

von ihr beeinflusst – mit dem Unterschied, dass sich dieses Erbe durch Gewöhnungseffekte bereits verunsichtbart hat. Die Termini der Computermoderne machen Selbstverständlichkeiten wieder hinterfragbar und halten präsent, dass wir zwangsläufig immer nur aus unserer eigenen Zeit heraus auf die Vergangenheit blicken können; »einen neutralen Beobachtungsstandort jenseits des medial Vermittelten gibt es nun mal nicht«¹⁹³.

2.4 Rekapitulation

Es gibt also gute Gründe, gerade Computerrollenspiel und mittelhochdeutsche Epik zueinander in Beziehung zu setzen. Diese sind zum einen medialer, zum anderen gattungsästhetischer Natur. Die medialen Gründe wiegen allerdings schwerer, denn sie betreffen nicht nur Rollenspiel und Epik, sondern potenziell die Gesamtheit der mittelalterlichen Literatur und des Computerspiels bis in die Gegenwart.

Das Rollenspiel erfüllt eine Reihe der Kriterien, die in der Literatur für Epik angesetzt werden, auch wenn der Ähnlichkeit aufgrund der alteritären Medialität Grenzen gesetzt sind. Dazu gehören unter anderem epische Länge, weltgeschichtlich-makrokosmische Dimension und lockere Reihung von Episoden (Quests), die Herausforderungen organisieren. Hinzu kommt der Kampf als zentrales Element, das Akquirieren von Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen und das zumeist mittelalterliche Setting, die das Rollenspiel besonders mit der *mittelalterlichen* Epik verbinden.

Die hohe Variabilität der mittelalterlichen Literatur erlaubt es, Ian Bogosts Konzept einer prozeduralen Rhetorik vom Computerspiel auf die mittelalterliche Literatur zu übertragen. Dazu muss es seiner technischen Komponente entkleidet werden, jedoch ist das in der Germanistischen Mediävistik auch schon mit dem Virtualitätsbegriff gelungen. Haiko Wandhoff etwa bezeichnet die mittelalterliche Literatur als virtuell und interaktiv, weil sie aktive Rezipientenbeteiligung erlaubt oder sogar einfordert.¹⁹⁴ Sie schafft einen »Raum des Möglichen oder Unmögli-

193 H. Wandhoff. 2007, S. 33.

194 »Wie bereits [...] erläutert wurde, lässt sich die Verwendung eines Single-Player-Games als eine Zuschauer-Akteur-Situation werten, in der beide Rollen in einer Person zusammenfallen. Eine solche Konstellation erfordert dementsprechend die intensivste Einbringung des Zuschauers. Unterlässt dieser seine Handlungen (im Sinne der Steuerung des Avatars), setzt sich das Spiel nicht fort. Es kommt zum Scheitern bzw. Stagnieren der Narration« (Judith Ackermann: »Digital Games und Hybrid Reality Theatre«, in: Benjamin Beil/Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, Bielefeld: transcript. 2015, S. 63-88, hier S. 71).

chen«¹⁹⁵, »in dem der Benutzer sich navigierend bewegen kann«¹⁹⁶, wenn auch nicht durch technische Hilfsmittel wie einen Gaming-Controller oder eine Tastatur, sondern mit Hilfe seiner Imagination.

Prozedurale Autorschaft bedeutet, keinen abgeschlossenen Text zu verfassen, sondern ein Regelset zur Verfügung zu stellen, in dessen Rahmen aktive Rezipienten selbst einen ›Text‹ erstellen, wobei sie im Rahmen der vom Autor vorgegebenen ›Regeln‹ wie etwa dem Versmaß mindestens kombinatorische Freiheit genießen. Die mittelalterlichen Autoren hätten dann nicht einfach nur Texte geschrieben, sondern die Grundlage für ein Weitererzählen, eine produktive literarische Anschlusskommunikation nach impliziten Regeln, geschaffen.

Hier existieren also paradoxe Parallelen zwischen Computerspiel und mittelalterlicher Literatur, die sich nicht sofort erschließen. Diese Paradoxie löst sich jedoch auf, wenn man erkennt, dass die Interaktion mit einem Rezipitor in der Face-to-Face-Kommunikation einer mittelalterlichen Vortragssituation zwar einer Fernkommunikation gewichen ist, aber beiden gemeinsam ist, dass der Rezipient auf die Narration Einfluss nehmen kann. Um es mit Gundolf Freyermuth zu formulieren: Die quartäre Medialität des Computerspiels vereint in sich die Vorzüge der primären Medialität (semi-)oralen Kulturen mit der tertiären Medialität des Filmes. Wie der Film kennt das Computerspiel nicht mehr nur einen Autor, aber im Unterschied zu ihm erzwingt es keine fremdbestimmte Rezeption, sondern ermöglicht wie der Epenvortrag eine interaktive Partizipation.¹⁹⁷

Interaktivität und Virtualität sind damit kein Privileg der Computerära mehr und ihr Irritationspotenzial in einem mediävistischen Kontext macht sie geeignet, vermeintliche Selbstverständlichkeiten der mediävistischen Forschung sicht- und damit hinterfragbar zu machen – zumindest so lange, bis auch bei dieser Terminologie ein Gewöhnungseffekt eingesetzt hat.

195 H. Wandhoff. 2004, S. 74.

196 H. Wandhoff. 2004, S. 74.

197 Ähnliches beschreibt auch Judith Ackermann, allerdings aus theaterwissenschaftlicher Perspektive: »Wie beim Theater vollzieht sich das prozessuale Kunstwerk in Abhängigkeit von den beteiligten Spielern auf teilweise sehr differente Art und Weise. Hierin zeigt sich ein deutlicher Unterschied zu klassischen Massenmedien (z.B. dem Film), die sich – abgesehen von minimalen Abweichungen im Aufführungssetting oder unvorhergesehenen Störungen im Ablauf – unabhängig von den Personen, die sich mit ihnen auseinandersetzen, nicht verändern. Die einmal aufgezeichnete Narration vollzieht sich bei jeder Sichtung auf die immer gleiche Weise« (J. Ackermann. 2015, S. 66-67).