

FRANZISKA ASCHER

# ERZÄHLEN IM IMPERATIV

ZUR STRUKTURELLEN AGONALITÄT  
VON ROLLENSPIELEN  
UND MITTELHOCHDEUTSCHEN EPEN



[transcript]

POPULÄRES  
MITTELALTER

**Aus:**

*Franziska Ascher*

## **Erzählen im Imperativ**

Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen  
und mittelhochdeutschen Epen

Juni 2021, 318 S., kart., Dispersionsbindung

60,00 € (DE), 978-3-8376-5811-8

E-Book:

PDF: 59,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5811-2

Während sich die motivischen Parallelen zwischen Artusepen und Computerrollenspielen förmlich aufdrängen, erwartet man mediale Gemeinsamkeiten eher nicht. Doch im agonalen Handlungsschwerpunkt mittelalterlicher Texte scheint eine ludonarrative Logik auf, die mit der Interaktivität von Rollenspielen korrespondiert. Protagonist\*innen werden Avatare, Lesende zu Spielenden. Totgeglaubtes mittelalterliches Erzählen kehrt wieder im neuen Medium. Ob *Witcher* oder *Wigalois* – Franziska Ascher webt ein dichtes Netz an Querverbindungen zwischen den historisch disparaten Gegenständen. Game Studies und Germanistische Mediävistik treten dabei in Dialog und profitieren voneinander.

**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.

Weiteren Informationen und Bestellung unter:  
[www.transcript-verlag.de/978-3-8376-5811-8](http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-5811-8)

# 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<br>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<br/>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<br/>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 |

# 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 ich 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 mich 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.