

Seine atypische Passivität bei typischer Reduktion der Gedanken- und Gefühlswelt macht ihn zum »Idealzeugen«²⁰⁷ der rätselhaften, doch bildgewaltigen Szenen, bei denen er als Mittler, als Medium im Sinne Marshall McLuhans, dient, das die Sinne des Rezipienten in die erzählte Welt hinein verlängert.²⁰⁸

6.4 Rekapitulation

Niederlage und Untätigkeit stellen Krisenfälle für ein Erzählen dar, das darauf beruht, dass der Protagonist handelt. Das bedeutet aber nicht, dass sie per se exkludiert würden, denn der Krisenfall kann narrativ reizvoll sein – er muss nur entsprechend abgesichert werden, um nicht das Konzept des handlungsbasierten Erzählens selbst in Frage zu stellen, wie es dann später in der Gegenwartsliteratur geschieht. Artusroman und Rollenspiel stellen das handlungsbasierte Erzählen bisweilen auf die Probe, doch sie wollen es nicht überwinden, sondern nutzen die Subversion punktuell, um ihre Ereignishaftigkeit zu steigern. Denn Niederlage und Untätigkeit bleiben die Ausnahme und damit in erhöhtem Maße erzählenswert. Häufig finden sich an diesen neuralgischen Punkten Einschüsse anderer Genres, Gattungen oder gar Medien, wenn beispielsweise im Rollenspiel der Spielfluss durch eine filmische Cutscene unterbrochen wird oder in den Wunderketten modifizierte Stilmittel der Visionsliteratur zum Einsatz kommen.

Da die Abweichung von der Norm nach mittelalterlichem Verständnis negativ konnotiert ist, ist die Voraussetzung für ihre gelungene Implementierung, dass die Handlungsmacht des Protagonisten nur temporär ausgesetzt ist und das Intermezzo keinen bleibenden Schaden an seiner Handlungsfähigkeit und seinem Ruf, der gesellschaftliches Abbild seiner körperlichen Handlungsfähigkeit ist, hinterlässt. Zu diesem Zweck entwickeln die Texte und Spiele individuelle Entlastungsstrategien, wie beispielsweise die narrative Leerstelle oder die Auslagerung auf andere Figuren oder auf Sonderräume, in denen eigene Regeln gelten. Diese funktionieren teilweise auch für das Rollenspiel, jedoch kommt hier die Möglichkeit hinzu, problematische Ereignisse als Cutscenes zu rahmen und so dem Spieler die Möglichkeit zu geben, sich von seinem Avatar zu distanzieren.

Die Reversibilität der Schädigungen von Ruf, Geist und Körper des Protagonisten schränkt die Möglichkeit zur Ereignishaftigkeit im Sinne Lotmans stark ein, da diese ja gerade auf die Zustandsänderung abzielt, die es im handlungsbasierten Erzählen zu vermeiden gilt. Dies wird gegenwärtig – und »gegenwärtig« darf hier großzügig ausgelegt werden, da sich das in den letzten hundert Jahren

207 M. Däumer. 2013, S. 119.

208 M. Däumer. 2013, S. 227.

nicht wesentlich geändert hat – tendenziell als Defizit wahrgenommen. Davon legen sowohl Iser als auch Florian Kragl, Uta Störmer-Caysa und Lars Zumbansen Zeugnis ab, denn sie alle suchen, vermissen oder bevorzugen das Ereignishafte in ihren Gegenständen. Der Umstand, dass handlungsbasiertes Erzählen im Computerspiel nach wie vor den Regelfall darstellt, lässt die Deutung zu, dass die Genannten nicht unbedingt repräsentativ für die Gesamtbevölkerung sind, denn die Mehrzahl der Computerspieler scheint sich daran nicht zu stören. Für gewichtiger halte ich jedoch das Argument, dass handlungsbasiertes Erzählen eine logische Affinität zum Medium Computerspiel aufweist, weil dieses interaktiv ist und daher sowieso (Spieler-)Handlungen ins Zentrum stellt.

