

Während ich von der Rollenspielähnlichkeit der höfischen Epik überzeugt bin und diese, wie ich glaube, auch überzeugend herausarbeiten konnte, zögere ich indes, ihr eine generelle Spielähnlichkeit zuzuschreiben. Das Rollenspiel ist ein Computerspiel, das wiederum ein Spiel ist. Ihr hierarchisches Verhältnis verbietet aber, von der untersten Ebene auf die höchste rückzuschließen. Es ist nämlich durchaus nicht von vornherein gesagt, dass die beobachtbaren Ähnlichkeiten zwischen den Untersuchungsgegenständen von der Spielartigkeit der Artusepik herrühren und nicht vielmehr von den narrativen Anteilen des Rollenspiels.¹⁷

Andererseits sind wir zum jetzigen Zeitpunkt über das eher enttäuschende Fazit, Rollenspiel und Artusepik ähnelten sich nur, weil das Rollenspiel aus dem Motivschatz der Epik schöpfe, längst hinaus – sowohl was die Belange dieser Untersuchung angeht als auch dem allgemeinen Diskussionsstand der Forschung nach.¹⁸ Trotzdem steht die Antwort auf die durchaus nicht triviale Frage, woher besagte Parallelen rühren, letztlich noch aus. Daher ist das folgende Großkapitel der ludonarrativen Logik gewidmet, die Artusepik und Rollenspiel durchzieht und eben keine rein spielerische Logik ist, sondern vielmehr dazu angetan, eine spezifische Konfiguration von Ludischem und Narrativem zu beschreiben, die Kenner des einen Gegenstandes im anderen wiedererkennen können.

8.1 Literatur als Spiel

8.1.1 Die Spielmetapher und ihre Tragfähigkeit im literarischen Kontext

Anders als das ›Spiel in der Literatur‹, das ein sehr konkretes und daher vielleicht etwas langweiliges Themengebiet absteckt, ist ›Literatur als Spiel‹ oder das ›Spielerische an/in der Literatur‹ weniger leicht fassbar und hat oftmals metaphorischen Status. Forschung zum Spiel in der höfischen Epik verbleibt deswegen auch selten auf diesem Level, sondern nutzt das konkrete Spiel – häufig das Schachspiel als Inbegriff der höfischen Kultur¹⁹ – als Ausgangspunkt für weiterführende Überle-

17 Würde man ›Rollenspiel‹ zu heuristischen Zwecken durch ›4-Gewinnt‹ ersetzen, würde sich die hypothetische Spielähnlichkeit der Artusepik vermutlich ganz anders präsentieren.

18 Letzteres belegt zum Beispiel Hans Veltens Einleitung zu dem Sammelband *DAS MITTELALTER IM FANTASYROMAN*: »Interessant erscheinen weniger die Aufnahme und Transformation mittelalterlicher Objekte, Mythen oder Texte, sondern mehr die Formen der narrativen Aneignung und Ausgestaltung von Mustern« (H.R. Velten. 2018, S. 12).

19 Zum Schachspiel in der mittelalterlichen Literatur siehe etwa Hans J. Scheuer: »Schach auf Schanpfanzün. Das Spiel als Exempel im VIII. Buch des ›Parzival‹ Wolframs von Eschenbach«, in: *Zeitschrift für deutsche Philologie* (2015), S. 29-46 oder Albrecht Classen: »Spiel als Kultur und Spiel als Medium der Lebensbewältigung im Mittelalter. Vom Schachspiel und Liebeswerben hin bis zur literarischen Spielführung«, in: *Etudes germaniques* (2018), S. 333-355.

gungen, etwa zur poetologischen Selbstreflexivität von Spielszenen in der Literatur.²⁰ Wird Literatur als »spielerisch« bezeichnet, handelt es sich oft um eine diffuse Chiffre für »irgendwie innovativ oder experimentell« – häufig auch »postmodern«. Manchmal ist es der Akt der Subversion, welchen die Spielmetapher zum Ausdruck bringen soll, teilweise ist sie Indikator einer wissenschaftskritischen Haltung.²¹ Die Möglichkeiten sind ebenso vielfältig wie die Facetten des Spiels. Problematisch ist diese Praxis dann, wenn nicht ausreichend reflektiert wird, was es eigentlich bedeutet, einen Text als Spiel zu begreifen; wenn also nicht bedacht wird, welche Eigenschaften dem Spiel zu eigen sind und die dementsprechend auch Literatur haben müsste, wenn sie als »spielerisch« gelten soll.²² Eine mangelnde Reflexion im Umgang mit dem Spielbegriff in der Literaturwissenschaft kritisieren etwa Thomas Anz und Heinrich Kaulen:

»Der metaphorische Gebrauch des Spiel-Begriffs und der fiktionale Status der Modellbildungen sind dabei so offensichtlich, dass sie kaum reflektiert werden.«²³

Literatur kann also (auch mit einigem Mehrwert) als Spiel aufgefasst werden, aber das macht sie nicht zum Spiel, denn »[d]ie Feststellung einer Analogiebeziehung ist [...] etwas anderes als eine Prädikation (also ein Urteil der Form »Literarische Texte

20 Vgl. Christine Stridde: »Erzählen vom Spiel – Erzählen als Spiel. Spielszenen in der mittelalterlichen Erzählliteratur«, in: Bernhard Jahn/Michael Schilling (Hg.), *Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen*, Stuttgart: Hirzel. 2010, S. 27-43.

21 Peter Brandes: »Das Spiel der Bedeutungen im Prozess der Lektüre. Überlegungen zur Möglichkeit einer Literaturtheorie des Spiels«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 115-134, hier S. 132.

22 Der Sammelband *LITERATUR ALS SPIEL* von Thomas Anz und Heinrich Kaulen (Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.): *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte* (= *Spectrum Literaturwissenschaft*), Berlin, New York: de Gruyter. 2009b) bildet diesbezüglich eine erfreuliche Ausnahme; ihm gegenüber steht jedoch eine unüberschaubare Anzahl an Publikationen, die das Thema oft nur am Rande berühren und daher auch nicht an den Pranger gestellt werden sollen, wenn sie das Thema nicht in vollem Umfang reflektieren.

23 Thomas Anz/Heinrich Kaulen: »Einleitung. Vom Nutzen und Nachteil des Spiel-Begriffs für die Wissenschaften«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009a, S. 1-8, hier S. 5.

sind Spiele)«²⁴. Zwar teilt sie viele Merkmale des Spiels²⁵, aber sie *ist* in erster Instanz eben kein Spiel.²⁶

Eine grundsätzliche Schwierigkeit bei der Engführung von Spiel und Literatur besteht darin, dass es per definitionem unabdingbar ist, dass sich die Spieler dessen bewusst sind, dass sie spielen, damit man von einem Spiel sprechen kann. Christine Stridde scheint es daher zielführend, den Spielbegriff »nur dort zu gebrauchen, wo von Formen bewußt selbstreflexiven Handelns auszugehen ist. Das heißt, nur das sei als Spiel begriffen, was den Spielenden selbst als Spiel gegenwärtig ist«²⁷. Spiel und Literatur sind in einem räumlich und zeitlich begrenzten Sonderbereich angesiedelt, der vom »Ernst des Lebens«²⁸ entlastet ist und Huizingas »Zauberkreis des Spiels«²⁹ entspricht. Wenn der Leser aber den Akt des Lesens nicht als Spiel begreift, würde das nach vielen Definitionen eine Gleichsetzung von Literatur mit Spiel ausschließen.³⁰ Möchte man Literatur trotzdem als Spiel verhandeln, bleibt die Frage nach dem literarischen Pendant zu dem Bewusstsein, ein Spiel zu spielen.

Der Zauberkreis des Spiels negiert die Möglichkeit eines »entgrenzten Spiels«³¹, denn käme es tatsächlich zur Entgrenzung, würde das Spiel aufhören, Spiel zu sein. Es gäbe also keine spielerische Wirklichkeit mehr, sondern nur noch eine außerspielerische, und die Unterscheidung an sich würde redundant. Dabei geht es darum, die offenbar ebenso bedrohliche wie reizvolle Vorstellung zu bannen, das Spiel könne auf die außerspielerische Wirklichkeit übergreifen und

-
- 24 Tilmann Köppe: »Fiktion, Praxis, Spiel. Was leistet der Spielbegriff bei der Klärung des Fiktionalitätsbegriffs?«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 39-56, hier S. 41.
- 25 »Dass Literatur als Spiel aufgefasst werden kann, mag man als Allgemeinplatz ansehen. Die Konditionen von Spiel und Literatur scheinen jeweils von einem virtuellen Rahmen abgesteckt und durch bestimmte Regelsysteme geleitet zu sein. Insofern lässt sich leicht von einer Analogie dieser kulturellen Praktiken sprechen. Das Spielen geht wie das Lesen auf einen freiwilligen Entschluss zurück. [...] Eine weitere Analogie ergibt sich aus dem oft angeführten Gegensatz von Spiel und Ernst. [...] Sowohl das Spiel als auch die Literatur erscheinen auf diese Weise von dem Ernst des Lebens, insbesondere von der politischen Ökonomie, ausgeschlossen« (P. Brandes. 2009, S. 116).
- 26 T. Anz/H. Kaulen. 2009a, S. 1-3 oder auch Stefan Matuschek: *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel* (= Jenaer germanistische Forschungen, Band 2), Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 1998.
- 27 C. Stridde. 2010, S. 29.
- 28 P. Brandes. 2009, S. 116.
- 29 J. Huizinga. 2013, S. 20.
- 30 Siehe exemplarisch J. Huizinga. 2013, S. 16-17.
- 31 Stefan H. Simond: »Die Entgrenzung des Spiels. Kursorische Überlegungen zum unfreiwilligen und unwissentlichen Spielen«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2017).

entweder (blutiger) Ernst werden oder die Spielenden vergessen machen, dass sie spielen.³²

Thomas Anz und Heinrich Kaulen haben die Beobachtung gemacht, dass Literatur »anderen Spielen nicht zuletzt darin [gleicht], dass die Theorien und Debatten über sie ganz ähnlichen Mustern unterliegen. Vor pathologischer Lesesucht wird gewarnt wie vor der Spielsucht.«³³ Aus der Formulierung geht zum einen klar hervor, dass Literatur für die beiden Herausgeber zumindest an dieser Stelle als Spiel zu behandeln ist, da sie zu »anderen Spielen«³⁴ in Beziehung gesetzt wird, was ihre Gleichartigkeit impliziert. Zum anderen wird deutlich, dass es den gleichen Diskurs auch für die Literatur gibt: Der Topos der entgrenzten Literatur³⁵ funktioniert analog zu dem des entgrenzten Spiels³⁶ und ist auch ebenso produktiv. Bevor es jedoch tatsächlich zu einer Entgrenzung der Literatur kommt, greift ein Schutzmechanismus, der jenem ähnelt, der zwischen dem Spiel und seiner Eskalation steht, denn auch die Rezeption von Literatur vollzieht sich ja im Modus des Als-Ob: Die Leser spielen zwar aus ihrer Sicht nicht, sind sich aber durchaus bewusst, dass das, was sie rezipieren, von der außerliterarischen Wirklichkeit geschieden ist.³⁷ Trotzdem nehmen sie die Darstellung innerhalb des ihr gesteckten Rahmens im Sinne einer *Willing Suspension of Disbelief* vollkommen ernst, wie es auch beim Spiel der Fall ist.³⁸

Da Spielen sowohl eine freiwillige als auch eine zweckfreie Tätigkeit ist, muss eine intrinsische Motivation vorliegen, wenn ein Spiel gespielt wird. Es kann also davon ausgegangen werden, dass Spielen in irgendeiner Weise lustvoll ist. Dasselbe gilt im Sinne von Anz' literaturwissenschaftlicher Hedonistik³⁹, die davon

32 S.H. Simond. 2017.

33 T. Anz/H. Kaulen. 2009a, S. 2.

34 T. Anz/H. Kaulen. 2009a, S. 2.

35 Etwa bei Michael Ende: Die unendliche Geschichte. Lizenzausgabe des Deutschen Bücherbundes, Stuttgart: Thienemann Verlag. 1979.

36 Etwa in BATTLE ROYALE (2000, R: Kinji Fukasaku). Der Film wurde namensgebend für ein neues Computerspielgenre, das sich in den letzten Jahren etabliert hat und dessen prominenteste Vertreter aktuell wohl PUBG Corporation: PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS. PUBG Corporation; Microsoft Studios. 2017 und Epic Games/People Can Fly: FORTNITE. Epic Games; Gearbox Publishing. 2017 sein dürften.

37 Suchtartiges Verhalten hat nichts damit zu tun, dass die Rezipienten das Medium mit der Wirklichkeit verwechseln, sondern durch eine Umkehrung der Prioritäten: Die spielerische beziehungsweise literarische Wirklichkeit wird infolgedessen höher priorisiert als die außerspielerische oder -literarische.

38 J. Huizinga. 2013, S. 27.

39 »Literaturwissenschaftliche Hedonistik fragt nicht in erster Linie danach, was literarische Texte bedeuten und wie sie ihre Bedeutung hervorbringen, sondern untersucht, was sie an Lustangeboten bereitstellen, welche Bedürfnisse sie mit welchen Mitteln zu befriedigen instande sind. Da Texte selbst kein Begehren und kein Lustempfinden haben, sondern nur

ausgeht, dass »das Lesen – und auf etwas andere Weise auch das Schreiben von Literatur – primär hedonistischen Prinzipien folgt«⁴⁰, auch für Literatur: Sofern sie also freiwillig und zweckfrei rezipiert wird, kann von einer Form des Lustgewinns ausgegangen werden, denn anderenfalls würde sie gar nicht rezipiert. Spiel und Literatur ähneln sich also auch in diesem Punkt.

Der Lustgewinn bei der Rezeption ist allerdings ein zu weites Feld, als dass es mit ›Spaßhaben‹ treffend bezeichnet wäre. Anz schreibt dazu:

»Wer liest, will Lust. Es gibt viele andere Namen für das, was wir beim Lesen suchen: Vergnügen, Spaß, Genuß, Entspannung, Wohlgefühl, Freude, Glück. Doch wie ›Lust‹ läßt jeder dieser Namen offen, was damit im Einzelnen gemeint ist. Es gibt eine Vielfalt von Bedürfnissen, die sich mit Literatur lustvoll befriedigen lassen: das Begehren nach Schönheit, nach emotionaler Erregung, nach befreiendem Lachen, nach kontemplativer Ruhe, nach moralischer Erbauung oder auch nach dem Glück der Erkenntnis.«⁴¹

Genauso verhält es sich mit dem Computerspiel. Man würde beispielsweise kaum behaupten, dass es ›Spaß‹ mache, in *THAT DRAGON, CANCER*⁴² ein krebserkranktes Kleinkind von der Diagnose bis zum Tod zu begleiten. Trotzdem kann ein solches Spiel unter verschiedenen Gesichtspunkten lustvoll rezipiert werden⁴³ – beispielsweise unter kinästhetischen Gesichtspunkten oder auch aus einer Metaperspektive heraus, welche die kunstvolle Gemachtheit des Spiels in den Blick nimmt. Diese Pluralität lustvoller Rezeption gilt es anzuerkennen, wofür der irreführende Begriff des ›Spielspaßes‹ möglicherweise zu weichen hat.

Grundsätzlich gilt sowohl für Spiel als auch für Literatur: Spaß – also Spiel- oder Lesespaß – geht zwar häufig mit der Rezeption der entsprechenden Medien einher, kann aber letztlich nicht als Definitionskriterium herangezogen werden, da er nur eine kleine Facette lustvoller Rezeption darstellt. Auch diese ist möglicherweise eher als weiches Kriterium im Sinne der wittgensteinschen Familienähnlichkeit zu sehen, jedoch gilt dies unterschiedslos für Spiel und Literatur. So oder so steht es Ambitionen, Spiel und Literatur argumentativ engzuführen, nicht im Wege.

Menschen, befaßt sich literaturwissenschaftliche Hedonistik mit Texten und mit Menschen, begreift Philologie konsequent als Humanwissenschaft« (Thomas Anz: *Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen*, München: Verlag C.H. Beck. 1998, S. 229).

40 T. Anz. 1998, S. 229.

41 T. Anz. 1998, S. 229.

42 *Numinous Games: THAT DRAGON, CANCER*. Numinous Games. 2016.

43 Siehe dazu ausführlich das Kapitel *FASZINATION DES SCHRECKLICHEN*, in dem Thomas Anz unter anderem auf den literarischen Bedarf an authentischem Schmerz, das Erhabene und die Angstlust eingeht: T. Anz. 1998, 115-149.

8.1.2 Die ›Spielregeln‹ von Produktion und Rezeption

Ein wesentlich wichtigeres definitorisches Merkmal als ›Spielspaß‹ ist die Regelmäßigkeit von Spielen. Spiel konstituiert sich durch Regeln. Wer sich nicht an die Regeln hält, spielt nicht mehr – oder aber er spielt ein anderes Spiel (gegebenenfalls auch ein anderes als seine Mitspieler). Bei analogen Spielen hat der Spieler die »doppelte[] Aufgabenstellung aus gewinnorientiertem Spielen und Aufrechterhalten des Spielsystems«⁴⁴. Er kann sich also nicht allein aufs Spielen beschränken, sondern muss zugleich die Einhaltung der Spielregeln überwachen. Das Computerspiel hingegen »ist unbestechlich und eindeutig: Entweder eine Handlung ist im Spielsystem vorgesehen – dann ist sie regelgerechter Teil des Spiels. Oder sie ist nicht vorgesehen, d.h. nicht programmiert, – und dann auch nicht möglich«⁴⁵. Aus diesem Grund ist beispielsweise der TABLETOP SIMULATOR⁴⁶ kein Computerspiel, obwohl er über die Gaming-Plattform Steam vertrieben und dort der Kategorien »Spiele« zugeordnet wird: Der Simulator stellt eine basale Spieltisch-Physik zur Verfügung, wacht aber nicht über die Einhaltung der Spielregeln. Es steht den Spielern frei, Fehler zu machen oder falschzuspielen.⁴⁷

Spielregeln legen fest, welche Handlungen möglich und welche zielführend sind. Allerdings kann das ein Setting oder Thema ebenfalls leisten, wenn auch in weniger rigider Weise.

»Viele Spiele bedürfen keiner Regel. [...] Obwohl die Behauptung paradox klingt, würde ich sagen, dass hier die Fiktion, also das Gefühl des *als ob* die Regel ersetzt und genau die gleiche Funktion erfüllt.«⁴⁸

Diese Art des Spielens bezeichnet man als *Paidia*. Caillois nennt als Beispiel für *Paidia* etwa, dass Kinder ›Pirat‹ spielen. Dieses gesetzte Setting scheint bestimmte Handlungsoptionen von vornherein auszuschließen. Piraten können zum Beispiel normalerweise nicht fliegen. Ob Piraten aber ein Schiff in Seenot zwangsläufig ausrauben oder ihm vielleicht doch helfen, mag Verhandlungssache sein. Bei genauerer Betrachtung fällt jedoch auf, dass vermeintlich Ausgeschlossenes ebenfalls zur Regel werden kann. Möglicherweise handelt es sich um Himmelspiraten mit einem fliegenden Schiff. Vielleicht sind die Piraten nicht einmal menschlich. Dies mag so

44 C. Heinze. 2012, S. 62.

45 C. Heinze. 2012, S. 63.

46 Berserk Games: TABLETOP SIMULATOR. Berserk Games. 2015.

47 Carl Heinze bedenkt sogar die Fälle Cheating und Modding: »Da man es hier aber mit Manipulationen zu tun hat, die das Spielsystem verändern, führen Eingriffe dieser Art im Grunde zu neuen, in sich wieder ganz eindeutig definierten Spielen – und haben mit dem Falschspielen, bei dem der Spieler sich so verhält, ›als spielte er das Spiel‹, nichts gemein« (C. Heinze. 2012, S. 66).

48 R. Caillois. 2017, S. 29.

weit gehen, dass das ursprünglich vereinbarte Setting nicht mehr erkennbar ist. So lange aber Konsens unter den Spielern besteht, bleibt der Zauberkreis des Spiels stabil. Der Unterschied zu Ludus, dem regelgeleiteten Spiel, besteht weniger darin, dass Paidia keine Regeln kennt, sondern darin, dass Paidia seine Regeln ad hoc generiert und ständig weiter modifiziert.

»Es gibt demnach keine ludische Freiheit jenseits von Regel und Form; beide sind vielmehr auch für das ›freie‹ Spiel konstitutiv.«⁴⁹

Ludus fixiert seine Regeln im Vorhinein und hält an ihnen fest, während die Entwicklung von Regeln im Fall von Paidia Teil des Spielprozesses ist. Trotzdem sind Regeln für beide konstitutiv. Wenn man also Literatur als Spiel begreifen möchte, dann ist sie eher Paidia als Ludus, denn ihre Regeln entwickeln sich kontinuierlich weiter.

Im literarischen Bereich treten Regeln vielleicht am deutlichsten im Bereich der Produktion von Lyrik zutage. Nicht umsonst hat Ian Bogost betont, dass prozedurale Stilmittel viel mit literarischen gemeinsam haben.⁵⁰ Auch Gattungs- oder Genrekonventionen stellen in gewisser Weise Regeln dar. Es existieren im Diskurs geteilte Vorstellungen davon, was etwa ein Roman ist, die durch Definitionsversuche und die Vertriebspolitik der Verlage noch verfestigt werden. Auch Rezeption kann geregelt sein – am offensichtlichsten durch Rezeptionsanweisungen, wie sie beispielsweise J.R.R. Tolkien im Vorwort zu seinem HERRN DER RINGE⁵¹ gibt, viel häufiger jedoch durch Rezeptionskonventionen wie beispielsweise die, einen Roman als fiktional und nicht als faktual zu lesen.

Zwar sind diese Regeln nicht von derselben Art, wie man sie etwa von einem Brettspiel erwarten würde, doch das gilt sowohl für die Literatur als auch für das Computerspiel. Hans-Joachim Backe differenziert für das Computerspiel zwischen Weltregeln und Spielzielen, wobei »die Weltregeln festlegen, was in der Spielwelt getan werden kann«⁵², während die Spielziele definieren, »welche Verhaltensweisen erstrebenswert sind, also zum Ziel führen«⁵³ und in etwa dem entsprechen,

49 Christian Moser/Regine Strätling: »Sich selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung«, in: Christian Moser/Regine Strätling (Hg.), *Sich selbst aufs Spiel setzen. Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag. 2016, S. 9-27, hier S. 16.

50 »Just as there are literary and filmic figures, so there are procedural figures. These are distinct from and prior to forms and genres. Procedural figures have much in common with literary figures like metaphor, metonymy, or synecdoche; they are strategies for authoring unit operations for particularly salient parts of many procedural systems« (I. Bogost. 2010, S. 13).

51 John R.R. Tolkien: *Der Herr der Ringe* (= Hobbit-Presse). Wolfgang Krey (Hg.), Stuttgart: Klett-Cotta. 2001, S. 10-13.

52 H.-J. Backe. 2008, S. 286.

53 H.-J. Backe. 2008, S. 286.

»was meist assoziativ mit dem Begriff ›Spielregeln‹ verbunden ist«⁵⁴. Weltregeln sind nach Backe jene unhintergehbaren Voraussetzungen wie etwa die programmierte Physik der Spielwelt, die ›automatisch‹ eingehalten werden. Spielziele sind üblicherweise als Imperative formuliert und im Rollenspiel sind die einzigen Imperative, die einzigen ›weichen‹ Regeln, gegen die man sich auflehnen könnte, die Imperative der Quests. Wenn dies geschieht, verschiebt sich das Spielen auf der Achse Paidia-Ludus in Richtung Paidia. An den Weltregeln ändert sich indessen nichts.

Auch in Bezug auf Literatur hat man schon von ›Spielregeln‹ gehört. Da Spielregeln jedoch Handlungsanweisungen sind, ist die Frage zu klären, welches beziehungsweise wessen Handeln hier geregelt werden soll. Grundsätzlich ist zwischen wissenschaftlichen Ansätzen zu unterscheiden, die das Spielerische der Literatur auf der Produktions- und solchen, die es auf der Rezeptionsseite verorten. Ansätze, die den wissenschaftlichen Umgang mit Literatur als spielerisch begreifen, sind vielleicht noch einmal gesondert zu betrachten, grundsätzlich aber der Rezeptionsseite zuzuschlagen. Zu ersteren gehört etwa Haiko Wandhoff, wenn er darüber spekuliert, dass die Rekombinierbarkeit von Strophen in mittelhochdeutscher Lyrik intendiert und deren besonderes Feature gewesen sein könnte.⁵⁵ Wolfgang Iser⁵⁶ berücksichtigt beide Seiten; sein besonderes Interesse aber gilt der Rezeptionsseite, nämlich der spielerischen Generierung von Sinn im Kontrast zu der hermeneutischen Vorstellung, man müsse den einen wahren, vom Autor vorgegebenen Sinn aus dem Text extrahieren.⁵⁷ In diesem Spannungsfeld gilt es sich zu verorten, wenn man nach dem Spielanteil der mittelalterlichen Literatur fragt. Die ›Spielregeln‹ drehen sich in Bezug auf Literatur also nicht um Handeln innerhalb der erzählten Welt, sondern regeln die Entstehung der erzählten Welt und/oder ihre Rezeption.

8.1.3 Agonale und andere Textspiele

Einen Überblick über den Forschungsstand gibt Peter Brandes im Rahmen des Sammelbandes *LITERATUR ALS SPIEL*⁵⁸. Er zeichnet nach, wie bei Hans-Georg Gadamer »das Spiel zum Leitfaden für den Prozess des Verstehens«⁵⁹ werde, und der Spiel-Begriff bei Jacques Derrida der »Subversion des semantischen Systems«⁶⁰

54 H.-J. Backe. 2008, S. 286.

55 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

56 W. Iser. 1993.

57 Insbesondere im vierten Unterkapitel zum Textspiel SPIELEN UND GESPIELWERDEN (W. Iser. 1993, S. 468-480).

58 T. Anz/H. Kaulen (Hg.). 2009b.

59 P. Brandes. 2009, S. 119.

60 P. Brandes. 2009, S. 119.

diene. Besondere Aufmerksamkeit lässt er Friedrich Schlegel angedeihen, auf dessen Arbeiten in der neueren Forschung zur ästhetischen bzw. literarischen Spieltheorie verstärkt Bezug genommen wird.

»Denn Schlegel praktiziert das Spiel, indem er es theoretisch zu explizieren sucht. Schlegels Schriften zur romantischen Poetik erweisen sich in dieser Hinsicht als Performanz des Spiels.«⁶¹

Die »ironische und spielerische Darstellungsform«⁶² werde daher bei ihm zu »eine[r] mögliche[n] Form der Wissensgenerierung und -vermittlung«⁶³ und sei »mithin als Wissenschaft«⁶⁴ zu verstehen. Dies werde jedoch häufig verkannt, so etwa von Ruth Sonderegger⁶⁵ und Stefan Matuschek⁶⁶, von denen die aktuellsten Überlegungen zu einer literarischen Spieltheorie stammen, die Brandes referiert. »Ruth Sonderegger plädiert in ihrer Arbeit für eine Ästhetik des Spiels, die sich von dem Primat der Wahrheit zugunsten des Spiels verabschiedet«⁶⁷, und schafft es, in der Figur des Kippspiels Gadamer, Derrida und Schlegel – oder besser: Gadamer und Derrida zu Schlegel – zu vereinen.⁶⁸ Über Stefan Matuschek schreibt Brandes:

»Matuschek nimmt eine grundsätzlich distanzierte Position zur Rhetorik des Spiels ein. Das Spiel mit dem Wort Spiel scheint ihm gleich zu Beginn seiner Arbeit suspekt, denn: ›Spiele verlocken‹. Ganz offensichtlich sucht Matuschek dieser Verlockung, der Autoren wie Huizinga nachgegeben haben, zu widerstehen. So steht den Ausführungen zum Wortspiel eine in dieser Hinsicht auffällige [sic!] rhetorische Abstinenz gegenüber.«⁶⁹

Den »beunruhigenden Aspekt des Spiels im theoretischen und wissenschaftlichen Diskurs«⁷⁰ streiche Matuschek durch. Trotz dieser Differenz nimmt Matuschek jedoch durchaus positiv auf Wolfgang Isters Monografie *DAS FIKTIVE UND DAS IMA-*

61 P. Brandes. 2009, S. 117.

62 P. Brandes. 2009, S. 121.

63 P. Brandes. 2009, S. 121.

64 P. Brandes. 2009, S. 121.

65 Ruth Sonderegger: Für eine Ästhetik des Spiels. Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1493), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2000.

66 S. Matuschek. 1998.

67 P. Brandes. 2009, S. 119.

68 »Die Kipp-Figur des Hin und Her wird für Sonderegger zum wesentlichen Kennzeichen einer Ästhetik des Spiels. Dieses Moment des Wechselverhältnisses ermöglicht es ihr, sowohl Gadamer als auch Derridas Spielverständnis gelten zu lassen, insofern sich nämlich beide Ansätze in Schlegels Konzept wiederfinden« (P. Brandes. 2009, S. 119).

69 P. Brandes. 2009, S. 121.

70 P. Brandes. 2009, S. 121.

GINÄRE⁷¹ Bezug⁷² – und das, obwohl sich DAS FIKTIVE UND DAS IMAGINÄRE auf das ›Textspiel‹ einlässt, indem das Werk DIE SPIELE UND DIE MENSCHEN⁷³ von Roger Caillois aufgreift, die wiederum auf Johan Huizingas HOMO LUDENS⁷⁴ aufbauen. Somit schließt sich hier der Kreis zum Begriff des Agonalen, weswegen ich auf Isters Überlegung zur Literatur als Spiel am ausführlichsten eingehe.

Wolfgang Isters Zugang zu dem Themenkomplex ›Literatur als Spiel‹ ist ein dezidiert anthropologischer, wie dem Untertitel PERSPEKTIVEN LITERARISCHER ANTHROPOLOGIE⁷⁵ zu entnehmen ist. Und dieser Untertitel ist – anders als die Ausparung des Realen im Titel, das in der Monografie zusammen mit dem Fiktiven und dem Imaginären eine Trias bildet – durchaus programmatisch. Isters anthropologisches Interesse wird maßgeblich durch die Quellen gespeist, auf die er zurückgreift, denn auch Roger Caillois verfolgt in DIE SPIELE UND DIE MENSCHEN letztlich eine anthropologische Fragestellung, auch wenn die anthropologischen Anteile seines Werks diejenigen sind, die heutzutage am wenigsten rezipiert werden.⁷⁶

Iser adaptiert von Caillois in erster Linie die Kategorien Agon, Alea, Mimi-kry und Ilinx. Für eine literarische Spieltheorie tauglich seien sie insofern, »als Spiele immer auch Ausdruck von Haltungen«⁷⁷ beziehungsweise von »anthropologische[n] Disponiertheiten«⁷⁸ seien, die sich auch in Texten fänden. Trotzdem müssten sie angepasst (›umverstanden«⁷⁹) werden, um von Spielen auf Textspiele zu kommen, denn beispielsweise »Alea ist im Text natürlich kein Glücksspiel im eigentlichen Sinne«⁸⁰.

Der Agon sei »ohne Zweifel ein zentrales Spiel des Textes, wenngleich nicht das alleinige und alles beherrschende, wie es Huizinga verstanden«⁸¹ habe. Er konsolidiere zum einen »die sich widerstreitenden Normen, Werte, Gefühle, Gedanken,

71 W. Iser. 1993.

72 »Wenn man es in all seinen Bedeutungen erwägt, scheint sich aus dem Wort Spiel wie von selbst eine gesamte Literaturtheorie zu ergeben. [...] Am gründlichsten hat bislang Wolfgang Iser dieses Potential genutzt« (S. Matuschek. 1998, S. 15).

73 R. Caillois. 2017.

74 J. Huizinga. 2013.

75 W. Iser. 1993.

76 Der Grund dafür dürfte sein, dass Caillois' These, man könne verschiedene Kulturen anhand ihrer Spiele kategorisieren oder bestimmen, die unter anderem zur Unterscheidung von »zivilisierten Gesellschaft[en]« (R. Caillois. 2017, S. 164) und primitiven »Rauschgesellschaften« (R. Caillois. 2017, S. 164) führt, inzwischen anachronistisch und potenziell problematisch erscheinen.

77 W. Iser. 1993, S. 446–447.

78 W. Iser. 1993, S. 447.

79 W. Iser. 1993, S. 446.

80 W. Iser. 1993, S. 449.

81 W. Iser. 1993, S. 448.

Ansichten etc. zu Positionen«⁸², zum anderen initiiere er »die Überwindung dessen, was durch Entgegensetzung zu einer bestimmten Kontur geronnen«⁸³ sei. Obwohl Alea bei Iser eine noch bedeutendere Rolle zukommt, weil Alea Dynamik ins Spiel bringe und als Motor von Variation den Text überhaupt erst kunstfähig mache,⁸⁴ lässt sich anhand des agonalen Textspiels im Kleinen zeigen, was Iser über das Textspiel im Ganzen denkt.

Das Textspiel ist etwas, das zwischen Text und Rezipienten stattfindet, typischerweise ein Akt der Interpretation; aber Iser nennt beispielsweise auch die Aneignung von im Spiel gemachten Erfahrungen, ein Sich-Wappnen gegen das Untervertraute⁸⁵ oder auch ästhetischen Genuss.⁸⁶ Eine abschließende Interpretation beendet das Textspiel, indem sie die durch die aleatorische Regel⁸⁷ zugleich begrenzten und entfalteten Möglichkeiten, das Textspiel zu spielen, auf ein Ergebnis, auf einen ›Sinn‹ reduziert. Dies entspricht der Vereindeutigung des Konfliktes durch den Text als eines von zwei möglichen Enden des agonalen Textspiels, die Iser wie bereits erwähnt als ›trivial‹⁸⁸ bezeichnet, nur dass hier die Vereindeutigung auf der Leserseite angesiedelt ist. Höherwertig erscheint Iser das »[ä]sthetische Genießen«⁸⁹ beziehungsweise die »Lust am Text«⁹⁰, die keine Notwendigkeit implizieren, zu einem Schluss zu kommen – weder im übertragenen noch im buchstäblichen Sinne:

»Im Gegensatz zu den Aneignungsweisen der Lektüre, die das Spiel zu Ende bringen, gewährt die ›Lust am Text‹ als Preis für die Selbstvergessenheit des Subjekts unendliche Wiederholung. Wenn daher ›alle Lust... Ewigkeit‹ will, dann scheint die des Textes zu gewähren, was in der Lebenswelt versagt bleibt.«⁹¹

82 W. Iser. 1993, S. 448.

83 W. Iser. 1993, S. 448.

84 »Verlangt Repräsentierbarkeit einen bestimmten Grad der Generalisierung, der im Text durch die regulative Regel gewährleistet wird, so ist die Einzigartigkeit, die jede literarische Darstellung besitzen muß – will sie den Anspruch erheben, Kunst zu sein –, nur durch die aleatorische Regel greifbar zu machen« (W. Iser. 1993, S. 462).

85 Bei diesem Punkt vermeine ich deutliche Anklänge an Hans Blumenberg (Hans Blumenberg: Arbeit am Mythos (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1805), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2011) wahrzunehmen.

86 W. Iser. 1993, S. 475-477.

87 Die aleatorische Regel legt fest, »daß nicht alles möglich ist, weil das Was des Gespieltwerdens sowohl durch die miteinander kombinierten Spiele als auch durch die Referenzwelten und durch die im Text wiederkehrenden Konventionsbestände vorgegeben ist« (W. Iser. 1993, S. 460), aber sie ist es auch, welche die verbliebenen Möglichkeiten entfaltet (W. Iser. 1993, S. 461-462).

88 W. Iser. 1993, S. 449.

89 W. Iser. 1993, S. 476.

90 W. Iser. 1993, S. 479.

91 W. Iser. 1993, S. 479.

Die Lektüre wird folglich als abschließbar gedacht; es erscheint jedoch zweifelhaft, ob der Abschluss tatsächlich wünschenswert ist. Wenn nämlich nicht mehr von *einem* Sinn ausgegangen werden kann, der nur gefunden werden muss, bleibt *jeder* gefundene Sinn für sich allein defizitär, da er eben nur einer von vielen möglichen ist, und somit semantisches Potenzial verschenkt wird.

»[D]aß der gefundene Sinn selbst erspielt worden ist, ergibt sich allein daraus, daß er sich an keiner bestimmten Stelle des Textes verorten läßt, wobei ›Erspielen‹ nicht metaphorisch gemeint ist, da sich das Resultat erst im Vollzug der gewährten Spieltoleranzen eingestellt hat.«⁹²

Um zum Spieler zu werden, muss der Leser Gebrauch von seinem kognitiven, emotionalen und sensorischen Vermögen machen, also zum ›aktiven‹ Leser werden, indem er sich den Herausforderungen des Textes stellt.⁹³ Dies ist ein Gedanke, der sehr offensichtlich einer Logik des Agonalen folgt. Der Text enthält Hürden, die seiner Rezeption entgegenstehen und die der Leser daher überwinden muss. Er muss also ›handeln‹, und genau darin besteht bei Iser das Spielerische des Rezeptionsprozesses. Thomas Anz schreibt dazu:

»Literatur entspricht solchen Bestimmungen immerhin zum Teil. Sie im Sinne dieser Definitionen als spielerische ›Beschäftigung‹, ›Betätigung‹ oder ›Handlung‹ zu begreifen, hat [...] den Vorzug, dass nicht nur literarische Texte, sondern auch die mit ihnen verbundenen sozialen Aktivitäten in den Blick geraten, vor allem das Schreiben und das Lesen.«⁹⁴

Das Erspielen des Sinns ist bei Iser also deswegen nicht metaphorisch zu verstehen, weil nicht es selbst, sondern seine Voraussetzung, nämlich das Handeln des Rezipienten, metaphorisch ist. Der Interpretationsakt wird zu Handeln umgedeutet, indem er mit der aktiven Überwindung von Hürden gleichgesetzt wird. Manche dieser Hürden sind textinhärent, manche bauen sich erst im Lauf der Zeit zwischen dem alteritären historischen Text und seinen immer neuen Rezipienten mit sich wandelndem kulturellem Hintergrund auf. Und unter dieser Voraussetzung ist das Erspielen des Sinns tatsächlich unmetaphorisch.

Einer Literatur, die durch das Agonale strukturiert wird, kommt diese Sicht auf Interpretation natürlich entgegen. Die mittelalterliche Literatur würde dann nämlich nicht nur agonale Gegenstände thematisieren und infolgedessen agonale Strukturen ausbilden, sondern sogar agonal rezipiert werden – nicht, wie im PvP

92 W. Iser. 1993, S. 475.

93 W. Iser. 1993, S. 476-477. Auf Seite 476 ist explizit davon die Rede, dass »die gefundenen Regeln« das »Vermögen« des Lesers »herausfordern«.

94 Thomas Anz: »Literaturtheorie als Spieltheorie. Aus Anlass neuerer Bücher zum Thema von Stefan Matuschek, Johannes Merkel und Ruth Sonderegger«, in: Literaturkritik 3 (2001).

(*Player versus Player*) im Kampf gegen einen ›Mitspieler‹, sondern wie im PvE (*Player versus Environment*) gegen den Widerstand des Mediums. Das Rollenspiel würde dann nicht nur agonale gespielt, sondern auch interpretiert, denn selbstverständlich ist es mit dem Spielen eines Computerspiels nicht getan – auch Computerspiele werden rezipiert und interpretiert wie Literatur. Der motorische Aspekt des Spiels kommt lediglich als zusätzlicher Modus hinzu.

In diesem Kontext möchte ich den von Espen Aarseth bereits in den 90er Jahren geprägten Terminus der ›ergodischen Literatur‹ ins Spiel bringen:

»In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be non-ergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extraneous responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages.«⁹⁵

Ergodische Literatur fordert von ihren Rezipienten also Leistung. Diese darf allerdings keine triviale sein. Mit dem bloßen Umblättern der Seiten ist es nicht getan. Das entspricht dem Herausforderungsgedanken bei Iser – und ist außerdem ein Grundprinzip von Spielen. Und tatsächlich wurde der Begriff auch in Hinblick auf (digitale) Spiele geprägt. Aarseth versteht ihn als medienunabhängig und nutzt ihn, um den Grad der Interaktivität nicht quantitativ danach beurteilen zu müssen, wie häufig das Spiel eine Eingabe vom Spieler fordert, wie es in der Frühzeit der Game Studies teilweise noch praktiziert wurde. Denn das bloße Drücken einer Taste ist ähnlich trivial wie das Umblättern einer Seite.

Der Begriff ›ergodische Literatur‹ ist also gut geeignet, um Rezeption als Bewältigung von Herausforderungen zu verstehen. Ein Nachteil ist indes der, dass der Terminus seinen Gegenstand unverkennbar von der Literatur her denkt – und zwar von einer Literatur her, die mit der mittelalterlichen ›Literatur‹ nur wenig gemein hat. Daher übernehme ich in erster Linie das Adjektiv ›ergodisch‹, das sich aus griechisch *ergon*, dem »effort« aus Aarseths Definition, und *hodos*, was Weg bedeutet,⁹⁶ zusammensetzt; beziehungsweise ›Ergodizität‹ als Substantiv.

Trivialität ist ein Schlüsselbegriff von Aarseths Ergodizitäts-Definition, denn ohne sie bliebe die zu erbringende Leistung beliebig. Im Begriff der Herausforderung ist jedoch bereits angelegt, dass die Aufgabe nicht einfach zu bewältigen sein kann – sie »muß ungewöhnlich schwer, fast unmöglich sein«⁹⁷, um dieses Prädikat zu verdienen. Wenn etwas als Herausforderung gefasst werden kann, ist es nicht

95 Espen Aarseth: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press. 1997, S. 1-2.

96 *Hodos* ist auch Wortbestandteil des hodologischen Raumes (S. Günzel. 2012, S. 324), von dem bereits in Kapitel 7.2.1 die Rede war.

97 J. Huizinga. 2013, S. 147.

trivial. Daher unterscheide ich im Folgenden nur noch zwischen verschiedenen Arten von Herausforderungen – zeitkritischen, entscheidungskritischen und konfigurationskritischen.⁹⁸ Denn eine agonale Leistung kann per definitionem nicht trivial sein.

8.2 Alternativität und Konventionalität

8.2.1 Alternativität

8.2.1.1 Entscheidungen

Ein zentrales Merkmal von Interaktivität ist positiv formuliert die *Möglichkeit*, negativ formuliert der *Zwang* zur Entscheidung. Denn Interaktivität erfordert Handeln, und Handeln setzt die *Entscheidung* zu handeln voraus. Im Grunde ist jeder Klick bereits eine Mikroentscheidung, doch manche Spiele betonen den Aspekt der Entscheidung eigens, indem sie bestimmte Entscheidungen narrativ rahmen und dadurch besonders hervorheben. Anders gesagt – und zwar von Tobias Unterhuber und Marcel Schellong in der Terminologie Hans-Joachim Backes⁹⁹:

»Entscheidungen verschieben sich nun [...] von der Sub- oder Mikroebene immer mehr hin zur Makroebene, was gleichzeitig den Typus der Entscheidungen präfiguriert. Oder aber Entscheidungen auf einer Strukturebene summieren sich und werden zu Konsequenzen auf einer anderen Ebene.«¹⁰⁰

Wenn wir nun, ausgehend vom Vorbild des Rollenspiels, über Rezipienten-Entscheidungen und Verzweigungsstrukturen in der Artusepik sprechen, müssen sich die in Kapitel 2.3.4 getätigten Spekulationen über die Möglichkeit prozeduraler Autorschaft in der mittelalterlichen Literatur in der Praxis bewähren. Es ist zum Beispiel durchaus vorstellbar, dass Rezitatoren des EREC ihre Zuhörer gefragt haben, ob Erec, Enite und Guivreiz den linken oder den rechten Weg nehmen sollten und Burg Brandigan dann flexibel am Ende des linken oder rechten Weges platziert haben, wie es die Spielleitung im Pen&Paper-Rollenspiel bisweilen tun. Doch diese Spekulation führt unweigerlich auf die unsichere historische Aufführungssituation zurück – und damit in eine Sackgasse.

Möglicherweise liest und realisiert der Rezipient »einen Text je nach Situation und Vorwissen, also kontextabhängig, und modelliert ihn zumindest ansatzweise nach seinen konkreten Bedürfnissen«¹⁰¹. Doch Wandhoff selbst muss zugeben,

98 C. Pias. 2004, S. 4.

99 H.-J. Backe. 2008, S. 353-375.

100 T. Unterhuber/M. Schellong. 2016, S. 23.

101 H. Wandhoff. 2004, S. 87.