

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

Ich möchte im Folgenden die Computerspiel-Quest als Ausgangspunkt nutzen, um die Handlungen, welche die Protagonisten in Artusepen und Rollenspielen vollführen, besser in den Blick zu bekommen. Während im vorangegangenen Kapitel die Blickrichtung von der Epik auf das Spiel ging, wird in diesem Abschnitt umgekehrt vorgegangen, weil Handeln im Computerspiel hoch formalisiert und daher der Schritt zu einer wissenschaftlichen Systematisierung hin nur klein ist. Die Formalisierung entsteht dadurch, dass die Handlungsoptionen von Spieler und Avatar spielmechanisch klar begrenzt sind, während die Handlungen von Protagonisten⁸ abgesehen von intradiegetischen Limitationen wie Weltregeln und gesellschaftlichen Konventionen, die es beide auch im Computerspiel gibt, potenziell unendlich sind.

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

4.1 Zur Semantik von Quest und Aventure

4.1.1 Zwischen ›Geschehen‹ und ›Wiedergabe eines Geschehens‹

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10 V. Mertens. 2007, S. 187.

11 E. Aarseth. 2005, S. 503.

12 E. Aarseth. 2005, S. 503.

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

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

15 S. Tosca. 2003, S. 8.

und (Artus-)Epik zusammenhängen. Die Wurzeln des Pen&Paper-Rollenspiels liegen in den sogenannten Wargames, aber auch in literarischen Vorbildern¹⁶, von denen das in diesem Kontext wohl interessanteste J.R.R. Tolkiens HERR DER RINGE ist¹⁷. Howard stellt diese Entwicklungslinie stark verkürzend folgendermaßen dar:

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

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

Das aus der Artusepik vertraute In-den-Wald-Reiten¹⁹, das mit der begründeten, jedoch unspezifischen Hoffnung einhergeht, dort auf Herausforderungen zu stoßen, ist auch in Rollenspielen ein alltäglicher Vorgang. Er ist dort aber formal nicht konzeptualisiert; das heißt, es wird nicht im Questlog erfasst. Ist die Begegnung im ›Wald der Aventiure‹ subjektiv genug, kann sie jedoch eine Quest initiieren, die dann auch als solche im Questlog protokolliert wird. Man kann also sagen, dass es so etwas wie ›Aventiure‹ im Rollenspiel zwar gibt, allerdings ist dieses Etwas kaum greifbar, da es nicht formalisiert ist. Es ist von der Spielmechanik bis zu einem gewissen Grad vorgesehen, kann aber auch unterbleiben und

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

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

18 J. Howard. 2008, S. 10.

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

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

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

Ich möchte die Quest im Folgenden medienübergreifend als einen Sonderfall von Aventure handhaben, die nicht einfach nur allgemein die (ritterliche) Bewährung zum Ziel hat, sondern eine gerichtete Suche mit einem konkreten, zuvor definierten Ziel ist. Ein Ritter, der auf Aventure reitet, weiß nicht, was er finden wird, auch wenn durch erzählerische Konventionen gesichert ist, *dass* er etwas findet. Ein Ritter, der sich auf einer Quest befindet, weiß im Gegensatz dazu, was er sucht, aber nicht, ob er es auch finden wird. Als Parzival zum ersten Mal auf der Gralsburg eintrifft, ist er ein »Finder«, daher erscheint hier der Aventure-Begriff angemessen. Zum Suchenden wird er erst, als ihm das Ausmaß seines Versagens bewusst wird – ganz ähnlich dem, was Hartmut Bleumer übrigens auch in Bezug auf Iwein postuliert²⁵ – und er sich auf die Gralsquest begibt. Der Aventure-Ritter

20 E. Aarseth. 2005, S. 497.

21 E. Aarseth. 2005, S. 497.

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

23 J. Lotman. 1993, S. 338.

24 J. Lotman. 1993, S. 341.

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

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

Âventure ist semantisch ein schillernder Begriff, der sehr viel mehr bedeuten kann als nur das Ereignis im Text, und »[i]m Mittelhochdeutschen zuerst ein Fremdwort mit erkennbar französischer Provenienz und entsprechendem kulturellen Prestige«²⁶. Es kommt von »[a]frz. *aventure* ›Zufall, Geschick, Begebenheit«²⁷ und gelangte Ende des 12. Jahrhunderts²⁸ in den deutschsprachigen Raum, erfuhr dort jedoch eine »weit über das ursprüngliche französische Wort hinausgehende semantische Erweiterung«²⁹.

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

Selbst wenn man *aventure* als Bezeichnung für die Quelle oder Vorlage³¹, als Personifikation oder zur »Markierung einzelner (Erzähl)abschnitte [...] als Teil der Überschrift«³², wie »im Nibelungenlied der C-Redaktion«³³, für den Moment ausblendet, da sie für die vorliegende Untersuchung nur eine untergeordnete Rolle spielen,

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

26 H. Bleumer. 2006, S. 347.

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

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

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

30 H. Bleumer. 2006, S. 347.

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

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

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

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

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

Klaus Wegera, der darauf bedacht ist, nicht die Unterschiede, sondern die Gemeinsamkeiten aller möglichen Bedeutungsfacetten von *aventure* herauszuarbeiten⁴², fängt an diesem Punkt geschickt jene Bedeutungen wieder ein, die ich zuvor ausgegrenzt habe:

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

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

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

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

37 V. Mertens. 2006, S. 339.

38 H. Bleumer. 2006, S. 348.

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

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

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

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

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

Er bleibt jedoch bei dem grundsätzlichen Dualismus von ›Geschehen‹ und ›Wiedergabe eines Geschehens‹ und ordnet die verschiedenen Bedeutungsvarianten je einem der beiden Hauptzweige zu⁴⁴, wobei er sich auf das Konzept der Familienähnlichkeit von Wittgenstein⁴⁵ bezieht, nach dem »[d]ie verschiedenen mhd. Verwendungsweisen von *âventiure* [...] als eng aufeinander bezogene Glieder (Bedeutungsvarianten) einer Bedeutungs- oder Konzeptfamilie beschrieben werden [können], deren Bedeutungsvarianten (Verwendungstypen) je nach Kontext zu bestimmen sind«⁴⁶. Er gibt dabei zu bedenken:

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

Peter Strohschneider geht noch einen Schritt weiter, indem er davor warnt, die »differenzielle[] Zeichenlogik von [...] Signifikant und Signifikat«⁴⁸ ahistorisch als selbstverständlich vorauszusetzen. Für ein fehlendes Problembewusstsein bei den zeitgenössischen Rezipienten, das auch Klaus Wegera vermutet⁴⁹, spricht unter anderem, dass es im Mittelhochdeutschen mehrere Substantive gibt, die in derselben Weise changieren:

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

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

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

45 L. Wittgenstein. 2011.

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

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

48 P. Strohschneider. 2006, S. 377.

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

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

Weiter argumentiert Peter Strohschneider teils mit⁵¹, teils gegen Klaus Wegera⁵² dafür, *aventure* als »Präsenzeffekt« der Erzählung von ihr⁵³ zu lesen. Am Beispiel des arthurischen Fastengelübdes, nicht eher zu essen als eine Aventure entweder ereignishaft an den Hof kommt oder aber erzählt wird, zeigt Strohschneider die aus literaturwissenschaftlicher Sicht frappierende Austauschbarkeit von Signifikant und Signifikat, wenn es um Aventuren geht. Für Strohschneider wird im Sprechen über Aventure daher »ein historisch fremdgewordener ›Text‹-Status exponiert«⁵⁴ – dieser allerdings ist nichts, was die Artusepik vom Rollenspiel, das ein ›Text‹ ebenfalls immer nur in Anführungszeichen sein kann⁵⁵, unterscheiden würde. Im Gegenteil – diese Eigenart verbindet Computerspiel-Quest und höfische Aventure eher, als dass sie sie trennt, und kann damit keine rein historische Alterität sein.

4.1.2 Narrativität und Temporalität

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

-
- 51 Vor allem greift er Klaus Wegeras Anregung, *aventure* mit »*adventus*, einem der Grundbegriffe christlicher Vorstellung« (K.-P. Wegera. 2002, S. 233) und damit »*epiphaneia* – dem Erscheinen einer Gottheit am Kultort bzw. das Eintreffen und damit Sichtbarwerden von etwas Jenseitigem im Diesseits« (K.-P. Wegera. 2002, S. 233) zusammenzudenken, an prominenter Stelle auf.
- 52 »Indes kann epiphantisches Zur-Erscheinung-Kommen (oder Sichtbarwerden) schwerlich mit zeichenhafter Stellvertretung ohne weiteres identifiziert werden [F.A.: wie es Wegera tut]. Es gehört vielmehr in einen Bereich, den man zum Beispiel ›Produktion von Präsenz‹ nennen könnte, während das Zeichen demgegenüber ein Modus der Repräsentation (von Abwesendem) ist. Die Konfigurationen und Relationen dieser beiden Bereiche verändern sich historisch« (P. Strohschneider. 2006, S. 378).
- 53 P. Strohschneider. 2006, S. 380.
- 54 P. Strohschneider. 2006, S. 381.
- 55 Die Anführungszeichen bei Strohschneider rühren da her, dass er ja gerade darauf aufmerksam machen möchte, dass sich »Aventure-Erzählungen, die in diesem Sinne durch Kompaktheit charakterisiert sind, [...] jedem leidlich distinkten ›Text‹-Begriff [sperren]« (P. Strohschneider. 2006, S. 381).
- 56 Ragnhild Tronstad: »Semiotic and nonsemiotic MUD performance«, in: Frank Nack (Hg.), *Proceedings CONSIGN 2001*, Amsterdam: Stichting Centrum voor Wiskunde en Informatica. 2001, S. 79–82.

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

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

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

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

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

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

57 R. Tronstad. 2001.

58 E. Aarseth. 2005, S. 503.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

65 M. Fludernik. 2010, S. 47.

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

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

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

4.1.3 Performativität

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

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

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

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

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

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

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

72 S. Krämer. 2004, S. 14.

73 S. Krämer. 2004, S. 14.

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

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

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

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

74 M. Leichter. 2019.

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

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

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

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

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

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

4.1.4 Erzählen im Imperativ

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

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

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

80 M. Leichter. 2019.

Espen Aarseth beschreibt den Vorgang des ›Questens‹ folgendermaßen:

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

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

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

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

81 E. Aarseth. 2004, S. 368.

82 E. Aarseth. 2004, S. 368.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Im Falle des Pen&Paper-Rollenspiels ist dieser Umstand besonders leicht zu sehen, da im Redehandeln – dem primären Modus des Pen&Paper-Rollenspiels – die Bedeutungsebene des Erzählens und die Handlungsebene des Spielens konvergieren. Die Aussage trifft jedoch auf das Computerrollenspiel und die höfische Epik ebenso zu. Die Teilhabe des Rezipienten ist nämlich in interaktiven Medien eben kein Nach-, sondern ein Mitvollzug. Was auch immer der Rezeption vorgängig ist – sei es ein Schrifttext⁸⁹ oder eine Codegrundlage – wird im Rezeptionsprozess vergegenwärtigt. Im Mitvollzug wird die Nachträglichkeit, die Teil vieler Definitionen von Narrativität ist, überschritten.

4.2 Exemplarische Analyse paratextueller Rollenspiel-Imperative

4.2.1 Wechselseitige Beeinflussung von »Text« und Paratext in Questlogs

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

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

88 P. Strohschneider. 2006, S. 380.

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