

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 auserwählt³, mit übernatürlichen Fähigkeiten gesegnet⁴ oder bereits zu Beginn des Spiels legendäre Krieger⁵. Das Außergewöhnliche ist die Regel – wenn überhaupt, so ist es das Gewöhnliche, das überrascht.⁶ Das kann (vor allem in Multiplayer-Spielen) bizarre Formen annehmen, wenn beispielsweise in dem MMORPG AION⁷ 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 *Êrec fil de roi Lac*⁸, 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.

Gerald 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 Totgegläubte zu Beginn des ersten WITCHER-Spiels⁹ 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.¹⁰ Trotzdem ist er ganz klar als besonders ausgewiesen – im Guten wie im Schlechten. Immer wieder wird er von

8 Êrec, 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 erkannt 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*¹¹ 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*¹² 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*¹³ 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«¹⁴ 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*¹⁵, 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.¹⁶ 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:¹⁷ 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 könnten¹⁸, 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).¹⁹

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 SOULS²⁰ 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«²¹ 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,²² 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 Helden²³ 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« geprägt²⁴ 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«²⁵ – »Gegenbegriffe von Exorbitanz wären somit, jeweils auf verschiedene Aspekte des Begriffs fokussierend, Normalität, Moral und Idealität, aber auch pragmatische Zweckrationalität«²⁶. Exorbitanz ist keine rein positive Eigenschaft²⁷, denn sie umfasst sowohl Schönheit und außergewöhnliche Kampfkraft als auch »Extrem und Exzess«²⁸, »Maßlosigkeit und Unbesonnenheit«²⁹ 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«³⁰ 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 Exorbitanz³¹, doch am nächsten kommt ihm das *wunder* – das Staunenswerte und Faszinierende³².

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«³³ in der mittelhochdeutschen Heldenepik passe. Dieser sei allerdings auch »abwechselnd als Antagonist, ja Bösewicht, und als Held inszeniert«³⁴.

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 *sehze c küener man*³⁵ 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 videlære³⁶. Doch Kriemhild besieht sich zweifelnd *ir schar sô kleine*³⁷ (!) 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.³⁸

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*³⁹, die zudem noch *wol gewâfent*⁴⁰ 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 Schoß⁴¹, der andere *einen videlbogen starken, michel unde lanc, / gelîch einem swerte, scharpfunde breit*⁴² 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.⁴³

Exorbitanz zeigt sich üblicherweise in Kampfszenen, da sie vor allem im Agon sichtbar wird. Zwar fallen exorbitante Helden häufig bereits durch ihre besondere Körperlichkeit auf⁴⁴, doch ist diese bis zu einem gewissen Grad variabel⁴⁵ 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.⁴⁶ Exorbitanz kann durchaus an das Komische grenzen⁴⁷ 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 Feinden⁴⁸ 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 Assmann⁴⁹ 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.⁵⁰ 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.«⁵¹

Zwar sei kaum zu leugnen, dass die Heldenepik von »Brutalität, Verwandtenmord und Verrat«⁵² geprägt sei; allerdings zitiert Heinzele 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.«⁵³

Auch beharrt Heinzele 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«⁵⁴.

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 an⁵⁵, 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.«⁵⁶

Nicht einmal als Negativbeispiele seien die Epen geeignet, da sie selbst Dinge wie »Verwandtenmord und Verrat nicht im moralisierenden Sinne als verabscheuungswürdige Beispiele darstellen«⁵⁷, 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 Heinzele (Hg.), Berlin, New York: de Gruyter. 1995, zitiert nach J. Heinzele. 1998, S. 204.

54 J. Heinzele. 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«⁵⁸ 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.«⁵⁹

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«⁶⁰. 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,⁶¹ ermöglicht. Stefan Günzel hat dafür den Begriff des Sehenhandelns⁶² 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 Cutszene 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«⁶³. 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.⁶⁴ 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,⁶⁵ die vollkommen »von ›gegenwärtig‹ gültigen Wahrscheinlichkeitskriterien entlastet«⁶⁶ 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.⁶⁷ Agency bedeutet Handlungsmacht und Exorbitanz stellt die ultimative, »den Göttern vergleichbar[e]«⁶⁸ 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 einfängt⁶⁹ – aber auch die Freiheit, Dinge zu tun, die gesellschaftlich nicht akzeptiert sind. Da der exorbitante Held nämlich »außerhalb der [...] gültigen Verhaltensnormen steht«⁷⁰, 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«⁷¹, 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.⁷² Dennoch wurde der Begriff von Jan-Dirk Müller⁷³ (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 Mabonagrín 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 [...].⁷⁴ Die Formulierung ›vollbracht‹ ist dabei mein Zugeständnis an die vorbehaltlos positive Wertung, die Erec vornimmt – richtiger wäre zu sagen ›begangen‹, denn Mabonagrins 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 Mabonagrins Taten als *wunder*⁷⁵; er benutzt also eben jenen Begriff, der in der Heldenepik Exorbitanz markiert,⁷⁶ und schlägt damit den Bogen zu den exorbitanten Heroen des Heldenepik.

Ein zweites Stichwort, das im Kontext von Kampfszenen in der mittelalterlichen Epik oft fällt, ist *spil*. Diese Metapher ist topisch⁷⁷ und in vielen vormodernen Kulturen so weit naturalisiert, dass ›Spiel‹ schlicht als Synonym für ›Kampf‹ fungiert.⁷⁸ 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.⁷⁹ 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.«⁸⁰

Die »Amoralität vieler Helden«⁸¹ steht also in Zusammenhang mit dem Spielcharakter des Agons. Dem Exorbitanz-Begriff kann daher eine Vermittlungsfunktion zwischen Spiel und mittelalterlicher Literatur zukommen.

Mabonagrins 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. Mabonagrins 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.⁸² 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.«⁸³

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*⁸⁴, andererseits aber auch über seine Geliebte *swaz si wil, daz wil ouch ich*⁸⁵ und versichert:

*von diu swenne ich niht tæte
gerne, swie si bæte,
dâ missetæte ich an mir
michels harter dan an ir.*⁸⁶

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.⁸⁷

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.