

6.1 Der Chronotopos im handlungsbasierten Erzählen

6.1.1 Der abenteuerliche Prüfungsroman: Eine wunderbare Welt, in der die Zeit des Abenteuers herrscht¹

Michail Bachtin beschreibt den Chronotopos des »Ritterromans«² (namentlich werden Wolframs PARZIVAL und Gottfrieds TRISTAN genannt) als vorwiegend dem »abenteuerlichen Prüfungsroman«³ zugehörig, wobei in einigen Romanen auch eine »Annäherung an den Zeittyp des abenteuerlichen Alltagsromans«⁴ festzustellen sei.

»Der in Versen geschriebene frühe Ritterroman liegt im Grunde genommen an der Grenze zwischen Epos und Roman. Daraus resultiert auch der besondere Platz, den er in der Geschichte des Romans einnimmt. Zugleich ergibt sich aus den genannten Besonderheiten auch der eigentümliche Chronotopos dieses Romans: *eine wunderbare Welt, in der die Zeit des Abenteuers herrscht.*«⁵

Grundsätzlich bezeichnet der Begriff des »Chronotopos« den »wechselseitigen Zusammenhang der in der Literatur künstlerisch erfaßten Zeit-und-Raum-Beziehung«⁶ und drückt die Untrennbarkeit von Raum und Zeit aus.⁷ Dieser literarische Chronotopos greift stets nur bestimmte Aspekte des außerliterarischen Chronotopos auf und formt daraus Genres, die auf Grundlage ihrer verschiedenen Chronotopoi voneinander unterscheidbar sind. Die sogenannte »Abenteuerzeit«⁸, mit der unter anderem der höfische Roman arbeitet,⁹ meint eine bestimmte Konfiguration des Chronotopos, bei der sich der Zeitverlauf flexibel und teilweise entgegen jeder Wahrscheinlichkeit den Erfordernissen des Plots anpasst. So kann beispielsweise die »Rechtzeitigkeit« des Helden¹⁰, die für Abenteuerliteratur konstitutiv ist, sowohl durch eine Dehnung der Zeit als auch durch eine Kontraktion des Raumes erzielt werden, ohne dass entscheidbar wäre, welchen Weg der literarische Text hier gewählt hat – Raum und Zeit arbeiten zusammen, um das rechtzeitige Eintreffen des Helden zu ermöglichen.

1 Die Kapitelüberschrift ist inspiriert von Michail M. Bachtin: Chronotopos (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1879), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2008, S. 82.

2 M.M. Bachtin. 2008, S. 79.

3 M.M. Bachtin. 2008, S. 79.

4 M.M. Bachtin. 2008, S. 79.

5 M.M. Bachtin. 2008, S. 82.

6 M.M. Bachtin. 2008, S. 7.

7 M.M. Bachtin. 2008, S. 7-8.

8 M.M. Bachtin. 2008, S. 10.

9 M.M. Bachtin. 2008, S. 79.

10 Siehe Kapitel 6.3.1.3.

Den Chronotopos des abenteuerlichen Prüfungsromans, den er anhand des griechischen Romans¹¹ herausarbeitet, charakterisiert Bachtin zugleich als zeitlos und zeitintensiv. Einerseits hinterlasse die Abenteuerfahrt »im Leben der Helden und in ihren Charakteren keinerlei Spur«¹², wie es Walter Haug auch für den höfischen Roman postuliert hat, obwohl Bachtins griechischer Roman zunächst einmal eine größere Nähe zum mittelhochdeutschen Liebes- und Abenteuerroman als zur höfischen Epik aufweist:

»Die Bedingung für eine Erfüllung dieses Weges in der visionären Idealität des Zielpunkts [...] besteht darin, daß der Held ohne bleibenden Schaden durch seine *aventure* [sic!] hindurchgeht. Dies ist nur möglich, wenn er [...] nicht als eine der Zeitlichkeit unterworfenen Person dargestellt wird: [...] [E]s darf sich nichts für den Helden Irreversibles ereignen, es darf keine unheilbaren inneren oder äußeren Verwundungen geben, ja selbst eine Erinnerung, die das Negative bewahren könnte, ist nicht zugelassen.«¹³

Protagonist und Protagonistin altern in dieser Zeit nicht¹⁴ und auch ihre Liebe bleibt über alle Prüfungen hinweg vollkommen unverändert; sie lässt weder nach, noch wird sie transformiert oder intensiviert.¹⁵ Andererseits aber wird der Chronotopos des abenteuerlichen Prüfungsromans von einer zufälligen Kongruenz und Inkongruenz beherrscht, die jeder Wahrscheinlichkeit spottet:¹⁶

»Geschähe irgend etwas [sic!] nur eine Minute früher oder später, d.h., wäre eine bestimmte Gleichzeitigkeit oder Ungleichzeitigkeit nicht vorhanden, so ergäbe sich auch keinerlei Sujet, und der Roman wäre gegenstandslos.«¹⁷

Sein Chronotopos ist daher auch zeitintensiv.

»Die griechische Abenteuerzeit bedarf einer *abstrakten* räumlichen Extensität. Zwar ist auch die Welt des griechischen Romans chronotopisch, aber der Zusammenhang zwischen Raum und Zeit hat in ihr sozusagen nicht organischen, sondern rein technischen (und mechanischen) Charakter.«¹⁸

11 Als Beispiele genannt werden die AITHIOPIKA des Heliodor, LEUKIPPE UND KLEITOPHON von Achilleus Tatios, CHAIREAS UND KALIRRHÖE von Chariton, die EPHESIKA des Xenophon von Ephesos, DAPHNIS UND CLOË von Longos (M.M. Bachtin. 2008, S. 9).

12 M.M. Bachtin. 2008, S. 13.

13 W. Haug. 1991, S. 340.

14 M.M. Bachtin. 2008, S. 13.

15 M.M. Bachtin. 2008, S. 12.

16 M.M. Bachtin. 2008, S. 15.

17 M.M. Bachtin. 2008, S. 15.

18 M.M. Bachtin. 2008, S. 23.

Dies deckt sich mit den Spezifika des Raums im handlungsbasierten Erzählen, denn die Individualität und Eigenwertigkeit eines Raumes tritt hier zurück hinter seine abstrakte Funktion – oder, um es in Bachtins Worten zu sagen:

»Für den Schiffbruch wird ein Meer benötigt, aber was für ein Meer das im geographischen und historischen Sinne ist, interessiert überhaupt nicht.«¹⁹

Der Ort ist also austauschbar, solange er die Mindestanforderungen des relevanten Ereignisses erfüllt.

»Charakteristisch für den Abenteuerchronotopos sind demnach: die technische, abstrakte Verbindung von Raum und Zeit, die Umkehrbarkeit der Momente der Zeitreihe und deren Austauschbarkeit im Raum.«²⁰

Damit enden die Gemeinsamkeiten dann allerdings auch, denn das Beispiel des Schiffbruchs als Ereignis kann exemplarisch dafür stehen, dass die Initiative im griechischen Roman nicht wie im handlungsbasierten Erzählen vom Helden, sondern von einem übermächtigen, schicksalhaften Zufall ausgeht,²¹ der sich in Signalwörtern wie »plötzlich« und »gerade«²² manifestiert.

»In den Ritterromanen wird dieses »plötzlich« gleichsam zu etwas Normalem, zu etwas, das alles determiniert und beinahe gewöhnlich ist. [...] Man erwartet das Unerwartete, und man erwartet nur dieses. [...] Der Held des Ritterromans stürzt sich in die Abenteuer wie in ein vertrautes Element, für ihn steht die Welt ganz im Zeichen eines wunderbaren »plötzlich«, dies ist der normale Zustand der Welt.«²³

Das Abenteuer wird also nicht mehr passiv erlitten, sondern aktiv gesucht – Ruhm ist kein Nebeneffekt, sondern heiß begehrt und hart erkämpft. »Das Moment der Ruhmestat hebt das ritterliche Abenteuer deutlich vom griechischen ab und nähert es dem *epischen Abenteuer* an.«²⁴

Bachtin verortet den höfischen Roman, den er Ritterroman nennt, genau »an der Grenze zwischen Epos und Roman«²⁵, und ein eben solcher Hybrid ist auch das Rollenspiel – eine Kombination aus archaisch anmutenden Erzählstrukturen mit psychologisierenden Einschüben, wie sie im Gegenwartsroman durchgehend Standard sind. Aus den Gattungsparallelen zwischen Rollenspiel und höfischem

19 M.M. Bachtin. 2008, S. 23-24.

20 M.M. Bachtin. 2008, S. 24.

21 M.M. Bachtin. 2008, S. 18-20.

22 M.M. Bachtin. 2008, S. 15.

23 M.M. Bachtin. 2008, S. 80.

24 M.M. Bachtin. 2008, S. 81.

25 M.M. Bachtin. 2008, S. 82.

Roman, die bereits zum Beginn der Untersuchung über mediale Grenzen hinweg herausgearbeitet wurden, lässt sich folgern, dass beide Gegenstände sich einen Chronotopos teilen – oder, vorsichtiger formuliert, ihre individuellen Chronotopoi zumindest einen größeren Überschneidungsbereich aufweisen. Diesen Überschneidungsbereich oder Chronotopos möchte ich als Chronotopos des handlungsbasierten Erzählens bezeichnen und ihn im Folgenden unter Hinzunahme weiterer Sekundärliteratur näher charakterisieren.

Bachtin widmet dem ›Ritterroman‹ bedauernd²⁶ nur wenige Seiten.²⁷ Doch Uta Störmer-Caysa adaptiert den Begriff der ›Abenteuerzeit‹ für ihre Monografie *GRUNDSTRUKTUREN MITTELALTERLICHER ERZÄHLUNGEN – RAUM UND ZEIT IM HÖFISCHEN ROMAN*²⁸ und beschreibt anhand mehrerer Fallbeispiele, wie in der höfischen Epik der Zeitverlauf an den Protagonisten gebunden ist. Die Welt dreht sich sozusagen um den Helden.

»Es gilt nicht nur implizit, sondern ausdrücklich als Verdienst des Helden, wenn er das Zeitmaß des Geschehens ist, wenn sich die Zeitzählung der erzählten Geschichte, auch die der anderen, nach ihm richtet und die einzuhaltende Frist am Ort des Geschehens auf seine Ankunft wartet.«²⁹

Dass dieses Erzählmuster aus Computerspielen nur allzu bekannt ist, dürfte zum jetzigen Zeitpunkt kaum noch überraschen, zumal Störmer-Caysa betont:

»Wenn das Muster der rechtzeitigen Rettung hier als charakteristisch für den höfischen Roman vorgestellt wird, soll damit weder behauptet werden, dieser habe es erfunden, noch, es ende mit seinem Ausgang [...].«³⁰

Questgeber drängen zur Eile – der Held soll sofort zu Hilfe kommen und die Bedrohung ausschalten, sonst sei es zu spät. Tatsächlich besteht jedoch kein Grund zur Eile, da »die zeitliche Progression der Bedrohung verlangsamt, angehalten oder [...] sogar zurückgestellt«³¹ wird, bis der Held eintrifft – »[d]ie Geschichte einer Bedrohung, die in Aventiurezeit erzählt wird, wird mit einer rechtzeitigen Rettung enden«³².

26 »In aller Kürze wollen wir nun auf die Besonderheiten der Zeit – und damit auch des Chronotopos – im Ritterroman eingehen (von einer Analyse einzelner Werke müssen wir absehen)« (M.M. Bachtin. 2008, S. 79).

27 M.M. Bachtin. 2008, S. 79–87.

28 Uta Störmer-Caysa: *Grundstrukturen mittelalterlicher Erzählungen. Raum und Zeit im höfischen Roman* (= de-Gruyter-Studienbuch), Berlin, New York: de Gruyter. 2007.

29 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 143.

30 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 125.

31 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 126.

32 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 125.

So spielt es in SKYRIM keine Rolle, wie viele Ingame-Stunden oder -Tage der Spieler benötigt, um im Zuge der Quest DER AUFSTIEG DES DRACHEN der Dunkel elfe Irileth und ihren Männern im Kampf gegen den Drachen, der die Stadt Weißlauf bedroht, zu Hilfe zu kommen. Die Bedrohung durch den Drachen wird in ihrer zeitlichen Progression eingefroren, bis der Spieleravatar am Schauplatz des Geschehens erscheint; ganz wie von Störmer-Caysa in Bezug auf den höfischen Roman beschrieben.

Hier wie da gibt es Ausnahmen. Zu Beginn des Action-Rollenspiels DEUS EX – HUMAN REVOLUTION³³ erhält der Protagonist einen Auftrag mit dem dringenden Verweis, es ginge um Menschenleben und er solle sich daher beeilen. Ignoriert der Spieler diese Warnung, kann er die Quest zwar trotzdem erfolgreich abschließen, doch keine der Geiseln überlebt. Eilharts Ysalde kommt zu spät, um Tristrant zu retten, doch ist das nicht ihre Schuld, sondern »Tristrant stirbt, weil er sich [...] keine Rettung mehr vorstellen kann, er stirbt also am Erlebnis, die Welt nicht mehr in seinem Geist und durch seine Intention strukturieren zu können«³⁴ – mit anderen Worten: Er verliert das, was ihn strukturell zum Helden macht, und stirbt folgerichtig daran. Doch handelt es sich dabei eher um Einzelfälle. Insbesondere im Rollenspiel sind Quests mit einem solchen impliziten Zeitlimit eher ungewöhnlich.

6.1.2 Ad-hoc-Generierung von Raum im handlungsbasierten Erzählen: Ein Seitenblick auf das Pen&Paper-Rollenspiel

In der Artusepik erscheint der Raum oft diffus und seltsam wandlungsfähig – man denke beispielsweise an die Türe in Hartmanns IWEIN, die nicht existent zu sein scheint, während Iwein nach einem Ausweg sucht, aber in dem Moment da ist, als Lunete durch sie den Raum betritt.³⁵ Die Forschung hat dafür viele mögliche Erklärungen gefunden. Eine ganze Reihe davon referiert Silvan Wagner im einleitenden Kapitel zu ERZÄHLEN IM RAUM³⁶.

»Die mediävistische Forschung erkennt etwa seit den 1950er Jahren das Ansetzen eines neuzeitlichen Raumbegriffes an mittelalterliche Philosophie und Literatur als Sackgasse und hat alternative Modelle entwickelt, die einer mittelalterlichen Raumwahrnehmung Rechnung tragen. Vor allem die Beziehung von Person und Raum – operationalisiert über die Bewegung bzw. die Handlung des Helden – steht dabei im Mittelpunkt des Interesses.«³⁷

33 Eidos Montreal : DEUS EX. Human Revolution. Square Enix. 2011.

34 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 136.

35 Iwein, V. 1145-1154.

36 S. Wagner. 2015.

37 S. Wagner. 2015, S. 5.

Dies würdigt Wagner als wichtigen Schritt »hin zu einer geistesgeschichtlich adäquateren Einordnung mittelalterlicher literarischer Raumkonzeptionen«³⁸; jedoch kritisiert er bei fast allen Autoren, dass die Ablösung vom cartesianischen Raum unvollständig bleibe³⁹ und die Verabsolutierung der Beobachterposition des Helden:

»Sei es über Handlung oder Bewegung, immer ist es der eine Held, dessen Beobachterposition absolut gesetzt wird, so dass die neue Dynamik des mediävistischen Raumbegriffs relativ zum immer zentralen, sich bewegenden Helden wieder statisch wird, analog zur Räumlichkeit von Computerspielen in der *first-person view*, die trotz ihrer offensichtlichen Dynamik durch die Bindung an einen einzigen Avatar letztendlich einen statischen, cartesianischen Raum aufbaut.«⁴⁰

Nun habe auch ich mich im Anschluss an Uta Störmer-Caysa für die Bedeutung des Protagonisten für das handlungsbasierte Erzählen stark gemacht und werde das im Folgenden noch vertiefen. Allerdings möchte ich in Kapitel 7.1.1 eher Bezüge zum typischen Third-Person-View des Rollenspiels herstellen und werde ab Kapitel 7.2.2 mit wechselnden Avataren operieren. Um aber schon jetzt Dynamik ins Spiel zu bringen, werfe ich im aktuellen Kapitel einen Seitenblick auf das Pen&Paper-Rollenspiel, das der mittelalterlichen Vortragssituation aufgrund seiner oralen Komponente vielleicht noch etwas nähersteht als das Computerrollenspiel.

Brüche von der Art der plötzlich auftauchenden Tür im IWEIN weisen eine Verwandtschaft zu Ad-hoc-Motivationen auf. Die Tür wird ad hoc generiert, wenn die Erzählung ihrer bedarf. Sie entsteht gewissermaßen in der Benutzung. Zuerst soll Iwein nicht fliehen, doch dann muss Lunete irgendwie in den Raum kommen, um ihm zu helfen; also ist da eine Tür. Wagner erklärt das mit einer »Auseinandersetzung zwischen zwei konkurrierenden Raumkonzepten am gleichen Ort: Ein allgemein zugänglicher und von Todesfurcht und -drohung gekennzeichnete Raum wird allmählich überformt von einem Minneraum, zu dem nur Iwein und Lunete Zugang haben«⁴¹. Die Szene hat aber auch etwas von einer Pen&Paper-Runde, in der der Spielleitung plötzlich einfällt: »Ach, übrigens – da war noch eine Tür.«, woraufhin die Spieler entnervt erwidern: »Hättest du das früher gesagt, wären wir längst nicht mehr hier!«

38 S. Wagner. 2015, S. 12.

39 Siehe etwa seine Kritik an U. Störmer-Caysa. 2007: »Störmer-Caysa bleibt damit trotz der intensiven Auseinandersetzung mit mittelalterlicher Raumphilosophie gerade in der Anwendung auf Literatur dem cartesianischen Kosmos verpflichtet« (S. Wagner. 2015, S. 12).

40 S. Wagner. 2015, S. 13.

41 S. Wagner. 2015, S. 341.

Die Parallelen zum Pen&Paper-Rollenspiel sind in diesem Fall aufgrund seiner Mündlichkeit größer als zum Computerrollenspiel. Ihr Raum ist ein Funktionsraum: Solange niemand mit ihm interagiert, ist er unwichtig und daher auch *unwirklich*. Möchte ein Spieler nach Spuren suchen, ist plötzlich relevant, ob der Boden weich oder ausgetrocknet ist – davor jedoch nicht. So schält sich die Umgebung nach und nach aus dem ›Nebel‹ des Nicht-Erzählten, weil jemand mit ihr interagieren möchte. Sie entsteht im Erzählen; trotzdem handelt es sich zugleich um einen Nachtrag, denn es muss ja davon ausgegangen werden, dass sie intradiegetisch zuvor schon existiert hat. Ein Faktor, der in diesem Kontext einen zweiten Blick verdient, ist der des Wetters, weil es hierzu anschlussfähige mediävistische Forschung am Übergang vom Mittelalter zur frühen Neuzeit gibt.⁴²

Wetter findet im Pen&Paper-Rollenspiel meist erst Erwähnung, wenn es handlungsrelevant (häufig: zur Bedrohung) wird – entweder wird es von der Spielleitung dazu benutzt, um den Spielern ein bestimmtes Verhalten zu ermöglichen (z.B. Spuren zu verfolgen) oder nahezu legen (z.B. vor einem Sturm in ein bestimmtes Gasthaus zu fliehen), oder wird von Spielern aktiv erfragt, um es bei der Planung ihres weiteren Vorgehens berücksichtigen zu können. Seine Erwähnung ist also nicht kontingent, genauso wenig wie Wetterbeschreibungen in vormodernem Erzählen kontingent sind⁴³, sondern am (möglichen) Handeln der Protagonisten ausgerichtet. Haben die Spieler beispielsweise schneller als erwartet alle nötigen Informationen für das finale Plot-Event bei Vollmond gesammelt, so kann der Vollmond von der Spielleitung in der Regel unbemerkt vorverlegt werden. Die Zeit ist also nicht unabhängig vom Plot, sondern beugt sich seinen Erfordernissen, wie von Haferland beschrieben.⁴⁴

»Damit ein kontingenter Situationsfaktor vorliegt, müssen Zeit- und Raumangaben mindestens ein situatives Detail umschließen, das vom Handlungsverlauf unabhängig ist.«⁴⁵

Gefordert ist also ein Überschuss an Information als Kriterium von Kontingenz – mindestens eine Information, die keine Handlungsrelevanz besitzt, wobei hier deutlich wird, dass ›Handlung‹ nicht als bloßes Synonym für ›Geschichte‹ oder ›Erzählung‹ zu verstehen ist.

42 Siehe hierzu Michael Waltenberger: Das große Herz der Erzählung. Studien zu Narration und Interdiskursivität im ›Prosa-Lancelot‹ (= Mikrokosmos, Band 51), Frankfurt a.M.: Peter Lang, 1999 oder auch H. Haferland. 2018.

43 H. Haferland. 2018, S. 154.

44 »Werden also im Mittelalter erzählte Zeit, erzählter Raum und erzählte Situationen vom Plot eingefasst und umfasst, so umfassen sie in der Moderne ihrerseits den Plot« (H. Haferland. 2018, S. 145).

45 H. Haferland. 2018, S. 157.

Zur »Einführung kontingenter Situationsfaktoren mit indizieller Funktion«⁴⁶ kommt es erst in der frühen Neuzeit. Die Standardisierung kontingenter Situationsfaktoren und Zeitleisten wirkt daher wie ein literarhistorischer Prozess. Doch die zentrale Rolle von strikt handlungsabhängigen Raum- und auch Zeitangaben im Pen&Paper-Rollenspiel scheint meine in verschiedenen Kontexten wiederkehrende These zu stützen, dass gewisse Charakteristika modernen oder vormodernen Erzählens nicht primär mit einer Entwicklung zu tun haben, sondern mit einem situativen Faktor: der medialen Umgebung, in welcher die Erzählung angesiedelt ist. Bestimmte Arten des Erzählens funktionieren gut für bestimmte Medien. Ähnliche mediale Rahmenbedingungen ziehen also ähnliche Formen des Erzählens an.

Man könnte einwenden, dass sich der souveräne Umgang mit Raum und Zeit mit Pen&Paper-Rollenspiel für die Spielleitung schwieriger gestaltet, je höher der simulationistische Anspruch der Gruppe ist – doch ein hoher Simulationsanspruch kommt auch nicht ohne eine veränderte Medialität (z.B. den verstärkten Einsatz von Kartenmaterial, Tagebüchern, Kalendern etc.) aus. Die skriptural gestützte Oralität des Pen&Paper-Rollenspiels wird dann verstärkt durch Skripturalität und Visualität ergänzt. Das Pen&Paper-Rollenspiel kann sogar ins Digitale abwandern, indem es sich unterstützender Software bedient,⁴⁷ und sich damit noch weiter der Räumlichkeit des Computerrollenspiels annähern.⁴⁸ Geschieht das allerdings, ist es nicht verwunderlich, wenn das so entstehende Hybridmedium andere Affinitäten entwickelt als ein vor allem mündliches Rollenspiel, das zwar ebenfalls hybrid ist, aber dessen Anteile anders verteilt sind.

6.1.3 »Und wenn du keinen Weg findest, findet ihn niemand.«⁴⁹: Exorbitanz als Fähigkeit des Protagonisten, Welt zu formen

Die Räumlichkeit des Computerrollenspiels scheint auf den ersten Blick wenig mit der eben geschilderten Art der Räumlichkeit von Pen&Paper-Rollenspiel und höfischem Roman zu tun zu haben. Raum wird hier nicht abhängig vom Bedarf nach

46 H. Haferland. 2018, S. 157.

47 Ein Beispiel für eine solche Software ist SmiteWorks: FANTASY GROUNDS. SmiteWorks USA, LLC. 2014.

48 Das reicht jedoch nicht aus, um aus dem Pen&Paper-Rollenspiel ein Computerspiel zu machen, denn »[v]on einem Computerspiel sollte man nur sprechen, wenn der Computer das gesamte Spielsystem – zu dem Spielfiguren und Spielfeld ebenso gehören wie die Spielregeln – bereitstellt« (C. Heinze. 2012, S. 58). Im computerunterstützten Pen&Paper-Rollenspiel hat jedoch nach wie vor der menschliche Spielleiter das letzte Wort und tritt seine Rolle nicht an den Computer ab. Zum Computer als »Spielleiter« siehe T. Unterhuber. 2011.

49 Bezeichnenderweise spricht diese Worte eine unbewegliche Figur (Galadriel) zu einer beweglichen Figur (Frodo) (DER HERR DER RINGE (2001-2003, R: Peter Jackson)).

und nach generiert, sondern seine Parameter sind bei Spielbeginn bereits festgelegt.⁵⁰ Türen erscheinen dort nicht aus dem Nichts – es sei denn, dies ist innerweltlich erklärbar. Doch auch dieser virtuelle Raum wird durch das Kriterium der Handlungsrelevanz bestimmt.

Aufgrund des medialen Zwangs sich festzulegen, erzeugt das Rollenspiel vom Standpunkt der semioralen Medien her sehr viel mehr Redundanz, denn es wird viel gezeigt, was nicht handlungsrelevant ist – ›handlungsrelevant‹ in zweifacher Hinsicht, da sehr viele Dinge weder Beitrag zum Fortgang von Quests noch Anlass für Paidia bieten. Es gibt daher verschiedene Arten von Objekten im Raum: solche, mit denen interagiert werden kann, und solche, die bloße Kulisse sind. Ein verbreitetes Beispiel hierfür sind Fässer, die zerschlagen werden können und Items enthalten, im Gegensatz zu Fässern, die nur Dekoration sind. Der Spieler lernt, diese optisch zu unterscheiden und sie entsprechend zu behandeln, indem er die einen anklickt und die anderen ignoriert. Gleiches gilt für Türen. Manche Türen können geöffnet werden, besitzen also eine Funktion und sind somit spielrelevant, während andere nur der Illusion dienen, dahinter befände sich mehr als das graue Nichts jenseits der Spielwelt. Somit gibt es auch in Rollenspielen Bereiche, die ungeformt bleiben (können), doch sie sind vergleichsweise selten.

Was das Wetter angeht, kennt das Rollenspiel sowohl die moderne als auch die vormoderne Variante. Aktuell gelten dynamische Wettersysteme mit einem regelmäßigen Tag-Nacht-Rhythmus, wie aus *THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM*, *DRAGON AGE – INQUISITION* und *THE WITCHER 3 – WILD HUNT* bekannt, vor allem im Open-World-Bereich als State of the Art und haben sogar eine neue Kunstform der sogenannten ›Ingame-Fotografie‹⁵¹ hervorgebracht. In *DARK SOULS* hingegen sind Wetter und Tageszeit nach vormoderner Manier ortsgebunden. Daher liegen manche Teile der Spielwelt in immerwährendem Zwielicht, während an anderen Orten strahlender Sonnenschein herrscht – entsprechend der Stimmung, die vermittelt werden soll.

Diesen Atmosphären widmet sich der Sammelband *ZWISCHEN|WELTEN*⁵² von Christian Huberts und Sebastian Standke. Darin schreibt Robert Baumgartner

50 S. Wagner. 2015, S. 13.

51 Da mit den beiden Variablen ›Tageszeit‹ und ›Wetterlage‹ Kontingenz Einzug in die Spielwelt hält und derselbe Bildausschnitt somit immer wieder anders aussieht, wird das perfekte Bild – oder vielmehr: der perfekte Screenshot – zur Herausforderung und könnte durchaus im Sinne des Urheberrechtes Schöpfungshöhe erreichen. Neuere Open-World-Rollenspiele wie beispielsweise *HORIZON ZERO DAWN* (Guerrilla Games. 2017) reagieren zum Teil auf diese Praxis, indem sie einen speziellen Fotomodus zur Verfügung stellen, in dem das Spiel-Interface ausgeblendet wird und eine Reihe von Variablen (z.B. die Pose des Avatars) direkt manipuliert werden können.

52 Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.): *Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel* (= Game Studies), Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2014.

über die Konzeption der Spielwelt(en) in der ELDER SCROLLS-Reihe und stellt dabei für THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM eine stringent durchgehaltene räumliche und zeitliche Komprimierung mit Tendenz zum »Außergewöhnlichen«⁵³ fest. Auf engstem Raum reiht sich eine Attraktion ludischer und/oder ästhetischer Natur an die nächste – sei es nun in Hinblick auf geografische, biologische oder architektonische Diversität.⁵⁴ Diese geht einher mit einem beschleunigten Tag- und Nachtzyklus, bei dem eine Minute Echtzeit 20 Minuten in der Spielwelt entspricht, sodass das Verhältnis von Raum und Zeit relational gleich bleibt und zurückgelegte Strecken umgerechnet angemessen lang sind.⁵⁵ Diese Eigentümlichkeit des Chronotopos von SKYRIM legt Zeugnis von der Untrennbarkeit von Raum und Zeit ab. Obgleich eine solche Trennung hätte vorgenommen werden können, wurde beiden auf je eigene Weise die gleiche Behandlung zuteil. Vor allem aber ist sie ein Zugeständnis an die Spielbarkeit von SKYRIM. Die Spielwelt ist gerade so groß, dass sie mit den Möglichkeiten des Avatars – zu Fuß oder zu Pferd – gut zu bereisen ist. Die Dichte der »Points of Interest« sorgt dafür, dass es für Spieler und Avatar stets etwas zu tun gibt, und der Wechsel von Tag und Nacht erlaubt je nach Tageszeit unterschiedliche Aktivitäten⁵⁶. Die Spielwelt ist so gestaltet, wie sie gestaltet sein muss, um den optimalen Handlungsrahmen für den Avatar zu bieten.

Zu diesen Handlungsanlässen zählen auch geskriptete Sequenzen, die eine Alternative zur Cutscene darstellen, da sie geeignet sind, narrative Inhalte zu vermitteln, ohne dem Spieler die Agency zu rauben. Sie verfügen meist über einen räumlichen Auslöser – überschreitet der Avatar eine bestimmte Schwelle, löst das ein Ereignis aus. Ein Beispiel für eine geskriptete Sequenz ist beispielsweise der Mord, der sich in SKYRIM beim ersten Betreten der Stadt Markarth ereignet,⁵⁷ aufgrund der interaktiven Natur von geskripteten Sequenzen aber auch verhindert werden kann. Ein anderes Beispiel ist die Ausbreitung des Feuers bei Lara Crofts Flucht aus dem Tempel in TOMB RAIDER⁵⁸, das Bedrohung suggeriert, sich jedoch erst ausbreitet, wenn die Protagonistin den nächsten Abschnitt erreicht hat, egal, wie lange das dauert. Die Parallelen zum von Uta Störmer-Caysa beschriebenen Topos der rechtzeitigen Rettung liegen auf der Hand. Zwar wird hier niemand ge-

53 Robert Baumgartner: »Ankunftsmomente. Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der Elder Scrolls-Reihe«, in: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.), *Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2014, S. 71-113, hier S. 89.

54 R. Baumgartner. 2014, S. 86.

55 R. Baumgartner. 2014, S. 92.

56 Manche Quests können nur zu einer bestimmten Tageszeit gestartet werden.

57 Bethesda Game Studios. 2011. *DIE VERSCHWÖRUNG DER ABGESCHWORENEN*.

58 Crystal Dynamics/Eidos Montreal. 2013.

rettet – oder nicht notwendigerweise – doch Ereignisse werden zugunsten von Protagonisten in ihrer zeitlichen Progression eingefroren.

Auch solche Phänomene könnte man, wenn man wollte, unter dem Stichwort der Exorbitanz fassen. Der Mehrwert läge dann darin, Unregelmäßigkeiten im Chronotopos nicht als erzählerische Willkür fassen zu müssen – der Exorbitanz-Begriff könnte helfen, Regelmäßigkeit und Zusammenhänge zu sehen. Zwar wird hier souverän über Raum und Zeit verfügt, dies aber stets in Abhängigkeit vom Protagonisten. Wie ein Kristallisationskeim, der Atome, Ione oder Moleküle in einer bestimmten Weise um sich herum anordnet, verfügt ein exorbitanter Protagonist über die Fähigkeit – oder vielleicht sollte man besser sagen: diese Eigenschaft, da sie, anders als Fähigkeiten, nicht intentional zum Einsatz kommt – den ihn umgebenden Chronotopos in einer bestimmten Weise zu strukturieren. Diese Eigenschaft strahlt selbst auf die Figuren aus, die seine Welt bevölkern.

Mit einem bedeutenden Sieg ist sowohl in der Epik als auch im Computerspiel häufig auch der ›Erwerb‹ einer Frau verknüpft, wie es Armin Schulz im Kapitel FRAUENERWERB DURCH AVENTIURE am Beispiel von Parzival und Condwiramurs beschreibt.⁵⁹ In der höfischen Literatur ist es zumeist so, dass eine schöne (jungfräuliche und/oder verwitwete) Landesherrin das Begehren eines fremden Adligen weckt, sie aber weigert sich, seinen Dienst anzunehmen und ihn zu heiraten. Deswegen überzieht der Abgewiesene ihr Land mit Krieg und belagert sie auf ihrer Burg. Daraufhin kommt ein weiterer Fremder (gewöhnlich der Protagonist) des Weges, bietet der Dame seine Dienste an und erhält für seine Hilfe am Ende die Möglichkeit, die Dame selbst zu heiraten.⁶⁰ Im PARZIVAL sind diese Funktionsstellen beispielsweise mit der verwaisten Königin Condwiramurs, dem König Clamide und dem abenteuersuchenden Protagonisten Parzival besetzt. Condwiramurs weist Clamide ab und wird deswegen von ihm belagert. Parzival besiegt Clamide auf ihr Bitten hin und heiratet schließlich Condwiramurs.⁶¹

All das verläuft völlig unproblematisch – Armin Schulz macht allerdings darauf aufmerksam, dass dies weniger selbstverständlich ist, als die höfische Epik glauben machen will:

»Die Dame kann nach dem Gnadenprinzip dem ersten ›Diener‹ den Lohn verweigern, während sie sich und ihr Land demjenigen, der ihr dann als Kämpfer gegen diesen erfolgreich dient, förmlich an den Hals werfen muss, auch wenn er seinen Anspruch gar nicht explizit erhoben hat. Solche Paradoxierungen können nur

59 A. Schulz. 2015, S. 130-131.

60 Ob das Heiratsangebot realisiert wird, hängt allein von der Entscheidung des Retters ab. Iwein beispielsweise hilft der Dame von Narison zwar, ist jedoch nicht an einer Heirat interessiert, obwohl vom Text deutlich gemacht wird, dass die Dame dazu mehr als bereit wäre (Iwein, V. 3785-3827).

61 Parzival, 4. Buch.

durch einen Kompromiss gelöst werden: indem die Dame und der zweite Ritter sich ganz selbstverständlich ineinander verlieben [...].«⁶²

Die Entscheidungsfreiheit der Dame geht also nur so weit, dass sie den ersten Bewerber abweisen kann – nicht aber den zweiten. Dies birgt ein Konfliktpotenzial in sich, das in der höfischen Epik jedoch so gut wie nie aktiviert wird. Das Motiv bleibt blind, weil sich die Gerettete ganz selbstverständlich in ihren Retter verliebt.

Mit derselben Selbstverständlichkeit möchte jeder NPC in *THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM*, der im Quellcode mit dem Vermerk »marriageable« versehen ist, nichts lieber, als den Spielercharakter zu heiraten – unabhängig davon, welchem Geschlecht und welcher Spezies (Katzen- und Echsenmenschen nicht ausgeschlossen) der Avatar angehört. Die NPCs verfügen also im Grunde über keine eigene sexuelle Orientierung. Laura Haertel beschreibt das folgendermaßen:

»Diese Form des sexuellen Begehrens ist unter den Nicht-Spieler-Charakteren am weitesten verbreitet und kann am ehesten mit Bi- oder Pansexualität verglichen werden. Die Programmierung der Figuren besagt, dass sie potentiell an jedem Geschlecht sexuell interessiert sind. Jedoch beschränkt sich ihr Interesse ausschließlich auf die Spielerfigur.«⁶³

Der Vergleich mit Bi- oder Pansexualität ist meiner Meinung nach jedoch nur eine Behelfslösung, weil sie die Gemachtheit der Figur vernachlässigt und sie als Person behandelt. Im Grunde entscheidet der Spieler indirekt bei der Erstellung seines Avatars darüber, ob jene NPCs, die als potenzielle Partner für den Spielercharakter vorgesehen sind, an gleich- oder gegengeschlechtlichen Beziehungen interessiert sind. Haertel gebraucht für diese Form der sexuellen Orientierung den Begriff »protagosexuell«⁶⁴: Die NPCs sind nicht an Männern oder Frauen, Menschen, Elfen oder Echsen interessiert, sondern am Protagonisten, wer oder was auch immer dieser ist. Den ebenfalls kursierenden Begriff »playersexual« weist Haertel richtigerweise zurück, da er nicht auf den Avatar, sondern auf den dahinterstehenden Spieler bezogen ist, um den es hier nicht geht.

Was leicht als computerspielspezifisches Kuriosum abgetan werden kann, bietet damit auch ein Beschreibungsmodell für das von Armin Schulz geschilderte Paradoxon zwischen dem Recht des dienenden Ritters auf Lohn und der sexuellen Selbstbestimmtheit der Dame. Condwiramurs mag Clamide zurückgewiesen

62 A. Schulz. 2015, S. 131.

63 Laura Haertel: »Queereinstiege. Zur Darstellung von Queerness in Computerspielen«, in: Tobias Unterhuber/Marcel Schellong (Hg.), *Gender in Games and Gaming*. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2014.

64 »Protagosexuelle Figuren erscheinen daher je nach Spielsituation als homo-, bi- oder heterosexuelle Figuren. Das sexuelle Begehren gilt somit eher als Handlung, denn als festgelegter Aspekt von Identität« (L. Haertel. 2014).

haben, doch im Gegensatz zu Parzival ist Clamide auch nicht der Protagonist. Man könnte Condwiramurs, wie auch alle anderen Damen in solchen Konstellationen, also im Sinne Haertels als »protagosexuell« bezeichnen. Koppelt man Protagosexualität nun an einen erweiterten Exorbitanz-Begriff, so stellt man fest, dass sie im Grunde nur eine weitere, sehr kleine Facette von Exorbitanz ist: Der Held formt in seiner Exorbitanz das Begehren der ihn umgebenden Figuren.

Die gesamte Spielwelt ist am Spielercharakter und seinen Fähigkeiten ausgerichtet. Enthält ein Spiel eine Sprungpassage, so sind die Abstände zwischen den Steinen genau so groß, dass die Sprungkraft des Avatars ausreicht, um von einem zum anderen zu springen. Zugleich liegen sie aber auch nicht zu nahe beieinander, damit die Herausforderung nicht trivial wird. Gilt das nicht, kann davon ausgegangen werden, dass der Avatar noch relevante Fähigkeiten erwerben oder verbessern muss beziehungsweise *wird*. Kann der Avatar nicht schwimmen, dann muss er das auch nicht – oder er lernt es genau zum richtigen Zeitpunkt. Berge, die nicht erklommen werden können, sollen und müssen auch nicht erklommen werden. An Orten, die mit und für den Avatar zu keinem Zeitpunkt und unter keinen Umständen zu erreichen sind, ist auch nichts, denn die Welt ist exklusiv für ihn gemacht.

Ein gutes Beispiel dafür ist das Rollenspiel HORIZON ZERO DAWN⁶⁵. HORIZON ZERO DAWN verfügt über eine feste Protagonistin, ist also, ähnlich wie die WITCHER-Reihe, genreästhetisch leicht in Richtung Action-Adventure verschoben. Diese Protagonistin heißt Aloy und hebt sich durch ihr rotes Haar deutlich von den übrigen Figuren ab. Nun hat HORIZON ZERO DAWN eine Schleichmechanik, die es erlaubt, sich im hohen Gras zu verstecken – allerdings nur in einer bestimmten Sorte: einem etwa hüfthohen, rot befiederten Gras, das nachts von Glühwürmchen umtanzt ist, um für den Spieler auch in Dunkelheit noch erkennbar zu sein. Bei Tageslicht ist es das perfekte Versteck für jemanden mit rotem Haar – also für die Protagonistin. Es ist rot, weil Aloys Haar rot ist.

Interessanterweise gibt es einen NPC, dessen Kopfbedeckung die rote Befiederung des Grases und damit indirekt das rote Haar der Protagonistin nachahmt: den Kopfgeldjäger Nil. Nil wartet vor Banditenlagern in der Spielwelt und bietet der Protagonistin die inhaltlich immer gleiche Quest an: mit ihm gemeinsam die Banditen zu töten. Nil wird als Psychopath charakterisiert, der nach eigener Aussage für den »Rausch des Todes«⁶⁶ lebt – doch er lenkt dieses Bedürfnis in »sozialverträgliche« Bahnen, indem er sich auf Feinde der Gesellschaft beschränkt⁶⁷.

65 Guerrilla Games. 2017.

66 »Ich kann nicht mehr auf Kriege warten: Das Leben ist zu kurz und der Rausch des Todes ist zu stark« (Guerrilla Games. 2017. BANDITENLAGER – TEUFELSDURST).

67 »Töte ein Stammesmitglied und es gibt Vergeltung. Jage einen Eber und sie meckern über Fleischvergeudung. Aber Banditen? Die sind böse. Sie schlagen stets zurück. Und niemanden juckt's, wenn man sie tötet« (Guerrilla Games. 2017. BANDITENLAGER – TEUFELSDURST).

Dabei handelt er strikt agonal, denn er lehnt das Töten von Gegnern, die keine Herausforderung darstellen, ab. Er berichtet sogar davon, dass er einen befreundeten Kopfgeldjäger getötet habe, weil dieser diese Regel nicht verstanden habe.⁶⁸

Immer wieder betont er die Ähnlichkeit zwischen sich selbst und Aloy, was sie empört von sich weist. Doch Nil hat in mehrfacher Hinsicht Recht. Zwar teilt Aloy als Protagonistin seine moralischen Vorstellungen nicht, doch Nils Sicht auf die Welt ist die eines Spielers. Er sucht die agonale Herausforderung und zieht Vergnügen daraus, sie zu meistern. Außerdem ist Nil – nicht zuletzt wegen seiner moralisch zweifelhaften Ansichten – ein Grenzgänger und eine bewegliche Figur im Sinne Lotmans. Er nimmt eine Zwischenposition ein und steht Aloy als Protagonistin somit tatsächlich näher als statische Figuren, wie beispielsweise der Sonnenkönig. Seine markante rote Federhaube kann daher als Symbol seiner ›Imitation‹ von Eigenschaften des Avatars interpretiert werden.

Auch hier zeigt sich, wie sowohl die Spielwelt als auch ihre Bewohner um den Avatar kreisen. Sie existieren durch und für ihn. Der Raum des Computerspiels konstituiert sich zwischen Sichtbarkeit und Interaktivität, daher ist es nicht selbstverständlich, dass er in Abwesenheit des Spielercharakters (oder der Spielercharaktere) weiter existiert. Die zugrundeliegende Programmstruktur ist zwar prinzipiell unabhängig, aktualisiert und visuell ausgegeben wird sie jedoch nur um des Spielers willen.

6.1.4 Das Innerste nach außen gekehrt: Externalisierung

Rollenspiele und Artusepen teilen eine Tendenz zur »Verräumlichung (spatialization) der Narration«⁶⁹. Diese Verräumlichung hat im Wesentlichen zwei Aspekte. Den einen nennt Michail Bachtin den »*Chronotopos des Weges*«⁷⁰: Die Bewegung im Raum ist die Schnur, entlang derer die Ereignisse wie Perlen aufgereiht werden. Räumlicher Fortschritt ist auch narrativer Fortschritt und umgekehrt ist narrativer Fortschritt ohne räumlichen kaum denkbar, denn Erzählungen, die sich nur bedingt für das ›Innen‹ der Psyche interessieren, bleibt nur das ›Außen‹ und dieses Außen ist der Raum, in dem die Protagonisten agieren. Eine Erzählung, die auf die Gedanken und Gefühle ihres Protagonisten fokussiert ist, den Blick also nach Innen richtet, erfordert nicht zwingend einen Schauplatzwechsel, denn es bedarf verhältnismäßig geringen äußeren Anlasses, um einen inneren Prozess an-

68 Enttäuscht berichtet er Aloy von seinem ehemaligen Kumpan: »Ich dachte, er und ich wären uns einig: Genieße das Töten nur so sehr wie die Herausforderung« (Guerrilla Games. 2017. BANDITENLAGER – TEUFELSDURST).

69 J. Kücklich. 2009, S. 33.

70 M.M. Bachtin. 2008, S. 21.

zustoßen.⁷¹ Erzählungen, die auf das Handeln ihrer Protagonisten fokussiert sind, neigen hingegen dazu, innere Konflikte zu externalisieren.

Daher kann der konkrete Weg des Helden »unmerklich in eine Metapher des Weges«⁷² übergehen und zu einer Externalisierung von als räumlich imaginierten psychischen (>inneren<) Vorgängen werden.⁷³ Ein mittelalterliches Beispiel für eine solche Externalisierung ist Parzivals zielloses Umherirren im Wald, nachdem er sich von Gott losgesagt hat,⁷⁴ denn diese räumliche Orientierungslosigkeit spiegelt Parzivals Abfall vom Glauben wider. Parzival glaubt sich nicht länger in der providentiell organisierten Weltordnung aufgehoben und durch den Wegfall des von Gott für ihn vorbestimmten (Lebens-)Ziels verliert er auch das Ziel seiner Reise aus den Augen. Ein anderes ist Iweins Wahnsinn: Die (durchaus vorhandene) Schilderung von Iweins Gefühlen wird mit seinem verzweiferten Wunsch, *daz er wære etewâ / daz man noch wîp enweste wâ*⁷⁵, abgeblendet und schlägt in Handlung um: Iwein schleicht sich davon, reißt sich die Kleider – sichtbares Zeichen seiner adeligen oder, noch weitreichender, *menschlichen* Identität – vom Leibe und rennt nackt in den Wald. Von diesem Zeitpunkt an bis zu seiner Heilung durch die Dame von Narison kann der Rezipient nur noch raten, was in ihm vorgeht; von dem, was er *tut*, wird jedoch weiterhin berichtet.⁷⁶ Man könnte so weit gehen zu sagen, Iweins Wahnsinn werde nicht erzählt – nur dessen sichtbare Folgen. Er wird also externalisiert.

Auch Computerspiele haben ihre Konventionen, um psychische Zustände sichtbar und spielbar zu machen und sie damit gemäß ihrer spezifischen Medialität zu operationalisieren.⁷⁷ Das kann so weit gehen, dass einzelne Spielbereiche oder sogar

71 Extreme Beispiele hierfür sind Arthur Schnitzlers LIEUTENANT GUSTL (Arthur Schnitzler: Lieutenant Gustl (= Reclam XL – Text und Kontext, Band 19128). Sabine Wolf (Hg.), Stuttgart: Reclam Verlag. 2013) oder FRÄULEIN ELSE (Arthur Schnitzler: Fräulein Else (= Reclam XL – Text und Kontext, Band 19380). Sabine Wolf (Hg.), Stuttgart: Reclam Verlag. 2017), bei denen ein einziger Anlass genügt, um einen inneren Monolog auszulösen, welcher die beiden Novellen im Wesentlichen ausmacht.

72 M.M. Bachtin. 2008, S. 181.

73 »Welcher Art [...] Sinnbildungen auch sein mögen, um in unsere Erfahrung (und zwar die soziale Erfahrung) einzugehen, müssen sie eine zeitlich-räumliche Ausdrucksform annehmen [...]. Ohne eine solche zeitlich-räumliche Ausdruckform ist nicht einmal ein im höchsten Grade abstraktes Denken möglich. Mithin kann die Sphäre der Sinnbildung nur durch die Pforte der Chronotopoi betreten werden« (M.M. Bachtin. 2008, S. 196).

74 Parzival, 9. Buch.

75 Iwein, V. 3217-3218.

76 Iwein, V. 3231-3367.

77 Siehe hierzu beispielsweise Kathrin Fahlenbrach: »Affective Spaces and Audiovisual Metaphors in Video Games«, in: Bernard Perron/Felix Schröter (Hg.), Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion, Jefferson, North Carolina: McFarland. 2016, S. 141-157.

ganze Spielwelten als externalisierte ›Innenwelten‹ der Psyche von Protagonisten entworfen werden.⁷⁸ In dem Rollenspiel NI NO KUNI – DER FLUCH DER WEIßEN KÖNIGIN⁷⁹ beispielsweise leiden verschiedene NPCs an »gebrochenen Herzen«, was bedeutet, dass ihnen positive Emotionen, wie beispielsweise Enthusiasmus fehlen. Die Gewalttätigkeit des Familienvaters Rusty wird etwa damit erklärt, dass ihm die Güte abhandengekommen ist, woraufhin er von einem sogenannten »Albtraum« besessen wurde, der sich in der entstandenen Leere dort breit machen konnte, wo eigentlich Güte sein sollte. Dies ist hoch metaphorisch, zugleich aber auch auf eine kindliche Weise konkret gedacht, wie es den kindlichen Protagonisten des Spiels entspricht.

Die Lösung für das Problem wird nicht im Gespräch gesucht, sondern im buchstäblichen Kampf gegen den »bösen Geist« in einer virtuellen Kampfarena. Das eigentlich psychosoziale Problem wird also externalisiert und spatialisiert: zunächst in der sehr konkreten Vorstellung eines »Hohlraumes«, in dem »Platz« für den bösen Geist ist; dann in Form der Kampfarena, welche die Spielercharaktere betreten, um dort den Albtraum zu besiegen. Die Verräumlichung ist also wiederum eng mit dem Agon verknüpft – dem primären Problemlösungsmechanismus von Rollenspielen.

Ein weiterer Topos, der in diesem Zusammenhang zu nennen ist, ist der des Kampfes gegen den eigenen Doppelgänger, der im Computerspiel so konventionalisiert ist, dass seine eigentliche Funktion – die Externalisierung eines inneren Zwiespalts oder Konfliktes – teilweise kaum noch zu erkennen ist. Spielmechanisch besteht sein Reiz darin, dass die vertrauten Fähigkeiten des eigenen Avatars gegen den Spieler gewandt werden, was eine besondere Provokation und Herausforderung darstellt. Literaturwissenschaftlich lassen sich Parallelen zum Bruderkampf ziehen, in dem der Vorstellung nach ein Herz und ein Leib (nämlich der gemeinsame Sippenkörper)⁸⁰ gegeneinander kämpfen.⁸¹ Allerdings folgt das Computerspiel meist einer klaren Gut-Böse-Dichotomie, bei der der »böse« Gegenpart besiegt werden muss, damit der Protagonist weiterhin oder erneut als strahlender Held »gut« handeln kann. Die »böse« Seite des Helden wird also ausgegliedert – externalisiert – und muss symbolisch getötet werden – ein genuin agonaler Problemlösungsmechanismus.

78 Ein relativ prominentes Beispiel dürfte sein: Rogue Entertainment: AMERICAN MCGEE'S ALICE. Electronic Arts. 2000.

79 Level-5: NI NO KUNI. Der Fluch der Weißen Königin. Bandai Namco Games. 2010.

80 Armin Schulz: Schwieriges Erkennen. Personenidentifizierung in der mittelhochdeutschen Epik (= Münchener Texte und Untersuchungen zur deutschen Literatur des Mittelalters, Band 135), Tübingen: Niemeyer Verlag. 2008, S. 264-279.

81 Folgendes Zitat aus dem Bruderkampf Parzival gegen Feirefiz (Parzival, V. 734,17-748,12) mag dies veranschaulichen: *sweders herze drumbe freuden jach, / dâ stuont ein trûren nâhe bî. / [...] / ieweder des andern herze truoc: / ir vremde was heinlîch genuoc* (Parzival, V. 738,6-10).

Wolfgang Iser zufolge gibt es zwei mögliche Endstadien einer agonalen Narration, denn »Agôn muß ein Resultat erspielen, das die im Verlauf der Auseinandersetzung konkret gewordenen Antagonismen übergreift«⁸²: Entweder wird die Unüberwindbarkeit der konträren Positionen ausgestellt, was Iser für die interessantere Option hält, oder es wird eine Entscheidung für eine (meist absehbare) Seite gefällt, wie es hier geschieht.⁸³ Die Existenzberechtigung eines ambivalenten »grauen« Charakters wird im Kampf gegen den Doppelgänger also zurückgewiesen. Das kann auch seriell geschehen, doch wird Ambivalenz auch dabei nicht anerkannt, sondern erscheint als das wiederholt zu Tilgende. Wie in der höfischen Epik muss der Versuchung widerstanden und das Böse abgewehrt werden. Wenn das aber plangemäß gelingt, geht der externalisierte innere Kampf spurlos am Protagonisten vorbei. Auch dies ist typisch für die Raum-Zeit-Struktur des Ritterromans oder des abenteuerlichen Prüfungsromans,⁸⁴ die vom Chronotopos des Weges durchzogen sind.⁸⁵

Generell kann man sagen, dass »[r]echnerbasierte Spiele [...] ein Übermaß entweder an Räumen, Orten, Plätzen, Wegen, Netzen oder begrenzten Flächen [enthalten]. Sie entwickeln eine Art von »obsessiver« Präsenz topografischer Elemente«⁸⁶. Aus diesem Grund spricht Rolf Nohr in Bezug auf das Computerspiel von einem »Raumfetischismus«⁸⁷, womit ausgedrückt werden soll, dass das Medium eine starke Affinität zu räumlicher Darstellung hat, obwohl die Zweidimensionalität des Bildschirms keine echte Räumlichkeit erlaubt.⁸⁸

In eben diesem Raumfetischismus liegt eine Verbindung zu den memorialen Erzählungen vorschriftlicher Kulturen, die ihre Spuren auch in der höfischen Epik hinterlassen haben. Wenn nämlich memoriale Erzählungen zeitliche Abläufe thematisieren, müssen sie Jan-Dirk Müller zufolge anders als andere Erzählungen strukturiert sein:

»Sie bilden andere Formen der Kohärenz aus. Sie isolieren die einzelnen Glieder des Erzählten und schwächen ihre Einbindung in einen temporalen Zusammenhang.«⁸⁹

82 W. Iser. 1993, S. 449.

83 W. Iser. 1993, S. 449.

84 M.M. Bachtin. 2008, S. 13.

85 In den Schlussbemerkungen zum Chronotopos erklärt Bachtin, dass er zwar nur die »umfassenden und wesentlichen Chronotopoi« (M.M. Bachtin. 2008, S. 189) angesprochen habe, dass diese jedoch eine »unbegrenzte Zahl von kleineren Chronotopoi« (M.M. Bachtin. 2008, S. 189) in sich einschlossen.

86 Rolf Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel (= Medien/Welten, Band 10), Münster: Lit Verlag. 2008, S. 52.

87 R. Nohr. 2008, S. 52.

88 R. Nohr. 2008, S. 52-54.

89 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

Sie wären im Sinne Haferlands also episodisch zu nennen – entscheidend ist jedoch, dass diese Erzählungen »räumlich, im Wortsinne topisch, nicht zeitlich organisiert«⁹⁰ sind, weil sie einer Mnemotechnik angepasst sind, bei der Erinnerungen an verschiedenen Orten in einem imaginären Raum »abgelegt« und verfügbar gehalten werden«⁹¹. Diese Methode erlaubt es, die Chronologie von Erzählungen aufzubrechen und »ihre zeitliche und diskursive Konnexion«⁹² zu überspringen. Vor diesem Hintergrund ergeben diverse Charakteristika epischen Erzählens Sinn, die sonst zwar als Brüchigkeit wahrgenommen würden, aber unerklärlich blieben.⁹³

6.2 Zwischenfazit

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die raumzeitlichen Verhältnisse im handlungsbasierten Erzählen an seinen exorbitanten Protagonisten ausgerichtet sind und Exorbitanz daher die Funktion eines Terminus der Erzähltheorie erfüllen kann. Höfischer Roman und Rollenspiel arbeiten mit der bachtinschen Abenteuerzeit, das heißt, Raum und Zeit entfalten sich nicht kontinuierlich, sondern passen sich flexibel den Erfordernissen des Plots an. Typisches Beispiel hierfür ist der Topos der »rechtzeitigen Rettung«, bei dem Raum und Zeit zusammenwirken, um das Eintreffen des Helden – rechtzeitig, aber in letzter Sekunde – zu gewährleisten.

Obwohl Zeit und Raum nur in der Reflexion, nicht aber in der Wahrnehmung voneinander getrennt werden können,⁹⁴ kommt dem Raum im handlungsbasierten Erzählen eine zentrale Rolle zu, da Erzählungen, die auf das Handeln ihrer Protagonisten fokussieren, folgerichtig den Blick nicht in sein Inneres, sondern nach außen wenden. Wenn psychische Prozesse thematisiert werden, so geschieht das bevorzugt externalisiert. In diesen Bereich fallen etwa der wörtlich genommene »Kampf gegen den Wahnsinn« oder das »Ringen mit sich selbst«, die in Rollenspielen häufig mit der Waffe in der Hand geklärt und so spielbar gemacht werden, oder auch räumliche Orientierungslosigkeit als Ausdruck von innerer (transzendentaler, moralischer usw.) Verunsicherung, wie es die höfische Epik vorführt.

Wie bereits im Zug der Imperativanalyse⁹⁵ von Rollenspielen deutlich wurde, besteht eine enge Beziehung zwischen dem Agon als Prototyp von Handlung und der Bewegung im Raum, die selbst ebenfalls als Handlung zu verstehen ist. Hier zeigt sich ein Unterschied zu den passiven »Bewegungsformen wie Entführungen,

90 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

91 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

92 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

93 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

94 M.M. Bachtin. 2008, S. 7-8.

95 Siehe Kapitel 4.2.3.3.