

»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«²⁰² 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.²⁰³

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 besiegt 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.