körpergefühl eines Steines keine Referenz in der Realität gibt, dürfte das synthetische Gefühl auch nicht bei jedem gleich ausfallen.

80 »According to theories of embodied perception, we cannot dissociate the experience of the world from the way our bodies function« (E. v. Contzen. 2018, S. 70).

81 Raoul Schrott: Erste Erde Epos, München: dtv. 2018.

benen ist »das Fremdartig-Bedrohliche der empirischen Realität, ihr Großartiges, Weites, Unberechenbares«<sup>82</sup> und auch der Schrecken, der von ihr ausgehen kann.

»Das Erhabene liegt im Unvertrauten und begegnet nicht dem Willen nach Sicherheit und Stabilität, es ›befriedigt‹ nicht, bringt nichts zum erfolgreichen Abschluss, sondern spielt im Gegenteil mit der Lust am völligen Verlust stabiler Zuordnungen und dem Wegfall von Verfügbarkeit und Beherrschbarkeit.«<sup>83</sup>

Bei der Betrachtung erhabener Gegenstände wie bodenloser Abgründe, »weiter Landschaften oder riesiger Bauten«<sup>84</sup> wird die Diskrepanz zwischen der Beschaffenheit des eigenen Körperschemas und der erhabenen, überkorporalen Umgebung spürbar, mit der das alltagsphysikalische Verständnis, das ja nur eine Theorie für kleine bis mittelgroße Objekte anbietet, überfordert ist.<sup>85</sup>

Gerade in der Literaturwissenschaft ist man sich dessen bewusst, dass immersive Rezeption nicht die einzig mögliche Form der Rezeption ist. Es erscheint daher eine naheliegende Frage zu sein, ob die fehlende Immersion möglicherweise intellektuell substituiert werden kann. Der ästhetische Genuss käme dann eben nicht aus kinästhetischer Quelle, sondern aus der kunstvollen Gemachtheit des Textes. Solche Formen der ›körperlich genügsamen‹ Rezeption sind durchaus vorstellbar. Doch es kann auch sein, dass der Rezipient solchen Gefallen an den neuen, synthetischen Empfindungen findet, dass er keine Fokusfigur mehr vermisst. Denn synthetische Empfindungen sind nicht unbedingt minderwertig oder zweitrangig – viele Menschen genießen ja auch das synthetische Gefühl, auf Flügeln zu fliegen (z.B. in Träumen oder VR-Simulationen). Eine synthetische Empfindung kann genauso erfüllend sein wie (andere) medieninduzierte Empfindungen mit realweltlicher Entsprechung.<sup>86</sup>

Intentionale Bewegung manifestiert sich im Computerspiel primär in Form von Interaktivität, was die Kopplung des Körperschemas an eine Figur – den Avatar – besonders einfach macht, da die Aktionen des Spielers mit denen des Avatars identifiziert werden können. Der Spieler muss nicht erst darauf warten, dass ein bestimmter Punkt des Avatar-Körpers adressiert wird, um sein Körperschema entsprechend auszurichten, sondern kann aktiv – zugleich ermächtigt und einge-

---

82 J. v. Brincken. 2012, S. 223.

83 J. v. Brincken. 2012, S. 232.

84 J. v. Brincken. 2012, S. 230.

85 Ich danke Tobias Unterhuber dafür, das Erhabene in diesem Kontext ins Spiel gebracht zu haben.

86 Selbstverständlich hat das Gefühl, auf Flügeln zu fliegen eine realweltliche Entsprechung. Da dieses Gefühl jedoch Menschen nicht zugänglich ist, muss es an dieser Stelle außen vor bleiben.

schränkt durch die Steuerungsoptionen<sup>87</sup> – mit dem Avatar bestimmte Bewegungen durchführen und so sein Körperschema nachjustieren. Das typische Erproben von Steuerungsoptionen, das erfahrene Spieler meist unabhängig von der Narration und oft auch von Tutorials in den ersten Spielminuten durchführen, ist hier einzuordnen: Diese Spieler synchronisieren aktiv ihr Körperschema mit dem Avatar.

Das bedeutet umgekehrt aber auch, dass eine distanzierte Rezeption von Computerspielen, wie ich sie gerade für Texte beschrieben habe, sehr unwahrscheinlich ist. Durch die Fülle von kinästhetischen Informationen wird der Spieler fast automatisch in die virtuelle Welt hineingezogen, selbst wenn er sich nicht auf die Narration einlässt. Ich spreche hier von Involvierung ohne Immersion, die einen Sonderfall der Involvierung meint, der ohne Narration nicht denkbar ist.<sup>88</sup> »Draußen« bleibt der Spieler nur, wenn es ihm nicht gelingt, die Steuerung zu verinnerlichen. Deswegen findet Reflexion über Computerspiele zumeist im Rückblick statt.<sup>89</sup>

Der Protagonist ist im Computerspiel mit dem Avatar identisch. Die beiden sind zwei Seiten derselben Münze. Doch auch von den Protagonisten der mittelalterlichen Literatur ist schon als Avatar gesprochen worden – selbstverständlich von Matthias Däumer<sup>90</sup>, aber beispielsweise auch von Haiko Wandhoff<sup>91</sup>. Die heuristische Differenzierung von Protagonist und Avatar scheint für literarische Texte nicht zu funktionieren, da deren Protagonisten keine »Gameplay-Seite« besitzen. Gerade im Bereich der Kinder- und Jugendliteraturwissenschaft ist jedoch viel von Identifikationsfiguren die Rede.<sup>92</sup> Diese Identifikation wird zumeist an Merkmalen des oder der menschlichen oder menschenähnlichen Protagonisten festgemacht wie Geschlecht, Alter, Persönlichkeit oder Lebenssituation. Dabei wird jedoch vernachlässigt, dass Identifikation nicht unbedingt emotionale Identifikation meinen muss. Vom Computerspiel her wissen wir, dass Identifikation als psychomotorische Synchronisation und somit kinästhetisch verstanden werden kann – und Däumer

87 »While we often think that rules always limit behavior, the imposition of constraints also creates expression« (I. Bogost. 2010, S. 7).

88 Franziska Ascher: »Immersion. Die Faszinationskraft virtueller Welten«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung.

89 »The reason quests can easily be confused with ›stories‹ is that we are normally analysing the quest in retrospective, after we've already solved it« (R. Tronstad. 2001).

90 »Zu diesem Zweck wurde die kinästhetische Wahrnehmung mit verschiedenen Konzepten von rezipierender Körperlichkeit [...] kurzgeschlossen, um das »Körperschema« als eine Art Avatar des Zuhörers zu beschreiben, als imaginäres Sensorium, das im Umgang mit der Fiktion steht [...]« (M. Däumer. 2013, S. 500).

91 »In diesem Sinne ließe sich auch die Pilger-Figur des Palästinaliedes beschreiben: als ein Avatar [...]« (H. Wandhoff. 2004, S. 86).

92 Vgl. etwa Ina Karg: »Ritter, Elfen, Zauberwelten. Mittelalterbilder in aktuellen Kinder- und Jugendbüchern«, in: Volker Mertens (Hg.), Bilder vom Mittelalter. Eine Berliner Ringvorlesung, Göttingen: V&R unipress. 2007, S. 155-180, hier S. 167.

mer demonstriert, dass eine solche auch für die Helden des Artusromans angesetzt werden kann.

## 7.2 Die Avatare der Artusepik

### 7.2.1 Narratologische Überlegungen zu Haupt- und Nebenfiguren

An dieser Stelle möchte ich noch einmal auf Jurij Lotmans Konzept der Grenzüberschreitung zu sprechen kommen. Fotis Jannidis kritisiert an Lotmans Modell unter anderem, dass »die Vernachlässigung der Darstellungsebene analytische Artefakte auf der Ebene der Strukturbeschreibung«<sup>93</sup> erzeuge. Das Denken in dichotomischen Merkmalspaaren führe dazu, dass letztlich jede Figur als Parallel- oder Kontrastfigur erscheine.<sup>94</sup> Was Jannidis nicht erwähnt und folglich auch nicht kritisiert, ist Lotmans Konzeptualisierung der Grenzüberschreitung, vermutlich deshalb, weil die Bewegung im Raum für Jannidis' Konzeption der Figur keine Rolle spielt.

Wo aber Ereignisse durch die Bewegung im Raum zustande kommen, da lohnte es sich, analytisch bei eben dieser Bewegung anzusetzen. Das synchronisierte Körperschema ist immer auch in Relation zum virtuellen Raum zu sehen, da man sich den Raum ›erläuft‹ und er abhängig von den körperlichen Voraussetzungen des Avatars anders erscheint. So kann derselbe Raum, abhängig von der Schnelligkeit und Größe des Avatars, klaustrophobisch eng oder agoraphobisch weit erscheinen. Er ist groß oder klein nur in Relation zum Avatar, an dem sich alles innerhalb der virtuellen Welt bemisst. Der hodologische Raum bildet »die Synthese aus einem individuellen Erleben des Raumes und seiner überindividuellen Beschaffenheit«<sup>95</sup>. Er ist die Summe aller realisierten Möglichkeiten – der erlaufene Wege- und Möglichkeitsraum, der sich fest im Gedächtnis des Rezipienten verankert.<sup>96</sup> Seine Erschließung erfolgt kinästhetisch über das bewegte und gekoppelte Körperschema, wobei der ›äußeren Bewegtheit eine innere Bewegtheit entsprechen kann.

Semantische Räume können sich vom konkreten (virtuellen) Raum lösen, funktionieren dann aber immer noch – nicht nur metaphorisch – als ›Räume‹. Da jede Wahrnehmung verkörperte Wahrnehmung ist, weil Menschen körperliche Wesen sind, ist das Körperschema beispielsweise auch an inneren Monologen beteiligt. Allein der Begriff des *Stream of Consciousness* evoziert bereits eine Bewegung – das

---

93 F. Jannidis. 2004, S. 156.

94 F. Jannidis. 2004, S. 156.

95 Stephan Günzel: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels, Frankfurt a.M.: Campus. 2012, S. 324.

96 S. Günzel. 2012, S. 324.



Gefühl nämlich, von einer Strömung mitgerissen zu werden. Der kinästhetische Nachvollzug der unstrukturierten, assoziativen Folge von Bewusstseinsinhalten erlaubt keinen problemlosen Ausstieg, denn dazu müsste man sich ›gegen die Strömung stemmen‹ und sich ›ans Ufer kämpfen‹, was das Bild des reißenden Flusses gerade verunmöglicht. Der Ausweg besteht darin, die virtuelle Bewegung gerade *nicht* (mehr) nachzuvollziehen und sein Körperschema aus der Schilderung herauszuziehen beziehungsweise vom Avatar abzulösen.

Wer oder was dieser Avatar ist, ist durchaus diskutabel. Das assoziierende Ich scheint im Falle des Bewusstseinsstroms die naheliegendste Wahl zu sein, weil es das ist, was man landläufig als ›Hauptfigur‹ bezeichnen würde. Wenn aber sein Bewusstsein einen eigenen Raum bildet, in dem Bewegung möglich ist und Grenzüberschreitungen geschehen können, dann wäre möglicherweise auch der Avatar *innerhalb* des Bewusstseinsraumes zu suchen – zumal die kinästhetischen Informationen über das erlebende Ich dünn gesät sind, wenn im *Stream of Consciousness* das Außerhalb aus dem Blick gerät. Allerdings kann eventuell auch eine geistige Bewegung an eine Figur rückgebunden werden, wenn nicht ihr Bewegungsapparat, sondern ihr Gehirn als Motor von Bewegung identifiziert wird. Da die Erzähltechnik des Bewusstseinsstroms jedoch weder charakteristisch für das Computerspiel noch für die mittelalterliche Literatur ist, verfolge ich den Gedanken an dieser Stelle nicht weiter.

Die Unterscheidung von Haupt- und Nebenfiguren ist wenig befriedigend, weil sie fast nur auf quantitativer Grundlage getroffen werden kann. Sie dient »zur Beschreibung einer unterschiedlichen Beteiligung an der Handlung«<sup>97</sup>. Doch Fotis Jannidis kritisiert, dass es keine wirklich objektiven Kriterien gäbe, die es erlauben würden, Haupt- und Nebenfiguren eindeutig zu bestimmen. Er spielt daher verschiedene Optionen durch. Eine These lautet »[Eine] Hauptfigur ist eine Figur, die einen größeren Raum in der Darstellung einnimmt als eine Nebenfigur.«, was dem quantitativen Argument entspricht. Da Jannidis aber die Rolle der Hauptfigur von der Handlung her bestimmen will – was einer der Aspekte ist, die seine Überlegungen für mich attraktiv machen – versucht er es mit der These »Die Hauptfigur ist aktiver an der Fortführung der Handlung beteiligt als die Nebenfigur. [...] Wenn eine Figur viele Ereignisse bewirkt, dann ist sie eine Hauptfigur.«<sup>98</sup>. Diese Bestimmung scheitert allerdings an der Figur des Questgebers – Jannidis nennt das Beispiel des Königs im Zaubermärchen –, welche »die kausal gesehen wichtigste Größe«<sup>99</sup> in Bezug auf das Anstoßen von Ereignissen darstellt, aber in aller Regel nicht als Hauptfigur gilt. Er modifiziert daher seine Aussage folgendermaßen: »Eine Hauptfigur ist dann jede Figur, die an bedeutend mehr Ereignissen

97 F. Jannidis. 2004, S. 103.

98 F. Jannidis. 2004, S. 104.

99 F. Jannidis. 2004, S. 104.

partizipiert als die anderen Figuren.«<sup>100</sup> Das ist wiederum ein quantitatives, wenn auch elaborierteres Argument.

Auch ist unklar, ob es eigentlich immer nur eine Hauptfigur zur gleichen Zeit geben kann oder mehrere Hauptfiguren nebeneinander koexistieren können – ganz ähnlich wie es auch schon für exorbitante Helden gefragt worden ist.<sup>101</sup> Ich habe in dieser Untersuchung den Begriff ›Protagonist‹ präferiert, weil sich die dichotomische Konstellation aus Protagonist und Antagonist besonders dazu eignet, um agonal strukturierte Narrationen zu beschreiben. Ohne sein Gegenstück ist der Protagonisten-Begriff sinnentleert.

»Wird dagegen die Bezeichnung ›Protagonist‹ zusammen mit den Oppositionsbegriffen verwendet, dann bezieht sie sich auf die wichtigere Figur in einem Konflikt zwischen zwei Figuren. Die Handlung wird durch diesen Konflikt geprägt.«<sup>102</sup>

Jannidis versäumt auch nicht zu erwähnen, dass »[d]ieses Handlungsmuster [...] gerade unter den einfacheren Formen«<sup>103</sup> verbreitet ist, wozu demnach auch das Rollenspiel der Gegenwart und die Artusepik des Mittelalters zu zählen sind.

›Avatar‹ ist weder ein Synonym noch ein Ersatz für ›Protagonist‹ oder ›Hauptfigur‹, wohl aber eine Alternative. Die Bestimmung des Avatars in einem Text antwortet nicht auf dieselbe Frage wie die nach dem Protagonisten, aber sie bietet eine alternative Sichtweise auf das immer noch ungelöste Problem, welche das Bild vervollständigen kann.

## 7.2.2 Die Kinästhetik des Artushofes

### 7.2.2.1 Der Transfer kinästhetischer Energie

Um das zu demonstrieren, werfe ich einen etwas eingehenderen Blick auf jene Passage des PARZIVAL, in der Parzival als Protagonist von Gawein abgelöst wird. Bevor sich ihre Wege jedoch trennen, sind zeitweise beide Protagonisten anwesend. Da aber immer nur einer als Fokusfigur und Avatar handeln kann, weil ›Gawein&Parzival‹ kein Kollektiv ist, mit dem sich das Körperschema des Rezipienten gut synchronisieren könnte,<sup>104</sup> gilt es herauszufinden, an welcher Stelle das Körperschema zum Überspringen animiert wird beziehungsweise ob (und wo) es möglicherweise mehrfach hin und her wechselt.

100 F. Jannidis. 2004, S. 104.

101 K. v. See. 1993, S. 2.

102 F. Jannidis. 2004, S. 104.

103 F. Jannidis. 2004, S. 104.

104 Anders als beispielsweise »die Riesen« (F. Jannidis. 2004, S. 125), sind Parzival und Gawein zu sehr individualisiert, um ein geeignetes Kollektiv abzugeben.

Der Rezipient erreicht den Plimizoel, an dessen Ufer der Artushof lagert, gemeinsam mit Parzival: *welt ir nu hæren war sî komn / Parzivâl der Wâleis?*<sup>105</sup> Er gerät jedoch fast sofort wieder aus dem Fokus, wenn das Körperschema des Rezipienten auf den Falken übergeht, der Artus' Falknern tags zuvor entfliegen ist. Dies geschieht einerseits über die Bewegung (*der gâhte von in balde*<sup>106</sup>), andererseits über das Frieren des Tieres, dem als körperliche Empfindung, der man sich nur schwer entziehen kann, eine ähnliche Rolle zukommt wie an anderer Stelle dem Schmerz.<sup>107</sup> Das Empfinden von Kälte ist einerseits jedem Rezipienten vertraut und muss somit nicht synthetisiert werden, andererseits kann man es sich nicht aussuchen, ob man frieren möchte oder nicht, daher ist auch das Nachempfinden besonders eindringlich. Über eben diese Empfindung werden Parzival und der Falke zusammengezogen (*dâ se bêde sêre vrôs*<sup>108</sup>), sodass das Körperschema des Rezipienten für kurze Zeit bei beiden ist. Der Falke folgt dem reitenden Parzival; beide sind sie in Bewegung und damit von Interesse. Mit dem missglückten Schlagen der Wildgans hat der Falke jedoch seine narrative Funktion erfüllt. Was jetzt noch zählt, sind die drei Blutstropfen im Schnee, die für Parzival zum Bild seiner Geliebten werden. Das Körperschema des Rezipienten kommt über die aufliegende Gans als Zwischenstation mit den fallenden Blutstropfen auf die Erde zurück und kann über die Blickachse Parzival-Blutstropfen wieder zum Protagonisten zurückkehren.<sup>109</sup>

Es folgt ein innerer Monolog Parzivals mit näheren Erläuterungen des Erzählers.<sup>110</sup> Parzival fällt in Minnetrance und verliert dadurch bis auf weiteres seinen Status als intentional Handelnder. Dementsprechend findet ein Szenenwechsel statt, denn Parzivals Reglosigkeit und Passivität disqualifiziert ihn als Avatar. Im weiteren Verlauf bleibt Parzivals Innenleben eine markierte Leerstelle, um die herumerzählt wird und die genau dadurch Kontur gewinnt – insbesondere in dem an *frou minne/liebe*<sup>111</sup> gerichteten Flehen des Erzählers, Parzival freizugeben, damit er sich verteidigen könne. Während dieser Einschübe ist die (Kampf-)Handlung stillgestellt. Dadurch werden Freiräume für eine empathische Rezeption geschaffen, die sonst durch das Bedürfnis, der Bewegung zu folgen, vielleicht nicht ver-, aber behindert würde.

Der Schauplatzwechsel ist über eine Botenfigur realisiert: Ein *garzûn*<sup>112</sup> Cunnewares erblickt Parzival, missdeutet seine Haltung als feindselig und kehrt zurück,

105 Parzival, V. 281,10-11.

106 Parzival, V. 281,27.

107 Siehe Kapitel 7.1.1.

108 Parzival, V. 282,3.

109 Parzival, V. 282,20-22.

110 Parzival, V. 282,26-283,23.

111 Die Einschübe beginnen bei Parzival, V. 291,1.

112 Parzival, V. 283,25.

um den Artushof zu alarmieren. Er bewegt sich also von B zurück nach A und stößt durch seine Botschaft wiederum im Lager Bewegung an. Die Ritterschaft ist in Aufruhr, repräsentiert durch Segramors, der die kinästhetische Energie weiterträgt – *Beide liefunde spranc / Segramors, der ie nâch strîte ranc.*<sup>113</sup> – bis ins Zelt, wo das Königspaar schläft. Durch den Avatar Segramors und seine Dreistigkeit erhält der Rezipient Einblick in diesen sonst dem Blick entzogenen Innenraum und folgt Segramors weiter, wenn er Parzival erst anspricht und dann gegen ihn anreitet. Handelnder auf der Gegenseite ist nicht Parzival, sondern der Kastilianer, auf dem er sitzt.<sup>114</sup>

Daher bleibt das Körperschema des Rezipienten trotz erläuternder Einschübe des Erzählers zu Parzivals Verhalten bei Segramors. Dank seines kampferfahrenen Pferdes wirft Parzival Segramors aus dem Sattel, ohne zu Bewusstsein zu kommen. Die Intention fehlt also. Segramors schleicht geschlagen zurück zum Heerlager: *dâ nâch was dô niht ze lanc, / ê Segramors dort zuo zin gienc.*<sup>115</sup>

Keie trägt die Fackel weiter, indem er die Nachricht zum König bringt, um dann mit dessen Erlaubnis seinerseits gegen Parzival anzutreten: *Keie der küene man / brâhtz mære für den künec sân*<sup>116</sup>. Der Erzähler fleht Frau Minne an, Parzival die Handlungsfähigkeit wiederzugeben, doch er erhält keine Antwort.<sup>117</sup> Erst als Keie Parzivals Pferd abdrängt<sup>118</sup> und so das unbewegte Objekt in Bewegung versetzt, erlangt Parzival kurzzeitig das Bewusstsein wieder<sup>119</sup>. Trotzdem hat das Körperschema kaum eine Chance, wieder auf Parzival überzuwechseln, denn Parzival ist in dem Kampf geradezu entkörperlicht, da er nur das Ziel hat, zu den Blutstropfen im Schnee zurückzukehren, die ihn an seine Geliebte erinnern und die er durch Keies Rempler aus den Augen verloren hat. Nach der Störung von außen kehrt er daher, wie von einem Magnet angezogen, wieder in seine Ausgangsposition zurück. Keie wird vom Pferd geworfen, doch die Passivkonstruktion betont das, was Keie zustößt, nicht eine Aktion, die von Parzival ausgeht:

*Keie Artûs schenescalt  
ze gegentjoste wart gevalt  
übern ronem dâ diu gans entran*<sup>120</sup>

113 Parzival, V. 285,1-2.

114 *umbe wande ouch sich dez kastelân, / dâ Parzivâl der wol getân / unversunnen üffe saz* (Parzival, V. 288,7-9).

115 Parzival, V. 289,18-19.

116 Parzival, V. 290,3-4.

117 Parzival, V. 291,1-293,16 und ein weiteres Mal Parzival, V. 294,21-30.

118 *Keie hurte vaste an in / unt drang imz ors alumbe hin* (Parzival, V. 295,1-2).

119 *dô kom aber frou witze als ê, / diu im den sin her wider gap* (Parzival, V. 295,8-9).

120 Parzival, V. 295,17-19.

Mit Keies Sturz verpufft ein Großteil der kinästhetischen Energie, welche die Handlung bis dahin getragen hat. Da er nicht mehr aus eigener Kraft zurückkehren kann, muss Keie zurück zu Artus' Pavillon getragen werden. Keie und Segramors werden vom Körperschema des Rezipienten verlassen, weil sie als Quell von Agency versagt haben, wie ich es bereits für Lara Croft beschrieben habe.<sup>121</sup> Das Körperschema ist mit den Siegern; folgerichtig müsste es nun auf Parzival übergehen. Doch der ist zu dem Zeitpunkt ebenso ohnmächtig wie die Besiegten, wenn auch aus anderen Gründen, und disqualifiziert sich daher gleichermaßen als Avatar. Spekulationen über seine Gedanken und Gefühle bleiben jedoch möglich.

Der verletzte Keie verfügt gerade noch über die Agency, Gawan zu beschimpfen; doch das reicht aus, um erneut Bewegung anzustoßen: *ûzem poulûn gienc hêr Gâwân, / sîn ors hiez er bringen sân [...]*.<sup>122</sup> Allerdings ist die kinästhetische Energie, die Gawan an den Tag legt, deutlich zurückgenommener als noch bei Segramors, der *[b]eide lief unde spranc*<sup>123</sup>, denn Gawan will gar nicht kämpfen. Trotzdem synchronisiert sich das Körperschema des Rezipienten im Gehen mit ihm, da sich im näheren textuellen Umfeld nichts kinästhetisch Attraktiveres findet.

Statt dass es zum Kampf zwischen Gawan und Parzival kommt, entspinnt sich zwischen den beiden ein Gespräch, nachdem Gawan die Blutstropfen klug mit dem Mantel verdeckt hat. Die Redeanteile sind gleichmäßig verteilt, die Kommunikation symmetrisch, wobei Parzival Fragen stellt und Gawan antwortet. Gawan stellt sich vor<sup>124</sup> und schließlich reiten sie *mit ein ander dan, / der Wâleis unt Gâwân*<sup>125</sup> zum Heerlager, wobei die Umschreibung Parzivals als *der Wâleis* im Kontrast zur Namensnennung bei Gawan dem Rezipienten eher eine Synchronisation des Körperschemas mit Gawan als mit Parzival nahelegt.

Die vorherigen Begegnungen verliefen in etwa wie bei aufeinanderprallenden Billardkugeln, bei denen eine Kugel kinetische Energie an die andere abgibt, bevor sich beide wieder trennen. Die Wege der beiden Protagonisten hingegen parallelisieren sich nach ihrer ersten Begegnung, was als kinästhetisches Pendant ihrer Freundschaft gelesen werden kann.

Der Botenjunge Cunnewares am Anfang gibt seine Energie an Segramors ab und ›rollt aus‹, da er im Anschluss keine Erwähnung mehr findet. Segramors stößt auf Parzival, prallt zurück, während Parzival wieder zur Ruhe kommt, gibt seine Energie an Keie ab und ›rollt aus‹. Keie prallt ebenfalls auf Parzival und gibt seine restliche Energie an Gawan ab, bevor auch er von der Bildfläche verschwindet.

121 Siehe Kapitel 7.1.2.

122 Parzival, V. 299,27-28.

123 Parzival, V. 285,1.

124 Parzival, V. 303,28.

125 Parzival, V. 305,7-8.

Jedes Mal wird weniger kinästhetische Energie weitergegeben, da Parzival einen Teil der Energie absorbiert, ohne wesentlich von ihr beeinflusst zu werden. Zwar wird er zwischenzeitlich in Bewegung gesetzt, doch die Anziehungskraft des Bildes im Schnee ist größer als jede störende Fremdeinwirkung, und so kehrt er zweimal unverzüglich wieder in seine Ausgangsposition zurück, wie von einem Magneten angezogen.

Interessant ist in diesem Kontext auch Artus, der selbst keine kinästhetische Energie aufnimmt, sondern an dem alles ›abprallt‹: Segramors verlässt das Zelt seines Königs mit der gleichen Energie, mit der er es betreten hat, ebenso Keie. Der König ist der statische Mittelpunkt des Hofes, an dem kein Weg vorbeiführt, der selbst aber weder Energie aufnimmt noch abgibt. Er hätte die hypothetische Macht, Bewegung anzustoßen oder alle Bewegung zum Erliegen zu bringen, da seine Ritter auf seine Kampferlaubnis angewiesen sind, doch er nutzt sie nicht.

### 7.2.2.2 Die Kinästhetik des ›schwachen Königs‹

Artus entspricht dem Archetyp des ›schwachen Königs‹, der auch im Fantasy-Rollenspiel verbreitet ist. Artus herrscht *weise* und *milte*, doch er handelt selten selbst, sondern lässt andere für sich handeln.<sup>126</sup>

»Es scheint, dass die idealen Könige – auch Marke wird im TRISTAN als idealer König eingeführt – gerade *nicht* durch Taten wirken sollen [...].«<sup>127</sup>

»[I]st Handeln gefragt, scheint Artus [...] wie gelähmt zu sein [...].«<sup>128</sup>

Er erscheint schwach, sobald seine Herrschaft in Frage gestellt wird. Die in zahlreichen Texten der Artusliteratur wiederkehrende Entführung seiner Königin Ginover ist dafür ein gutes Beispiel.<sup>129</sup> Bekundet er den Willen, selbst aktiv zu werden, so mag das ein gutes Licht auf seine ritterlichen Qualitäten werfen, doch versetzt allein die Ankündigung den Hof gewöhnlich in Entsetzen. Die Ritter versuchen dann kollektiv, das Einschreiten des Königs zu verhindern – so beispielsweise in der CRÔNE Heinrichs von dem Türlin:

126 Friedrich M. Dimpel: »Das Rollenspiel als Modell für eine Formalisierung der Figurenstruktur im höfischen Roman«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 177-194, hier S. 192 oder auch I. Karg. 2007, S. 167.

127 Martin Schuhmann: »Sine ira et studio – aber warum? Artus in der Artusliteratur«, in: Matthias Däumer/Cora Dietl/Friedrich Wolfzettel (Hg.), *Artushof und Artusliteratur*, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 169-188, hier S. 170.

128 M. Schuhmann. 2010, S. 170.

129 Zum Motiv der Ginover-Entführung als »Baeuelement der arthurischen Welt« siehe A. Schulz. 2010, S. 120.

*sie bâten gemeinlichen in  
alle mit gemeinem munde,  
daz er ir einem gunde,  
daz er den strîr væhte.*<sup>130</sup>

Der König ist jenseits des Zyklus des Ruhmerwerbs: der neutrale Schiedsrichter, der nicht Teil des Spiels ist und doch absolut entscheidend für seinen Fortgang.<sup>131</sup> Er kann auf herkömmlichem Weg keinen Ruhm mehr erwerben, denn sein Ruhm ist bereits maximal. Das gibt ihm das Recht, über Schande und Ehre seiner Ritter zu richten, wie er nach der Jagd auf den weißen Hirsch die schönste Frau auszeichnen darf. Doch auch er ist nicht gegen Ehrverlust gefeit. Sollte er einmal unterliegen, wäre nicht nur seine Herrschaft, sondern die gesamte Ökonomie des Ehrerwerbs gefährdet – und das wäre für die Aventure-Ritter, deren gesamter Lebensentwurf sich darum dreht, eine Katastrophe.

Handeln impliziert immer die Möglichkeit des Scheiterns. ›Wer nichts macht, macht nichts falsch‹ – wenigstens sprichwörtlich. Nur wer gar nicht erst spielt, wird auch nie verlieren. Deswegen eignet sich der König im handlungsbasierten Erzählen auch nicht als Protagonist – allenfalls kann sich der Protagonist am Ende von einer beweglichen in eine unbewegliche Figur verwandeln und so zum ›schwachen König‹ werden. Damit endet seine Geschichte dann aber, denn der König ist zwar der größte Held von allen, doch seine Heldentaten liegen in der Vergangenheit, die unabänderlich in Stein gemeißelt und somit nicht mehr anfechtbar ist. »Die Vorbildhaftigkeit von Artus scheint [...] mehr behauptet als tatsächlich vorgeführt«<sup>132</sup> – und das nicht nur bei Chrétien.

Auch der Sonnenkönig Avad aus HORIZON ZERO DAWN<sup>133</sup> entspricht in vieler Hinsicht dem Archetyp des ›schwachen Königs‹. Er ist ein ›guter‹ König, der moralisch integre und politisch kluge Entscheidungen trifft, aber auch ein ›schwacher‹ König, da er zum Erhalt seiner Herrschaft auf die Protagonistin angewiesen ist.<sup>134</sup> Seine »Hauptqualität liegt nicht im Kämpfen«<sup>135</sup>, obwohl er in der Vergangenheit erfolgreich eine Rebellion gegen seinen Vater, den verrückten Sonnenkönig Jiran,

130 Diu Crône, V. 5345-5348.

131 Interessanterweise beschreibt Foucault die Rolle des Königspaares in Diego Velázquez' Gemälde LAS MENINAS ganz ähnlich: im Zentrum stehend, dabei aber zugleich wichtig und unwichtig (Michel Foucault: Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 96), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2017, S. 43).

132 M. Schuhmann. 2010, S. 180.

133 Guerrilla Games. 2017.

134 Das Spiel nutzt diese Geschlechterkonstellation, um Klischees zu unterlaufen, indem es dem männlichen Herrscher Passivität und der weiblichen Protagonistin Aktivität zuschreibt.

135 M. Schuhmann. 2010, S. 174.

geführt hat, welche das Volk der Carja von einer jahrzehntelangen Schreckensherrschaft erlöste. Diese agonale Vergangenheit begründet Avads Status; doch als er sich in der Spielgegenwart seinem Feind Helis persönlich stellen will, ergeht es ihm wie Artus, wenn dieser plant zu kämpfen: Er wird davon abgehalten und der Protagonist beziehungsweise die Protagonistin kämpft an seiner Stelle gegen den Antagonisten, wie es ihm/ihr als sein begrifflicher Gegenpart bestimmt ist.

Nun sind nicht nur das Rollenspiel und die höfische Epik, sondern ganz besonders auch die Heldenepik handlungsbasiert und diese kennt mit Gunther ebenfalls einen sehr prominenten Vertreter des Archetyps des »schwachen Königs«. Hier jedoch gestaltet sich die Situation anders – hier handeln und vor allem kämpfen Könige, statt alles anderen zu überlassen. Martin Schuhmann beschreibt, wie »Gunther [...] im ersten Teil des Nibelungenlieds unentschlossen, stark auf seine Ratgeber angewiesen und nicht recht durchsetzungsfähig«<sup>136</sup> erscheint.

»Im zweiten Teil, vor allem in der Schlacht am Etzelhof, ändert sich das. Es scheint, als sei die Figur nun in den Schlachten, die anstehen, in ihr Element gekommen, und alle ambivalenten Zeichnungen sind verschwunden.«<sup>137</sup>

Schuhmann führt dies im Fall von Gunther ebenso wie im Fall von Artus und Marke auf den Themenkomplex der Minne zurück:

»Das Ansehen des Königs Artus leidet in den Romanen Chrétiens und seiner mittelhochdeutschen Nachdichter nicht etwa unter falschen politischen Entscheidungen des Herrschers oder unglücklicher Kriegsführung; Artus wird dann zur zweifelhaften Gestalt, wenn es um Liebe geht [...].«<sup>138</sup>

Es mag stimmen, dass hierbei eine Korrelation besteht, die eigentliche Ursache sehe ich jedoch woanders: Wären Gunther, Artus, Marke und all die anderen keine »schwachen« Könige, könnten sie »die Probleme des Helden ja auch selbst lösen«<sup>139</sup>, wie Schuhmann richtig erkennt – und das wäre fatal, wie im Vergleich mit dem interaktiven Medium Computerspiel besonders offensichtlich wird. Handlungs-basiertes Erzählen basiert auf Herausforderungen, die überwunden werden müssen. Im Computerspiel ist es der Spieler, dem diese Aufgabe zukommt. Würden NPCs seine Probleme lösen, wäre der Spieler zu Untätigkeit verdammt und in letzter Konsequenz kein Spieler mehr, sondern nur noch ein Rezipient. Das ist das Grundproblem, welches ich in Kapitel 3.5 bereits ausführlich geschildert habe.

Was also im NIBELUNGENLIED zu beobachten ist, ist im Grunde genommen ein Ringen von Figuren um die Protagonistenposition: Gunther kann erst als »starker«

136 M. Schuhmann. 2010, S. 182.

137 M. Schuhmann. 2010, S. 182.

138 M. Schuhmann. 2010, S. 177.

139 M. Schuhmann. 2010, S. 172.



König auftreten, nachdem die Protagonistenposition durch den Mord an Siegfried freigeworden ist. Darum zeigen sich im zweiten Teil auch verstärkt exorbitante Züge an Gunther, aber auch an seinen Gefährten, die im ersten Teil von Siegfried überstrahlt wurden. Plötzlich werden andere Figuren als Avatar für das Körperschema des Rezipienten attraktiv. Und die psychomotorische Synchronisation mit ihnen macht es leichter, über den Mord am vorherigen Avatar hinwegzusehen, sodass die psychomotorische als Wegbereiterin einer emotionalen Identifikation fungieren kann.

Einen exemplarischen ›starken‹ Herrscher findet Schuhmann in Kaiser Karl aus dem *ROLANDSLIED*, der »nicht mit Liebe in Verbindung gebracht«<sup>140</sup> wird, was Schuhmann in seiner These bestärkt. Er macht dabei jedoch eine interessante Beobachtung:

»Der Unterschied zwischen einem ›starken‹ Herrscher wie Karl und einem ›schwachen‹ König wie Artus könnte nun darin liegen, dass dem ›starken‹ heldenepischen König gattungsbedingt ein aktiver Modus (das *zürnen*) und ein passiver Modus (das *trûren*) als Reaktionen auf einen gestörten Weltzustand zur Verfügung stehen. Artus kann dagegen bei Chrétien, Wolfram und Hartmann nur mit dem passiven Modus reagieren.«<sup>141</sup>

Der König ist etwas kategorial anderes als der Held. In Computerspiel-Termini ausgedrückt: Er ist kein Spielercharakter, kein Avatar, sondern ein NPC und zwar in der Regel ein Questgeber – wenn nicht sogar *der* Questgeber schlechthin. Artus' Passivität ist bezeichnend. Er ist in mancher Hinsicht sogar passiver als vergleichbare NPC-Questgeber, denn die meisten Questgeber formulieren immerhin Imperative. Der Sonnenkönig beauftragt oder bittet die Protagonistin Aloy, bestimmte Dinge in seinem Namen zu tun. Er appelliert an sie und stößt damit Ereignisse an.<sup>142</sup> Artus hingegen ist zwar ebenfalls unbewegt wie der Sonnenkönig, doch er lässt die Bewegung im II. Buch des *PARZIVAL* lediglich zu, anstatt sie auszulösen. Der Impuls kommt von seinen Rittern. Sein ganzer Beitrag besteht darin, ihre Bewegung nicht zu stoppen. Er ist damit ein Questgeber, der so passiv, aber auch so über jeden Zweifel erhaben ist, dass Figuren seine Interessen vertreten, ohne explizit dazu aufgefordert zu werden.<sup>143</sup> Schuhmann schreibt dazu in einem

140 M. Schuhmann. 2010, S. 185.

141 M. Schuhmann. 2010, S. 185.

142 F. Jannidis. 2004, S. 103-104.

143 Dies gilt nicht in jedem Roman und zu jedem Zeitpunkt für Artus. Auch Artus formuliert gelegentlich Imperative. Die *CRÔNE* kennt sogar den seltenen Fall, dass sich Artus entgegen der Gattungskonvention nicht davon abhalten lässt, selbst zu handeln – und dabei eine relativ klägliche Figur abgibt.

gattungsgeschichtlichen Kontext: »Das Handeln, das früher zur Darstellung der Artusfigur gehörte, ist [...] auf die Hauptfigur übergegangen.«<sup>144</sup>

Ich sehe den König im Artusroman jedoch nicht als einen Archetyp an, dem eine wichtige Qualität verloren gegangen ist. Vielmehr sehe ich Figuren wie Karl oder Gunther als hybride an – als ›Heldenkönige‹, die bis zu einem gewissen Grad Qualitäten von Held und König in sich vereinen. Im Vergleich dazu wäre dann Artus ›nur‹ König, während sein Heldsein, das nichtsdestotrotz Voraussetzung für sein Königsein bleibt, in die Vorgeschichte ausgelagert wurde. Gleichzeitig den Anforderungen an einen König und an einen Helden zu entsprechen, ist ein Balanceakt. In der Heldenepik begründet die Hybridität der ›Heldenkönige‹ oftmals eine spezifische Brüchigkeit der Figuren, da sie zwischen verschiedenen Rollen schwanken. Das Beispiel von Iweins *verritten* zeigt außerdem, dass sich die Ausübung ritterlicher Tugenden bei einem König verheerend auswirken kann.

Der entscheidende Unterschied zwischen König und Held äußert sich nicht zuletzt in seiner Kinästhetik, denn der König ist eine statische, der Held hingegen eine bewegliche Figur. Questgeber sind, wie bereits erwähnt, gewöhnlich in Questhubs lokalisiert, also sicher innerhalb der Burgmauern, nicht im gefährlichen Außerhalb. Dies gilt normalerweise auch für den König als *den* Questgeber schlechthin.<sup>145</sup> Geschieht es doch einmal, dass der König sich bewegt, wie es sonst nur Protagonisten und Botenfiguren zukommt, wenn Artus etwa zu Iweins Hochzeit an den Laudine-Hof kommt<sup>146</sup> oder sein Lager am Plimizoel aufschlägt<sup>147</sup>, handelt es sich oftmals um eine Scheinbewegung: Er zieht nicht allein, sondern der Hof bewegt sich mit ihm. Das erklärt auch die Schwerfälligkeit seiner Bewegung – sowohl in einem konkreten als auch in einem abstrakten Sinne –, denn sein Wille muss nicht nur seinen eigenen Leib, sondern den gesamten Hof-Körper in Bewegung versetzen. Wo der König ist, ist auch der Hof, da der Hof keinen geografischen Ort, sondern ein Personenkollektiv bezeichnet. Die Antwort auf die Frage, wo sich der König befindet, lautet also auch im Falle einer Scheinbewegung immer noch: am Hof. Der ihm zugeordnete semantische Raum bewegt sich mit ihm.

Aus diesem Grund ist der König kein sonderlich dankbarer Träger für das Körperschema des Rezipienten und wird nur in Ausnahmefällen als Avatar fungieren. Kommen wir deswegen noch einmal auf Parzival und Gawan zurück, um die Analyse des II. Buches abzuschließen.

---

144 M. Schuhmann. 2010, S. 171.

145 Sogar die Bewegung des Königs im Schach ist eine Metapher auf dieses Bewegungsmuster – selbst ein Bauer kann einmalig zwei Felder ziehen, der König aber zieht immer nur ein Feld weit und wird oft auch nur bewegt, wenn es nicht anders geht. Er ist damit die statischste Figur auf dem Spielfeld.

146 Iwein.

147 Parzival.

### 7.2.2.3 Co-Präsenz zweier Protagonisten

Gawan bringt Parzival zu seinem Pavillon und über die Zeltschnüre, die bis an den Pavillon Cunnewares heranreichen, kommt Cunneware selbst in den Fokus und über ihre gemeinsame Vergangenheit mit Parzival dann schließlich Parzival selbst, während Gawan in den Hintergrund tritt. Beim Festmahl sitzt Gawan neben Parzival<sup>148</sup>, doch es wird keine Reaktion von ihm beschrieben, wenn Parzival durch Cundrie verflucht wird. Erst mit der Ankunft Kingrimursels, der kommt, um seinerseits Gawan anzuklagen, rückt Gawan wieder ins Zentrum der Aufmerksamkeit.

*Cundrie was ir trûrens wer.  
diu reit enwec: nu reit dort her  
ein rîter, der truoc hôhen muot.*<sup>149</sup>

Cundrie entfernt sich von der Tafel, wo Parzival sitzt und Cunneware sein Unglück beweint, und da sich in der Szene sonst nichts zielgerichtet fortbewegt, ist es wahrscheinlich, dass sich das Körperschema des Rezipienten mit ihr synchronisiert. Doch Kingrimursel kommt ihr – ebenfalls beritten – entgegen. Ihre Bewegung ist also identisch, auch wenn die Bewegungsrichtung entgegengesetzt ist; doch da sich die Beschreibung nun Kingrimursel zuwendet, muss das Körperschema auf ihn überwechseln, da es sonst keinen Träger mehr hätte.

Die Runde, zu der der Rezipient zurückkehrt, ist nicht mehr dieselbe, wie noch einen Moment zuvor: Zwar sind immer noch alle *trûrec*<sup>150</sup> und auch Artus ist noch da, doch von Parzival ist nun umgekehrt keine Rede mehr, genau wie Gawan in der vorherigen Parzival-Szene ausgeblendet war. Nicht Parzival bittet darum, Gawan unterstützen zu dürfen, sondern Gawans Bruder Beacurs.<sup>151</sup> Erst hinterher findet man Parzival und Gawan, die beiden Beschämten, statisch, weil hilflos, *bî ein ander*<sup>152</sup> stehen, wobei erneut Parzival als *der Wâleis*<sup>153</sup> umschrieben ist, während Gawan beim Namen genannt wird. Man klagt und berät sich. Solidarität wird bekundet, auch von anderen Mitgliedern des Hofes. In Bewegung gerät die Szene, wenn Cunneware Parzival bei der Hand nimmt, der sich passiv wegführen lässt.

*frou Cunnewâr diu clâre magt  
nam den helt unverzagt  
mit ir hant und fuort in dan.*<sup>154</sup>

148 Parzival, V. 311,7-8.

149 Parzival, V. 319,19-21.

150 Parzival, V. 319,29.

151 Parzival, V. 323,1-23.

152 Parzival, V. 326,13.

153 Parzival, V. 326,12.

154 Parzival, V. 331,19-21.

Kinästhetisch paradox – da die Bewegung ja eigentlich schon vollzogen ist – wird danach die eigentliche Verabschiedung zwischen Parzival und Gawan eingeschoben, und die Formulierung danach noch einmal variiert: *frou Cunnewäre de Lalant / in fuorte dâ se ir poulûn vant* [...].<sup>155</sup> Parzival wird gerüstet und sein kurzer Besuch am Artushof schließt mit den Worten *hin reit Gahmuretes kint*.<sup>156</sup> und einem knappen Erzählerkommentar. Es folgt geradezu ein Massenexitus von Artusrittern, die alle die Aventure um Schastel marveile bestehen wollen,<sup>157</sup> von der Cundrie gesprochen hat. Am Ende dieses Exitus bricht auch Gawan auf, der zwar ein anderes Ziel hat, letztlich aber derjenige ist, der Schastel marveile befreien wird. Dass Gawan in die Reihe der anderen Ritter eingegliedert wird, die nach Schastel marveile reiten, weist darauf voraus, obwohl das zu diesem Zeitpunkt noch niemand wissen kann.

*Do bereite ouch sich hêr Gawân  
als ein kampfbære man  
hin für den künec von Ascalûn.*<sup>158</sup>

Damit ist der Protagonistenwechsel vollzogen. Solche sind – im Gegensatz zu Avatarwechseln, wie die Analyse gezeigt hat – in der Artusepik vergleichsweise selten, weswegen es sich in der Forschung überhaupt etablieren konnte, Werke schlicht nach ihrem Protagonisten zu benennen. Möglicherweise ist dieser Mangel an Konventionen für die Zusammenführung mehrerer Protagonisten dafür mitverantwortlich, dass Wolframs Vorgehen dabei merklich von modernen Erzählkonventionen abweicht. Das Nebeneinanderherreiten von Parzival und Gawan auf dem Weg zum Lager ist symptomatisch für ihr Verhältnis, nachdem sie dort angekommen sind: ein merkwürdig schwebender Zustand körperlicher Co-Präsenz bei weitgehender Berührungslosigkeit der jeweiligen Figurenhandlung. Parzivals und Gawns jeweilige öffentliche Bloßstellung sind klar getrennte Handlungsstränge. Es kommt zu keinerlei Wechselwirkungen zwischen ihnen. Erst danach berühren sie sich ein letztes Mal, ehe sich die Wege der beiden Figuren trennen.

Die Analyse des 6. Buchs des PARZIVAL lässt vermuten, dass die Dauer der Präsenz einer Figur nicht entscheidend dafür ist, ob sie sich als Avatar qualifiziert. Insbesondere der Beginn der Textstelle macht in rascher Folge eine Reihe von kinästhetischen Angeboten, sodass das Körperschema innerhalb weniger Zeilen mehrfach zwischen Parzival, Falke und Wildgans (oder sogar Wildgänsen) wechseln kann. Die Synchronisation scheint sich an den physischen Voraussetzungen und Funktionsweise des menschlichen Auges zu orientieren. (Schnelle) Bewe-

---

155 Parzival, V. 332,19-20.

156 Parzival, V. 333,15.

157 Parzival, V. 334,1-25.

158 Parzival, V. 335,1-3.

gungen ziehen Aufmerksamkeit auf sich, weswegen es beispielsweise schwer ist, einen im Hintergrund laufenden Fernseher zu ignorieren. Die menschliche Wahrnehmung priorisiert Bewegungen schon allein aus Gründen des Selbstschutzes, da schnelle Bewegungen – nicht zuletzt als potenzielle Bedrohungen – schnelle Reaktionen erfordern.

Ich stelle die Hypothese auf, dass die Wahrnehmung virtueller Welten analog funktioniert, auch dann noch, wenn diese nicht visuell repräsentiert werden: Je mehr kinästhetische Energie in einer Bewegung liegt, desto attraktiver wird sie für die Synchronisation des Körperschemas. Aus diesem Grund ist der herabstoßende Falke oder sind die aufliegenden Gänse kurzzeitig relevanter für den Rezipienten als Parzival, der lediglich ruhig dahinreitet, obwohl sie nach dem Kriterium der Menschenähnlichkeit zweitrangig sein müssten. Bei der Bestimmung der kinästhetischen Energie spielt neben der bloßen Geschwindigkeit jedoch auch die Ausführlichkeit und Plastizität einer Schilderung eine Rolle – auch eine langsame Bewegung kann attraktiv gemacht werden, wenn der Text sie entsprechend in Szene setzt. Es ist also nicht nur das Dargestellte, sondern nicht zuletzt auch die Darstellungsweise von Bedeutung.

Hierbei sind mediale Unterschiede zu berücksichtigen, allerdings ist es nicht so, als würde Kinästhetik für nicht-visuelle Medien eine geringere Rolle spielen. Lediglich die Möglichkeiten ihrer Präsentation sind andere. Während sich visuelle Medien wie das Computerspiel zumeist auf ihre visuelle Darstellung verlassen, obwohl sie auch andere Möglichkeiten (auditive, interaktive etc.) erkunden, stellen sprachliche Medien Bewegung naheliegenderweise verbal dar. Das kann allerdings nicht nur heißen in Form von Beschreibungen, sondern beispielsweise auch onomatopoeisch, also etwa verknüpft mit einer auditiven Komponente.

Insgesamt gibt es im untersuchten Abschnitt weit mehr Figuren, die sich temporär als (Ersatz-)Avatare anbieten, als ich zu zuvor angenommen hätte. Das Körperschema springt öfter als gedacht. Unterstützt wird das durch teilweise sehr elaborierte Überleitungen, wie etwa die Fallbewegung der Blutstropfen oder die Zeltschnüre, die von Gawans zu Cunnewares Zelt hinüberreichen. Inwieweit diese Ergebnisse verallgemeinerbar sind, ist eine andere Frage, ich glaube jedoch, demonstriert zu haben, wie ich mir eine derartige Analyse vorstelle und inwiefern eine solche erhellend sein kann.

### 7.3 Rekapitulation

Schon die mittelhochdeutsche Artusepik kennt demnach Avatare – Figuren, in seltenen Fällen auch (bewegte) Objekte, die als Trägermedium für das Körperschema des Rezipienten fungieren und dadurch seine Wahrnehmung der erzählten Welt beeinflussen. Ich bezeichne dies im Anschluss an Matthias Däumer und seine Vor-

läufer als ›kinästhetische Wahrnehmung‹, um die zentrale Rolle von Bewegung dabei stets prominent mitzudenken.

Bewegte Gegenstände laden den Rezipienten dazu ein, sein Körperschema mit ihnen zu synchronisieren. Dies fällt umso leichter, je ähnlicher das bewegte Objekt dem menschlichen Körper ist, weil das Körperschema nach dem Körper modelliert ist. Das Körperschema kann jedoch auch mit bewegten Objekten synchronisiert werden, die wenig mit dem menschlichen Körper gemein haben – angefangen bei vierbeinigen oder geflügelten Lebewesen bis hin zu Pflanzen oder gar Dingen. Dazu muss das Körperschema angepasst werden.

Diese Anpassung wird erleichtert, wenn bestimmte Punkte des Avatar-Körpers adressiert werden, wobei eine der effektivsten Arten der Adressierung die Verletzung des Avatar-Körpers ist. Die Verletzung wird zur ›Schnittstelle‹ zwischen Körperschema und Avatar-Körper<sup>159</sup> – die einander entsprechenden Punkte am Avatar und am Körperschema werden zur Deckung gebracht. Durch die Adressierung wird der angesprochene Punkt konkret, der zuvor noch diffus war. Auf der Grundlage seines Weltwissens setzt der Rezipient voraus, dass ein Ritter als menschlicher Akteur Beine hat. Diese Beine werden impliziert, wenn der Ritter irgendwohin geht; doch sie werden selten so ›greifbar‹ wie Schionatulanders Beine, wenn sie von Dornen zerkratzt werden.<sup>160</sup> Dies wird vorbereitet, indem seine Beine bereits zuvor durch die Tätigkeit des Angeln ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt werden.<sup>161</sup>

Viele Computerspiele – jene, für die die Bewegung im dreidimensionalen Raum konstitutiv ist – bieten durch ihre Interaktivität die Option, das Körperschema aktiv anzupassen, indem gezielt Bewegungen mit dem Avatar-Körper durchgeführt werden. Der Tastendruck stellt die Adressierung dar und über die Beobachtung der darauffolgenden Bewegung kann das Körperschema nachjustiert werden. Der Unterschied zu nicht-interaktiven Medien also besteht darin, dass der Computerspieler nicht auf die Adressierung seines Körperschemas, also auf Input durch das Medium warten muss, sondern die benötigten Informationen selbst einholen kann.

In vielen Fällen spielen bei der Synchronisierung mit einem Avatar-Körper synthetische Empfindungen eine Rolle. Der menschliche Rezipient kann nicht wissen, wie es sich anfühlt, auf vier Pfoten zu rennen, und weiß meist auch nicht, wie es

---

159 Dieses Wortspiel geht auf einen Beitrag von Oliver Ruf und Markus Matt zu dem Visual Novel *DOKI DOKI LITERATURE CLUB* (2017) zurück. Die Autoren stellen darin fest, »dass die Schnittstellen fiktiver Wunden auch die Schnittstellen zu den verletzlichen Körpern der realen Welt« seien (Oliver Ruf/Markus Matt: »Sphären-Konvergenzen. *Doki Doki Literature Club* als Indiz kulturästhetischer Körperlichkeit«, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.), *Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2020, S. 435-455, hier S. 446).

160 Titurel, V. 165-166.

161 Titurel, V. 164.

ist, von einem Schwert verletzt zu werden; trotzdem ist er in der Lage, diese Empfindungen aus bekannten Empfindungen zu synthetisieren. Diese Empfindung hat nichts damit zu tun, wie es sich ›wirklich‹ anfühlt, und kann daher je nach Vorerfahrungen des Rezipienten unterschiedlich ausfallen. Es handelt sich um ein Substitut.

Ich habe mich gefragt, ob das Identifizieren von Avataren möglicherweise aufschlussreicher sein könnte als die Unterscheidung von Haupt- und Nebenfiguren, und komme zu dem Schluss, dass das für die Detailanalyse von Szenen zutrifft. Für großflächigere Analysen scheint mir die Technik zwar auch geeignet, allerdings bietet sie hier deutlich weniger Vorteile gegenüber dem herkömmlichen Instrumentarium. Hauptfiguren werden selten zu Nebenfiguren oder umgekehrt – der Avatar jedoch kann innerhalb weniger Zeilen mehrfach wechseln. Ich bewahre die Vorstellung von Haupt- und Nebenfiguren insofern als ich von ›Ersatz-Avataren‹ spreche. Allerdings ist das keine bloße Umetikettierung, weil auch eine Nebenfigur temporär als voll funktionsfähiger Avatar dienen kann, wenn sie mit entsprechender Agency ausgestattet ist. Dies trifft im vorangegangenen Analyseteil beispielsweise auf Segramors und Keie zu. Der Avatar-Begriff trägt diesem Umstand Rechnung.

Einschränkend ist zu sagen, dass für den Avatar im engeren Sinne Ähnliches gelten müsste wie für den Protagonisten, nämlich dass der Begriff dort versagt, wo keine Fokusfigur auszumachen ist.<sup>162</sup> Er wäre dann nicht für jede Art Text geeignet. Wird ›Avatar‹ jedoch im Sinne von ›Trägermedium für das Körperschema des Rezipienten‹ verstanden, können damit auch Phänomene der Synchronisierung mit bewegten Objekten erfasst werden, wie im Kapitel 7.1.3 vorgeführt.

Das Körperschema ist ein Erklärungsmodell für Funktionsmechanismen der menschlichen Wahrnehmung. Es hat insofern keinen ontologischen Anspruch, auch wenn jüngere Erkenntnisse der Neurologie es eher plausibler gemacht als widerlegt haben. Es war ursprünglich nicht dazu gedacht, Rezeptionsprozesse zu analysieren, doch gerade darin sehe ich seine besondere Leistungsfähigkeit. Da es aber allgemein Wahrnehmung begreiflich machen will, ist es nicht an ein bestimmtes Medium gebunden. Matthias Däumer hat es für die mittelalterliche Literatur nutzbar gemacht, aber es funktioniert genauso gut für jedes andere Medium, das einen virtuellen Raum etabliert.

Ich muss daher meine Eingangsthese einer exklusiven Beziehung zwischen Computerspiel und mittelalterlicher Literatur relativieren. Zwar sind die Parallelen im Avatar-Gebrauch in ihrem Fall besonders evident, doch sie sind nicht exklusiv. Handlungsbasiertes Erzählen, das den Rezipienten in besonderem Maße an einen bestimmten handlungsmächtigen Protagonisten bindet, gibt es auch im Film, auch im Comic und auch in der Gegenwartsliteratur. Das Computerspiel ist

---

162 F. Jannidis. 2004, S. 104.

jedoch das einzige der genannten Medien, das über einen genuinen Avatar-Begriff verfügt. Daher lassen sich Avatare in anderen Medien besonders leicht identifizieren, indem man sich gedanklich am Computerspiel orientiert, wie ich es mit der mittelhochdeutschen Artusepik getan habe. Allerdings stellt handlungsbasiertes Erzählen in den übrigen Medien nicht die Norm dar, da sie nicht interaktiv und daher nicht im gleichen Maße auf handelnde Protagonisten angewiesen sind wie das Computerspiel.



## 8 Ludonarrative Logik: Vom Spielcharakter der mittelalterlichen Literatur

---

Verfolgt man wissenschaftliche Fragestellungen, welche die Medialität des untersuchten Gegenstandes berühren, gerät man als Vertreter der Germanistischen Mediävistik rasch in die Verlegenheit, Aussagen über die historische Aufführungssituation treffen zu müssen. Das ist aus mehreren Gründen unangenehm. Da diese Aufführungssituation nämlich nicht Teil der überlieferten Textgrundlage ist und in ihr allenfalls vereinzelt aufscheint, kann über sie aus streng literaturwissenschaftlicher Perspektive keine Aussage getroffen werden, und selbst Historiker können nur mehr oder weniger fundierte Vermutungen zu diesem Thema anstellen.

Wie die tatsächliche historische Aufführung von mittelalterlicher Epik aussehen haben könnte, dafür gibt es so gut wie keine Belege. Aus »den lateinischen Geschichtsquellen, mit denen die Historiker zu arbeiten gewohnt sind«<sup>1</sup>, ist zu diesem Thema – wie auch zur höfischen Gesellschaft im Allgemeinen – kaum etwas zu erfahren, da die geistlichen Autoren an »Einzelheiten der weltlichen Gesellschaftskultur [...] in den meisten Fällen nicht interessiert«<sup>2</sup> waren. Selbst Inventare und Rechnungsbücher, die für die höfische Sachkultur durchaus aufschlussreiche Quellen darstellen und in Einzelfällen sogar die Identität mittelalterlicher Autoren belegen können, sind in Bezug auf Informationen zur Aufführungspraxis wenig auskunftsfreudig. Am ehesten wären solche Informationen noch in Berichten von Hof Tagen oder anderen Festlichkeiten vorstellbar, doch gehen diese gewöhnlich nicht so weit ins Detail.

Joachim Bumke meint vorsichtig: »Man stellt es sich wohl meistens so vor, daß der literarisch interessierte Teil der Hofgesellschaft sich abends versammelte, um dem Wort des Dichters zu lauschen.«<sup>3</sup> Jedoch sei diese Situation »merkwürdig schlecht bezeugt«<sup>4</sup>. Selbst die ohnehin nicht mit der historischen Auffüh-

---

1 Joachim Bumke: *Höfische Kultur. Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter*, München: dtv, 2008, S. 14.

2 J. Bumke, 2008, S. 14.

3 J. Bumke, 2008, S. 721.

4 J. Bumke, 2008, S. 721.

rungsituation gleichzusetzenden innerliterarischen Quellen sind dünn gesät und zumeist wenig ausführlich. Eine der konkretesten ihrer Art findet sich in Hartmanns IWEIN, wo die Tochter des Burgherrn ihren Eltern an einem *warme[n]* [...] *âbent*<sup>5</sup> im *boumgarten*<sup>6</sup> der Burg aus einem französischen Buch vorliest. Eine musikalische Begleitung scheint nicht angedacht und der Rezipient erfährt auch nichts Näheres über die Art des vorgetragenen Textes oder die des Vortrages – lediglich, dass die Eltern ihn genießen<sup>7</sup>. Selbst dieses Ausnahmebeispiel ist also weit von der »multimediale[n] Ganzheit«<sup>8</sup> entfernt, die sich die Wissenschaft wünschen würde. Jan-Dirk Müller macht daher unmissverständlich klar, dass die Wirklichkeit einer bestimmten Aufführung in keinem einzigen Fall rekonstruierbar sei.<sup>9</sup>

Nun wurde in dieser Untersuchung jedoch nicht gerade eine streng literaturgeschichtliche Perspektive verfolgt; daher wähle ich auch jetzt einen medienkulturgeschichtlichen Lösungsansatz, indem ich mich dem anschließe, was Matthias Däumer seinen Überlegungen vorangestellt hat:

»Es geht mir nicht darum, eine konkret historische, auch nicht, eine wahrscheinliche Aufführung nachzuzeichnen. Es ist vielmehr mein Ziel, das performative Potential eines mittelalterlichen Romanvortrags aus dem Text zu erschließen.«<sup>10</sup>

Bei Däumer hat das unter anderem zur Folge, dass er die »pseudo-konkrete[] Zuschreibung an einen ›Spielmann«<sup>11</sup> zugunsten einer »abstrakte[n] kommunikative[n] Größe«<sup>12</sup> aufgibt, »die Schlüsse auf die performative Ästhetik der Texte zulässt, ohne diese historisch verankern zu müssen«<sup>13</sup>, und die Däumer »Rezitorator«<sup>14</sup> nennt.<sup>15</sup> Analog dazu werde ich mich ebenfalls der »müßigen Kontroversen«<sup>16</sup> zur historischen Aufführungssituation enthalten und, anstatt die Mangelhaftigkeit der Überlieferung zu beklagen, mich der Performativität der mittelhochdeutschen Texte stattdessen über Theorie zum Spiel annähern.

5 Iwein, V. 6489.

6 Iwein, V. 6436.

7 *ez dûhte sî guot swaz sî las* (Iwein, V. 6461).

8 Jan-Dirk Müller: »Aufführung – Autor – Werk. Zu einigen blinden Stellen gegenwärtiger Diskussion«, in: Mediävistische Kulturwissenschaft. Ausgewählte Studien, Berlin, New York: de Gruyter. 2010a, S. 11-25, hier S. 14.

9 J.-D. Müller. 2010a, S. 14.

10 M. Däumer. 2013, S. 52.

11 M. Däumer. 2013, S. 53.

12 M. Däumer. 2013, S. 53.

13 M. Däumer. 2013, S. 53.

14 M. Däumer. 2013, S. 53.

15 »Rezitorator« meint also die Leerstelle, welche eine konkrete Person ausfüllt, die einen Roman vor Publikum vortrug (oder auch gegenwärtig vorträgt oder zukünftig noch vortragen wird)« (M. Däumer. 2013, S. 53).

16 J.-D. Müller. 2010a, S. 16.

Während ich von der Rollenspielähnlichkeit der höfischen Epik überzeugt bin und diese, wie ich glaube, auch überzeugend herausarbeiten konnte, zögere ich indes, ihr eine generelle Spielähnlichkeit zuzuschreiben. Das Rollenspiel ist ein Computerspiel, das wiederum ein Spiel ist. Ihr hierarchisches Verhältnis verbietet aber, von der untersten Ebene auf die höchste rückzuschließen. Es ist nämlich durchaus nicht von vornherein gesagt, dass die beobachtbaren Ähnlichkeiten zwischen den Untersuchungsgegenständen von der Spielartigkeit der Artusepik herrühren und nicht vielmehr von den narrativen Anteilen des Rollenspiels.<sup>17</sup>

Andererseits sind wir zum jetzigen Zeitpunkt über das eher enttäuschende Fazit, Rollenspiel und Artusepik ähnelten sich nur, weil das Rollenspiel aus dem Motivschatz der Epik schöpfe, längst hinaus – sowohl was die Belange dieser Untersuchung angeht als auch dem allgemeinen Diskussionsstand der Forschung nach.<sup>18</sup> Trotzdem steht die Antwort auf die durchaus nicht triviale Frage, woher besagte Parallelen rühren, letztlich noch aus. Daher ist das folgende Großkapitel der ludonarrativen Logik gewidmet, die Artusepik und Rollenspiel durchzieht und eben keine rein spielerische Logik ist, sondern vielmehr dazu angetan, eine spezifische Konfiguration von Ludischem und Narrativem zu beschreiben, die Kenner des einen Gegenstandes im anderen wiedererkennen können.

## 8.1 Literatur als Spiel

### 8.1.1 Die Spielmetapher und ihre Tragfähigkeit im literarischen Kontext

Anders als das ›Spiel in der Literatur‹, das ein sehr konkretes und daher vielleicht etwas langweiliges Themengebiet absteckt, ist ›Literatur als Spiel‹ oder das ›Spielerische an/in der Literatur‹ weniger leicht fassbar und hat oftmals metaphorischen Status. Forschung zum Spiel in der höfischen Epik verbleibt deswegen auch selten auf diesem Level, sondern nutzt das konkrete Spiel – häufig das Schachspiel als Inbegriff der höfischen Kultur<sup>19</sup> – als Ausgangspunkt für weiterführende Überle-

17 Würde man ›Rollenspiel‹ zu heuristischen Zwecken durch ›4-Gewinnt‹ ersetzen, würde sich die hypothetische Spielähnlichkeit der Artusepik vermutlich ganz anders präsentieren.

18 Letzteres belegt zum Beispiel Hans Veltens Einleitung zu dem Sammelband *DAS MITTELALTER IM FANTASYROMAN*: »Interessant erscheinen weniger die Aufnahme und Transformation mittelalterlicher Objekte, Mythen oder Texte, sondern mehr die Formen der narrativen Aneignung und Ausgestaltung von Mustern« (H.R. Velten. 2018, S. 12).

19 Zum Schachspiel in der mittelalterlichen Literatur siehe etwa Hans J. Scheuer: »Schach auf Schanpfanzün. Das Spiel als Exempel im VIII. Buch des ›Parzival‹ Wolframs von Eschenbach«, in: *Zeitschrift für deutsche Philologie* (2015), S. 29-46 oder Albrecht Classen: »Spiel als Kultur und Spiel als Medium der Lebensbewältigung im Mittelalter. Vom Schachspiel und Liebeswerben hin bis zur literarischen Spielführung«, in: *Etudes germaniques* (2018), S. 333-355.

gungen, etwa zur poetologischen Selbstreflexivität von Spielszenen in der Literatur.<sup>20</sup> Wird Literatur als ›spielerisch‹ bezeichnet, handelt es sich oft um eine diffuse Chiffre für ›irgendwie innovativ oder experimentell‹ – häufig auch ›postmodern‹. Manchmal ist es der Akt der Subversion, welchen die Spielmetapher zum Ausdruck bringen soll, teilweise ist sie Indikator einer wissenschaftskritischen Haltung.<sup>21</sup> Die Möglichkeiten sind ebenso vielfältig wie die Facetten des Spiels. Problematisch ist diese Praxis dann, wenn nicht ausreichend reflektiert wird, was es eigentlich bedeutet, einen Text als Spiel zu begreifen; wenn also nicht bedacht wird, welche Eigenschaften dem Spiel zu eigen sind und die dementsprechend auch Literatur haben müsste, wenn sie als ›spielerisch‹ gelten soll.<sup>22</sup> Eine mangelnde Reflexion im Umgang mit dem Spielbegriff in der Literaturwissenschaft kritisieren etwa Thomas Anz und Heinrich Kaulen:

»Der metaphorische Gebrauch des Spiel-Begriffs und der fiktionale Status der Modellbildungen sind dabei so offensichtlich, dass sie kaum reflektiert werden.«<sup>23</sup>

Literatur kann also (auch mit einigem Mehrwert) als Spiel aufgefasst werden, aber das macht sie nicht zum Spiel, denn »[d]ie Feststellung einer Analogiebeziehung ist [...] etwas anderes als eine Prädikation (also ein Urteil der Form ›Literarische Texte

---

20 Vgl. Christine Stridde: »Erzählen vom Spiel – Erzählen als Spiel. Spielszenen in der mittelalterlichen Erzählliteratur«, in: Bernhard Jahn/Michael Schilling (Hg.), *Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen*, Stuttgart: Hirzel, 2010, S. 27-43.

21 Peter Brandes: »Das Spiel der Bedeutungen im Prozess der Lektüre. Überlegungen zur Möglichkeit einer Literaturtheorie des Spiels«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter, 2009, S. 115-134, hier S. 132.

22 Der Sammelband *LITERATUR ALS SPIEL* von Thomas Anz und Heinrich Kaulen (Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.): *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte* (= *Spectrum Literaturwissenschaft*), Berlin, New York: de Gruyter, 2009b) bildet diesbezüglich eine erfreuliche Ausnahme; ihm gegenüber steht jedoch eine unüberschaubare Anzahl an Publikationen, die das Thema oft nur am Rande berühren und daher auch nicht an den Pranger gestellt werden sollen, wenn sie das Thema nicht in vollem Umfang reflektieren.

23 Thomas Anz/Heinrich Kaulen: »Einleitung. Vom Nutzen und Nachteil des Spiel-Begriffs für die Wissenschaften«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter, 2009a, S. 1-8, hier S. 5.

sind Spiele)«<sup>24</sup>. Zwar teilt sie viele Merkmale des Spiels<sup>25</sup>, aber sie *ist* in erster Instanz eben kein Spiel.<sup>26</sup>

Eine grundsätzliche Schwierigkeit bei der Engführung von Spiel und Literatur besteht darin, dass es per definitionem unabdingbar ist, dass sich die Spieler dessen bewusst sind, dass sie spielen, damit man von einem Spiel sprechen kann. Christine Stridde scheint es daher zielführend, den Spielbegriff »nur dort zu gebrauchen, wo von Formen bewußt selbstreflexiven Handelns auszugehen ist. Das heißt, nur das sei als Spiel begriffen, was den Spielenden selbst als Spiel gegenwärtig ist«<sup>27</sup>. Spiel und Literatur sind in einem räumlich und zeitlich begrenzten Sonderbereich angesiedelt, der vom »Ernst des Lebens«<sup>28</sup> entlastet ist und Huizingas »Zauberkreis des Spiels«<sup>29</sup> entspricht. Wenn der Leser aber den Akt des Lesens nicht als Spiel begreift, würde das nach vielen Definitionen eine Gleichsetzung von Literatur mit Spiel ausschließen.<sup>30</sup> Möchte man Literatur trotzdem als Spiel verhandeln, bleibt die Frage nach dem literarischen Pendant zu dem Bewusstsein, ein Spiel zu spielen.

Der Zauberkreis des Spiels negiert die Möglichkeit eines »entgrenzten Spiels«<sup>31</sup>, denn käme es tatsächlich zur Entgrenzung, würde das Spiel aufhören, Spiel zu sein. Es gäbe also keine spielerische Wirklichkeit mehr, sondern nur noch eine außerspielerische, und die Unterscheidung an sich würde redundant. Dabei geht es darum, die offenbar ebenso bedrohliche wie reizvolle Vorstellung zu bannen, das Spiel könne auf die außerspielerische Wirklichkeit übergreifen und

- 
- 24 Tilmann Köppe: »Fiktion, Praxis, Spiel. Was leistet der Spielbegriff bei der Klärung des Fiktionalitätsbegriffs?«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 39-56, hier S. 41.
- 25 »Dass Literatur als Spiel aufgefasst werden kann, mag man als Allgemeinplatz ansehen. Die Konditionen von Spiel und Literatur scheinen jeweils von einem virtuellen Rahmen abgesteckt und durch bestimmte Regelsysteme geleitet zu sein. Insofern lässt sich leicht von einer Analogie dieser kulturellen Praktiken sprechen. Das Spielen geht wie das Lesen auf einen freiwilligen Entschluss zurück. [...] Eine weitere Analogie ergibt sich aus dem oft angeführten Gegensatz von Spiel und Ernst. [...] Sowohl das Spiel als auch die Literatur erscheinen auf diese Weise von dem Ernst des Lebens, insbesondere von der politischen Ökonomie, ausgeschlossen« (P. Brandes. 2009, S. 116).
- 26 T. Anz/H. Kaulen. 2009a, S. 1-3 oder auch Stefan Matuschek: *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel* (= Jenaer germanistische Forschungen, Band 2), Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 1998.
- 27 C. Stridde. 2010, S. 29.
- 28 P. Brandes. 2009, S. 116.
- 29 J. Huizinga. 2013, S. 20.
- 30 Siehe exemplarisch J. Huizinga. 2013, S. 16-17.
- 31 Stefan H. Simond: »Die Entgrenzung des Spiels. Cursorische Überlegungen zum unfreiwilligen und unwissentlichen Spielen«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2017).

entweder (blutiger) Ernst werden oder die Spielenden vergessen machen, dass sie spielen.<sup>32</sup>

Thomas Anz und Heinrich Kaulen haben die Beobachtung gemacht, dass Literatur »anderen Spielen nicht zuletzt darin [gleicht], dass die Theorien und Debatten über sie ganz ähnlichen Mustern unterliegen. Vor pathologischer Lesesucht wird gewarnt wie vor der Spielsucht.«<sup>33</sup> Aus der Formulierung geht zum einen klar hervor, dass Literatur für die beiden Herausgeber zumindest an dieser Stelle als Spiel zu behandeln ist, da sie zu »anderen Spielen«<sup>34</sup> in Beziehung gesetzt wird, was ihre Gleichartigkeit impliziert. Zum anderen wird deutlich, dass es den gleichen Diskurs auch für die Literatur gibt: Der Topos der entgrenzten Literatur<sup>35</sup> funktioniert analog zu dem des entgrenzten Spiels<sup>36</sup> und ist auch ebenso produktiv. Bevor es jedoch tatsächlich zu einer Entgrenzung der Literatur kommt, greift ein Schutzmechanismus, der jenem ähnelt, der zwischen dem Spiel und seiner Eskalation steht, denn auch die Rezeption von Literatur vollzieht sich ja im Modus des Als-Ob: Die Leser spielen zwar aus ihrer Sicht nicht, sind sich aber durchaus bewusst, dass das, was sie rezipieren, von der außerliterarischen Wirklichkeit geschieden ist.<sup>37</sup> Trotzdem nehmen sie die Darstellung innerhalb des ihr gesteckten Rahmens im Sinne einer *Willing Suspension of Disbelief* vollkommen ernst, wie es auch beim Spiel der Fall ist.<sup>38</sup>

Da Spielen sowohl eine freiwillige als auch eine zweckfreie Tätigkeit ist, muss eine intrinsische Motivation vorliegen, wenn ein Spiel gespielt wird. Es kann also davon ausgegangen werden, dass Spielen in irgendeiner Weise lustvoll ist. Dasselbe gilt im Sinne von Anz' literaturwissenschaftlicher Hedonistik<sup>39</sup>, die davon

---

32 S.H. Simond. 2017.

33 T. Anz/H. Kaulen. 2009a, S. 2.

34 T. Anz/H. Kaulen. 2009a, S. 2.

35 Etwa bei Michael Ende: Die unendliche Geschichte. Lizenzausgabe des Deutschen Bücherbundes, Stuttgart: Thienemann Verlag. 1979.

36 Etwa in BATTLE ROYALE (2000, R: Kinji Fukasaku). Der Film wurde namensgebend für ein neues Computerspielgenre, das sich in den letzten Jahren etabliert hat und dessen prominenteste Vertreter aktuell wohl PUBG Corporation: PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS. PUBG Corporation; Microsoft Studios. 2017 und Epic Games/People Can Fly: FORTNITE. Epic Games; Gearbox Publishing. 2017 sein dürften.

37 Suchtartiges Verhalten hat nichts damit zu tun, dass die Rezipienten das Medium mit der Wirklichkeit verwechseln, sondern durch eine Umkehrung der Prioritäten: Die spielerische beziehungsweise literarische Wirklichkeit wird infolgedessen höher priorisiert als die außerspielerische oder -literarische.

38 J. Huizinga. 2013, S. 27.

39 »Literaturwissenschaftliche Hedonistik fragt nicht in erster Linie danach, was literarische Texte bedeuten und wie sie ihre Bedeutung hervorbringen, sondern untersucht, was sie an Lustangeboten bereitstellen, welche Bedürfnisse sie mit welchen Mitteln zu befriedigen imstande sind. Da Texte selbst kein Begehren und kein Lustempfinden haben, sondern nur

ausgeht, dass »das Lesen – und auf etwas andere Weise auch das Schreiben von Literatur – primär hedonistischen Prinzipien folgt«<sup>40</sup>, auch für Literatur: Sofern sie also freiwillig und zweckfrei rezipiert wird, kann von einer Form des Lustgewinns ausgegangen werden, denn anderenfalls würde sie gar nicht rezipiert. Spiel und Literatur ähneln sich also auch in diesem Punkt.

Der Lustgewinn bei der Rezeption ist allerdings ein zu weites Feld, als dass es mit ›Spaßhaben‹ treffend bezeichnet wäre. Anz schreibt dazu:

»Wer liest, will Lust. Es gibt viele andere Namen für das, was wir beim Lesen suchen: Vergnügen, Spaß, Genuß, Entspannung, Wohlgefühl, Freude, Glück. Doch wie ›Lust‹ läßt jeder dieser Namen offen, was damit im Einzelnen gemeint ist. Es gibt eine Vielfalt von Bedürfnissen, die sich mit Literatur lustvoll befriedigen lassen: das Begehren nach Schönheit, nach emotionaler Erregung, nach befreiendem Lachen, nach kontemplativer Ruhe, nach moralischer Erbauung oder auch nach dem Glück der Erkenntnis.«<sup>41</sup>

Genauso verhält es sich mit dem Computerspiel. Man würde beispielsweise kaum behaupten, dass es ›Spaß‹ mache, in *THAT DRAGON, CANCER*<sup>42</sup> ein krebskrankes Kleinkind von der Diagnose bis zum Tod zu begleiten. Trotzdem kann ein solches Spiel unter verschiedenen Gesichtspunkten lustvoll rezipiert werden<sup>43</sup> – beispielsweise unter kinästhetischen Gesichtspunkten oder auch aus einer Metaperspektive heraus, welche die kunstvolle Gemachtheit des Spiels in den Blick nimmt. Diese Pluralität lustvoller Rezeption gilt es anzuerkennen, wofür der irreführende Begriff des ›Spaßes‹ möglicherweise zu weichen hat.

Grundsätzlich gilt sowohl für Spiel als auch für Literatur: Spaß – also Spiel- oder Lesespaß – geht zwar häufig mit der Rezeption der entsprechenden Medien einher, kann aber letztlich nicht als Definitionskriterium herangezogen werden, da er nur eine kleine Facette lustvoller Rezeption darstellt. Auch diese ist möglicherweise eher als weiches Kriterium im Sinne der Wittgensteinschen Familienähnlichkeit zu sehen, jedoch gilt dies unterschiedslos für Spiel und Literatur. So oder so steht es Ambitionen, Spiel und Literatur argumentativ engzuführen, nicht im Wege.

---

Menschen, befaßt sich literaturwissenschaftliche Hedonistik mit Texten und mit Menschen, begreift Philologie konsequent als Humanwissenschaft« (Thomas Anz: *Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen*, München: Verlag C.H. Beck, 1998, S. 229).

40 T. Anz, 1998, S. 229.

41 T. Anz, 1998, S. 229.

42 *Numinous Games: THAT DRAGON, CANCER*. Numinous Games, 2016.

43 Siehe dazu ausführlich das Kapitel *FASZINATION DES SCHRECKLICHEN*, in dem Thomas Anz unter anderem auf den literarischen Bedarf an authentischem Schmerz, das Erhabene und die Angstlust eingeht: T. Anz, 1998, 115-149.

### 8.1.2 Die ›Spielregeln‹ von Produktion und Rezeption

Ein wesentlich wichtigeres definitorisches Merkmal als ›Spielspaß‹ ist die Regelmäßigkeit von Spielen. Spiel konstituiert sich durch Regeln. Wer sich nicht an die Regeln hält, spielt nicht mehr – oder aber er spielt ein anderes Spiel (gegebenenfalls auch ein anderes als seine Mitspieler). Bei analogen Spielen hat der Spieler die »doppelte[] Aufgabenstellung aus gewinnorientiertem Spielen und Aufrechterhalten des Spielsystems«<sup>44</sup>. Er kann sich also nicht allein aufs Spielen beschränken, sondern muss zugleich die Einhaltung der Spielregeln überwachen. Das Computerspiel hingegen »ist unbestechlich und eindeutig: Entweder eine Handlung ist im Spielsystem vorgesehen – dann ist sie regelgerechter Teil des Spiels. Oder sie ist nicht vorgesehen, d.h. nicht programmiert, – und dann auch nicht möglich«<sup>45</sup>. Aus diesem Grund ist beispielsweise der TABLETOP SIMULATOR<sup>46</sup> kein Computerspiel, obwohl er über die Gaming-Plattform Steam vertrieben und dort der Kategorien »Spiele« zugeordnet wird: Der Simulator stellt eine basale Spieltisch-Physik zur Verfügung, wacht aber nicht über die Einhaltung der Spielregeln. Es steht den Spielern frei, Fehler zu machen oder falschzuspielen.<sup>47</sup>

Spielregeln legen fest, welche Handlungen möglich und welche zielführend sind. Allerdings kann das ein Setting oder Thema ebenfalls leisten, wenn auch in weniger rigider Weise.

»Viele Spiele bedürfen keiner Regel. [...] Obwohl die Behauptung paradox klingt, würde ich sagen, dass hier die Fiktion, also das Gefühl des *als ob* die Regel ersetzt und genau die gleiche Funktion erfüllt.«<sup>48</sup>

Diese Art des Spielens bezeichnet man als *Paidia*. Caillois nennt als Beispiel für *Paidia* etwa, dass Kinder ›Pirat‹ spielen. Dieses gesetzte Setting scheint bestimmte Handlungsoptionen von vornherein auszuschließen. Piraten können zum Beispiel normalerweise nicht fliegen. Ob Piraten aber ein Schiff in Seenot zwangsläufig ausrauben oder ihm vielleicht doch helfen, mag Verhandlungssache sein. Bei genauerer Betrachtung fällt jedoch auf, dass vermeintlich Ausgeschlossenes ebenfalls zur Regel werden kann. Möglicherweise handelt es sich um Himmelspiraten mit einem fliegenden Schiff. Vielleicht sind die Piraten nicht einmal menschlich. Dies mag so

44 C. Heinze. 2012, S. 62.

45 C. Heinze. 2012, S. 63.

46 Berserk Games: TABLETOP SIMULATOR. Berserk Games. 2015.

47 Carl Heinze bedenkt sogar die Fälle Cheating und Modding: »Da man es hier aber mit Manipulationen zu tun hat, die das Spielsystem verändern, führen Eingriffe dieser Art im Grunde zu neuen, in sich wieder ganz eindeutig definierten Spielen – und haben mit dem Falschspielen, bei dem der Spieler sich so verhält, ›als spielte er das Spiel‹, nichts gemein« (C. Heinze. 2012, S. 66).

48 R. Caillois. 2017, S. 29.



weit gehen, dass das ursprünglich vereinbarte Setting nicht mehr erkennbar ist. So lange aber Konsens unter den Spielern besteht, bleibt der Zauberkreis des Spiels stabil. Der Unterschied zu Ludus, dem regelgeleiteten Spiel, besteht weniger darin, dass Paidia keine Regeln kennt, sondern darin, dass Paidia seine Regeln ad hoc generiert und ständig weiter modifiziert.

»Es gibt demnach keine ludische Freiheit jenseits von Regel und Form; beide sind vielmehr auch für das ›freie‹ Spiel konstitutiv.«<sup>49</sup>

Ludus fixiert seine Regeln im Vorhinein und hält an ihnen fest, während die Entwicklung von Regeln im Fall von Paidia Teil des Spielprozesses ist. Trotzdem sind Regeln für beide konstitutiv. Wenn man also Literatur als Spiel begreifen möchte, dann ist sie eher Paidia als Ludus, denn ihre Regeln entwickeln sich kontinuierlich weiter.

Im literarischen Bereich treten Regeln vielleicht am deutlichsten im Bereich der Produktion von Lyrik zutage. Nicht umsonst hat Ian Bogost betont, dass prozedurale Stilmittel viel mit literarischen gemeinsam haben.<sup>50</sup> Auch Gattungs- oder Genrekonventionen stellen in gewisser Weise Regeln dar. Es existieren im Diskurs geteilte Vorstellungen davon, was etwa ein Roman ist, die durch Definitionsversuche und die Vertriebspolitik der Verlage noch verfestigt werden. Auch Rezeption kann geregelt sein – am offensichtlichsten durch Rezeptionsanweisungen, wie sie beispielsweise J.R.R. Tolkien im Vorwort zu seinem *HERRN DER RINGE*<sup>51</sup> gibt, viel häufiger jedoch durch Rezeptionskonventionen wie beispielsweise die, einen Roman als fiktional und nicht als faktual zu lesen.

Zwar sind diese Regeln nicht von derselben Art, wie man sie etwa von einem Brettspiel erwarten würde, doch das gilt sowohl für die Literatur als auch für das Computerspiel. Hans-Joachim Backe differenziert für das Computerspiel zwischen Weltregeln und Spielzielen, wobei »die Weltregeln festlegen, was in der Spielwelt getan werden kann«<sup>52</sup>, während die Spielziele definieren, »welche Verhaltensweisen erstrebenswert sind, also zum Ziel führen«<sup>53</sup> und in etwa dem entsprechen,

49 Christian Moser/Regine Strätling: »Sich selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung«, in: Christian Moser/Regine Strätling (Hg.), *Sich selbst aufs Spiel setzen. Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2016, S. 9-27, hier S. 16.

50 »Just as there are literary and filmic figures, so there are procedural figures. These are distinct from and prior to forms and genres. Procedural figures have much in common with literary figures like metaphor, metonymy, or synecdoche; they are strategies for authoring unit operations for particularly salient parts of many procedural systems« (I. Bogost, 2010, S. 13).

51 John R.R. Tolkien: *Der Herr der Ringe* (= *Hobbit-Presse*). Wolfgang Krege (Hg.), Stuttgart: Klett-Cotta, 2001, S. 10-13.

52 H.-J. Backe, 2008, S. 286.

53 H.-J. Backe, 2008, S. 286.

»was meist assoziativ mit dem Begriff ›Spielregeln‹ verbunden ist«<sup>54</sup>. Weltregeln sind nach Backe jene unhintergehbaren Voraussetzungen wie etwa die programmierte Physik der Spielwelt, die ›automatisch‹ eingehalten werden. Spielziele sind üblicherweise als Imperative formuliert und im Rollenspiel sind die einzigen Imperative, die einzigen ›weichen‹ Regeln, gegen die man sich auflehnen könnte, die Imperative der Quests. Wenn dies geschieht, verschiebt sich das Spielen auf der Achse Paidia-Ludus in Richtung Paidia. An den Weltregeln ändert sich indessen nichts.

Auch in Bezug auf Literatur hat man schon von ›Spielregeln‹ gehört. Da Spielregeln jedoch Handlungsanweisungen sind, ist die Frage zu klären, welches beziehungsweise wessen Handeln hier geregelt werden soll. Grundsätzlich ist zwischen wissenschaftlichen Ansätzen zu unterscheiden, die das Spielerische der Literatur auf der Produktions- und solchen, die es auf der Rezeptionsseite verorten. Ansätze, die den wissenschaftlichen Umgang mit Literatur als spielerisch begreifen, sind vielleicht noch einmal gesondert zu betrachten, grundsätzlich aber der Rezeptionsseite zuzuschlagen. Zu ersteren gehört etwa Haiko Wandhoff, wenn er darüber spekuliert, dass die Rekombinierbarkeit von Strophen in mittelhochdeutscher Lyrik intendiert und deren besonderes Feature gewesen sein könnte.<sup>55</sup> Wolfgang Iser<sup>56</sup> berücksichtigt beide Seiten; sein besonderes Interesse aber gilt der Rezeptionsseite, nämlich der spielerischen Generierung von Sinn im Kontrast zu der hermeneutischen Vorstellung, man müsse den einen wahren, vom Autor vorgegebenen Sinn aus dem Text extrahieren.<sup>57</sup> In diesem Spannungsfeld gilt es sich zu verorten, wenn man nach dem Spielanteil der mittelalterlichen Literatur fragt. Die ›Spielregeln‹ drehen sich in Bezug auf Literatur also nicht um Handeln innerhalb der erzählten Welt, sondern regeln die Entstehung der erzählten Welt und/oder ihre Rezeption.

### 8.1.3 Agonale und andere Textspiele

Einen Überblick über den Forschungsstand gibt Peter Brandes im Rahmen des Sammelbandes *LITERATUR ALS SPIEL*<sup>58</sup>. Er zeichnet nach, wie bei Hans-Georg Gadamer »das Spiel zum Leitfaden für den Prozess des Verstehens«<sup>59</sup> werde, und der Spiel-Begriff bei Jacques Derrida der »Subversion des semantischen Systems«<sup>60</sup>

54 H.-J. Backe. 2008, S. 286.

55 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

56 W. Iser. 1993.

57 Insbesondere im vierten Unterkapitel zum Textspiel SPIELEN UND GESPIELWERDEN (W. Iser. 1993, S. 468-480).

58 T. Anz/H. Kaulen (Hg.). 2009b.

59 P. Brandes. 2009, S. 119.

60 P. Brandes. 2009, S. 119.

diene. Besondere Aufmerksamkeit lässt er Friedrich Schlegel angedeihen, auf dessen Arbeiten in der neueren Forschung zur ästhetischen bzw. literarischen Spieltheorie verstärkt Bezug genommen wird.

»Denn Schlegel praktiziert das Spiel, indem er es theoretisch zu explizieren sucht. Schlegels Schriften zur romantischen Poetik erweisen sich in dieser Hinsicht als Performanz des Spiels.«<sup>61</sup>

Die »ironische und spielerische Darstellungsform«<sup>62</sup> werde daher bei ihm zu »eine[r] mögliche[n] Form der Wissensgenerierung und -vermittlung«<sup>63</sup> und sei »mithin als Wissenschaft«<sup>64</sup> zu verstehen. Dies werde jedoch häufig verkannt, so etwa von Ruth Sonderegger<sup>65</sup> und Stefan Matuschek<sup>66</sup>, von denen die aktuellsten Überlegungen zu einer literarischen Spieltheorie stammen, die Brandes referiert. »Ruth Sonderegger plädiert in ihrer Arbeit für eine Ästhetik des Spiels, die sich von dem Primat der Wahrheit zugunsten des Spiels verabschiedet«<sup>67</sup>, und schafft es, in der Figur des Kippspiels Gadamer, Derrida und Schlegel – oder besser: Gadamer und Derrida zu Schlegel – zu vereinen.<sup>68</sup> Über Stefan Matuschek schreibt Brandes:

»Matuschek nimmt eine grundsätzlich distanzierte Position zur Rhetorik des Spiels ein. Das Spiel mit dem Wort Spiel scheint ihm gleich zu Beginn seiner Arbeit suspekt, denn: ›Spiele verlocken‹. Ganz offensichtlich sucht Matuschek dieser Verlockung, der Autoren wie Huizinga nachgegeben haben, zu widerstehen. So steht den Ausführungen zum Wortspiel eine in dieser Hinsicht auffällig [sic!] rhetorische Abstinenz gegenüber.«<sup>69</sup>

Den »beunruhigenden Aspekt des Spiels im theoretischen und wissenschaftlichen Diskurs«<sup>70</sup> streiche Matuschek durch. Trotz dieser Differenz nimmt Matuschek jedoch durchaus positiv auf Wolfgangs Iser's Monografie *DAS FIKTIVE UND DAS IMA-*

61 P. Brandes. 2009, S. 117.

62 P. Brandes. 2009, S. 121.

63 P. Brandes. 2009, S. 121.

64 P. Brandes. 2009, S. 121.

65 Ruth Sonderegger: Für eine Ästhetik des Spiels. Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1493), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2000.

66 S. Matuschek. 1998.

67 P. Brandes. 2009, S. 119.

68 »Die Kipp-Figur des Hin und Her wird für Sonderegger zum wesentlichen Kennzeichen einer Ästhetik des Spiels. Dieses Moment des Wechselverhältnisses ermöglicht es ihr, sowohl Gadamer's als auch Derrida's Spielverständnis gelten zu lassen, insofern sich nämlich beide Ansätze in Schlegel's Konzept wiederfinden« (P. Brandes. 2009, S. 119).

69 P. Brandes. 2009, S. 121.

70 P. Brandes. 2009, S. 121.

GINÄRE<sup>71</sup> Bezug<sup>72</sup> – und das, obwohl sich DAS FIKTIVE UND DAS IMAGINÄRE auf das ›Textspiel‹ einlässt, indem das Werk DIE SPIELE UND DIE MENSCHEN<sup>73</sup> von Roger Caillois aufgreift, die wiederum auf Johan Huizingas HOMO LUDENS<sup>74</sup> aufbauen. Somit schließt sich hier der Kreis zum Begriff des Agonalen, weswegen ich auf Iser's Überlegung zur Literatur als Spiel am ausführlichsten eingehe.

Wolfgang Iser's Zugang zu dem Themenkomplex ›Literatur als Spiel‹ ist ein dezidiert anthropologischer, wie dem Untertitel PERSPEKTIVEN LITERARISCHER ANTHROPOLOGIE<sup>75</sup> zu entnehmen ist. Und dieser Untertitel ist – anders als die Ausparung des Realen im Titel, das in der Monografie zusammen mit dem Fiktiven und dem Imaginären eine Trias bildet – durchaus programmatisch. Iser's anthropologisches Interesse wird maßgeblich durch die Quellen gespeist, auf die er zurückgreift, denn auch Roger Caillois verfolgt in DIE SPIELE UND DIE MENSCHEN letztlich eine anthropologische Fragestellung, auch wenn die anthropologischen Anteile seines Werks diejenigen sind, die heutzutage am wenigsten rezipiert werden.<sup>76</sup>

Iser adaptiert von Caillois in erster Linie die Kategorien Agon, Alea, Mimikry und Ilinx. Für eine literarische Spieltheorie tauglich seien sie insofern, »als Spiele immer auch Ausdruck von Haltungen«<sup>77</sup> beziehungsweise von »anthropologische[n] Disponiertheiten«<sup>78</sup> seien, die sich auch in Texten fänden. Trotzdem müssten sie angepasst (›umverstanden«<sup>79</sup>) werden, um von Spielen auf *Textspiele* zu kommen, denn beispielsweise »Alea ist im Text natürlich kein Glücksspiel im eigentlichen Sinne«<sup>80</sup>.

Der Agon sei »ohne Zweifel ein zentrales Spiel des Textes, wenngleich nicht das alleinige und alles beherrschende, wie es Huizinga verstanden«<sup>81</sup> habe. Er konsolidiere zum einen »die sich widerstreitenden Normen, Werte, Gefühle, Gedanken,

---

71 W. Iser. 1993.

72 »Wenn man es in all seinen Bedeutungen erwägt, scheint sich aus dem Wort Spiel wie von selbst eine gesamte Literaturtheorie zu ergeben. [...] Am gründlichsten hat bislang Wolfgang Iser dieses Potential genutzt« (S. Matuschek. 1998, S. 15).

73 R. Caillois. 2017.

74 J. Huizinga. 2013.

75 W. Iser. 1993.

76 Der Grund dafür dürfte sein, dass Caillois' These, man könne verschiedene Kulturen anhand ihrer Spiele kategorisieren oder bestimmen, die unter anderem zur Unterscheidung von »zivilisierten Gesellschaft[en]« (R. Caillois. 2017, S. 164) und primitiven »Rauschgesellschaften« (R. Caillois. 2017, S. 164) führt, inzwischen anachronistisch und potenziell problematisch erscheinen.

77 W. Iser. 1993, S. 446-447.

78 W. Iser. 1993, S. 447.

79 W. Iser. 1993, S. 446.

80 W. Iser. 1993, S. 449.

81 W. Iser. 1993, S. 448.

Ansichten etc. zu Positionen«<sup>82</sup>, zum anderen initiiere er »die Überwindung dessen, was durch Entgegensetzung zu einer bestimmten Kontur geronnen«<sup>83</sup> sei. Obwohl Alea bei Iser eine noch bedeutendere Rolle zukommt, weil Alea Dynamik ins Spiel bringe und als Motor von Variation den Text überhaupt erst kunstfähig mache,<sup>84</sup> lässt sich anhand des agonalen Textspiels im Kleinen zeigen, was Iser über das Textspiel im Ganzen denkt.

Das Textspiel ist etwas, das zwischen Text und Rezipienten stattfindet, typischerweise ein Akt der Interpretation; aber Iser nennt beispielsweise auch die Aneignung von im Spiel gemachten Erfahrungen, ein Sich-Wappnen gegen das Untervertraute<sup>85</sup> oder auch ästhetischen Genuss.<sup>86</sup> Eine abschließende Interpretation beendet das Textspiel, indem sie die durch die aleatorische Regel<sup>87</sup> zugleich begrenzten und entfalteteten Möglichkeiten, das Textspiel zu spielen, auf ein Ergebnis, auf einen ›Sinn‹ reduziert. Dies entspricht der Vereindeutigung des Konfliktes durch den Text als eines von zwei möglichen Enden des agonalen Textspiels, die Iser wie bereits erwähnt als ›trivial«<sup>88</sup> bezeichnet, nur dass hier die Vereindeutigung auf der Leserseite angesiedelt ist. Höherwertig erscheint Iser das »[ä]sthetische Genießen«<sup>89</sup> beziehungsweise die »Lust am Text«<sup>90</sup>, die keine Notwendigkeit implizieren, zu einem Schluss zu kommen – weder im übertragenen noch im buchstäblichen Sinne:

»Im Gegensatz zu den Aneignungsweisen der Lektüre, die das Spiel zu Ende bringen, gewährt die ›Lust am Text‹ als Preis für die Selbstvergessenheit des Subjekts unendliche Wiederholung. Wenn daher ›alle Lust... Ewigkeit‹ will, dann scheint die des Textes zu gewähren, was in der Lebenswelt versagt bleibt.«<sup>91</sup>

82 W. Iser. 1993, S. 448.

83 W. Iser. 1993, S. 448.

84 »Verlangt Repräsentierbarkeit einen bestimmten Grad der Generalisierung, der im Text durch die regulative Regel gewährleistet wird, so ist die Einzigartigkeit, die jede literarische Darstellung besitzen muß – will sie den Anspruch erheben, Kunst zu sein –, nur durch die aleatorische Regel greifbar zu machen« (W. Iser. 1993, S. 462).

85 Bei diesem Punkt vermeine ich deutliche Anklänge an Hans Blumenberg (Hans Blumenberg: Arbeit am Mythos (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1805), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2011) wahrzunehmen.

86 W. Iser. 1993, S. 475-477.

87 Die aleatorische Regel legt fest, »daß nicht alles möglich ist, weil das Was des Gespieltwerdens sowohl durch die miteinander kombinierten Spiele als auch durch die Referenzwelten und durch die im Text wiederkehrenden Konventionsbestände vorgegeben ist« (W. Iser. 1993, S. 460), aber sie ist es auch, welche die verbliebenen Möglichkeiten entfaltet (W. Iser. 1993, S. 461-462).

88 W. Iser. 1993, S. 449.

89 W. Iser. 1993, S. 476.

90 W. Iser. 1993, S. 479.

91 W. Iser. 1993, S. 479.

Die Lektüre wird folglich als abschließbar gedacht; es erscheint jedoch zweifelhaft, ob der Abschluss tatsächlich wünschenswert ist. Wenn nämlich nicht mehr von *einem* Sinn ausgegangen werden kann, der nur gefunden werden muss, bleibt *jeder* gefundene Sinn für sich allein defizitär, da er eben nur einer von vielen möglichen ist, und somit semantisches Potenzial verschenkt wird.

»[D]aß der gefundene Sinn selbst erspielt worden ist, ergibt sich allein daraus, daß er sich an keiner bestimmten Stelle des Textes verorten läßt, wobei ›Erspielen‹ nicht metaphorisch gemeint ist, da sich das Resultat erst im Vollzug der gewährten Spieltoleranzen eingestellt hat.«<sup>92</sup>

Um zum Spieler zu werden, muss der Leser Gebrauch von seinem kognitiven, emotiven und sensorischen Vermögen machen, also zum ›aktiven‹ Leser werden, indem er sich den Herausforderungen des Textes stellt.<sup>93</sup> Dies ist ein Gedanke, der sehr offensichtlich einer Logik des Agonalen folgt. Der Text enthält Hürden, die seiner Rezeption entgegenstehen und die der Leser daher überwinden muss. Er muss also ›handeln‹, und genau darin besteht bei Iser das Spielerische des Rezeptionsprozesses. Thomas Anz schreibt dazu:

»Literatur entspricht solchen Bestimmungen immerhin zum Teil. Sie im Sinne dieser Definitionen als spielerische ›Beschäftigung‹, ›Betätigung‹ oder ›Handlung‹ zu begreifen, hat [...] den Vorzug, dass nicht nur literarische Texte, sondern auch die mit ihnen verbundenen sozialen Aktivitäten in den Blick geraten, vor allem das Schreiben und das Lesen.«<sup>94</sup>

Das Erspielen des Sinns ist bei Iser also deswegen nicht metaphorisch zu verstehen, weil nicht es selbst, sondern seine Voraussetzung, nämlich das Handeln des Rezipienten, metaphorisch ist. Der Interpretationsakt wird zu Handeln umgedeutet, indem er mit der aktiven Überwindung von Hürden gleichgesetzt wird. Manche dieser Hürden sind textinhärent, manche bauen sich erst im Lauf der Zeit zwischen dem alteritären historischen Text und seinen immer neuen Rezipienten mit sich wandelndem kulturellem Hintergrund auf. Und unter dieser Voraussetzung ist das Erspielen des Sinns tatsächlich unmetaphorisch.

Einer Literatur, die durch das Agonale strukturiert wird, kommt diese Sicht auf Interpretation natürlich entgegen. Die mittelalterliche Literatur würde dann nämlich nicht nur agonale Gegenstände thematisieren und infolgedessen agonale Strukturen ausbilden, sondern sogar agonal rezipiert werden – nicht, wie im PVP

92 W. Iser. 1993, S. 475.

93 W. Iser. 1993, S. 476-477. Auf Seite 476 ist explizit davon die Rede, dass »die gefundenen Regeln« das »Vermögen« des Lesers »herausfordern«.

94 Thomas Anz: »Literaturtheorie als Spieltheorie. Aus Anlass neuerer Bücher zum Thema von Stefan Matuschek, Johannes Merkel und Ruth Sonderegger«, in: Literaturkritik 3 (2001).

(*Player versus Player*) im Kampf gegen einen ›Mitspieler‹, sondern wie im PvE (*Player versus Environment*) gegen den Widerstand des Mediums. Das Rollenspiel würde dann nicht nur agonale gespielt, sondern auch interpretiert, denn selbstverständlich ist es mit dem Spielen eines Computerspiels nicht getan – auch Computerspiele werden rezipiert und interpretiert wie Literatur. Der motorische Aspekt des Spielens kommt lediglich als zusätzlicher Modus hinzu.

In diesem Kontext möchte ich den von Espen Aarseth bereits in den 90er Jahren geprägten Terminus der ›ergodischen Literatur‹ ins Spiel bringen:

»In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be non-ergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extraneous responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages.«<sup>95</sup>

Ergodische Literatur fordert von ihren Rezipienten also Leistung. Diese darf allerdings keine triviale sein. Mit dem bloßen Umblättern der Seiten ist es nicht getan. Das entspricht dem Herausforderungsgedanken bei Iser – und ist außerdem ein Grundprinzip von Spielen. Und tatsächlich wurde der Begriff auch in Hinblick auf (digitale) Spiele geprägt. Aarseth versteht ihn als medienunabhängig und nutzt ihn, um den Grad der Interaktivität nicht quantitativ danach beurteilen zu müssen, wie häufig das Spiel eine Eingabe vom Spieler fordert, wie es in der Frühzeit der Game Studies teilweise noch praktiziert wurde. Denn das bloße Drücken einer Taste ist ähnlich trivial wie das Umblättern einer Seite.

Der Begriff ›ergodische Literatur‹ ist also gut geeignet, um Rezeption als Bewältigung von Herausforderungen zu verstehen. Ein Nachteil ist indes der, dass der Terminus seinen Gegenstand unverkennbar von der Literatur her denkt – und zwar von einer Literatur her, die mit der mittelalterlichen ›Literatur‹ nur wenig gemein hat. Daher übernehme ich in erster Linie das Adjektiv ›ergodisch‹, das sich aus griechisch *ergon*, dem »effort« aus Aarseths Definition, und *hodos*, was Weg bedeutet,<sup>96</sup> zusammensetzt; beziehungsweise ›Ergodizität‹ als Substantiv.

Trivialität ist ein Schlüsselbegriff von Aarseths Ergodizitäts-Definition, denn ohne sie bliebe die zu erbringende Leistung beliebig. Im Begriff der Herausforderung ist jedoch bereits angelegt, dass die Aufgabe nicht einfach zu bewältigen sein kann – sie »muß ungewöhnlich schwer, fast unmöglich sein«<sup>97</sup>, um dieses Prädikat zu verdienen. Wenn etwas als Herausforderung gefasst werden kann, ist es nicht

95 Espen Aarseth: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press. 1997, S. 1-2.

96 *Hodos* ist auch Wortbestandteil des hodologischen Raumes (S. Günzel. 2012, S. 324), von dem bereits in Kapitel 7.2.1 die Rede war.

97 J. Huizinga. 2013, S. 147.

trivial. Daher unterscheide ich im Folgenden nur noch zwischen verschiedenen Arten von Herausforderungen – zeitkritischen, entscheidungskritischen und konfigurationskritischen.<sup>98</sup> Denn eine agonale Leistung kann per definitionem nicht trivial sein.

## 8.2 Alternativität und Konventionalität

### 8.2.1 Alternativität

#### 8.2.1.1 Entscheidungen

Ein zentrales Merkmal von Interaktivität ist positiv formuliert die *Möglichkeit*, negativ formuliert der *Zwang* zur Entscheidung. Denn Interaktivität erfordert Handeln, und Handeln setzt die *Entscheidung* zu handeln voraus. Im Grunde ist jeder Klick bereits eine Mikroentscheidung, doch manche Spiele betonen den Aspekt der Entscheidung eigens, indem sie bestimmte Entscheidungen narrativ rahmen und dadurch besonders hervorheben. Anders gesagt – und zwar von Tobias Unterhuber und Marcel Schellong in der Terminologie Hans-Joachim Backes<sup>99</sup>:

»Entscheidungen verschieben sich nun [...] von der Sub- oder Mikroebene immer mehr hin zur Makroebene, was gleichzeitig den Typus der Entscheidungen präfiguriert. Oder aber Entscheidungen auf einer Strukturebene summieren sich und werden zu Konsequenzen auf einer anderen Ebene.«<sup>100</sup>

Wenn wir nun, ausgehend vom Vorbild des Rollenspiels, über Rezipienten-Entscheidungen und Verzweigungsstrukturen in der Artusepik sprechen, müssen sich die in Kapitel 2.3.4 getätigten Spekulationen über die Möglichkeit prozeduraler Autorschaft in der mittelalterlichen Literatur in der Praxis bewähren. Es ist zum Beispiel durchaus vorstellbar, dass Rezitatoren des EREC ihre Zuhörer gefragt haben, ob Erec, Enite und Guivreiz den linken oder den rechten Weg nehmen sollten und Burg Brandigan dann flexibel am Ende des linken oder rechten Weges platziert haben, wie es die Spielleitung im Pen&Paper-Rollenspiel bisweilen tun. Doch diese Spekulation führt unweigerlich auf die unsichere historische Aufführungssituation zurück – und damit in eine Sackgasse.

Möglicherweise liest und realisiert der Rezipient »einen Text je nach Situation und Vorwissen, also kontextabhängig, und modelliert ihn zumindest ansatzweise nach seinen konkreten Bedürfnissen«<sup>101</sup>. Doch Wandhoff selbst muss zugeben,

98 C. Pias. 2004, S. 4.

99 H.-J. Backe. 2008, S. 353-375.

100 T. Unterhuber/M. Schellong. 2016, S. 23.

101 H. Wandhoff. 2004, S. 87.



dass diese Modellierung »längst nicht so weitgehend wie im Cyberspace«<sup>102</sup> ist. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass der Artusroman »echte«, auf zwischenmenschlicher Kommunikation basierende Interaktivität kannte, wie ich sie soeben in dem EREC-Beispiel angedacht habe. Untersuchen lässt sich diese anzunehmende Interaktivität indessen kaum, denn die Spuren von Mündlichkeit, die sich nicht nur im EREC mitunter finden,<sup>103</sup> »können auf eine reale Aufführungspraxis verweisen, aber sie können auch bloß Zitat einer älteren Kommunikationssituation sein, Aufführung also nur fingieren«<sup>104</sup>.

Was bleibt, ist die Vorstellung eines paradoxen Spiels, in dem niemand handelt – zumindest nicht in dem in Kapitel 3.5 definierten Sinne, der »Denken« als von »Handeln« verschiedene, gleichberechtigte Kategorie versteht. Wir erinnern uns: Handeln will ein Resultat hervorbringen – nämlich die Handlung – und gleicht darin dem Agon, der »ein Resultat erspielen [muss], das die im Verlauf der Auseinandersetzung konkret gewordenen Antagonismen übergreift«<sup>105</sup>. Wandhoffs Argumentation steht also vor dem gleichen Problem wie die Wolfgang Iser, wenn er darauf beharrt, dass das Erspielen des Sinns im Textspiel nicht metaphorisch gemeint sei.<sup>106</sup> Beide Argumentationen wollen, dass ihr Gegenstand in einem ontologischen Sinne interaktiv »ist«, können aber die entscheidende Linie nicht überschreiten, sondern nur verwischen.

Mir scheint es daher eine gute Idee zu sein, auf den Agency-Begriff auszuweichen, denn Agency kann als subjektive Empfindung selbst da existieren, wo keine objektive Interaktivität des Mediums gegeben ist. Was sich erwiesenermaßen in der Artusepik findet, sind Leerstellen: lose Enden, die den Eindruck erwecken, hier könnte die Geschichte in eine andere Richtung abbiegen, einer anderen Figur folgen oder die erzählten Ereignisse hätten sich auch ganz anders zutragen können, als sie geschildert wurden. Diese Stellen möchte ich mit dem Stichwort der »Alternativität« charakterisieren.

### 8.2.1.2 Verzweigungen

Im Computerspiel mögen parallele Optionen angelegt, in der Epik angedacht sein, rezipiert werden können sie aber in keinem Fall gleichzeitig, sondern nur nacheinander. In den meisten Rollenspielen kann man das Spiel neu laden, wenn man mit den Folgen seiner Entscheidungen oder spielerischen Leistungen unzufrieden

---

102 H. Wandhoff. 2004, S. 87.

103 Diese Einschübe finden sich vor allem im letzten Drittel des EREC ab dem glücklichen Ausgang des zweiten Guivreiz-Kampfes (also etwa ab Erec, V. 7079).

104 Jan-Dirk Müller: Mediävistische Kulturwissenschaft. Ausgewählte Studien, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 15.

105 W. Iser. 1993, S. 449.

106 W. Iser. 1993, S. 475.

ist. Der erste Verlauf wird dadurch getilgt; doch nur, was den gespeicherten Spielstand angeht. In der Erinnerung des Spielers ist der erste Versuch präsent und prägt daher auch seine Wahrnehmung des zweiten Verlaufes. Er ist damit nicht mehr einfach zufrieden oder unzufrieden mit dem Ergebnis, sondern bewertet es in Relation zu dem getilgten Ereignis.

In der höfischen Epik gibt es kein Neuladen.<sup>107</sup> Trotzdem lassen die überlieferten Schriftfassungen ein Interesse an alternativen Handlungsverläufen, einer Form der Interaktivität *avant la lettre*, erkennen. Zwar bieten die höfischen Epen – zumindest, wenn sie schriftlich vorliegen – keine Auswahl zwischen verschiedenen Handlungsoptionen, doch häufig werden Variationen einer Figurenkonstellation an verschiedenen Figuren durchgespielt. Dementsprechend stellt das ganze Feld der Parallel- und Kontrastfiguren<sup>108</sup> in der mittelhochdeutschen Epik in diesem Kontext einen Pool an geeigneten Beispielen zur Verfügung.

In Wolframs von Eschenbach *TITUREL* bilden die Herzogin Sigune und der Dauphin Schionatulander ein Paar, wobei Sigune als Herzogin von höherem Adel ist als ihr Geliebter. Diese Paarkonstellatation wird in Beziehung gesetzt zu der auf höherem Niveau ebenso asymmetrischen Minne zwischen der Königin Clauditte und dem Herzog Ehcunat, deren Geschichte auf dem Brackenseil geschrieben steht. Vermutlich möchte Sigune die Geschichte auch deshalb zu Ende lesen, weil sie sich von ihr ein Modell für ihre eigene Minne erhofft, die Situationen ähneln einander und der höhere Stand Claudittes und Ehcunats trägt zum Vorbildcharakter ihrer Geschichte bei. Die beiden Paare sind mit Parallelfikturen besetzt, doch sie teilen nicht das gleiche Schicksal: Clauditte kann ihren Geliebten Ehcunat beim Hoftag in Beuframunde offiziell bestätigen lassen.<sup>109</sup> Ihre Beziehung ist somit legitimiert. Sigune und Schionatulander haben zwar die Billigung ihrer Vormünder Herzeloide<sup>110</sup> und Gahmuret<sup>111</sup>, aber keine öffentliche Anerkennung – und wie wir aus dem *PARZIVAL* wissen, findet Schionatulander auf der Jagd nach dem Brackenseil den Tod<sup>112</sup>. Auch wenn diese Figuren zumindest in Ansätzen individualisiert sind (etwa durch ihre Einbindung in ein spezifisches familiäres Gefüge), könnte man sich vorstellen, die verschiedenen Handlungsverläufe an denselben Figuren ›durchzuspielen‹. In einem interaktiven Medium muss sich der aktive Rezipient mit dem Tod Schionatulanders nicht abfinden. Er könnte das Spiel neu laden und

---

107 Siehe Kapitel 6.3.1.2.

108 »In diesen Fällen gibt es offensichtlich eine Reihe von Merkmalen, die bei zwei Figuren übereinstimmen oder deutlich kontrastieren« (F. Jannidis. 2004, S. 156).

109 *Titurel*, V. 155-156.

110 *Titurel*, V. 131-136.

111 *Titurel*, V. 107-112.

112 *Parzival*, V. 138,11-141,24.

versuchen durch andere Entscheidungen ein glückliches Ende der Geschichte herbeizuführen, das dann aussehen könnte wie bei Clauditte und Ehcunat. Die mittelalterliche Epik realisiert diese Option in der uns überlieferten Form nicht, doch sie führt sie latent mit.

Im Sprichwort heißt es, ›Wenn‹ und ›Hätte‹ würden zu nichts führen, heuristisch gesehen aber sind ›Wenn‹ und ›Hätte‹ durchaus aufschlussreich. Betrachtet man etwa die Bruderkämpfe Parzival gegen Gawan und Parzival gegen Feirefiz, so stellt man fest, dass beide zwar glimpflich ausgehen, aber in den Klagen des Erzählers durchaus alternative Verläufe vorstellbar werden, in denen einer den anderen tötet und das bitterlich bereuen muss, sobald er seinen Fehler erkennt:

*wênc gewonnen, vil verlorn  
hât swer behaldet dâ den prîs:  
der klagt doch immer, ist er wîs.*<sup>113</sup>

Zwar kommt es dazu nicht, ich möchte das Szenario aber dennoch versuchsweise ›durchspielen‹. Wenn in der binären Konstellation eines Zweikampfes einer der Kontrahenten stirbt – gleich, ob Protagonist oder Antagonist – bleibt der Rezipient mit dem Überlebenden zurück. In der Regel wird dieser Überlebende der Protagonist sein und sich somit nichts ändern. Sollte es sich jedoch um den Antagonisten handeln, käme es zu einer Ablösung des Körperschemas vom toten Avatar und – aufgrund der Binarität der Konstellation – zu einer Synchronisation mit dem überlebenden Antagonisten, der dadurch zum Protagonisten und Avatar würde.<sup>114</sup>

Die Gegenüberstellung der ›Vergewaltigungsszene‹ von *TOMB RAIDER*<sup>115</sup> mit den Kämpfen am Plimizoel im 6. Buch des *PARZIVAL* hat gezeigt, dass das Körperschema des Rezipienten mit den Siegern ist – den Starken, den ›Tätern‹; jenen, die aktiv handeln, statt passiv zu erleiden.<sup>116</sup> Somit braucht es nicht einmal den Tod eines Kontrahenten, um einen Avatarwechsel zu initiieren – jede Kampfszene ist eine potenzielle Verzweigungsstruktur mit dem Selektor ›Leistung‹. Symbolisiert wird diese Potenzialität durch die Unentschlossenheit der ›Kamera‹ in der besagten Spielszene. Figuren treffen aufeinander und werden von ihrer kinästhetischen Energie wieder auseinandergetrieben. Der Rezipient könnte nun von seinem ursprünglichen Avatar auf einen neuen Avatar überwechseln, den mutmaßlich ebenfalls spannende Ereignisse erwarten, doch die Linearität der Erzählung erlaubt das nicht. Die Genrekonvention des Artusromans sichert den Sieg des Protagonisten – im handlungsbasierten Erzählen unterliegt der Protagonist normalerweise nicht.

113 Parzival, V. 680,4-7.

114 Etwas ähnliches kann man mit Abstrichen für die Ermordung von Siegfried im *NIBELUNGEN-LIED* ansetzen. Siehe Kapitel 7.2.2.2.

115 Crystal Dynamics/Eidos Montreal. 2013.

116 Siehe Kapitel 7.1.2 und 7.2.2.1.

Deswegen ist sein Weg sozusagen ›vorprogrammiert‹. Man könnte diese Stellen also als blinde Verzweigungsstrukturen bezeichnen – oder aber, was zutreffender wäre, als realisierte.

Frank Degler zufolge befördert die Linearität von Literatur den »Irrglaube[n] an einen besonderen, ausgezeichneten Weltzugang«<sup>117</sup>, während im multilinearen Erzählen erst einmal alle Optionen gleichberechtigt seien.<sup>118</sup> Zwar ist auch Literatur nur auf einer sehr oberflächlichen Ebene linear, trotzdem werden im Schreibprozess Ereignisse in einer Reihenfolge gebracht, die chronologisch sein kann, aber nicht sein muss. Insofern ist sie linear, wenn auch nicht darüber hinaus. Das Rollenspiel hingegen – egal, ob in der Computer- oder der Pen&Paper-Variante – ist multilinear. Doch selbst multilineare Medien können nur linear rezipiert werden, da der Rezipient nicht in der Lage ist, zwei oder mehr Handlungssträngen gleichzeitig zu folgen. Multilinearität wird daher im Rezeptionsvorgang in Linearität überführt. Das Format des Let's-Play-Videos legt davon Zeugnis ab, denn es hält einen einzigen, einzigartigen Spieldurchgang des eigentlich multilinearen Computerspiels in linearer Form fest. Es besteht also ein ähnliches Verhältnis zwischen Computerspiel und Let's-Play-Video wie zwischen der Performanz einer historischen Aufführungssituation und der Festschreibung des Epos in einem Codex.

Eine lineare Erzählung ist eine Verkettung realisierter Optionen – multilineares Erzählen ein Geflecht aus unrealisierten Optionen, die in ihrer Realisierung in Linearität überführt werden. Die abgewiesenen Alternativen mögen zum Teil noch zu erahnen sein, sind jedoch durch die Überführung in Linearität unwiederbringlich verloren. Die in der höfischen Epik zu beobachtenden Ansätze von Multilinearität sind also nur nicht realisiert. Werden sie erzählt – und sei es nur in ihrer Negation als abgewiesene Alternative – gewinnen sie an Realität, denn das, was erzählt wurde, das ›ist‹ und erlangt damit den Status des Seienden. Würde hypothetisch eine Version der Geschichte erzählt und am Ende abgewiesen, dann könnte sie dennoch einen höheren ›Wirklichkeitsstatus‹ als die realisierte Alternative haben, sofern die abgewiesene Alternative ausführlicher erzählt werden würde.

Eine umstrittene Praxis im Pen&Paper-Rollenspiel ist das sogenannte ›Railroading‹, bei dem die Spielleitung die Spieler ›wie auf Schienen‹ durch die Geschichte führt. Railroading ist unter Spielern verhasst, weil es das Agency-Potenzial vermindert, wird jedoch akzeptiert, wenn es unbemerkt geschieht – und das ist dann der Fall, wenn die Option, welche die Spieler gemäß des Plans der Spielleitung wählen *müssen*, auch die ist, welche die Spieler wählen *wollen*. Obwohl faktisch nicht gegeben, bleibt in diesem Fall die Illusion der spielerischen Freiheit intakt.

---

117 F. Degler. 2009, S. 547.

118 Degler geht es in diesem Kontext vor allem um verschiedene Fraktionen in einem Konfliktfall, die sich alle im Recht wännen.

Genau das geschieht auch in der Artusepik. Das Körperschema des Rezipienten ist mit dem Protagonisten synchronisiert, weshalb Leid, das dem Protagonisten widerfährt, indirekt auch den Rezipienten betrifft. Deswegen wünscht der Rezipient dem Protagonisten im Normalfall Erfolg, denn er profitiert sekundär davon. Wenn die realisierte Option immer die ist, welche den Rezipienten als wünschenswert erscheint, erscheint Linearität nicht wie ein Defizit – wobei nicht zu klären sein wird, ob zeitgenössische Rezipienten überhaupt die Erwartung hatten, den Fortgang der Narration über das Erfragen von weiteren Details hinaus beeinflussen zu können. Fingierte Mündlichkeit stellt das Bindeglied zwischen dem überlieferten Text und seiner unrekonstruierbaren Aufführung dar und wird daher gerne herangezogen, wenn es um die Frage nach der Performativität der mittelalterlichen Literatur geht.<sup>119</sup> Ein Beispiel für eine solche fingierte Mündlichkeit ist etwa der Streit zwischen dem Erzähler und einem vorlauten Rezipienten, den René Pérennec nur halb scherzhaft einen »Anhänger des interaktiven Erzählens«<sup>120</sup> nennt. Insgesamt sind diese Stellen selten, doch gegen Ende des Erec adressiert der Erzähler mehrfach sein Publikum mit Bemerkungen wie *nû jage selbe, swaz dû wilt*<sup>121</sup> oder *welh ir roc waere? / des vrâget ir kameraere*<sup>122</sup>.

»Dieser Autonomiezuwachs [...] kulminiert bekanntlich [...] im Auftreten eines Möchte-gerne-Assistenzerszählers [sic!]<sup>123</sup>, dem es um den Sattel des wundersamen Pferdes geht, welches Enite von Guivreiz' Schwestern als Geschenk erhalten hat. In Folge der Beteuerung des Erzählers, er sei nicht in der Lage, den Sattel angemessen zu beschreiben,<sup>124</sup> mischt sich der fiktive Zuhörer mit den Worten »*nû swic lieber Hartman: / ob ich ez errâte?*«<sup>125</sup> in die Erzählung ein und beginnt Vorschläge für die Beschaffenheit des Sattels zu machen. Er verkennt dabei, dass die Unfähigkeitsbeteuerung des Erzählers lediglich dem topischen Demutsgestus mittelalterlicher Erzähler entspricht, und erntet daher nur Spott von Seiten des Erzählers.

119 Ich habe mich diesem Thema bereits ausführlich in meiner unveröffentlichten Magisterarbeit (Franziska Ascher: Realisierungen von Performanz in mittelalterlicher Literatur und in den Spielen der Computermoderne. Unveröffentlichte Magisterarbeit, München. 2014) gewidmet, daher soll es hier nur der Vollständigkeit halber kurz angerissen werden.

120 René Pérennec: »Fiktionales Erzählen im Transferprozeß. Zu Hartmanns ›Erec‹ und zum ›Parzival‹«, in: Thordis Hennings/Manuela Niesner/Christoph Roth et al. (Hg.), *Mittelalterliche Poetik in Theorie und Praxis*. Festschrift für Fritz Peter Knapp zum 65. Geburtstag, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 179-192, hier S. 183.

121 Erec, V. 7182.

122 Erec, V. 8946-8947.

123 R. Pérennec. 2009, S. 183.

124 Erec, V. 7476-7492.

125 Erec, V. 7493-7494.

Somit ist der Erzähler des EREC zumindest an dieser Stelle gerade nicht der »interaktive[] Erzähler«<sup>126</sup>, als den Michael Curschmann ihn bezeichnet, sondern ein Erzähler, der sich gegen seine »Interaktivität« wehrt. Eine Co-Autorschaft des Rezipienten ist ausdrücklich unerwünscht und wird durch die stellvertretende Demütigung des fiktiven Fragestellers im Keim erstickt. Daher sollte die Interaktivität der historischen Aufführungssituation vielleicht nicht überbewertet werden, doch natürlich lässt sich anhand einer einzelnen innerliterarischen Quelle über sie keine pauschale Aussage treffen. Wovon sie allerdings Zeugnis ablegt, ist die prinzipielle Denkbarkeit von und vielleicht auch der Wunsch mittelalterlicher Rezipienten nach Interaktivität – wenn auch nicht in Bezug auf Handlung, denn hier geht es lediglich um eine Beschreibung.

### 8.2.1.3 Selektoren

Wie und in welche Richtung<sup>127</sup> die Handlung einer multilinearen Erzählung weitergeht, wird von Selektoren bestimmt – genannt wurde bereits der Selektor »Leistung«.

»Computerspiele [verfügen] über Selektoren, die an Orte, Zeitpunkte, Ereignisse oder Entscheidungen des Spielers gebunden sind; wird ein Selektor durch das verbundene Element ausgelöst, wird entweder eine gespeicherte Information ausgegeben oder eine neue Information gespeichert. Verzweigungen in der Makrostruktur werden durch Selektoren ausgelöst, die entweder in ihrer unmittelbaren räumlichen und zeitlichen Nähe (unmittelbare Verzweigungsstrukturen) oder an einer beliebigen vorhergehenden Stelle (Effektstrukturen) angeordnet sind.«<sup>128</sup>

Die aktive Auswahl aus zwei oder mehr Optionen durch den Spieler ist dabei nur die offensichtlichste Möglichkeit.<sup>129</sup> In puncto Agonalität ist die vom Spieler erbrachte Leistung der interessanteste Selektor. Manchmal besteht diese Leistung

126 Michael Curschmann: »Der Erzähler auf dem Weg zur Literatur«, in: Wolfgang Haubrichs/Eckart Lutz/Klaus Ridder (Hg.), *Erzähltechnik und Erzählstrategien in der deutschen Literatur des Mittelalters*, Berlin: Schmidt Verlag, 2004, S. 11–32, hier S. 18.

127 »Richtung« ist dabei durchaus auch wörtlich zu verstehen, da Rollenspiele und Artusepen, wie bereit gezeigt, dominant räumlich organisiert sind.

128 H.-J. Backe, 2008, S. 373.

129 Subtiler sind etwa unbewusste Mikroentscheidungen, die man auch als »Verhalten« charakterisieren könnte. Robert Baumgartner bezeichnet die ihnen zugrundeliegende Entscheidungslogik sowohl als substrukturell (im Anschluss an H.-J. Backe, 2008) als auch als prozedural (im Anschluss an I. Bogost, 2010) (Robert Baumgartner: »Alles, was Sie von nun an tun, kann und wird gegen Sie verwendet werden.«. *Prozedurale Entscheidungslogik im Computerspiel*«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2016, S. 253–272).

überwiegend aus ›Fleißarbeit‹, zum Beispiel darin, alle Teile eines größeren Ganzen zusammensetzen, doch auch diese ›Fleißarbeit‹ kann Herausforderungscharakter in einem agonalen Sinne haben.<sup>130</sup> Manchmal sind es auch direkt Sieg und Niederlage, die über den Fortgang der Handlung entscheiden. Da das Versagen im Kampf aber im Rollenspiel allgemein wenig akzeptiert ist und normalerweise durch Überschreiben getilgt wird, ist Leistung dort ein eher seltener beziehungsweise neuerer Selektor.<sup>131</sup>

Wenn Leistung im Computerspiel ein Selektor ist, ist es die Leistung des Spielers, die entscheidend ist. Zwar wird sein Erfolg auch dem Avatar zugeschrieben, doch ist dieser letztlich nur Profiteur des spielerischen Erfolges oder Opfer seines Misserfolges. In der Literatur hingegen ist das Verhältnis umgekehrt: Hier nimmt der Leser Anteil an Erfolg und Misserfolg des Protagonisten. Wenn von einer Leistung des Lesers die Rede ist, so kann damit nur die Leistung der Interpretation gemeint sein. Wie eine ideale Rezeption beziehungsweise ein idealer Rezipient auszusehen hat – diesem Thema widmen die Autoren höfischer Romane häufig einen Teil des Prologs.<sup>132</sup> Allerdings können die Texte sich ihre Rezipienten nicht aussuchen, daher ist ein Scheitern des Rezipienten an den Herausforderungen der Rezeption nicht auszuschließen und kann sich entweder in ›Missverständnissen<sup>133</sup> oder sogar im Abbruch der Lektüre – allgemeiner: des Rezeptionsvorgangs – ausdrücken.

## 8.2.2 Konventionalität

Iteration und Variation sind zentrale Konzepte sowohl für das Computerspiel als auch für die Artusepik. Die mittelalterlichen Autoren erzählen in den seltensten Fällen etwas Neues, weil Neuheit im Mittelalter noch nicht die positive Konnotation

---

130 So schaltet beispielsweise das Finden und der anschließende Konsum von drei »umbilical cords« in *BLOODBORNE* (From Software: *BLOODBORNE*. Sony Computer Entertainment. 2015) ein neuen Endboss und ein alternatives Ende frei. Erworben wird dieses Item hauptsächlich durch Kämpfe, also agonal.

131 Ein (Gegen-)Beispiel stellt das bereits erwähnte Independent-Rollenspiel *PYRE* (Supergiant Games. 2017) dar: In *PYRE* gibt es kein Game over – das Spiel geht weiter, egal, ob der Kampf gewonnen oder verloren wurde. Manchmal ist es sogar moralisch angemessener und/oder narrativ reizvoller einen Kampf zu verlieren. Allerdings ist *PYRE* auch erst 2017 erschienen und somit Teil jüngerer Entwicklungen Independent-Bereich. Siehe dazu auch Kapitel 6.3.1.2.

132 Man denke beispielsweise an Gottfrieds von Straßburg Rede von den *edelen herzen* (Tristan, V. 233).

133 Diese Sichtweise macht allerdings für meinen Geschmack die Autorintention zu stark, da ›Missverständnis‹ ja nichts anderes bedeutet als eine von der Sicht des Autors abweichende Interpretation.

genoss, die ihr heute anhaftet,<sup>134</sup> doch sie erzählen in immer neuen Varianten.<sup>135</sup> Auch Computerrollenspiele wagen selten etwas völlig Neues, was ihre erstaunliche Gattungspersistenz in einem sich rasch ändernden Medium erklärt; doch auch sie bringen ständig neue Variationen hervor, sodass sich einzelne Vertreter trotzdem erheblich unterscheiden können. Dies gilt sowohl auf der Makroebene des ganzen Spiels als auch auf der Mikroebene der einzelnen Quest, auf der die in ähnlicher Form auch aus der Artusepik bekannten Motive variiert und rekombiniert werden.

Die Limitation des Motivpools und die Limitation der Handlungsoptionen der Protagonisten bedingen sich gegenseitig: Solange Handeln im Rollenspiel überwiegend mit Kampf gleichzusetzen ist, ist es für das Rollenspiel zweckmäßig, agonal zu erzählen, und bleibt die Gattung dieselbe. Sollen in diesem feststehenden Gattungsrahmen nicht-agonale Elemente integriert werden, kann das nur durch Medienwechsel (in der Regel also: Cutscenes) geschehen oder aber die widerständigen Motive werden »gegen den Strich gebürstet«, indem sie einer Logik des Agonalen unterworfen<sup>136</sup> und so ein humoristischer oder befremdlicher Effekt erzielt wird, wie es bei *UNDERTALE*<sup>137</sup> der Fall ist.

Um mich der Frage anzunähern, was mögliche Alternativen zu agonalen Erzählstrukturen wären, ist es möglicherweise notwendig, auf Gegenbeispiele zurückzugreifen. *GONE HOME*<sup>138</sup> könnte ein solches Beispiel sein, oder auch *DEAR ESTHER*<sup>139</sup>, die beide dem Independent-Sektor, genauer: dem Subgenre der sogenannten »Walking-Simulatoren« zuzurechnen und denkbar weit von Mechanismen von Kampf und Ruhmerwerb entfernt sind. In *GONE HOME* durchsucht man im First-Person-View das verlassene Haus der Familie der Protagonistin, die hauptsächlich in ihrer Avatar-Funktion relevant ist, auf der Suche nach Informationen über den Verbleib der Eltern und der jüngeren Schwester.<sup>140</sup> In *DEAR ESTHER* wandert man (ebenfalls im First-Person-View) über eine karge Insel, die (auch) metaphorisch zu verstehen ist, in Richtung eines Leuchtturmes und lauscht dabei vertonten Brieffragmenten, die offenbar an eine gewisse Esther gerichtet sind und aus denen sich eine mögliche Vorgeschichte der Spielhandlung rekonstruieren lässt.

---

134 »Erzählen gewinnt allererst Dignität, wenn es sich nicht um neue oder erfundene Sachverhalte handelt, sondern um solche, die bereits von anderen erzählt worden sind. [...] Seine Legitimation erhält mittelalterliches Erzählen durch den Bezug auf dasjenige, was wiedererzählt wird: auf den Stoff [...]« (A. Schulz. 2015, S. 378-379).

135 Siehe Kapitel 2.3.4 und 2.3.5.

136 Mit Haferland würde man sagen: agonal überschrieben. Siehe Kapitel 3.1.

137 Toby Fox. 2015.

138 The Fullbright Company: *GONE HOME*. The Fullbright Company. 2013.

139 The Chinese Room. 2012.

140 Zu *GONE HOME* siehe auch Tobias Unterhuber: »(Don't) go digging around«. *Gone Home*, das Spiel als Theorie, der Raum als Archiv und die 90er«, in: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (2015).



Beide Spiele sind eindeutig nicht agonal strukturiert. Sie geben dem Spieler kein Ziel vor, sondern der Spieler sucht sich sein Ziel in dem abgesteckten Rahmen auf Grundlage seiner Medienkompetenz selbst. Sie stellen dem Spieler keine Hindernisse in den Weg, um ihm den Weg zu seinem selbstgesetzten Ziel zu erschweren, sondern geben Informationen parallel zum räumlichen Fortschritt frei, ohne dem Spieler dabei eine Leistung abzuverlangen, welche über die Interpretation des Aufgenommenen hinausginge. Und selbst diese Leistung prüft das Spiel nicht ab – ob und was der Spieler am Ende verstanden hat, ist völlig unabhängig vom Spiel. Am ehesten könnte man die Spiele als ›explorativ‹ bezeichnen; allerdings ist fraglich, ob ›das Explorative‹ ein Prinzip ist, das generell eine Alternative zum Agonalen darstellen kann.

Die Genrebezeichnung ›Walking-Simulator‹ ist ein Beispiel für das auch aus der Literaturgeschichte bekannte Phänomen, dass ein eigentlich diffamierend gemeinter Begriff zur Eigenbezeichnung einer Gruppierung avanciert ist.<sup>141</sup> Die positive wie negative Kritik an den damals noch aufsehenerregenden Spielkonzepten arbeitete sich an der Frage ab, ob *DEAR ESTHER* und *GONE HOME* überhaupt Spiele seien; nur diene das Urteil ›kein Spiel‹ der einen Fraktion zur Verdammung, der anderen zur Nobilitierung der Spiele.<sup>142</sup> Daran lässt sich ersehen, dass der Spielbegriff, der im Computerspieldiskurs gepflegt wird, so eng mit dem Agonalen verwoben ist, dass Spiele, die durch andere Prinzipien strukturiert sind, nicht als Spiele erkannt oder zumindest nicht *anerkannt* werden.

Doch es ist nicht zu übersehen, dass das Computerspiel sich weiterentwickelt. Insbesondere Spiele wie *PYRE*<sup>143</sup>, die einerseits traditionellen Gattungen – im Fall von *PYRE*: dem Rollenspiel – verpflichtet bleiben, für die jedoch Gewinnen und Verlieren nicht mehr die entscheidenden Kategorien sind, legen davon Zeugnis ab. In Zuge dessen gewinnen vielleicht nicht unbedingt neue, aber *andere* Ordnungsprinzipien im Computerspiel an Einfluss und stellen die Vorherrschaft des Agonalen in Frage. Welche diese sein könnten, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht vollends abzusehen. Am naheliegendsten wäre es, sich bei der Suche Roger Caillois' übrigen Kategorien zuzuwenden: So könnten eventuell das Mimetische, das Aleatorische oder das Ilingische Ordnungsprinzipien sein, die ebenfalls dazu in der Lage sind, Spiel und Narration *zugleich* zu strukturieren, da auch sie zu jenen Spielhaltungen gehören, die von Wolfgang Iser für die Literatur adaptiert wurden. Man könnte etwa hinter dem Genre des Walking-Simulators das Walten des Mimetischen sehen, das die Darstellung möglicher Welten zum Selbstzweck erhebt, wie es das Agonale mit dem Wettkampf tut.

---

141 Man denke etwa an die Décadence-Literatur.

142 M. Schellong. 2012.

143 Supergiant Games. 2017.

THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM<sup>144</sup> ist ein Rollenspiel, für das die Exploration der Spielwelt eine dominante Spieler motivation darstellt. Viele Spieler kokettieren damit, die Hauptquest von SKYRIM nie abgeschlossen, sondern sich in der virtuellen Welt ›verloren‹ zu haben. Darin könnte man eine Überschreibung durch das Mimetische vermuten. Das Spielprinzip von SKYRIM ist zwar das eines Rollenspiels und somit agonal, doch sollte man nicht vergessen, dass allein schon der Begriff ›Rollenspiel‹ auch klar auf das Mimetische verweist. Daniel Feige nennt »das Erkunden einer fiktionalen Welt«<sup>145</sup> bei seiner Charakterisierung des Rollenspiels sogar an erster Stelle. Daraus wird ersichtlich, dass das Mimetische nicht erst durch subversive Spielpraktiken in die Gattung Einzug gehalten hat, sondern zuvor schon ein Ordnungsprinzip von Rollenspielen war. Da es aber eben mimetisch und nicht agonal ist, tritt es normalerweise nicht in Konkurrenz zum Agonalen. Zwar steht es dem Agonalen in puncto seines Absolutheitsanspruches in nichts nach, jedoch drängt es im Gegensatz zum Agonalen selten darauf, andere Positionen zu dominieren.<sup>146</sup>

Der Unterschied zwischen SKYRIM und rein mimetischen Spielkonzepten besteht darin, dass räumlicher Fortschritt in SKYRIM erkämpft werden muss, weil der Raum seine »Agenten ausschickt, um sich gegen seine Durchquerung zu wehren«<sup>147</sup> und dem Spieler somit eine agonale Leistung abverlangt wird, die dem Mimetischen gleichgültig sein sollte – gerade deswegen konkurriert es aber auch nicht mit dem Agonalen, denn anders als das Agonale ist es nicht gegen oder für etwas.

Jüngere Entwicklungen wie die Etablierung des ›Walking-Simulator‹ scheinen mir eher Symptom einer zu begrüßenden Diversifizierung des Mediums als einer tatsächlichen Ablösung des Agonalen als dominantes Strukturprinzip von Computerspielen zu sein. Da das Computerspiel ein interaktives Medium ist, müsste ein Ordnungsprinzip, das das Agonale trotz der herausgearbeiteten Synergieeffekte zwischen agonalen Erzählungen und der Medialität des Computerspiels verdrängen kann, ein mindestens ebenso starkes Handlungsmoment mitbringen und ein solches ist aktuell (noch?) nicht in Sicht.

Die Repetitivität agonaler (Erzähl-)Schemata, die nach modernen Maßstäben wie ein Makel erscheinen könnte, erfüllt in interaktiven Medien, zu denen auch die mittelalterliche Literatur zu zählen hat, den Zweck der Orientierung. Denn

---

144 Bethesda Game Studios. 2011.

145 Daniel M. Feige: Computerspiele. Eine Ästhetik (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 2160), Berlin: Suhrkamp. 2015, S. 34.

146 Ein Extrembeispiel einer Überschreibung durch das Mimetische könnte DWARF FORTRESS (Tarn Adams: SLAVES TO ARMOK 2. Dwarf Fortress. Bay 12 Games. 2006) sein, dessen Simulationsanspruch etwas zu Lasten seiner Zugänglichkeit geht.

147 M. Mertens. 2007, S. 50.

»[i]nteraktive Medien bieten nicht ein fertiges Produkt zur Betrachtung an, sondern stellen eine Kommunikationsstruktur dar, die die Betrachter zu Mitgestaltern erhebt«<sup>148</sup>: Wenn gegebene Informationen Handeln initiieren sollen, sind Klarheit, Transparenz und Vorhersehbarkeit Qualitätskriterien. Und sollten die mittelalterlichen Texte überdies tatsächlich, wie von Haiko Wandhoff an- und von Matthias Däumer weitergedacht, dazu bestimmt gewesen sein, mit ihnen zu arbeiten und sie nach eigenem Gusto zu modifizieren,<sup>149</sup> dann sichert die Konventionalität des Materials seine Anschlussfähigkeit und Wiederkennbarkeit – nicht zuletzt im Kontext des transmedialen Erzählkosmos' der Artusepik.

### 8.3 Rekapitulation

Der Spielcharakter der Artusepik liegt in der Art der Einbindung ihrer Rezipienten durch Herausforderungen und schlägt sich in einer ludonarrativen Logik nieder, weil Spiel und Erzählung sich im Moment der Herausforderung treffen. Während sie sonst durchaus unterschiedliche Erfordernisse haben können, ist das Herausforderungsmoment für beide gleichermaßen essenziell. Mittelalterliche Literatur als Spiel zu betrachten, legt diesen Zusammenhang frei, verleiht ihr jedoch keinen ontologischen Spielstatus, da die Konstitution ihres Spielcharakters immer noch mit einem beträchtlichen Aufgebot an Metaphorik einhergeht. In Bewusstsein dieser Metaphorizität jedoch kann die Betrachtung der mittelalterlichen Literatur als Spiel helfen, die ludonarrative Logik zu erkennen, welche die mittelhochdeutsche Artusepik ebenso durchzieht wie das Computerrollenspiel. Diese ist jedoch keine rein spielerische Logik, sondern vielmehr dazu angetan, die spezifische Konfiguration von Ludischem und Narrativem zu beschreiben, die charakteristisch für beide Untersuchungsgegenstände ist.

Ihr Zusammenspiel ist von Regeln bestimmt, die entweder die Produktion oder die Rezeption betreffen. Zu den ›Spielregeln‹ der Produktion gehören etwa Stilmittel, Gattungs- oder Genrekonventionen. Die Spielregeln der Rezeption umfassen neben vergleichsweise seltenen expliziten Rezeptionsanweisungen auch hermeneutische Strategien und Rezeptionskonventionen, die beispielsweise auf ein Sich-Wappnen gegen das Untervertraute oder ästhetischen Genuss abzielen. Generell ist das Spiel der Literatur eher von *Paidia* als von *Ludus* bestimmt, denn *Ludus* fixiert seine Regeln im Vorhinein und hält an ihnen fest, während die Entwicklung von Regeln im Fall von *Paidia* Teil des Spielprozesses ist.

Dieses Textspiel gilt als abgeschlossen, wenn der Leser/Spieler einen Sinn im Text gefunden hat. Nach Wolfgang Iser ist das unendliche Textspiel, das ebenso

148 J. Ackermann. 2015, S. 66.

149 Siehe 2.3.4 und 2.3.5.

unendlichen ästhetischen Genuss gewährt, allerdings die vorzuziehende Option. Mit diesem lustvollen Aspekt von Rezeption setzt sich Thomas Anz im Zuge seines Plädoyers für eine literaturwissenschaftliche Hedonistik auseinander und wirbt damit für eine stärkere Akzeptanz von Lustgewinn als Facette der Rezeption jedweder, nicht nur explizit unterhaltender Literatur. Lese- und Spielspaß können in diesem Moment enggeführt werden. Allerdings plädiere ich meinerseits dafür, den problematischen Begriff des ›Spielspaßes‹ fallen zu lassen, da er das Lustvolle, das nicht zuletzt in der Kinästhetik des Computerspiels liegt, auf missverständliche Weise verkürzt. Denn ›Spaß‹ ist eben nur eine Facette von Lust und nicht immer die ausschlaggebende.

Die Lust am Spiel läuft über die Spieler-Avatar-Bindung und die Bewältigung von Herausforderungen – und zwar gilt das nicht allein für Computerspiele, sondern auch für Literatur, sofern sie handlungsbasiert ist. Espen Aarseth hat hierfür den Begriff der ergodischen Literatur geprägt, die von ihren Rezipienten eine nicht-triviale Leistung einfordert.<sup>150</sup> Eine nicht-triviale Leistung ist beispielsweise das Treffen von Entscheidungen, die das ganze Spektrum vom trivialen Drücken einer Taste bis hin zu komplexen moralischen Entscheidungen (*wicked problems*<sup>151</sup>) umfassen, aber auch der Akt der Interpretation selbst.

Ein zentrales Merkmal von Interaktivität ist positiv formuliert die *Möglichkeit*, negativ formuliert der *Zwang* zur Entscheidung. Denn Interaktivität erfordert Handeln und Handeln setzt die *Entscheidung* zu handeln voraus. Entscheidungen wiederum setzen Verzweigungsstrukturen mit zwei oder mehr Handlungsoptionen voraus. Solche sind in der Artusepik zwar angedacht, aber aufgrund der Linearität des Mediums ist immer schon eine realisiert, während die übrigen als abgewiesene Alternativen blind bleiben.

Der wohl häufigste Selektor in der Artusepik ist die Leistung, nicht die Entscheidung des Protagonisten. Da diese Protagonisten aber kaum jemals an einer agonalen Herausforderung scheitern, ist ihr Weg immer schon vorgezeichnet, was einerseits der Linearität des Mediums Rechnung trägt und gleichzeitig geeignet ist, Rezipienten zufrieden zu stellen, die ihr Körperschema mit dem Protagonisten synchronisiert haben und daher sekundär von seinem Erfolg oder Misserfolg betroffen sind.

In der vermeintlichen Simplizität handlungsbasierter Erzählungen liegt performatives Potenzial, denn »[i]nteraktive Medien bieten nicht ein fertiges Produkt

---

150 E. Aarseth. 1997, S. 1.

151 »A wicked problem is »a class of social system problems which are ill-formulated, where the information is confusing, where there are many clients and decision-makers with conflicting values, and where the ramifications in the whole system are thoroughly confusing« (Miguel Sicart: »Moral Dilemmas in Computer Games«, in: Design Issues 29 (2013), S. 28-37, hier S. 32).

zur Betrachtung an, sondern stellen eine Kommunikationsstruktur dar, die die Betrachter zu Mitgestaltern erhebt<sup>152</sup>. Wenn die gegebenen Informationen Handeln initiieren sollen, sollten sie idealerweise über die Klarheit einer Spielanleitung verfügen – Komplexität entfaltet sich dann in der Performanz.

---

152 J. Ackermann. 2015, S. 66.



## 9 Postludium

---

Würde man nun nach dem fragen, was ›unter dem Strich‹ bleibt, so wäre die reizvollste Antwort sicherlich: Nichts, denn das Spiel ist seiner Definition nach unproduktiv. Und zumindest bei PAIDIA haben wir Wissenschaft immer auch als Spiel gesehen – und zwar als das »freie[], forschende[] Spiel, als das wir Caillois' zügel- und regelloses Kinderspiel ›Paidia‹ verstehen«<sup>1</sup>. Innerhalb des fixen Rahmens von Wissenschaftlichkeit stehen die Regeln der Forschung nicht von vornherein fest wie im Fall von Ludus, dem Gegenstück zu Paidia, sondern sind dynamisch und müssen notwendigerweise verhandelbar bleiben, um auf neue Erkenntnisse reagieren zu können.<sup>2</sup> Der Agon jedoch will ein Resultat erspielen, und da das Agonale eine nicht unwesentliche Rolle für diese Dissertation spielt, möchte ich zuletzt doch noch zu einem Fazit kommen.

Mein hier verfolgter Ansatz weist spätestens seit dem Kapitel zur Kinästhetik, eigentlich aber schon bedeutend früher, markante Überschneidungen mit Monika Fluderniks Konzept einer ›Natürlichen‹ Narratologie auf. Was ich daher am Ende noch versuchen möchte, ist kein Gegenentwurf, sondern ein Abgleich mit diesem Konzept, um meine eigenen Begrifflichkeiten zu schärfen und ihren Wert für die Mediävistik herauszustellen.

### 9.1 ›Natürliche‹ Narratologie und Mediävistik

Fluderniks Wahl des Begriffes »natural« stellt für das (nicht zuletzt strukturalistisch geprägte) Wissenschaftsverständnis der Gegenwart eine gewisse Provokation dar, da das Natürlichkeitsargument allzu oft dazu missbraucht wird und wurde, um ein unbelegtes oder sogar unbelegbares Postulat gegen Kritik zu immunisieren. Das ist jedoch nicht die Funktion, die er für Fludernik erfüllt, weswegen der

---

1 Herausgeber & Redaktion PAIDIA: »Editorial 2016«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2016).

2 Siehe hierzu Kapitel 8.1.2.

Begriff auch in Anführungszeichen steht. Der Gebrauch des Wortes »natural« hat bei Fludernik im Wesentlichen drei Facetten.<sup>3</sup>

Erstens referiert der Begriff auf sogenannte *natural narratives*<sup>4</sup> – orale Alltagserzählungen, die spontan in Konversationen entstehen<sup>5</sup> – welche den Grundstock von Fluderniks Textkorpus bilden.<sup>6</sup> Erzähltheorien sind notwendigerweise davon geprägt, anhand welcher Art Texten von sie entwickelt wurden, welche Art von Erzählungen sie also als prototypisch genug ansehen, um Erzählen an sich zu repräsentieren. So ist es etwa bei Gérard Genette der französische realistische Roman des 19. Jahrhunderts, bei Monika Fludernik sind es besagte Alltagserzählungen, denn nach Fluderniks Verständnis ist in diesen Alltagserzählungen bereits alles angelegt, was Erzählen ausmacht, »obwohl spätere, insbesondere fiktionale Texte die Formen mündlichen Erzählens bedeutend erweitern und elaborieren«<sup>7</sup>.

Zweitens nimmt sie mit der Begriffswahl Bezug auf Arbeiten Jonathan Cullers zu einem Vorgang, den Culler als *naturalization* bezeichnet und den Fludernik als *narrativization* rekonzeptualisiert.<sup>8</sup> Narrativisierung meint, dass Leser einen Text als narrativ – und das bedeutet bei Fludernik, als Manifestation von Erfahrungshaftigkeit (*experientiality*) – wahrnehmen und daher auf ihren eigenen Erfahrungsschatz zurückgreifen, um so den Text mithervorzubringen.<sup>9</sup> Narrativität ist, so gesehen, keine Eigenschaft von Texten, sondern entsteht mit der Wahrnehmung von Erfahrungshaftigkeit durch den Rezipienten.<sup>10</sup>

Drittens dient der Begriff Fludernik dazu, die kognitiven Parameter zu integrieren, welche die Grundlage menschlicher Erfahrung (*experience*) bilden.

»My use of the concept of the ›natural‹ relates to a framework of human embodiedness. It is from this angle that some cognitive parameters can be regarded as

---

3 Für eine kompakte Zusammenfassung, inklusive einer Auseinandersetzung der Autorin mit der Kritik an ihrem Ansatz, siehe: Monika Fludernik: »Die Natürlichkeitstheoretische Erzählforschung (Natural Narratology) und das Problem der kognitiven Wahrnehmungsraster«, in: Winfried Eckel/Anja Müller-Wood (Hg.), *Die Macht des Erzählens. Transdisziplinäre Perspektiven*, Remscheid: Gardez! Verlag, 2017, S. 60-88.

4 Der Begriff selbst geht auf William Labov zurück (Monika Fludernik: *Towards a ›Natural‹ Narratology*, London, New York: Routledge, 1996, S. 13).

5 »What will be called natural narrative in this book includes, mainly, spontaneous conversational storytelling, a term which would be more appropriate but is rather unwieldy« (M. Fludernik, 1996, S. 13).

6 M. Fludernik, 1996, S. 312.

7 M. Fludernik, 2017, S. 61.

8 M. Fludernik, 1996, S. 313.

9 M. Fludernik, 1996, S. 313.

10 M. Fludernik, 2017, S. 71.



›natural‹ in the sense of ›naturally occurring‹ or ›constitutive of prototypical human experience.«<sup>11</sup>

Hier geht es zum einen um verkörperte Wahrnehmung, zum anderen – wie schon bei Narrativisierung – um aktive Rezeption. Erzählen und Rezipieren sind insofern natürlich, als sie an die ›natürlichen‹, weil körperlichen Voraussetzungen des menschlichen Leibes und Wahrnehmungsapparates gebunden sind. Hier zeigt sich der Einfluss der kognitiven Linguistik, insbesondere der Natürlichkeitstheorie.<sup>12</sup>

Die narratologischen Ansätze, auf die Fludernik mit TOWARDS A ›NATURAL‹ NARRATOLOGY reagiert, sind dadurch gekennzeichnet, dass sie die Narrativität eines Textes über den Plot beziehungsweise über Ereignisse definieren. Von dieser Praxis grenzt Fludernik sich ab, indem sie den Aspekt der Erfahrungshaftigkeit in den Mittelpunkt stellt.<sup>13</sup> Narrativität ohne Erfahrungshaftigkeit sei nicht denkbar, weil Erfahrung das prä-narrative Material strukturiere, aus dem die Erzählung schöpfe.<sup>14</sup> Erfahrungshaftigkeit und Narrativität gehen hier Hand in Hand und sind – wie Fludernik in einem Aufsatz von 2010 ergänzt – außerdem skalierbar.<sup>15</sup> In Fluderniks Modell kann es also Narrativität ohne Plot geben, aber keine Narrativität ohne eine Vorstellung von einer anthropomorphen Instanz, die fähig ist, Erfahrungen zu machen.<sup>16</sup>

Was Natürliche Narratologie für die Game Studies, aber auch die Germanistische Mediävistik attraktiv macht, ist nicht zuletzt der Umstand, dass sie nicht auf ein bestimmtes Medium beschränkt ist.<sup>17</sup> Sie wurde ausgehend von oralen Alltagserzählungen entwickelt und stellt daher eine Annäherung an die semiorale mittelalterliche Literatur aus Richtung der Oralität dar. Für die Mediävistik ist das eine wertvolle Ergänzung zu typischen Annäherung aus Richtung der Skripturalität, weil es ein Weg ist, der Hybridität der mittelalterlichen Literatur Rechnung zu tragen. Natürliche Narratologie beansprucht explizit auch Gültigkeit für solche

11 M. Fludernik. 1996, S. 12.

12 M. Fludernik. 2017, S. 69-70.

13 »Unlike the traditional models of narratology, narrativity [...] is here constituted by what I call experientiality, namely by the quasi-mimetic evocation of ›real-life experience.« (M. Fludernik. 1996, S. 12).

14 M. Fludernik. 2010, S. 51.

15 »I would now argue that experientiality (and hence narrativity) occurs on a scale [...]« (M. Fludernik. 2010, S. 50).

16 M. Fludernik. 1996, S. 13.

17 »This summary demonstrates that Natural Narratology, as far as different types of narrative go, is able to cover more extensive ground than these other models. In addition to this diachronic range of narratives, Natural Narratology also in principle accommodates narrative in a diversity of media. Although I do not deal intensively with drama or film in this book, my theoretical setup explicitly embraces drama and film as well as ballets or cartoons, radio plays and video clips« (M. Fludernik. 1996, S. 332).

nicht (nur) textuellen Medien, zu denen auch das Computerspiel gehört. Fludernik selbst bezeichnet ihre Monografie als »a book that explicitly includes these genres [drama and film] within its definition of narrative but fails to treat them in the core of the text«<sup>18</sup>. Die Monografie leistet die Übertragung also nicht selbst, aber sie ermutigt eine solche und schafft die nötigen Voraussetzungen.

Ob dieser Universalitätsanspruch der Natürlichen Narratologie tatsächlich haltbar ist, wurde durchaus schon in Frage gestellt.<sup>19</sup> Zwar hat Monika Fludernik etwa zwanzig Jahre nach Veröffentlichung von *TOWARDS A ›NATURAL‹ NARRATOLOGY*<sup>20</sup> ihre These noch einmal in einem Aufsatz verteidigt,<sup>21</sup> trotzdem werde ich mich im folgenden Kapitel zusätzlich auf Eva von Contzen berufen, die Fluderniks Modell für die Mediävistik angepasst hat. Als Anglistin erforscht von Contzen – wie auch Fludernik – die mittelenglische und nicht die mittelhochdeutsche Literatur; dennoch sind ihre Ergebnisse hoch anschlussfähig für die Germanistik, da die literarischen Traditionen miteinander korrespondieren.<sup>22</sup> Während aber Fludernik den Höfischen Roman eher stiefmütterlich behandelt, da sie – nicht ganz zu Unrecht – meint, dass er von anderer Seite bereits genug Aufmerksamkeit erfahren habe,<sup>23</sup> besitzt er für von Contzens Überlegungen, wie auch für meine, nach wie vor Relevanz.<sup>24</sup>

Fludernik selbst behandelt die mittelalterliche Literatur in Kapitel 3 ihrer Monografie. Das Computerspiel bleibt unerwähnt, jedoch werden an diversen Stellen des Buches die verschiedensten Medien (etwa Comic und Hörspiel) als Beispiele herangezogen, sodass der Eindruck einer nicht abgeschlossenen Liste entsteht, die beliebig ergänzt werden kann. Besonders aufschlussreich in Bezug auf das Computerspiel ist hierbei, was Fludernik über Film und Drama schreibt, da beide Medien gewisse Eigenschaften mit dem Computerspiel gemein haben – der Film etwa die Visualität und das Drama die Variabilität bei jeder Aufführung. Die Narrativität von Film und Drama steht für Fludernik außer Frage, weil für sie dieselben kognitiven Parameter und Frames gelten, wie für Literatur – und das lässt sich so auch über das Computerspiel sagen.<sup>25</sup>

---

18 M. Fludernik. 1996, S. 347.

19 M. Fludernik. 2017, S. 60-61.

20 M. Fludernik. 1996.

21 M. Fludernik. 2017.

22 Ursula Kocher weist deswegen auf die Notwendigkeit einer interdisziplinären Mediävistik hin (U. Kocher. 2013, S. 13).

23 M. Fludernik. 1996, S. 55.

24 So geht es beispielsweise um Werke wie *SIR GAWAIN AND THE GREEN KNIGHT* (E. v. Contzen. 2018, S. 64-66).

25 »[I]n so far as film and drama are narratives, they partake of the same stock of cognitive parameters and depend on the same receptional frames as do texts. It is only in the choice of one of these forms over the other that these media differ from written narratives« (M. Flu-

»If one replaces the traditional criteria for defining narrative (event sequence, narration and the story vs. discourse dichotomy) with the notion of experientiality, then the narrativity of drama and film is even more in evidence.«<sup>26</sup>

Die Fokusverschiebung, die Natürliche Narratologie gegenüber konventionellen Ansätzen vornimmt, lässt die Narrativität von Medien, deren narrativer Status bisweilen in Frage gestellt wird, deutlicher hervortreten. Trotzdem sieht Fludernik die Notwendigkeit von Anpassungen in Bezug auf das analytische Instrumentarium, da die zu untersuchende Narrativität medienspezifisch sei.<sup>27</sup> Fludernik kommt jedoch zu dem Schluss, dass die medialen Unterschiede lediglich auf der Repräsentationsebene zum Tragen kommen:

»My conclusion would therefore be that mediality affects narrative in a number of important ways but on a level of specific representations only. In general, narrativity can be constituted in equal measure in all textual and visual media.«<sup>28</sup>

Ich stimme ihr in beiden Punkten zu. Grundsätzlich sind textuelle und visuelle Medien gleichermaßen, wenn auch nicht auf die gleiche Weise im Stande, Narrativität zu konstituieren.

Ein weiterer Vorzug der Herangehensweise, Narrativität an Erfahrungshaftigkeit festzumachen, besteht darin, dass auch Grenzfälle von Narrativität, wie beispielsweise Du-Erzählungen<sup>29</sup>, integriert werden können, die für herkömmliche Definitionen ein Problem darstellen, denn es erscheint kontraintuitiv, ihnen die Narrativität abzusprechen, doch gleichzeitig erfüllen sie zentrale Definitionskriterien nicht.<sup>30</sup> Natürliche Narratologie kann zwar nicht alle denkbaren Arten von (atypischen) Texten integrieren, erfasst aber bedeutend mehr Ausnahmen als diverse andere Modelle. Diese vormaligen »Grenzfälle« stellen damit keine Grenzfälle mehr dar, sondern bewegen sich innerhalb des normalen Spektrums und können in ihrer Narrativität ernst genommen werden.

Fludernik reagiert in dieser Form auf die Beschreibung postmoderner Texte als »Mängelwesen«<sup>31</sup> und somit auf das gleiche Problem, das sich auch für struk-

---

dernik. 1996, S. 352) beziehungsweise: »What I want to emphasize at this point is merely the ways in which narrativity can be constituted in all three media and on the basis of the same set of cognitive parameters, even though some of these parameters appear to be privileged over others within one medium or the other« (M. Fludernik. 1996, S. 353).

26 M. Fludernik. 1996, S. 351-352.

27 »Where film and drama require the most differential treatment is on the level of the analytic toolbox« (M. Fludernik. 1996, S. 352).

28 M. Fludernik. 1996, S. 353.

29 Zu diesen gehört sowohl eine Reihe postmoderner Texte als auch weite Teile des Pen&Paper-Rollenspiels.

30 M. Fludernik. 1996, 332-333; 335-336.

31 M. Fludernik. 1996, S. 314.

turorientiertes Erzählen stellt. Zwar unterscheidet sich die Erfahrungshaftigkeit der postmodernen Texte, die Fludernik dabei im Blick hatte, von denjenigen der höfischen Epen, die ich untersucht habe; trotzdem ist Erfahrungshaftigkeit für beide konstitutiv. Während erstere durch ihren Innenfokus und Techniken wie den *Stream of Consciousness* ihren Schwerpunkt auf die Gedanken- und Gefühlswelt des Protagonisten legen, gilt für den höfischen Roman, wie gezeigt wurde, geradezu das Gegenteil.

Um genauer zu beleuchten, welche Rolle Erfahrungshaftigkeit im Sinne Fluderniks speziell für die mittelalterliche Literatur spielt, lohnt sich der Blick in die Arbeiten Eva von Contzens, die zentrale Gedanken von Fluderniks Natürlicher Narratologie aufgreift, aber das Modell in einen historischen Kontext setzt. So wird etwa darauf hingewiesen, dass auch kognitive Parameter historischem Wandel unterworfen sein können,<sup>32</sup> gleichzeitig werden aber Punkte wie die grundlegende Vorstellung von Erzählungen als Produkt der Wahrnehmung<sup>33</sup> und die Zentralstellung von »experience«<sup>34</sup>, also anthropomorphem Erfahren oder Erleben, übernommen.

Mit einer Verbeugung vor Fluderniks Leistung, *experience* zum Gegenstand der literaturwissenschaftlichen Diskussion gemacht zu haben, distanziert sich von Contzen im Detail von Fluderniks Definition des Begriffes, da für mittelalterliche Texte eher die kollektive Erfahrung als die individuelle Alltagserfahrung eine Rolle spiele.<sup>35</sup> Dieser Schritt stellt einen Schulterschluss mit Sonja Glauch dar, die es als Funktion mittelalterlicher Ich-Erzähler ansieht, kollektive Erfahrungen zu narrativieren.<sup>36</sup>

Von Contzen stellt heraus, dass das mittelaltertypische Verwischen der in der Literaturtheorie so selbstverständlichen Autor-Erzähler-Differenz als literarische Strategie gelesen werden könne, die Nähe suggeriere und letztlich das Erleben selbst in den Fokus rücke (und gerade nicht den Erzähler).<sup>37</sup> Die Notwendigkeit zur Differenzierung zwischen Autor und Erzähler erwächst aus der Prämisse, »that a

---

32 »Also, it posits that some cognitive parameters are historically dependent: this includes those soft parameters that pertain to the practices of writing and reading. There are differences because the cultural, historical, and social contexts were different, which led to a difference in perceiving and evaluating the world« (E. v. Contzen. 2018, S. 71).

33 Vgl. E. v. Contzen. 2018, S. 55.

34 E. v. Contzen. 2018, S. 61.

35 E. v. Contzen. 2018, S. 68.

36 Sonja Glauch: »Ich-Erzähler ohne Stimme. Zur Andersartigkeit mittelalterlichen Erzählens zwischen Narratologie und Mediengeschichte«, in: Harald Haferland/Matthias Meyer (Hg.), *Historische Narratologie – Mediävistische Perspektiven*, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 149-185, hier S. 171.

37 E. v. Contzen. 2018, S. 63.

real-world person cannot be ›inside‹ a narrative text«<sup>38</sup>. Genau dieser Fakt jedoch wird von Immersionsstrategien gezielt unterlaufen und als eben solche beschreibt von Contzen hier das Verwischen der Grenze zwischen Autor und Erzähler durch die mittelalterliche Literatur implizit, indem sie die erzählte Erfahrung ins Zentrum rückt:

»I want to go one step further and argue that the medieval practice of collapsing author and narrator into one, or paying no attention to the identity of the narrative ›I‹, is indicative of another, more fundamental practice of medieval narration. Instead of the narrator, it is the narrated experiences themselves that take centre stage. The ›who‹ is dominated by the ›what‹. Medieval narratives prioritise the representation of experience, behind which questions of transmission and authorship recede.«<sup>39</sup>

Sie schlägt daher vor, die genetischen Fragen ›Wer sieht?‹ und ›Wer spricht?‹ durch die Frage ›Wer erlebt?‹ zu ersetzen, wobei sie zwischen dem Erleben von Figuren und Rezipienten differenziert.<sup>40</sup>

»[E]xperience is located on two levels: it refers to (1) the narrated experience in the storyworld as a process (the events as they evolve), (2) the narrated experience in the storyworld as abstracted from the actual development, (3) the reader's activity in engaging with the text, which is dynamic, evolving chronologically in the act of reading, and (4) the completion of the process, its result (the experience of having read something).«<sup>41</sup>

(1) und (3) behandeln das prozessuale, dynamische Erleben – einmal das Erleben von Figuren innerhalb der erzählten Welt (1), einmal das Erleben des Rezipienten bei der Lektüre (3). (2) und (4) hingegen drehen sich um das *Erlebthaben*. Bei (2) und (4) spielt also Nachträglichkeit eine Rolle, »the experience of the reading *after* the actual chronological, line-by-line, page-by-page reception«<sup>42</sup>. (2) kann so etwas wie ›die Moral von der Geschichte‹ sein; die Lehre, die aus dem Verhalten der Figuren und den Ereignissen im Text gezogen werden kann oder auch einfach das Resümé des Erzählers im Epilog. (4) ist ähnlich, aber darauf bezogen, welche Lehre der Rezipient aus dem Lektüreprozess (auch über das Erzählte hinaus) ziehen kann.<sup>43</sup> Hier klingt nicht zufällig an, was ich in Kapitel 4.1.4 ERZÄHLEN IM IMPERATIV über

38 E. v. Contzen. 2018, S. 62.

39 E. v. Contzen. 2018, S. 68.

40 »My definition also implies that there are two kinds of experience in terms of where it is located: one is text-internal in that it is generated within and by the narrative, the other is text-external as it refers to the readers' engagement with the text« (E. v. Contzen. 2018, S. 69).

41 E. v. Contzen. 2018, S. 72.

42 E. v. Contzen. 2018, S. 69.

43 E. v. Contzen. 2018, S. 69.

das Paradoxon geschrieben habe, dass viele Erzähltheorien einerseits (zeitliche) Distanz zum Geschehen, andererseits immersive Vergegenwärtigung fordern, denn von Contzen arbeitet sich am selben Problem ab. Sie hebt dabei besonders den Lerneffekt hervor, der nicht allein durch Reflexion, sondern auch durch den immersiven Nachvollzug zustande kommt:

»It is through the characters that experience is re-experienced, and can be made useful for the audience.«<sup>44</sup>

Ich stimme dem zu, halte jedoch die Ergänzung für wichtig, dass Lerneffekt und Lustgewinn hierbei Hand in Hand gehen, auch wenn die Gewichtung je nach zeitlichem Kontext unterschiedlich ausfallen mag. Ob nun der Lustgewinn die Auseinandersetzung mit dem Gegenstand motiviert und Lernen als positiver Nebeneffekt angesehen wird oder umgekehrt, mag je nach Medium, Epoche und Individuum unterschiedlich (gewesen) sein. Verkörperte Wahrnehmung ist ein bedeutender Quell für Lustempfinden bei der Rezeption von Medien, daher ist Verkörperung in meinem Ansatz mehr als nur eine beliebige textuelle Strategie, um narrativ codierte Erfahrung zu kanalisieren.<sup>45</sup>

Natürliche Narratologie bedeutet nicht zuletzt, verkörperte Wahrnehmung in den Fokus zu rücken, trotzdem ist das Konzept sowohl bei Fludernik als auch später bei von Contzen bedeutender als Prämisse denn als funktionaler Teil der Analyse. Die Tragweite dieser Prämisse jedoch ist nicht zu unterschätzen, denn es ist der kognitive Ansatz, der Erfahrungshaftigkeit und Narrativität zusammenbringt.<sup>46</sup> Contzen geht, ähnlich wie ich selbst, das Thema über Wolfgang Iser's Schriften zur aktiven Rezeption an, wählt dafür jedoch *DER AKT DES LESENS*<sup>47</sup>, während ich aufgrund der Bedeutung des Agonalen für meine Arbeit den Weg über *DAS FIKTIVE UND DAS IMAGINÄRE*<sup>48</sup> genommen habe.<sup>49</sup> Das ist insofern stimmig, als beide Ansätze darin übereinkommen, »that meaning is *constructed* rather than *extracted*«<sup>50</sup>, dass also narrative Texte vom Leser mithervorgebracht werden:

»An experience-based approach to medieval narrators and narratives starts from the premise that narrative texts are the products of minds, that they are cognitive because they are imaginative creations inextricably linked with the processes of

44 E. v. Contzen. 2018, S. 78.

45 Siehe, in leichtem Kontrast dazu: »In my approach, embodiment is but one textual strategy that channels narratively encoded experience« (E. v. Contzen. 2018, S. 71).

46 E. v. Contzen. 2018, S. 65.

47 Wolfgang Iser: *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung* (= UTB, Band 636), München: Wilhelm Fink Verlag. 1994.

48 W. Iser. 1993.

49 E. v. Contzen. 2018, S. 73-74.

50 E. v. Contzen. 2018, S. 70.

thinking, reasoning, ordering, and perceiving the world. Likewise, reading, as an essentially mental ability, is linked with parameters of cognition.«<sup>51</sup>

Der wichtigste Import aus der kognitiven Theorie ist die Untrennbarkeit von Erfahrung und Körperlichkeit, denn auch die vermeintlich entkörperlichte Erfahrung bei der Medienrezeption speist sich aus körperlichen Erfahrungen.<sup>52</sup> In diesem Kontext zitiert von Contzen prominent Alva Noë mit dem Postulat, dass Wahrnehmung interaktiv sei und der verkörperte Geist in ständigem Dialog mit der physischen Umgebung stehe,<sup>53</sup> und ergänzt, dass die auf diese Art gemachten Erfahrungen die Rahmenbedingungen für aktive Rezeption lieferten.<sup>54</sup> Eva von Contzen kommt also auf ähnlichem Wege wie ich zu ähnlichen Ergebnissen.

## 9.2 ›Natürliche‹ Narratologie und Erzählen im Imperativ

Die Pointe meines eigenen Ansatzes besteht nun darin, dass die Erfahrungshaftigkeit der Untersuchungsgegenstände anders fundiert wird als im Kontext der Natürlichen Narratologie. In meinem Fall leitet sie sich nämlich über die Spieler-Avatar-Beziehung her, wodurch Annahmen von Fludernik und von Contzen, die sich mit meinen eigenen Beobachtungen decken, aber teilweise diffus-abstrakt bleiben, präziser bestimmt werden können. Zwischen von Contzens Kreuzkategorien etwa gibt es keine Verbindungen: Es existiert das Erleben der Hauptfigur und es existiert das Erleben des Lesers. Mal ist dieses Erleben prozessual, mal resultativ.<sup>55</sup> Aber über die genaue Beschaffenheit des Zusammenhangs zwischen dem Erleben des Protagonisten und dem des Rezipienten kann mithilfe der Kategorien nur wenig gesagt werden, während mir hierbei die aus den Game Studies importierten Begrifflichkeiten neben dem von Matthias Däumer übernommenen Modell eines Körperschemas gute Dienste bei der Analyse leisten.<sup>56</sup>

Hier bewahrheitet sich, was bereits an anderer Stelle von mir und auch schon von anderen gesagt wurde:<sup>57</sup> dass die Auseinandersetzung mit den medialen Eigenheiten von Computerspielen auch ein anderes Licht auf ältere Medien werfen kann. In besonderem Maße gilt das für Medien, die wie das Computerspiel nicht allein auf Skripturalität setzen, sondern multimedial und prozedural agieren – wie auch die mittelalterliche Literatur. Das Hinzuziehen eines weiteren Mediums auf

---

51 E. v. Contzen. 2018, S. 70.

52 E. v. Contzen. 2018, S. 70.

53 E. v. Contzen. 2018, S. 70-71.

54 E. v. Contzen. 2018, S. 71.

55 E. v. Contzen. 2018, S. 68-69.

56 Siehe Kapitel 7.1.1.

57 F. Ascher/T. Müller. 2018.

der Gegenstandsebene und damit einhergehend die Einbindung der entsprechenden Forschung hat hier also klar zu einem Mehrwert geführt, wie der Vergleich mit von Contzen zeigt.

Nun ist es potenziell problematisch, über das Erleben von Einzelpersonen zu spekulieren, weil sich nicht vorhersagen lässt, wie ein Rezipient auf eine bestimmte mediale Situation reagieren wird – beispielsweise inwieweit sich sein Körperschema mit dem Avatar synchronisiert oder ob sich die Furcht des Protagonisten auf ihn überträgt. Allerdings kommt man bei aller gebotenen Vorsicht nicht ganz ohne solche Spekulationen aus, wenn man über das Körperschema von Rezipienten sprechen möchte. Hier kann mein eigener Ansatz von von Contzens profitieren, die das Konzept der *affordances*, also des Angebotscharakters von Medien ins Spiel bringt

»Cognitive theory offers a useful tool for this purpose: the dimension of affordances. Affordances are the instrumental qualities that are within the range of an object or action, but need not be fully, even not at all, realized or activated in a certain situation. They pertain to the *potential* meanings and uses.«<sup>58</sup>

Auf dieser Grundlage müssen keine Annahmen über das Erleben von Individuen getroffen werden. *Affordances* sind Angebote des Mediums und können als solche mit literatur- oder medienwissenschaftlichen Mitteln untersucht werden. Die Frage nach ihrer Aktualisierung in konkreten Rezeptionsprozessen bleibt dabei unberührt.

»If we approach [...] the readers' engagement [...] from this perspective, we can justifiably speculate about their reactions – as long as we can situate our hypotheses in the context of the affordances of a particular experience.«<sup>59</sup>

Auch die Spieler-Avatar-Beziehung ist von *affordances* geprägt: Der Avatar stellt ein Angebot an das Körperschema des Rezipienten dar, sich mit ihm zu synchronisieren. Es gibt konventionalisierte Techniken, wie zum Beispiel die Wahl der Kameraperspektive in einer Cutscene oder die Verletzung des Avatar-Körpers, die eine Synchronisation wahrscheinlicher oder unwahrscheinlicher machen. Ob sie beim einzelnen Rezipienten tatsächlich die intendierte oder antizipierte Wirkung erzielen, muss offenbleiben; es lassen sich aber Wahrscheinlichkeiten abschätzen. Der erste Schritt bei der Analyse ist laut von Contzen die Identifikation des Erlebenden:

---

58 E. v. Contzen. 2018, S. 74.

59 E. v. Contzen. 2018, S. 74.



»The first step in the analysis is the identification of the main experiencer, which goes hand in hand with the analysis of the main action, that is, what the narrative is ›about‹.«<sup>60</sup>

Die Art und Weise, wie von Contzen diese Notwendigkeit von Genettes Fragen ›Wer sieht?‹ und ›Wer spricht?‹ herleitet und so zu der für sie entscheidenden Frage »Who experiences?«<sup>61</sup> gelangt, erinnert an Arbeiten Britta Neitzels zum sogenannten *Point of Action*.<sup>62</sup> Neitzel unterscheidet analytisch zwischen einer manipulativen und einer beobachtenden Funktion des Computerspielers, also gewissermaßen zwischen dem Spieler als Spieler im engeren Sinne und dem Spieler als Rezipienten.<sup>63</sup>

»Beide Funktionen und Positionen interagieren im Prozess des Spiels und beeinflussen den Grad der Einbezogenheit eines Spielers in ein Spiel. Um die durch die Repräsentation gegebenen Nähe- und Distanzbeziehungen zum Spiel zu beschreiben, müssen beide Funktionen berücksichtigt werden. Im Folgenden möchte ich sie analytisch trennen und schlage für die manipulative Position, die sich auf die Handlungen im virtuellen Raum bezieht, den Begriff *Point of Action* und für die Beobachtungsperspektive den Begriff *Point of View* vor.«<sup>64</sup>

Sie setzt bei denselben Fragen an wie von Contzen, allerdings ist die entscheidende Frage für Neitzel nicht ›Wer erlebt?‹, sondern ›Wer handelt?‹.<sup>65</sup> Diese Frage führt zum *Point of Action*, der eine Ergänzung zum geläufigen *Point of View* darstellt, den Neitzel nicht verwirft, aber an die Gegebenheiten des interaktiven Mediums anpasst.<sup>66</sup>

60 E. v. Contzen. 2018, S. 72.

61 E. v. Contzen. 2018, S. 72.

62 Neitzel konnte den Begriff durch ihre Dissertation etablieren und später noch weiter verfeinern, sodass er heute in den Game Studies große Verbreitung findet. Siehe Britta Neitzel: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. Dissertation, Weimar. 2000 und Britta Neitzel: »Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen«, in: *Repositorium Medienkulturforschung* (2013).

63 B. Neitzel. 2013, S. 5.

64 B. Neitzel. 2013, S. 5.

65 B. Neitzel. 2013, S. 16-17.

66 »Der Modus der Perspektive in der verbalen Erzählung, auf die Genette sich bezieht, beschreibt zum einen den Blickwinkel aus dem erzählt wird, bezieht sich jedoch auch auf das Ausmaß von Wissen, das der Diskurs über die erzählte Welt preisgibt. Dies ist eine für die verbale Erzählung wichtige Ergänzung, da ein Blickwinkel immer nur sprachlich vermittelt wiedergegeben werden kann. Für die Analyse des Computerspiels möchte ich ›Perspektive‹ jedoch wörtlich nehmen und sie tatsächlich nur auf den visuellen Blickwinkel, den PoV in einem rein räumlichen Sinn, beziehen – über den sich dann möglicherweise Wissen einstellt« (B. Neitzel. 2013, S. 10).

Nun ist auch die mittelalterliche Literatur »largely action-based rather than psychology-based«<sup>67</sup>, sodass es hier, ähnlich wie im Computerspiel, häufig zu einem Zusammenfall von *Point of View* und *Point of Action* kommt, wobei der *Point of Action* meist einfacher zu bestimmen ist als der mitunter unklare *Point of View*, da die Identifikation des *Point of Action* mit den Schwerpunktsetzungen von handlungsbasiertem Erzählen korrespondiert. Dass von Contzen die Frage nach dem Erleben und Neitzel die Frage nach dem Handeln in den Vordergrund rückt, stellt dabei keinen Widerspruch dar, weil Erleben und Handeln eng miteinander verknüpft sind:

»In an experience based model, narrative is viewed not as something that ›communicates‹ (other than in the actual context of performance), but as something that one ›does‹ – a task, an action, an experience in itself. Crucially, experience results from action, from the events in which the characters are entangled.«<sup>68</sup>

Das Handeln der Fokusfigur verspricht jedem das Erleben von (sekundärer) Handlungsmacht, der sein Körperschema mit ihr synchronisiert. In vielen Fällen reicht dafür die bloße Bewegung aus, weil Beweglichkeit dem Unterbewusstsein des Rezipienten *par pro toto* Handlungsfähigkeit signalisiert und ein bewegter Gegenstand somit für eine Synchronisation des Körperschemas attraktiver ist als ein unbewegter. Die Synchronisation des Körperschemas mit einem Avatar ist die Voraussetzung für die Teilhabe an der *experience* der Figur und Figurenhandeln ermutigt diese Synchronisation, also ist Handeln in diesem Kontext ein Zwischenschritt auf dem Weg zum Erleben.<sup>69</sup>

Dem Aspekt der Bewegung oder Bewegtheit kommt in der Natürlichen Narratologie keine besondere Rolle zu. Doch gerade Erzählformen, deren Plot-Fortschritt an räumlichen Fortschritt gekoppelt und somit von Bewegung geprägt ist, scheinen mir nach einem Instrumentarium zur Untersuchung ihrer Kinästhetik zu verlangen. Wenn nämlich Handlung und Bewegung so eng verflochten sind, wie ich es für handlungsbasiertes Erzählen gezeigt habe, ist die Bewegung im Raum zentraler Teil der Analyse.

Was in der Natürlichen Narratologie sehr wohl eine Rolle spielt, ist verkörperte Wahrnehmung, welche zwar eng mit dem Bewegungsaspekt verknüpft ist, wie ich in Kapitel 7 gezeigt habe, in der Natürlichen Narratologie zu allererst eine Prämisse darstellt. Diese Prämisse prägt das Rezipientenbild der Theorie und ihre grundlegende Vorstellung von Narrativität als etwas, das zwischen Medium und Rezipient entsteht, macht sich aber vergleichsweise wenig auf der Mikroebene der Textanalyse bemerkbar. Somit sehe ich auch hier, ähnlich wie bei der Beziehung zwischen

67 E. v. Contzen. 2018, S. 77.

68 E. v. Contzen. 2018, S. 77.

69 Ich beleuchte hier die Rezipientenebene, selbiges gilt aber auch für die Figurenebene.

dem Rezipienten und dem als Avatar zu denkenden Protagonisten, Potenzial zur Konkretisierung und Verfeinerung des Untersuchungsinstrumentariums – diesmal durch die kinästhetischen Anteile meines Ansatzes.

Eva von Contzen kommt am Ende ihres Aufsatzes *NARRATIVE AND EXPERIENCE IN MEDIEVAL LITERATURE* zu dem Schluss:

»An experience-based analysis may not lead to completely different or strikingly new readings of medieval literature. Yet it can help us better understand phenomena such as immersion and the utility of literature as located in – and created by – the dynamic trajectory of processual and resultative experience between authors, narrators, characters, and readers.«<sup>70</sup>

Ähnliches lässt sich auch über den Vergleich von Computerspielen und mittelalterlicher Literatur sagen, wobei es sicher von Rezipient zu Rezipient differieren wird, wie bemerkenswert ihm die Ergebnisse dieser Untersuchung erscheinen.

In der Natürlichen Narratologie findet der Fokus auf die menschliche Erfahrung (*experience*) seine Entsprechung in der Verortung der Entstehung von Narrativität nicht im Text selbst, sondern auf Seiten des Lesers, der den Text narrativiert, indem er ihn innerhalb eines narrativen Rahmens (*frame*) rezipiert. Es ist also die Erwartungshaltung des Lesers (in Form der Wahl des *frames*), die ihn einen Text als narrativ wahrnehmen lässt. Das Konzept der Erfahrunghaftigkeit führt somit weg von der problembehafteten Vorstellung der Geschlossenheit eines Textes. Erzählen im Imperativ geht jedoch noch einen Schritt weiter: In solchen narrativen Formen realisiert sich durch das Erzählen zugleich das Erzählte.

Erzählen im Imperativ wurde zwar an Computerrollenspielen und Artusepen entwickelt, hat aber eine größere Dimension. Nicht nur kann Erzählen im Imperativ potenziell auch in anderen Medien beobachtet werden, sondern es eröffnet auch einen neuen narratologischen Zugang zu nichtmodernen Erzählformen, seien sie nun älter oder jünger als die moderne Literatur. Sein Geltungsanspruch ist somit trotz seines Spagats zwischen verschiedenen Epochen und Medien zwar groß, aber dennoch weniger universal als jener der Natürlichen Narratologie.

Mit der Rede vom ›Erzählen im Imperativ‹ wird eine grammatische Kategorie auf die Ebene der Narration übertragen. Diese Metaphorisierung birgt jedoch die Chance einer präziseren Beschreibung historisch spezifischer Erzählformen – vor allem, weil auf diese Weise eine enge Koppelung zwischen dem Handlungsablauf des Erzählten und dem Aktcharakter des Erzählprozesses denkbar wird. Denn der Imperativ stellt eine Handlungsaufforderung dar und diese ist doppelt adressiert: einmal an den Protagonisten, einmal an den Rezipienten. Erzählen im Imperativ bedeutet nicht einfach *showing* und/oder *telling* – es bedeutet *doing* und darin liegt

---

70 E. v. Contzen. 2018, S. 77.

der spielerische Aspekt von aktiver Rezeption: Der Erzählprozess *ist* der Spielprozess. Die durch die Wahl einer Vergangenheitsform suggerierte Nachträglichkeit der Rezeption wird im Mitvollzug überschritten – im Rezeptionsprozess wird das Rezipierte vergegenwärtigt.

## Glossar

---

**Action-Adventure** Computerspielgattung, die dem ROLLENSPIEL eng verwandt ist, aber im Gegensatz zum ROLLENSPIEL häufiger über einen vorgegebenen Protagonisten verfügt und eine höhere Affinität zu Rätseln aufweist.

**Avatar** Vom Spieler gesteuerte virtuelle Spielfigur. Ich benutze den Begriff AVATAR, wenn ich mich auf die Spielfigur in ihrer Funktion als ›Prothese‹ beziehungsweise ›verlängerten Arm‹ des Spielers fokussierte. Beziehe ich mich auf das Handeln des AVATARS im Rahmen der Narration (z.B. in CUTSCENES) bezeichne ich ihn als Protagonisten. Geht es um das Handeln des Spielers durch den AVATAR, spreche ich in der Regel vom Handeln des Spielers und nicht des AVATARS, da der Avatar nicht zu intentionalem Handeln fähig ist.

**Backseat-Gaming** Praxis der sekundären Rezeption von Computerspielen, also jemandem beim Computerspielen zusehen. BACKSEAT-GAMING kann entweder in körperlicher Co-Präsenz stattfinden oder via Streaming mit integrierter Kommentarfunktion, z.B. über Twitch. In beiden Fällen kann der Zuschauer indirekt Einfluss auf den Spielverlauf nehmen, indem er den Spieler beeinflusst (auch schon durch seine bloße Anwesenheit).

**Boss(-Gegner)** Besonderer Gegner, der an Schlüsselstellen von Narration und Gameplay auftritt. BOSSGEGNER sind meist unschwer an ihrer medialen Inszenierung (z.B. durch CUTSCENES) oder auch schlicht ihrer gewaltigen Größe zu erkennen. Sie stellen eine besondere Herausforderung für den Spieler sowie den Protagonisten dar. ZWISCHENBOSSE sind ebenfalls größer und stärker als gewöhnliche Gegner, manchmal sogar einzigartig, allerdings fehlt ihnen häufig die narrative Rahmung und/oder spezifische Inszenierung, welche ›echte‹ BOSSGEGNER genießen. Der letzte und oft auch am schwersten zu besiegende BOSSGEGNER eines Computerspiels wird als ENDBOSS bezeichnet. DLCs können über einen eigenen ENDBOSS verfügen, sodass das Spiel dann paradoxerweise mehrere ENDBOSSE besitzt.

**Cutscene** Filmische Zwischensequenz im Computerspiel, in der dem Spieler temporär die Agency entzogen wird. CUTSCENES dienen häufig der spektakulären Inszenierung von Bosskämpfen oder treiben die Narration voran.

**DLC = download content** Erweiterung zu einem Computerspiel, die nicht ohne das Hauptspiel nutzbar ist. Typischerweise werden DLCs nachträglich veröffentlicht und können kostenpflichtig sein. Sie reichen von Kleinigkeiten wie alternativen Outfits für einzelne Charaktere bis hin zu neuen Spielgebieten mit eigenen HAUPT- und NEBENQUESTS, die nahezu das Ausmaß eines eigenständigen Spiels erreichen können. Letztere werden auch als ADD-ONS bezeichnet.

**Dungeon** In sich geschlossenes, labyrinthartiges Gebiet (häufig ein unterirdisches Gänge- oder Höhlensystem), das von Gegnern bevölkert ist und vom Spieler befriedet werden muss, um Schätze in seinen Besitz zu bringen.

**First-Person-Shooter (umgangssprachlich: Ego-Shooter)** Computerspielgattung, die normalerweise durch das Erschießen von Gegnern im FIRST-PERSON-VIEW gekennzeichnet ist. FIRST-PERSON-SHOOTER verfügen häufig über narrativ wenig ausgeformte Protagonisten, die stumm und/oder unsichtbar sein können, weil sie versuchen, die Illusion zu erzeugen, der Spieler könne direkt (ohne vermittelnden AVATAR) in die Spielwelt eingreifen. Es gibt auch gewaltfreie Spiele, welche trotzdem die typische Perspektive und Mechanik des Zentrierens auf die Bildmitte des FIRST-PERSON-SHOOTERS für ihre Zwecke nutzen.

**First-Person-View** Typische Perspektive des FIRST-PERSON-SHOOTERS (umgangssprachlich: EGO-SHOOTER). Im FIRST-PERSON-VIEW ist die Spielfigur nicht zu sehen (mitunter ragen ihre Arme und/oder Waffen in den Bildausschnitt hinein). Der Spieler tritt somit vermeintlich (!) an Stelle des AVATARS.

**Grinden** Spielerische Tätigkeit des repetitiven, von QUESTS unabhängigen Tötens von Gegnern zum Sammeln von Erfahrungspunkten oder ITEMS.

**Interface** Paratextuelle Elemente am Bildschirmrand, die beim Spielen unterstützende Funktion haben (z.B. eine Karte).

**Inventar** Paratextueller ›Rucksack‹ der Spielfigur, in dem ITEMS aufbewahrt werden. Das INVENTAR öffnet sich in einem gesonderten Fenster und ist an der virtuellen Spielfigur selbst häufig nicht sichtbar oder unverhältnismäßig klein dargestellt.

**Items** Interaktive Gegenstände, die vom Avatar aufgenommen werden können und im INVENTAR erscheinen.

**Let's Play** Kommentierte Videoaufnahme oder Live-Übertragung eines Spieldurchgangs, meistens auf Youtube oder Twitch. Eng verwandt mit dem LET'S PLAY ist der sogenannte WALKTHROUGH, der jedoch über den Unterhaltungscharakter des LET'S PLAYS hinaus einen didaktischen Anspruch hat und als Spielhilfe und Komplettlösung dient.

**Loot** Gegenstände, die von der Spielfigur »erbeutet« werden. Primär bezeichnet LOOT die Gegenstände, die ein Gegner bei seinem Tod zurücklässt, der Begriff wird aber z.T. auch auf den Inhalt von Truhen o.ä. angewendet.

**Micromanagement** In Rollenspielen ist MICROMANAGEMENT zumeist auf die Verwaltung des INVENTARS, d.h. das Sortieren, Kaufen und Verkaufen von Gegenständen sowie die Ausrüstung des Avatars bezogen.

**MMORPG = Massively Multiplayer Online Role-Playing Game** Unterkategorie des Rollenspiels, bei der mehrere 100 oder 1000 Spieler gleichzeitig innerhalb derselben Spielwelt agieren.

**NPC = non-player character (auch: non playable character)** Jede Figur in einem Computerspiel, die nicht vom Spieler gesteuert wird und minimalen Ansprüchen an einen »Charakter« genügt. NPCs sind gewöhnlich humanoid. Ein bloßes Reittier etwa würde nicht als NPC bezeichnet werden, ein sprechendes Tierwesen hingegen möglicherweise schon. Humanoide Gegner stellen einen Sonderfall des NPCs dar, da sie aufgrund ihrer Feindseligkeit häufig nicht als NPCs wahrgenommen werden.

**PvE = Player versus Environment** Spielmodus, in dem der Spieler gegen computergesteuerte Gegner antritt.

**PvP = Player versus Player** Spielmodus, in dem der Spieler gegen andere Spieler antritt.

**Quest** Ludonarrative Einheit, die Narration und Gameplay von Computerspielen (vor allem von ROLLENSPIELEN) strukturiert und von der Aventure inspiriert ist. Je nach Gattung kann statt von QUEST auch als MISSION o.ä. die Rede sein. Ihre Funktion ist jedoch dieselbe.

**Questlog** Paratextuelles »Logbuch« in dem vor allem QUESTS verwaltet werden.

**Questgeber** NPC, der eine Quest offeriert.

**Questhub** Ballungszentrum mit vielen NPCs, beispielsweise eine Stadt oder ein Lager, in dem auf engstem Raum mehrere QUESTS angenommen beziehungsweise abgegeben werden können.

**Questline/Questreihe** Reihe aus mehreren thematisch aneinander anknüpfenden QUESTS mit unterschiedlichen Titeln. Teilweise wird begrifflich unterschlagen, dass es sich bei einer QUEST eigentlich um eine QUESTLINE handelt. So ist die sogenannte HAUPTQUEST tatsächlich fast immer eine (HAUPT-)QUESTLINE.

**Quick-Time-Event** Einblendung von Tastenbefehlen innerhalb einer CUTSCENE, die innerhalb eines engen Zeitfensters umgesetzt werden müssen, um das QUICK-TIME-EVENT erfolgreich zu absolvieren.

**RPG = Role Playing Game (Rollenspiel)** Computerspielgattung, die typischerweise durch einen variablen, levelbaren Avatar, THIRD-PERSON-VIEW und die ludonarrative Organisation durch QUESTS gekennzeichnet ist. Ich verwende in dieser Untersuchung die Begriffe ROLLENSPIEL und COMPUTERROLLENSPIEL synonym, wobei COMPUTERROLLENSPIEL besonders die spezifische Medialität betont und insbesondere der Abgrenzung zum PEN&PAPER-ROLLENSPIEL dient, das ohne Computerunterstützung auskommt.

**Third-Person-View** Standardperspektive von ROLLENSPIELEN und ACTION-ADVENTURES, bei der der Avatar in Rückenansicht ganz oder teilweise im Bild ist, während die virtuelle »Kamera« ihm »über die Schulter schaut«.

**USK = Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle** In Deutschland die verantwortliche Stelle für die Altersfreigabe von Videospielen.



# Quellenverzeichnis

---

## Computerspiele

- 3D Realms/Gearbox Software/Triptych Games/LLC/Piranha Games: DUKE NUKEM FOREVER. Take-Two. 2011.
- Barlow, Sam: HER STORY. Barlow, Sam. 2015.
- Berserk Games: TABLETOP SIMULATOR. Berserk Games. 2015.
- Bethesda Game Studios: THE ELDER SCROLLS 5. Skyrim. Bethesda Softworks. 2011.
- BioWare: DRAGON AGE. Inquisition. Electronic Arts. 2014.
- Blizzard Entertainment: WORLD OF WARCRAFT. Activision Blizzard. 2004-2021.
- : DIABLO 3. Blizzard Entertainment. 2012.
- Bossa Studios: I AM BREAD. Bossa Studios. 2015.
- CD Projekt RED: THE WITCHER. CD Projekt; Atari. 2007.
- : THE WITCHER 3. Wild Hunt. CD Projekt; Namco Bandai. 2015.
- : THE WITCHER 3. Hearts of Stone. CD Projekt; Namco Bandai. 2015.
- Clover Studio/Ready at Dawn: OKAMI. Capcom. 2008.
- Creative Assembly: MEDIEVAL 2. Total War. Sega. 2006.
- Crystal Dynamics/Eidos Montreal: TOMB RAIDER. Square Enix. 2013.
- Eidos Montreal: DEUS EX. Human Revolution. Square Enix. 2011.
- Epic Games/People Can Fly: FORTNITE. Epic Games; Gearbox Publishing. 2017.
- Forgotten Empires/Tantalus Media/Wicked Witch: AGE OF EMPIRES 2. Definitive Edition. Xbox Game Studios. 2019.
- From Software: DARK SOULS. Bandai Namco Games. 2011.
- : DARK SOULS. Artorias of the Abyss. Bandai Namco Games. 2012.
- : BLOODBORNE. Sony Computer Entertainment. 2015.
- : DARK SOULS 3. From Software; Bandai Namco Entertainment. 2016.
- Galactic Cafe: THE STANLEY PARABLE. Galactic Cafe. 2013.
- Guerrilla Games: HORIZON ZERO DAWN. Sony Interactive Entertainment. 2017.
- Lemonsucker Games: THE AVERAGE EVERYDAY ADVENTURES OF SAMANTHA BROWNE. Lemonsucker Games. 2016.
- Level-5: NI NO KUNI. Der Fluch der Weißen Königin. Bandai Namco Games. 2010.
- Lionhead Studios: FABLE 3. Microsoft Game Studios. 2011.

- Moon Studios: *ORI AND THE BLIND FOREST*. Definitive Edition. Microsoft Studios. 2016.
- Naughty Dog: *THE LAST OF US*. Sony Computer Entertainment. 2013.
- NCsoft: *AION*. The Tower of Eternity. Gameforge 4D. 2009.
- Numinous Games: *THAT DRAGON, CANCER*. Numinous Games. 2016.
- PUBG Corporation: *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*. PUBG Corporation; Microsoft Studios. 2017.
- Quinn, Zoë/Lindsey, Patrick/Schankler, Isaac: *DEPRESSION QUEST*. An interactive (non)fiction about living with depression. The Quinnspracy. 2014.
- Remedy Entertainment/Nitro Games: *ALAN WAKE*. Nordic Games; Microsoft Game Studios. 2012.
- Rockstar San Diego: *RED DEAD REDEMPTION*. Rockstar Games. 2010.
- Rogue Entertainment: *AMERICAN MCGEE'S ALICE*. Electronic Arts. 2000.
- SmiteWorks: *FANTASY GROUNDS*. SmiteWorks USA, LLC. 2014.
- Sommer, Damian/Caroll, Emily: *THE YAWHG*. Sommer, Damian. 2013.
- Supergiant Games: *TRANSISTOR*. Supergiant Games. 2014.
- : *PYRE*. Supergiant Games. 2017.
- Tarn Adams: *SLAVES TO ARMOK 2*. Dwarf Fortress. Bay 12 Games. 2006.
- Team ICO: *SHADOW OF THE COLOSSUS*. Sony Computer Entertainment. 2018.
- Telltale Games: *THE WALKING DEAD*. A Telltale Game Series. Telltale Games. 2012.
- : *GAME OF THRONES*. A Telltale Game Series. Telltale Games. 2014.
- The Chinese Room: *DEAR ESTHER*. The Chinese Room. 2012.
- The Fullbright Company: *GONE HOME*. The Fullbright Company. 2013.
- Toby Fox: *UNDERTALE*. Toby Fox. 2015.
- Ubisoft: *PRINCE OF PERSIA*. The Sands of Time. Ubisoft. 2003.
- Ubisoft Montreal: *ASSASSINS CREED*. Ubisoft. 2007.
- : *ASSASSIN'S CREED*. Origins. Ubisoft. 2017.

## Filme

- BATTLE ROYALE* (2000, R: Kinji Fukasaku).
- BLACK MIRROR: BANDERSNATCH* (2018, R: David Slade).
- BLACK PANTHER* (2018, R: Ryan Coogler).
- DER HERR DER RINGE* (2001-2003, R: Peter Jackson).
- UN CHIEN ANDALOU* (1929, R: Luis Buñuel).
- WONDER WOMAN* (2017, R: Patty Jenkins).

## Mittelhochdeutsche Primärliteratur

- Gottfried von Straßburg: *Tristan*. Marold, Karl (Hg.), unveränd. fünfter Abdruck nach dem dritten, besorgt von Werner Schröder, Berlin, New York: de Gruyter. 2004.
- Hartmann von Aue: *Iwein* (= de Gruyter Texte). Benecke, Georg/Lachmann, Karl/Wolff, Ludwig et al. (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2001. <https://doi.org/10.1515/9783110867619>.
- : *Erec* (= Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch, Band 20), Scholz, Manfred Günter (Hg.), Frankfurt a.M.: Deutscher Klassiker Verlag. 2007.
- Heinrich von dem Türlin: *Diu Crône* (= de Gruyter Texte). Felder, Gudrun (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2012. <https://doi.org/10.1515/9783110286199>.
- Das Nibelungenlied (= Fischer Klassik, Band 90131). Brackert, Helmut (Hg.), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2008a.
- Das Nibelungenlied (= Fischer Klassik, Band 90132). Brackert, Helmut (Hg.), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2008b.
- Otnit – Wolf Dietrich (= Reclams Universal-Bibliothek, Band 19139). Fuchs-Jolie, Stephan/Millet, Victor/Peschel, Dietmar (Hg.), Stuttgart: Reclam Verlag. 2013.
- Der Stricker: *Daniel von dem Blühenden Tal* (= Altdeutsche Textbibliothek 92). Resler, Michael (Hg.), Berlin, Boston: de Gruyter. 2015.
- Ulrich von Zatzikhoven: *Lanzelet*. Text – Übersetzung – Kommentar (= de Gruyter Texte). Kragl, Florian (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2009. <https://doi.org/10.1515/9783110215533>.
- Wirnt von Grafenberg: *Wigalois*. Text – Übersetzung – Stellenkommentar (= de Gruyter Texte). Seelbach, Sabine/Seelbach, Ulrich (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2014. <https://doi.org/10.1515/9783110348255>.
- Wolfram von Eschenbach: *Parzival* (= de Gruyter Texte). Lachmann, Karl/Knecht, Peter (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2003. <https://doi.org/10.1515/9783110893571>.
- : *Titurel* (= de Gruyter Texte), Brackert, Helmut/Fuchs-Jolie, Stephan (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2003. <https://doi.org/10.1515/9783110899337>.
- : *Willehalm* (= de Gruyter Texte), Schröder, Werner (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 2003. <https://doi.org/10.1515/9783110893588>.

## Sonstige Primärliteratur

- Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*, Stuttgart: Thienemann Verlag. 1979.
- Handke, Peter: *Die Innenwelt der Außenwelt der Innenwelt* (= Edition Suhrkamp, Band 307), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2003.

- Hoppe, Felicitas: Iwein Löwenritter. Nach einem Roman von Hartmann von Aue, Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2008.
- Krause, Clint/Lauer, Adrian: Geh nicht in den Winterwald. Droste, Stefan (Hg.), Gelsenkirchen: System Matters. 2017.
- Martin, George R.R.: A Song of Ice and Fire. A Game of Thrones (= Band 1), New York: Bantam Books. 2019.
- Schnitzler, Arthur: Lieutenant Gustl (= Reclam XL – Text und Kontext, Band 19128). Wolf, Sabine (Hg.), Stuttgart: Reclam Verlag. 2013.
- : Fräulein Else (= Reclam XL – Text und Kontext, Band 19380), Stuttgart: Reclam Verlag. 2017.
- Schrott, Raoul: Erste Erde Epos, München: dtv. 2018.
- Tolkien, John R.R.: Der Herr der Ringe (= Hobbit-Presse). Krege, Wolfgang (Hg.), Stuttgart: Klett-Cotta. 2001.
- Zimmer Bradley, Marion: Die Nebel von Avalon (= Fischer Taschenbuch, Band 50991), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2002.

## Sekundärliteratur

- Aarseth, Espen: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press. 1997.
- : »Quest Games as Post-Narrative Discourse«, in: Marie-Laure Ryan (Hg.), Narrative across Media. The Languages of Storytelling, Lincoln, Nebraska: University of Nebraska Press. 2004, S. 361-376.
- : »From Hunt the Wumpus to EverQuest. Introduction to Quest Theory«, in: Fumio Kishino/Yoshifumi Kitamura (Hg.), Entertainment Computing – ICEC 2005. Proceedings, Berlin, Heidelberg: Springer Verlag. 2005, S. 496-506. [http://doi.org/10.1007/11558651\\_48](http://doi.org/10.1007/11558651_48). [https://doi.org/10.1007/11558651\\_48](https://doi.org/10.1007/11558651_48).
- : »A Narrative Theory of Games«, in: Magy S. El-Nasr (Hg.), Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, New York, NY: ACM Press. 2012, S. 129-133. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>.
- Ackermann, Judith: »Mobile Location Based Gaming in der Stadt. Spielerische Eroberung des urbanen Raums und Hybrid Reality Theatre«, in: Thomas C. Bächle/Caja Thimm (Hg.), Mobile Medien – Mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft, Münster: Lit Verlag. 2014, S. 104-130.
- : »Digital Games und Hybrid Reality Theatre«, in: Benjamin Beil/Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse, Bielefeld: transcript. 2015, S. 63-88. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839428092.63>.
- : »Phänomen Let's Play. Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatisierungsphänomens«, in: Judith Ackermann (Hg.), Phänomen Let's

- Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns, Wiesbaden: Springer Verlag. 2017, S. 1-15.
- Ackermann, Judith/Juchems, Marc: »Twitch plays Pokémon als kollektive Let's Play Performance«, in: Judith Ackermann (Hg.), Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns, Wiesbaden: Springer Verlag. 2017, S. 119-131. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-12936-1\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-658-12936-1_9).
- Adelmann, Ralf/Winkler, Hartmut: Selbst etwas tun. Handeln und Subjektkonstitution im Computerspiel. 2009. <http://www.strategiespielen.de/wordpress/wp-content/uploads/adelmann-winkler-handeln.pdf> vom 28.11.2020.
- Anz, Thomas: Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen, München: Verlag C.H. Beck. 1998.
- : »Literaturtheorie als Spieltheorie. Aus Anlass neuerer Bücher zum Thema von Stefan Matuschek, Johannes Merkel und Ruth Sonderegger«, in: Literaturkritik 3 (2001). <https://literaturkritik.de/id/3654> vom 28.11.2020.
- Anz, Thomas/Kaulen, Heinrich: »Einleitung. Vom Nutzen und Nachteil des Spielbegriffs für die Wissenschaften«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte, Berlin, New York: de Gruyter. 2009a, 1-8. <https://doi.org/10.1515/9783110221442.0.1>.
- : Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte (= Spectrum Literaturwissenschaft), Berlin, New York: de Gruyter. 2009b.
- Apperley, Thomas: »Genre and game studies. Toward a critical approach to video game genres«, in: Simulation & Gaming 37 (2006), S. 6-23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>.
- Ascher, Franziska: »Immersion. Die Faszinationskraft virtueller Welten«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. [www.paidia.de/immersion/](http://www.paidia.de/immersion/) vom 28.11.2020.
- : »Die Narration der Dinge Teil I. Items«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2014). [www.paidia.de/die-narration-der-dinge/](http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge/) vom 28.11.2020.
- : »Die Narration der Dinge Teil II. Environmental Storytelling«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2014). [www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-2/](http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-2/) vom 28.11.2020.
- : Realisierungen von Performanz in mittelalterlicher Literatur und in den Spielen der Computermoderne. Unveröffentlichte Magisterarbeit, München. 2014.
- : »Der Drache hat drei Köpfe. Das GOT-Narrativ und sein Wechsel ins Medium Computerspiel«, in: Markus May/Michael Baumann/Robert Baumgartner et al. (Hg.), Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins »A Song of Ice and Fire«, Bielefeld: transcript. 2016, S. 339-353. <https://doi.org/10.14361/9783839437001-022>.

- : »Preis der Neutralität. Die Witcher-Reihe als Seismograph des Decision Turns«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 33-56.
- Ascher, Franziska/Müller, Thomas: »Die Zirkulation ludonarrativer Logiken. Eine Einleitung«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018. [www.paidia.de/die-zirkulation-ludonarrativer-logiken-eine-einleitung/](http://www.paidia.de/die-zirkulation-ludonarrativer-logiken-eine-einleitung/) vom 28.11.2020.
- : Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. 2018.
- Assmann, Jan: Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen (= Beck'sche Reihe), München: Verlag C.H. Beck. 2013.
- Axel-Tober, Katrin: Studies on Old High German Syntax. Left sentence periphery, verb placement and verb-second (= Linguistik aktuell, Band 112), Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. 2007. <https://doi.org/10.1075/la.112>.
- Bachtin, Michail M.: Chronotopos (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1879), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2008.
- Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung (= Saarbrücker Beiträge zur vergleichenden Literatur- und Kulturwissenschaft, Band 44), Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann. 2008.
- Baerg, Andrew: »Risky Business. Neo-liberal Rationality and the Computer RPG«, in: Gerald Voorhees/Josh Call/Katie Whitlock (Hg.), Dungeons, Dragons, and Digital Denizens. The Digital Role-Playing Game, New York: Continuum. 2012, S. 153-173.
- Barthes, Roland: Das semiologische Abenteuer (= Edition Suhrkamp, Band 1441), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1988.
- Baumgartner, Robert: »Ankunftsmomente. Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der Elder Scrolls-Reihe«, in: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.), Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2014, 71-113.
- : »Alles, was Sie von nun an tun, kann und wird gegen Sie verwendet werden.«. Prozedurale Entscheidungslogik im Computerspiel«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, 253-272.
- Beil, Benjamin: »Game Studies und Genretheorie«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln: Halem Verlag. 2015, S. 29-69.

- Bleumer, Hartmut: »Im Feld der aventure. Zum begrifflichen Wert der Feldmetapher am Beispiel einer poetischen Leitvokabel«, in: Gerd Dicke/Manfred Eickelmann/Burkhard Hasebrink (Hg.), *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*, Berlin, New York: de Gruyter. 2006, S. 346-367.
- : »Im Netz des Strickers. Immersion und Narration im ›Daniel von dem Blühenden Tal‹«, in: Martin Baisch (Hg.), *Wie gebannt. Ästhetische Verfahren der affektiven Bindung von Aufmerksamkeit*, Freiburg i. Br.: Rombach. 2013, S. 179-212.
- Blumenberg, Hans: *Arbeit am Mythos* (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1805), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2011.
- Bogost, Ian: *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 2010.
- Brandes, Peter: »Das Spiel der Bedeutungen im Prozess der Lektüre. Überlegungen zur Möglichkeit einer Literaturtheorie des Spiels«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 115-134.
- Brincken, Jörg v.: »Die Lust am Schrecken. Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension von Gewalt- und Horrorspielen«, in: Jörg v. Brincken/Horst Konietzny (Hg.), *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*, München: epodium Verlag. 2012, S. 219-237.
- Bronfen, Elisabeth: *Liebestod und Femme fatale. Der Austausch sozialer Energien zwischen Oper, Literatur und Film* (= Erbschaft unserer Zeit – Vorträge über den Wissensstand der Epoche, Band 13), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2004.
- : *Crossmappings. Essays zur visuellen Kultur*, Zürich: Scheidegger & Spiess. 2009.
- : »Einleitung. Visuelles Lesen als kritische Intervention im kulturellen Imaginären«, in: *Crossmappings. Essays zur visuellen Kultur*, Zürich: Scheidegger & Spiess. 2009, S. 7-41.
- Bumke, Joachim: »Der unfeste Text. Überlegungen zur Überlieferung und Textkritik der höfischen Epik des 13. Jahrhunderts«, in: Jan-Dirk Müller (Hg.), »Aufführung« und »Schrift« in Mittelalter und früher Neuzeit, Stuttgart: J.B. Metzler. 1996, S. 118-129. [https://doi.org/10.1007/978-3-476-05562-0\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-476-05562-0_7).
- : *Höfische Kultur. Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter*, München: dtv. 2008.
- Burckhardt, Jacob: *Griechische Culturgeschichte. Der hellenische Mensch in seiner zeitlichen Entwicklung* (= Band 4). Burckhardt, Leonhard/Reibnitz, Barbara v./Schmid, Alfred et al. (Hg.), München: Verlag C.H. Beck. 2012.
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* (= Batterien, Band 027), Berlin: Matthes & Seitz. 2017.

- Cerquiglini, Bernard: *Éloge de la variante. Histoire critique de la philologie* (= Des travaux), Paris: du Seuil. 1989.
- Classen, Albrecht: »Spiel als Kultur und Spiel als Medium der Lebensbewältigung im Mittelalter. Vom Schachspiel und Liebeswerben hin bis zur literarischen Spielführung«, in: *Etudes germaniques* (2018), S. 333-355. <https://doi.org/10.3917/eger.291.0333>.
- Coleridge, Samuel T.: *Biographia Literaria. Or: Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions* (= The collected works of Samuel Taylor Coleridge, Band 7), Princeton: Princeton University Press. 1983.
- Contzen, Eva v.: »Diachrone Narratologie und historische Erzählforschung. Eine Bestandsaufnahme und ein Plädoyer«, in: *Beiträge zur mediävistischen Erzählforschung 1* (2018), S. 17-37 vom 30.09.2019. <https://doi.org/10.25619/BmE201816>.
- : »Narrative and Experience in Medieval Literature. Author, Narrator, and Character Revisited«, in: Eva v. Contzen/Florian Kragl (Hg.), *Narratologie und mittelalterliches Erzählen. Autor, Erzähler, Perspektive, Zeit und Raum*, Berlin, Boston: de Gruyter. 2018, S. 61-79. <https://doi.org/10.1515/9783110566536-004>.
- : *Historische Narratologie*, Oldenburg. BIS-Verlag der Carl von Ossietzky Universität. 2019. [https://doi.org/10.25619/BmE\\_H201922](https://doi.org/10.25619/BmE_H201922).
- Csikszentmihályi, Mihály: *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile* (= Konzepte der Humanwissenschaften), Stuttgart: Klett-Cotta. 2010.
- Curschmann, Michael: »Der Erzähler auf dem Weg zur Literatur«, in: Wolfgang Haubrichs/Eckart Lutz/Klaus Ridder (Hg.), *Erzähltechnik und Erzählstrategien in der deutschen Literatur des Mittelalters*, Berlin: Schmidt Verlag. 2004, S. 11-32.
- Däumer, Matthias: *Stimme im Raum und Bühne im Kopf. Über das performative Potential der höfischen Artusromane* (= Mainzer Historische Kulturwissenschaften, Band 9), Bielefeld: transcript. 2013. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839421376>.
- Degler, Frank: »A Willing Suspension of Misbelief. Fiktionsverträge in Computerspiel und Literatur«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 543-560. <https://doi.org/10.1515/9783110221442>.
- Dimpel, Friedrich M.: »Das Rollenspiel als Modell für eine Formalisierung der Figurenstruktur im höfischen Roman«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 177-194. <https://doi.org/10.1515/9783110221442.2.177>.
- Eco, Umberto: *Nachschrift zum »Namen der Rose«* (= dtv, Band 10552), München, Wien: dtv. 1984.



- Eming, Jutta/Schlechtweg-Jahn, Ralf (Hg.): *Aventiure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne* (= Transatlantische Studien zu Mittelalter und Früher Neuzeit, Band 7), Göttingen: V&R unipress. 2017. <https://doi.org/10.14220/9783737005982.7>.
- : »Einleitung: Das Abenteuer als Narrativ«, in: Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.), *Aventiure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne*, Göttingen: V&R unipress. 2017, 7-33. <https://doi.org/10.14220/9783737005982.7>.
- Esposito, Elena: »Fiktion und Virtualität«, in: Sybille Krämer (Hg.), *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1998, S. 269-296.
- : »Die Wahrnehmung der Virtualität. Perzeptionsaspekte der interaktiven Kommunikation«, in: Georg Stanitzek/Wilhelm Vosskamp (Hg.), *Schnittstelle. Medien und Kulturwissenschaften*, Köln: DuMont Buchverlag. 2001, S. 116-133.
- Fahlenbrach, Kathrin: »Affective Spaces and Audiovisual Metaphors in Video Games«, in: Bernard Perron/Felix Schröter (Hg.), *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson, North Carolina: McFarland. 2016, S. 141-157.
- Feige, Daniel M.: *Computerspiele. Eine Ästhetik* (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 2160), Berlin: Suhrkamp. 2015.
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen* (= Edition Suhrkamp, Band 2373), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2004.
- : *Performativität. Eine Einführung* (= Edition Kulturwissenschaft, Band 10), Bielefeld: transcript. 2012.
- Fludernik, Monika: *Towards a ›Natural‹ Narratology*, London, New York: Routledge. 1996. <https://doi.org/10.1515/jlse.1996.25.2.97>.
- : »Experience, Experientiality, and Historical Narrative. A View from Narratology«, in: Thiemo Breyer/Daniel Creutz (Hg.), *Erfahrung und Geschichte. Historische Sinnbildung im Pränarrativen*, Berlin: de Gruyter. 2010, S. 40-72.
- : »Die Natürlichkeitstheoretische Erzählforschung (Natural Narratology) und das Problem der kognitiven Wahrnehmungsraster«, in: Winfried Eckel/Anja Müller-Wood (Hg.), *Die Macht des Erzählens. Transdisziplinäre Perspektiven*, Remscheid: Gardez! Verlag. 2017, S. 60-88.
- Flusser, Vilém: *Medienkultur* (= Fischer Taschenbuch), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 1997.
- : *Kommunikologie* (= Forum Wissenschaft – Kultur & Medien), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2007.
- Forster, Edward M.: *Aspects of the Novel* (= Harvest book), San Diego, New York, London: Harcourt Brace Jovanovich. 1955.

- Foucault, Michel: Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 96), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2017.
- Freyermuth, Gundolf: »Der Weg in die Alterität. Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele«, in: Benjamin Beil/Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse, Bielefeld: transcript. 2015a, S. 303-355. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839428092.303>.
- : Games, Game Design, Game Studies (= Edition Medienwissenschaft). 2015b.
- : »Wolfgang Menge. Authentizität und Autorschaft«. Fragmente einer bundesdeutschen Medienbiographie, in: Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), Der Televisionär. Wolfgang Menges transmediales Werk. Kritische und dokumentarische Perspektiven, Bielefeld: transcript. 2016, 19-214. <https://doi.org/10.14361/9783839431788-002>.
- Friedrich, Udo: »Die ›symbolische‹ Ordnung des Zweikampfs im Mittelalter«, in: Manuel Braun/Cornelia Herberichs (Hg.), Gewalt im Mittelalter. Realitäten – Imaginationen, München: Wilhelm Fink Verlag. 2005, S. 123-158.
- Fromm, Hans: »Epos«, in: Klaus Weimar (Hg.), Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft, Berlin, New York: de Gruyter. 2007, 480-482.
- Gerok-Reiter, Annette: »Auf der Suche nach der Individualität in der Literatur des Mittelalters«, in: Jan A. Aertsen/Andreas Speer (Hg.), Individuum und Individualität im Mittelalter, Berlin, New York: de Gruyter. 1996, 748-765.
- Glauch, Sonja: »Ich-Erzähler ohne Stimme. Zur Andersartigkeit mittelalterlichen Erzählens zwischen Narratologie und Mediengeschichte«, in: Harald Haferland/Matthias Meyer (Hg.), Historische Narratologie – Mediävistische Perspektiven, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 149-185. <https://doi.org/10.1515/9783110226263.149>.
- Grampp, Sven: Marshall McLuhan. Eine Einführung (= UTB, Band 3570), Stuttgart, Konstanz: UTB; UVK Verlagsgesellschaft. 2011.
- Günzel, Stephan: »Böse Bilder? Sehenhandeln im Computerspiel«, in: Werner Faulstich (Hg.), Das Böse heute. Formen und Funktionen, München: Wilhelm Fink Verlag. 2008, S. 295-305. [https://doi.org/10.30965/9783846746493\\_023](https://doi.org/10.30965/9783846746493_023).
- : Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels, Frankfurt a.M.: Campus. 2012.
- Haertel, Laura: »Queereinstiege. Zur Darstellung von Queerness in Computerspielen«, in: Tobias Unterhuber/Marcel Schellong (Hg.), Gender in Games and Gaming. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2014. [www.paidia.de/queereinstiege-zur-darstellung-von-queerness-in-computerspielen/](http://www.paidia.de/queereinstiege-zur-darstellung-von-queerness-in-computerspielen/) vom 28.11.2020.
- Haferland, Harald: »Konzeptuell überschriebene Module im volkssprachlichen Erzählen des Mittelalters und ihre Auflösung«, in: Beiträge zur mediävistischen Erzählforschung 1 (2018), S. 109-193. <https://doi.org/10.25619/BmE2018117>.

- Haferland, Harald/Meyer, Matthias (Hg.): Historische Narratologie – Mediävistische Perspektiven (= Trends in Medieval Philology, Band 19), Berlin, New York: de Gruyter. 2010. <https://doi.org/10.1515/9783110226263>.
- Haubrichs, Wolfgang: Geschichte der deutschen Literatur von den Anfängen bis zum Beginn der Neuzeit. Band 1: Von den Anfängen bis zum hohen Mittelalter (= Geschichte der deutschen Literatur von den Anfängen bis zum Beginn der Neuzeit, Band 1). Heinzle, Joachim (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 1995. <https://doi.org/10.1515/9783110929393>.
- Haug, Walter: »Über die Schwierigkeit des Erzählens in ›nachklassischer‹ Zeit«, in: Walter Haug/Burghart Wachinger (Hg.), Positionen des Romans im späten Mittelalter, Tübingen: Niemeyer Verlag. 1991, S. 338-365. <https://doi.org/10.1515/9783110949667>.
- Heinold, Simone B.: Tempus, Modus und Aspekt im Deutschen. Ein Studienbuch (= Narr Studienbücher), Tübingen: Narr Verlag. 2015.
- Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (= Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Band 8), Bielefeld: transcript. 2012. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839421048>.
- Heinzle, Joachim: »Zur Funktionsanalyse heroischer Überlieferung«, in: Hildegard Tristram (Hg.), Neue Methoden der Epenforschung, Tübingen: Narr Francke Attempo Verlag. 1998, S. 201-221.
- Hempfer, Klaus: »Performance, Performanz, Performativität. Einige Unterscheidungen zur Ausdifferenzierung eines Theoriefeldes«, in: Klaus Hempfer/Jörg Volbers (Hg.), Theorien des Performativen. Sprache – Wissen – Praxis. Eine kritische Bestandsaufnahme, Bielefeld: transcript. 2011, S. 13-41. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839416914.13>.
- Hennig, Martin: »This game series adapts to the choices you make.«. Eine raumsemantische Typologie von Entscheidungssituationen und die Funktionen seriellen Erzählens in aktuellen Episodenspielen«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 145-165.
- Herausgeber & Redaktion PAIDIA: »Editorial 2016«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2016). [www.paidia.de/editorial-2016-2/](http://www.paidia.de/editorial-2016-2/) vom 28.11.2020.
- Hewson, Martin: »Agency«, in: Albert J. Mills/Elden Wiebe/Gabrielle Durepos (Hg.), Encyclopedia of case study research, Los Angeles California, London: SAGE. 2010. <https://doi.org/10.4135/9781412957397.n5>.
- Hillenbrand, Thomas/Lischka, Konrad: Drachenväter. Die Geschichte des Rollenspiels und die Geburt der virtuellen Welt, Münster: Monsenstein & Vannerdat. 2014.

- Hocking, Clint: Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about. 2007. [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) vom 28.11.2020.
- Holzer, Aline M.: Digitale Heldengeschichten. Medienübergreifende narratologische Studie zur Rezeption der mittelalterlichen deutschsprachigen Epik in Computerspielen (= Mediävistik zwischen Forschung, Lehre und Öffentlichkeit, Band 12), Frankfurt a.M.: Peter Lang. 2017.
- Howard, Jeff: *Quests. Design, Theory, and History in Games and Narratives*, Wellesley, Massachusetts: Taylor & Francis. 2008.
- Huber, Martin: »Fingierte Performanz. Überlegungen zur Codifizierung spätmittelalterlicher Liedkunst«, in: Jan-Dirk Müller (Hg.), »Aufführung« und »Schrift« in Mittelalter und früher Neuzeit, Stuttgart: J.B. Metzler. 1996, S. 93-105. [https://doi.org/10.1007/978-3-476-05562-0\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-476-05562-0_5).
- Huberts, Christian/Standke, Sebastian (Hg.): *Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel (= Game Studies)*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2014.
- Hübner, Gert: Erzählform im höfischen Roman. Studien zur Fokalisierung im ›Eneas‹, im ›Iwein‹ und im ›Tristan‹ (= Bibliotheca germanica, Band 44), Tübingen: A. Francke Verlag. 2003.
- Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (= Rowohlts Enzyklopädie)*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag. 2013.
- Inderst, Rudolf/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof (Hg.): *Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne (= Game Studies)*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2019.
- Iser, Wolfgang: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1101)*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1993.
- : *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung (= UTB, Band 636)*, München: Wilhelm Fink Verlag. 1994.
- Jannidis, Fotis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie (= Narratologia)*, Berlin, New York: de Gruyter. 2004.
- : »Wertungen und Kanonisierungen von Computerspielen«, in: Matthias Beilein/Claudia Stockinger/Simone Winko (Hg.), *Kanon, Wertung und Vermittlung Literatur in der Wissensgesellschaft*, Berlin, New York: de Gruyter. 2012, S. 321-344.
- Jenkins, Henry: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press. 2006.
- Joas, Hans: *Die Kreativität des Handelns (= Suhrkamp-Taschenbuch, Band 1248)*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1992.
- Joost, Gesche: *Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films (= Film)*, Bielefeld: transcript. 2008. <https://doi.org/10.14361/9783839409237>.

- Karg, Ina: »Ritter, Elfen, Zauberwelten. Mittelalterbilder in aktuellen Kinder- und Jugendbüchern«, in: Volker Mertens (Hg.), Bilder vom Mittelalter. Eine Berliner Ringvorlesung, Göttingen: V&R unipress. 2007, S. 155-180.
- Käuser, Andreas: »Historizität und Medialität. Zur Geschichtstheorie und Geschichtsschreibung von Medienumbrüchen«, in: Ralf Schnell (Hg.), Medienrevolutionen. Beiträge zur Mediengeschichte der Wahrnehmung, Bielefeld: transcript. 2006.
- Kellermann, Karina: »Der personifizierte Agon. Gyburg im Fokus widerstreitender Normen«, in: Konrad Ehlich (Hg.), Germanistik [in und für] Europa. Faszination – Wissen. Texte des Münchener Germanistentages 2004, Bielefeld: Aisthesis Verlag. 2006, S. 253-262.
- Klatt, Jöran: »Gamers aren't an audience, gamers are players.« Identitätskonstruktion, Abwehrmechanismen und politische Willensbildung in der Gaming-Szene«, in: Martin Hennig/Innokentij Kreknin (Hg.), Das ludische Selbst. PALDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2016.
- Klevjer, Rune: »In Defense of Cutscenes«, in: Frans Mäyrä (Hg.), Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere: Tampere University Press. 2002, S. 191-202.
- Kline, Daniel (Hg.): Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages (= Routledge Studies in New Media and Cyberculture, Band 15), London, New York: Routledge. 2018.
- Kocher, Ursula: »Mediävistische Komparatistik«, in: Rüdiger Zymner/Achim Hölter (Hg.), Handbuch Komparatistik. Theorien, Arbeitsfelder, Wissenspraxis, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. 2013, S. 13-16.
- Köppe, Tilmann: »Fiktion, Praxis, Spiel. Was leistet der Spielbegriff bei der Klärung des Fiktionalitätsbegriffs?«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 39-56.
- Krämer, Sybille (Hg.): Performativität und Medialität, München: Wilhelm Fink Verlag. 2004.
- : »Was haben ›Performativität‹ und ›Medialität‹ miteinander zu tun? Plädoyer für eine in der ›Aisthetisierung‹ gründende Konzeption des Performativen«, in: Sybille Krämer (Hg.), Performativität und Medialität, München: Wilhelm Fink Verlag. 2004, S. 13-32.
- Kücklich, Julian: »Narratologische Ansätze. Computerspiele als Erzählungen«, in: Tobias Bevc/Holger Zapf (Hg.), Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 2009, S. 27-48.
- Kuhn, Hugo: »Erec«, in: Dichtung und Welt im Mittelalter, Stuttgart: J.B. Metzler. 1969, S. 133-150. [https://doi.org/10.1007/978-3-476-99164-5\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-476-99164-5_10).

- Lahti, Martti: »As we become Machines. Corporealized Pleasures in Video Games«, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), *The Video Game Theory Reader*, London, New York: Routledge. 2003, S. 157-170.
- Lauer, Gerhard: »Spiegelneuronen. Über den Grund des Wohlgefallens an der Nachahmung«, in: Karl Eibl/Katja Mellmann/Rüdiger Zymner (Hg.), *Im Rücken der Kulturen*, Paderborn: Mentis. 2007, S. 137-163.
- Leichter, Magdalena: »Zwischen Passivität und Involvierung. Elemente der Performance im Computerspiel am Beispiel von ›Tacoma‹«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2019). [www.paidia.de/zwischen-passivitaet-und-involvierung-elemente-der-performance-im-computerspiel-am-beispiel-von-tacoma/](http://www.paidia.de/zwischen-passivitaet-und-involvierung-elemente-der-performance-im-computerspiel-am-beispiel-von-tacoma/) vom 28.11.2020.
- Lienert, Elisabeth: »Der Körper des Kriegers. Erzählen von Helden in der ›Nibelungenklage‹«, in: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* (2001), S. 127-142.
- : »Exorbitante Helden? Figurendarstellung im mittelhochdeutschen Heldenepos«, in: *Beiträge zur mediävistischen Erzählforschung* 1 (2018), S. 38-63. <http://ojs.uni-oldenburg.de/ojs-3.1.0/index.php/bme/article/view/7> vom 28.11.2020.
- Linden, Sandra: »Ein Ritter mit Gepäck. Zu den magisch-religiösen Hilfsgütern im Wigalois«, in: Anna Mühlherr/Heike Sahm/Monika Schausten et al. (Hg.), *Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne*, Berlin, New York: de Gruyter. 2016, 208-231. <https://doi.org/10.1515/9783110450972-012>.
- Lotman, Jurij: *Die Struktur literarischer Texte (= UTB)*, München: Wilhelm Fink Verlag. 1993.
- Lukman, Christopher: »Coda, Davey und die Erzählfigur. Der Autor und seine Subjekte in ›The Beginner's Guide‹«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2019). [www.paidia.de/coda-davey-und-die-erzaehlfigur-der-autor-und-seine-subjekte-in-the-beginners-guide/](http://www.paidia.de/coda-davey-und-die-erzaehlfigur-der-autor-und-seine-subjekte-in-the-beginners-guide/) vom 28.11.2020.
- Matuschek, Stefan: *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel (= Jenaer germanistische Forschungen, Band 2)*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 1998.
- Matuszkiewicz, Kai: »Agency und Interaktivität. Zur Kompatibilität von zwei Handlungskonzepten in den Digital Game Studies«, in: Martin Hennig/Innokentij Kreknin (Hg.), *Das ludische Selbst*. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2016. [www.paidia.de/agency-und-interaktivitat-zur-kompatibilitat-von-zwei-handlungskonzepten-in-den-digital-game-studies/](http://www.paidia.de/agency-und-interaktivitat-zur-kompatibilitat-von-zwei-handlungskonzepten-in-den-digital-game-studies/) vom 28.11.2020.
- McLuhan, Marshall: *Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters*, Basel: Addison-Wesley. 1995.
- : *Understanding Media*, London, New York: Routledge. 2005.

- : Die Gutenberg-Galaxis. Die Entstehung des typographischen Menschen, Hamburg: Gingko Press. 2011.
- McMahan, Alison: »Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3D Video Games«, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), *The Video Game Theory Reader*, London, New York: Routledge. 2003, S. 67-86.
- Mehlhorn, Andreas: *Abenteuer gestalten*, Gelsenkirchen: System Matters. 2019.
- Mertens, Matthias: »Computerspiele sind nicht interaktiv«, in: Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt a.M.: Campus. 2004, S. 272-288.
- : »A Mind Forever Voyaging«. Durch Computerspielräume von den Siebzigern bis heute«, in: Christian Holtorf/Claus Pias (Hg.), *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*, Köln: Böhlau Verlag. 2007, S. 45-54.
- Mertens, Volker: »Frau Âventiure klopft an die Tür...«, in: Gerd Dicke/Manfred Eikelmann/Burkhard Hasebrink (Hg.), *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*, Berlin, New York: de Gruyter. 2006, S. 339-346.
- : »Aventiure«, in: Klaus Weimar (Hg.), *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*, Berlin, New York: de Gruyter. 2007, S. 187-189.
- Meyer, Adrian/Strauch, Antje: »Mythischer Gegenstand unverkäuflich. Zum mythischen Gegenstandsbewusstsein als Verbindung zwischen Mittelalter und Computerspiel«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), *Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe)*. 2018. [www.paidia.de/mythischer-gegenstand-unverkaeufllich-zum-mythischen-gegenstandsbewusstsein-als-verbinding-zwischen-mittelalter-und-computerspiel/](http://www.paidia.de/mythischer-gegenstand-unverkaeufllich-zum-mythischen-gegenstandsbewusstsein-als-verbinding-zwischen-mittelalter-und-computerspiel/) vom 28.11.2020.
- Moser, Christian/Strätling, Regine: »Sich selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung«, in: Christian Moser/Regine Strätling (Hg.), *Sich selbst aufs Spiel setzen. Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag. 2016, S. 9-27. [https://doi.org/10.30965/9783846757918\\_002](https://doi.org/10.30965/9783846757918_002).
- Mühlherr, Anna/Sahm, Heike/Schausten, Monika et al. (Hg.): *Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne (= Literatur – Theorie – Geschichte, Band 9)*, Berlin, New York: de Gruyter. 2016. <https://doi.org/10.1515/9783110450972>.
- Müller, Jan-Dirk: »Nibelungenlied und kulturelles Gedächtnis«, in: Annegret Heitmann (Hg.), *Arbeiten zur Skandinavistik*, Frankfurt a.M.: Peter Lang. 2001, S. 29-43.
- : »›Improvisierende‹, ›memorierende‹ und ›fingierte‹ Mündlichkeit«, *Retextualisierung in der mittelalterlichen Literatur*. 2005, S. 159-181.

- : »Aufführung – Autor – Werk. Zu einigen blinden Stellen gegenwärtiger Diskussion«, in: Mediävistische Kulturwissenschaft. Ausgewählte Studien, Berlin, New York: de Gruyter. 2010a, S. 11-25.
- : Mediävistische Kulturwissenschaft, Berlin, New York: de Gruyter. 2010.
- : Spielregeln für den Untergang. Die Welt des Nibelungenliedes, Berlin, New York: de Gruyter. 2010b.
- : »Episches« Erzählen. Erzählformen früher volkssprachiger Schriftlichkeit (= Philologische Studien und Quellen, Band 259), Berlin: Erich Schmidt. 2017.
- Mulvey, Laura: »Visual Pleasure and Narrative Cinema«, in: Amelia Jones (Hg.), The Feminism and Visual Culture Reader, London, New York: Routledge. 2003, S. 44-52.
- Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace, Cambridge, Mass: The MIT Press. 2017.
- Neitzel, Britta: Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele. Dissertation, Weimar. 2000. <https://doi.org/10.25643/BAUHAUS-UNIVERSITAET.69>.
- : »Involvierungsstrategien des Computerspiels«, in: Benjamin Beil/Philipp Bожайр/Thomas Hensel et al. (Hg.), Theorien des Computerspiels, Hamburg: Junius Verlag. 2012, S. 75-103.
- : »Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen«, in: Repositorium Medienkulturforchung (2013). <https://mediarep.org/handle/doc/3519?locale-attribute=de> vom 28.11.2020. <https://doi.org/10.25969/MEDIAREP/622>.
- Neumann, Birgit: »Medialität«, in: Rüdiger Zymner/Achim Hölter (Hg.), Handbuch Komparatistik. Theorien, Arbeitsfelder, Wissenspraxis, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. 2013, S. 119-124.
- Nieser, Florian: Die Lesbarkeit von Helden, Berlin: J.B. Metzler. 2018. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-04790-8>.
- Nohr, Rolf: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel (= MedienWelten, Band 10), Münster: Lit Verlag. 2008.
- : »I've seen the devil of violence«. Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der »Killerspieldebatte«, in: Peter Riedel (Hg.), »Killerspiele«. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, Marburg: Schüren Verlag. 2010, S. 5-17.
- o.A.: »âventiure. Die ritterliche Bewährung«, in: Otfried Ehrismann (Hg.), Ehre und Mut – Âventiure und Minne. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter, München: Verlag C.H. Beck. 1995, S. 22-24.
- : »Âventiure. Werkbezeichnung«, in: Otfried Ehrismann (Hg.), Ehre und Mut – Âventiure und Minne. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter, München: Verlag C.H. Beck. 1995, S. 25-27.
- Palágyi, Melchior: Wahrnehmungslehre, Leipzig. 1925.



- Pérennec, René: »Fiktionales Erzählen im Transferprozeß. Zu Hartmanns ›Erec und zum ›Parzival«, in: Thordis Hennings/Manuela Niesner/Christoph Roth et al. (Hg.), *Mittelalterliche Poetik in Theorie und Praxis. Festschrift für Fritz Peter Knapp zum 65. Geburtstag*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 179-192. <https://doi.org/10.1515/9783110213607.4.179>.
- Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*, München: Sequenzia Verlag. 2004. <https://doi.org/10.25643/bauhaus-universitaet.35>.
- Pierstorff, Cornelia: »Spielformen des Erzählens. Die ludo-narrative Struktur in Hartmanns ›Iwein«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), *Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe)*. 2018. [www.paidia.de/spielformen-des-erzaehlens-die-ludo-narrative-struktur-in-hartmanns-iwein/](http://www.paidia.de/spielformen-des-erzaehlens-die-ludo-narrative-struktur-in-hartmanns-iwein/) vom 28.11.2020.
- Pohl, Kirsten: »Repräsentation von Moral im Computerspiel am Beispiel von Fable«, in: Rafael Capurro/Petra Grimm (Hg.), *Computerspiele – neue Herausforderungen für die Ethik?*, Stuttgart: Steiner Verlag. 2010, S. 109-126.
- Poser, Thomas: »Game Studies als Heuristik der historischen Literaturwissenschaft? Anmerkungen zur aktuellen mediävistischen Virtualitätsdebatte«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), *Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe)*. 2018. [www.paidia.de/game-studies-als-heuristik-der-historischen-literaturwissenschaft-anmerkungen-zur-aktuellen-mediaevistischen-virtualitaetsdebatte/](http://www.paidia.de/game-studies-als-heuristik-der-historischen-literaturwissenschaft-anmerkungen-zur-aktuellen-mediaevistischen-virtualitaetsdebatte/) vom 28.11.2020.
- Pross, Harry: *Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen (= Das Wissen der Gegenwart – Geisteswissenschaften)*, Darmstadt: Habel. 1972.
- Rapp, Bernhard: *Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games (= Game Studies)*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2008.
- Riedel, Peter (Hg.): *›Killerspiele‹. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt (= Augenblick – Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, Band 46)*, Marburg: Schüren Verlag. 2010.
- Ruf, Oliver/Matt, Markus: »Sphären-Konvergenzen. Doki Doki Literature Club als Indiz kulturästhetischer Körperlichkeit«, in: Martin Hennig/Hans Krahl (Hg.), *Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2020, S. 435-455.
- Ryan, Marie-Laure: »Introduction. On the why, what and how of generic taxonomy«, in: *Poetics* (1981), S. 109-126. [https://doi.org/10.1016/0304-422X\(81\)90030-9](https://doi.org/10.1016/0304-422X(81)90030-9).
- Schellong, Marcel: »Am Ende des Computerspiels – die Literatur?«, in: Marcel Schellong/Gebhard Grelczak (Hg.), *Dear Esther. PAIDIA – Zeitschrift für Com-*

- puterspielforschung (Sonderausgabe). 2012. [www.paidia.de/am-ende-des-computerspiels-die-literatur/](http://www.paidia.de/am-ende-des-computerspiels-die-literatur/) vom 28.11.2020.
- : »Sorry, but you're in my story now«. Zankende Entscheidende und rivalisierende Entscheidungsdispositive in ›The Stanley Parable«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 311-334.
- Scheuer, Hans J.: »Schach auf Schanpanzün. Das Spiel als Exempel im VIII. Buch des ›Parzivâl‹ Wolframs von Eschenbach«, in: Zeitschrift für deutsche Philologie (2015), S. 29-46. <https://doi.org/10.37307/j.1868-7806.2015.01.04>.
- Schlechtweg-Jahn, Ralf: »Familien in Gefahr. Abenteuerkonzepte im Videospiel ›Red Dead Redemption‹ und im Artusroman ›Widuwilt‹«, in: Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.), Aventure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne, Göttingen: V&R unipress. 2017, S. 235-258. <https://doi.org/10.14220/9783737005982.235>.
- : »Parallele Geschichten. Episodisches, rhapsodisches und virtuelles Erzählen im ›Wigalois‹ und in ›Skyrim‹«, Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. 2018. [www.paidia.de/parallele-geschichten-episodisches-rhapsodisches-und-virtuelles-erzaehlen-im-wigalois-und-in-skyrim/](http://www.paidia.de/parallele-geschichten-episodisches-rhapsodisches-und-virtuelles-erzaehlen-im-wigalois-und-in-skyrim/) vom 28.11.2020.
- Schnell, Rüdiger: »Was ist neu an der ›New Philology‹? Zum Diskussionsstand in der germanistischen Mediävistik«, in: Martin Glessgen/Franz Lebsanft (Hg.), Alte und neue Philologie, Tübingen: Niemeyer Verlag. 1997, S. 61-95. <https://doi.org/10.1515/9783110939309.61>.
- Schröter, Felix: »Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen«, in: Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend (Hg.), Game Over. Was nun? Vom Nutzen und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben, Wien. 2013, S. 133-146.
- Schu, Cornelia: »Intertextualität und Bedeutung. Zur Frage der Kohärenz der Gasozein-Handlung in der Crône«, in: Zeitschrift für deutsche Philologie (1999), S. 336-353. <https://doi.org/10.37307/j.1868-7806.1999.03.03>.
- Schuhmann, Martin: »Sine ira et studio – aber warum? Artus in der Artusliteratur«, in: Matthias Däumer/Cora Dietl/Friedrich Wolfzettel (Hg.), Artushof und Artusliteratur, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 169-188.
- Schulte-Ostermann, Katinka: Das Problem der Handlungsverursachung. Eine kritische Untersuchung zur kausalen Handlungstheorie (= Practical philosophy, Band 14), Frankfurt a.M.: Ontos Verlag. 2011. <https://doi.org/10.1515/9783110327632>.
- Schulz, Armin: Schwieriges Erkennen. Personenidentifizierung in der mittelhochdeutschen Epik (= Münchener Texte und Untersuchungen zur deutschen Literatur des Mittelalters, Band 135), Tübingen: Niemeyer Verlag. 2008.

- : »Der Schoß der Königin. Metonymische Verhandlungen über Macht und Herrschaft im Artusroman«, in: Matthias Däumer/Cora Dietl/Friedrich Wolfzettel (Hg.), *Artushof und Artusliteratur*, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, 119-135.
- : *Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive*, Berlin, New York: de Gruyter. 2015.
- Schulze, Gerhard: *Die Beste aller Welten. Wohin bewegt sich die Gesellschaft im 21. Jahrhundert?*, München: Hanser. 2003.
- : »Das Drama der Freiheit«, in: Ulrike Ackermann (Hg.), *Welche Freiheit. Plädoyers für eine offene Gesellschaft*, Berlin: Matthes & Seitz. 2007, S. 62-106.
- See, Klaus v.: »Was ist Heldendichtung?«, in: Klaus v. See (Hg.), *Europäische Heldendichtung*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 1978, S. 1-38.
- : »Held und Kollektiv«, in: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* (1993), S. 1-35.
- : »Die Exorbitanz des Helden. Die Texte und die Theorien«, in: Klaus v. See (Hg.), *Texte und Thesen. Streitfragen der deutschen und skandinavischen Geschichte*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 2003, S. 153-164.
- Sicart, Miguel: »Moral Dilemmas in Computer Games«, in: *Design Issues* 29 (2013), S. 28-37. [https://doi.org/10.1162/DESI\\_a\\_00219](https://doi.org/10.1162/DESI_a_00219).
- Simond, Stefan H.: »Die Entgrenzung des Spiels. Cursorische Überlegungen zum unfreiwilligen und unwissentlichen Spielen«, in: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (2017). [www.paidia.de/die-entgrenzung-des-spiels-kursorische-uberlegungen-zum-unfreiwilligen-und-unwissentlichen-spielen/](http://www.paidia.de/die-entgrenzung-des-spiels-kursorische-uberlegungen-zum-unfreiwilligen-und-unwissentlichen-spielen/) vom 28.11.2020.
- Sonderegger, Ruth: *Für eine Ästhetik des Spiels. Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1493)*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2000.
- Steam: *Undertale*. 2015. <https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/?l=german> vom 30.09.2019.
- Störmer-Caysa, Uta: *Grundstrukturen mittelalterlicher Erzählungen. Raum und Zeit im höfischen Roman (= de-Gruyter-Studienbuch)*, Berlin, New York: de Gruyter. 2007. <https://doi.org/10.1515/9783110934908>.
- Stridde, Christine: »Erzählen vom Spiel – Erzählen als Spiel. Spielszenen in der mittelalterlichen Erzählliteratur«, in: Bernhard Jahn/Michael Schilling (Hg.), *Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen*, Stuttgart: Hirzel. 2010, S. 27-43.
- Strohschneider, Peter: »âventiure-Erzählen und âventiure-Handeln. Eine Modellskizze«, in: Gerd Dicke/Manfred Eikermann/Burkhard Hasebrink (Hg.), *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*, Berlin, New York: de Gruyter. 2006, S. 377-383.

- : »Dialogischer Agon«, in: Klaus Hempfer/Anita Traninger (Hg.), *Der Dialog im Diskursfeld seiner Zeit. Von der Antike bis zur Aufklärung*, Stuttgart: Steiner Verlag. 2010, S. 95-117.
- : »Sängeragone. Eine Problemskizze«, in: Andreas Heil/Matthias Korn/Jochen Sauer (Hg.), *Noctes Sinenses. Festschrift für Fritz-Heiner Mutschler zum 65. Geburtstag*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 2011, S. 133-140.
- Struwe-Rohr, Carolin: »Äventiure und Kontingenz. Erzählen als Wagnis im ›Wein‹ Hartmanns von Aue«, in: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* (2019), S. 9-27. <https://doi.org/10.3813/zfda-2019-0002>.
- Thon, Jan-Noël: »Game Studies und Narratologie«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Halem Verlag. 2015, S. 104-164.
- Tobler, Adolf/Lommatzsch, Erhard: *Altfranzösisches Wörterbuch (= Band 8)*, Wiesbaden: Franz Steiner Verlag. 1971.
- Tosca, Susana: »The Quest Problem in Computer Games«, in: Stefan Göbel/Norbert Braun/Ulrike Spierling et al. (Hg.), *Proceedings of the Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment Conference (TIDSE) 2003*, Stuttgart: Fraunhofer IRB Verlag. 2003, S. 69-81. <https://web.archive.org/web/20190115022100/www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm> vom 28.11.2020.
- Tresca, Michael: *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, Jefferson, London: McFarland. 2011.
- Tronstad, Ragnhild: »Semiotic and nonsemiotic MUD performance«, in: Frank Nack (Hg.), *Proceedings CONSIGN 2001*, Amsterdam: Stichting Centrum voor Wiskunde en Informatica. 2001, S. 79-82. [www.cosignconference.org/downloads/papers/tronstad\\_cosign\\_2001.pdf](http://www.cosignconference.org/downloads/papers/tronstad_cosign_2001.pdf) vom 28.11.2020.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: *Die Genres der USK. Actionorientiertes Rollenspiel. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*. 2019. <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/actionorientiertes-rollenspiel/> vom 30.09.2019.
- : *Die Genres der USK. Rollenspiel*. 2019. <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/rollenspiel/> vom 30.09.2019.
- : *Die Genres der USK. Rundenbasiertes Rollenspiel*. 2019. <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/rundenbasiertes-rollenspiel/> vom 30.09.2019.
- Unterhuber, Tobias: »The Gamemaster-Approach to Game Studies«, in: Monica Evans (Hg.), *Videogame Studies. Concepts, Cultures and Communications*, Oxford: Inter-Disciplinary Press. 2011, S. 31-38. [https://doi.org/10.1163/9781848880597\\_005](https://doi.org/10.1163/9781848880597_005).
- : »Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie«, in: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (2013). [www.paidia.de/die-geburt-des-menschen-lara-croft-aus-der-tragodie/](http://www.paidia.de/die-geburt-des-menschen-lara-croft-aus-der-tragodie/) vom 28.11.2020.
- : »(Don't) go digging around«. *Gone Home, das Spiel als Theorie, der Raum als Archiv und die 90er*«, in: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*

- (2015). [www.paidia.de/dont-go-digging-around-gone-home-das-spiel-als-the-orie-der-raum-als-archiv-und-die-90er/](http://www.paidia.de/dont-go-digging-around-gone-home-das-spiel-als-the-orie-der-raum-als-archiv-und-die-90er/) vom 28.11.2020.
- Unterhuber, Tobias/Schellong, Marcel: »Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 15-31.
- Velten, Hans R.: »Das populäre Mittelalter im Fantasyroman. Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens«. Einführung in den Band, in: Nathanael Busch/Hans R. Velten (Hg.), Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 2018, S. 9-20.
- Wagner, Pascal: »Die Motivation des Gamepad-Layouts. Eine diachrone bildlinguistische Betrachtung der Knopfbelegung und -benennung«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2019). [www.paidia.de/motivation-des-gamepad-layouts/](http://www.paidia.de/motivation-des-gamepad-layouts/) vom 28.11.2020.
- Wagner, Silvan: »Postmodernes Mittelalter? Religion zwischen Alterität und Egalität«, in: Manuel Braun (Hg.), Wie anders war das Mittelalter? Fragen an das Konzept der Alterität, Göttingen: V&R unipress. 2013, S. 181-201.
- : Erzählen im Raum. Die Erzeugung virtueller Räume im Erzählakt höfischer Epik (= Trends in Medieval Philology, Band 28), Berlin, Boston: de Gruyter. 2015. <https://doi.org/10.1515/9783110428100>.
- Waltenberger, Michael: Das große Herz der Erzählung. Studien zu Narration und Interdiskursivität im ›Prosa-Lancelot‹ (= Mikrokosmos, Band 51), Frankfurt a.M.: Peter Lang. 1999.
- : »Pikarische Intensitäten. Ein Lektüreversuch zu alteritären Aspekten der Erzählstruktur im ersten tratado des Lazarillo de Tormes«, in: Anja Becker/Jan Mohr (Hg.), Alterität als Leitkonzept für historisches Interpretieren, Berlin: Akademie Verlag. 2012, S. 121-140.
- Wandhoff, Haiko: »Eine Pilgerreise im virtuellen Raum. Das ›Palästinalied‹ Walters von der Vogelweide«, in: Christina Lechtermann (Hg.), Kunst der Bewegung. Kinästhetische Wahrnehmung und Probedandeln in virtuellen Welten, Bern: Peter Lang. 2004, S. 73-90.
- : »Jenseits der Gutenberg-Galaxis. Das Mittelalter und die Medientheorie«, in: Volker Mertens (Hg.), Bilder vom Mittelalter. Eine Berliner Ringvorlesung, Göttingen: V&R unipress. 2007, S. 13-34.
- Wegera, Klaus-Peter: »mich en habe diu âventiure betrogen«. Ein Beitrag zur Wort- und Begriffsgeschichte von âventiure im Mittelhochdeutschen«, in: Vilmos Âgel/Andreas Gardt/Ulrike Haß-Zumkehr et al. (Hg.), Das Wort. Seine strukturelle und kulturelle Dimension. Festschrift für Oskar Reichmann zum 65. Geburtstag, Tübingen: Niemeyer Verlag. 2002, S. 229-244.

- Wennerberg, Hjalmar: »Der Begriff der Familienähnlichkeit in Wittgensteins Spätphilosophie«, in: Eike v. Savigny (Hg.), Ludwig Wittgenstein. Philosophische Untersuchungen, Berlin: Akademie Verlag. 1998, S. 41-69. <https://doi.org/10.1524/9783050050393.41>.
- Wennerhold, Markus: Späte mittelhochdeutsche Artusromane. ›Lanzelet‹, ›Wigalois‹, ›Daniel von dem Blühenden Tal‹, ›Diu Crône‹ (= Würzburger Beiträge zur deutschen Philologie, Band 27), Würzburg: Königshausen & Neumann. 2005.
- Wenzel, Horst: »Die ›fließende‹ Rede und der ›gefrorene‹ Text. Metaphern der Medialität«, in: Gerhard Neumann (Hg.), Poststrukturalismus. Herausforderung an die Literaturwissenschaft, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. 1997, S. 481-503.
- Wenzel, Horst/Lechtermann, Christina: »Repräsentation und Kinästhetik. Teilhabe am Text oder die Verlebendigung der Worte«, in: Erika Fischer-Lichte/Christoph Wulf (Hg.), Theorien des Performativen. Theorien des Paragrana – Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie (Sonderausgabe), Berlin: Akademie Verlag. 2001, S. 191-213.
- Williams, Linda: Hard Core. Power, Pleasure, and the ›Frenzy of the Visible‹, Berkeley, California: University of California Press. 1989.
- Winkler, Hartmut: Docuverse. Zur Medientheorie der Computer, Grafrath: Boer Verlag. 1997.
- Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen (= Bibliothek Suhrkamp, Band 3010). Schulte, Joachim (Hg.), Berlin: Suhrkamp. 2011.
- Zapf, Holger: »Computerspiele als Massenmedien. Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheoretischer Perspektive«, in: Tobias Bevc/Holger Zapf (Hg.), Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 2009, S. 11-26.
- Zumbansen, Lars: Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen (= Kontext Kunstpädagogik, Band 16), München: kopaed. 2008.
- Zumthor, Paul: Die Stimme und die Poesie in der mittelalterlichen Gesellschaft (= Forschungen zur Geschichte der älteren deutschen Literatur, Band 18), München: Wilhelm Fink Verlag. 1994.

# Index

---

## A

AION – THE TOWER OF ETERNITY, 140

## D

DARK SOULS, 14, 58, 73, 140, 144, 166,  
178, 194, 196

DARK SOULS (REIHE), 112, 134, 166

DARK SOULS 3, 126, 128

DEAR ESTHER, 270, 271

DEUS EX – HUMAN REVOLUTION, 174

Dragon Age (Reihe), 140

DRAGON AGE – INQUISITION, 14,  
82–84, 112–117, 119–123,  
142, 143, 178

## E

ELDER SCROLLS (REIHE), 179

## F

FABLE 3, 133

## G

GAME OF THRONES – A TELLTALE  
GAME SERIES, 125

GONE HOME, 270, 271

## H

HORIZON ZERO DAWN, 14, 178, 182,  
237

## I

I AM BREAD, 14, 225

## N

NI NO KUNI – DER FLUCH DER WEI-  
ßEN KÖNIGIN, 185

## O

ŌKAMI, 58, 195, 196, 220

ORI AND THE BLIND FOREST, 220

## P

PRINCE OF PERSIA – THE SANDS OF  
TIME, 195

PYRE, 14, 128, 143, 144, 269, 271

## S

SHADOW OF THE COLOSSUS, 199, 200

## T

TABLETOP SIMULATOR, 254

THE AVERAGE EVERYDAY ADVEN-  
TURES OF SAMANTHA  
BROWNE, 84

THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM, 14,  
112–116, 121–123, 140, 142,  
158, 174, 178, 179, 181, 214,  
272

THE WITCHER, 141

THE WITCHER 3 – WILD HUNT, 13,  
14, 42, 94, 112–116, 121, 122,  
178

THE YAWHG, 84

TOMB RAIDER, 21, 179, 188, 223, 265

## U

UNDERTALE, 59, 270

**W**

WITCHER (REIHE), 111, 140, 182

WORLD OF WARCRAFT, 224



# Literaturwissenschaft



Werner Sollors

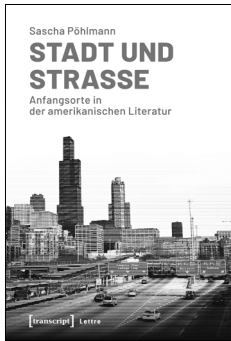
## **Schrift in bildender Kunst**

Von ägyptischen Schreibern zu lesenden Madonnen

September 2020, 150 S., kart.,  
14 Farbabbildungen, 5 SW-Abbildungen  
16,50 € (DE), 978-3-8376-5298-7

E-Book:

PDF: 14,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5298-1



Sascha Pöhlmann

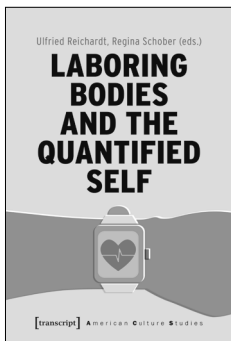
## **Stadt und Straße**

Anfangsorte in der amerikanischen Literatur

2018, 266 S., kart.  
29,99 € (DE), 978-3-8376-4402-9

E-Book:

PDF: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4402-3



Ulfried Reichardt, Regina Schober (eds.)

## **Laboring Bodies and the Quantified Self**

October 2020, 246 p., pb.  
40,00 € (DE), 978-3-8376-4921-5

E-Book:

PDF: 39,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4921-9

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten  
finden Sie unter [www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)**

# Literaturwissenschaft



Renata Cornejo, Gesine Lenore Schiewer,  
Manfred Weinberg (Hg.)

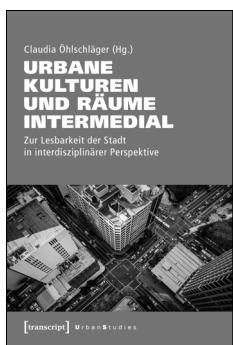
## **Konzepte der Interkulturalität in der Germanistik weltweit**

August 2020, 432 S., kart., 6 SW-Abbildungen

50,00 € (DE), 978-3-8376-5041-9

E-Book: kostenlos erhältlich als Open-Access-Publikation

PDF: ISBN 978-3-8394-5041-3



Claudia Öhlschläger (Hg.)

## **Urbane Kulturen und Räume intermedial** Zur Lesbarkeit der Stadt in interdisziplinärer Perspektive

Juli 2020, 258 S., kart., 10 SW-Abbildungen

40,00 € (DE), 978-3-8376-4884-3

E-Book:

PDF: 39,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4884-7



Wilhelm Amann, Till Dembeck, Dieter Heimböckel,  
Georg Mein, Gesine Lenore Schiewer, Heinz Sieburg (Hg.)

## **Zeitschrift für interkulturelle Germanistik** 11. Jahrgang, 2020, Heft 1

August 2020, 226 S., kart.

12,80 € (DE), 978-3-8376-4944-4

E-Book:

PDF: 12,80 € (DE), ISBN 978-3-8394-4944-8

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten  
finden Sie unter [www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)**