

ist allerdings nur sehr selten agonal und daher im Rahmen dieser Untersuchung nicht ausschlaggebend. Sie zeigen jedoch, dass auch ludisch schlichte Spiele narrative Komplexität entfalten können. Ludische und narrative Komplexität müssen einander nicht entsprechen.

3.5 Der Handlungsfokus interaktiver Medien

Möchte man sich von der Vorstellung vom mittelalterlichen Protagonisten als einem Mängelwesen lösen, so muss man sich der Frage stellen, was ihn denn dann ausmacht, wenn es nicht seine Defizite sind. Viele der Beobachtungen, die Gerok-Reiter macht, erscheinen durchaus zutreffend, zumal Gerok-Reiter ihren Überblick selbst als Zuspitzung ausweist. Jedoch möchte ich gerne den Versuch unternehmen, ihre Bestimmung der Spezifika der mittelalterlichen Literatur ex negativo positiv zu wenden.

Was also tun Protagonisten, wenn sie nicht denken oder fühlen? Meine Antwort darauf ist: Sie handeln. Und das heißt für die Protagonisten der Artusepik zumeist: Sie kämpfen oder reden. Manchmal reiten sie auch durch den Wald, doch dazu später mehr.¹⁷⁸ Es bestünde die Möglichkeit, Reden in Kontrast zu Handeln zu fassen, ich bevorzuge es jedoch, Reden verstanden als ›Redehandeln‹ als eine Form von Handeln aufzufassen, denn Handeln bezeichnet den »Prozess des Hervorbringens von Resultaten«¹⁷⁹. Und auch wer redet, möchte dadurch etwas bewirken. Resultat des Handelns ist die Handlung.¹⁸⁰ Denken und Fühlen hingegen können unabhängig von Handeln stattfinden. Fühlen ist ein passives Erleiden, auch wenn Handlungen von Gefühlen begleitet sein können. Denken kann Handeln vorausgehen, kann jedoch ebenso gut folgenlos bleiben und ist somit keine Subkategorie von Handeln. Denken und Fühlen kontextualisieren Handeln, sind aber von ihm verschieden.

Dies gilt für das Rollenspiel ebenso wie für die Artusepik: Figuren werden nicht in erster Linie durch ihr Denken oder Fühlen charakterisiert, sondern durch ihr Handeln. So schreibt etwa Eva von Contzen: »[I]t is the characters and their actions that are central to most medieval narratives«¹⁸¹ und eben nicht ihr Innenleben. Trotzdem wird auch von den Protagonisten von Artusepen und Rollenspielen gelegentlich berichtet, was sie denken oder fühlen. Gefühlsäußerungen mögen

178 Siehe Kapitel 4.1.1.

179 Katinka Schulte-Ostermann: Das Problem der Handlungsverursachung. Eine kritische Untersuchung zur kausalen Handlungstheorie (= Practical philosophy, Band 14), Frankfurt a.M.: Ontos Verlag. 2011, S. 223.

180 K. Schulte-Ostermann. 2011, S. 225.

181 E. v. Contzen. 2018, S. 72.

häufig topisch erscheinen, wie etwa der typische Kampfeszorn, aber sie sind vorhanden. Gedankengänge von Protagonisten mögen selten in größerem Umfang nachgezeichnet werden, doch für manche Protagonisten, wie etwa Gawain¹⁸² und Daniel¹⁸³, sind sie geradezu ein individualisierendes Merkmal, das sie von anderen Protagonisten unterscheidet. Doch all das ist zweitrangig, denn ein Held zu sein bedeutet in Artusepen und Rollenspielen, durch sein Handeln die erzählte Welt zu verändern.

Dieser Handlungsfokus hat eine mediale Komponente. Wie bereits gesagt wurde, kann ›Kämpfen‹ in Rollenspielen als pars pro toto für ›Handeln‹ überhaupt stehen. Der Grund dafür liegt in der spezifischen Medialität des Computerspiels. Interaktivität gilt vielen als *das* »Spezifikum von Computerspielen«¹⁸⁴; allerdings steht dieser Begriff in den Game Studies nun schon seit längerem in der Kritik.¹⁸⁵ Hauptsächlich verweisen die Kritiker darauf, dass dem Interaktivitätsbegriff eine Vermenschlichung des Computers zugrunde liege, da Interaktion ursprünglich auf zwischenmenschliche Interaktion (und gerade nicht eine Mensch-Maschine-Kommunikation) beschränkt gewesen sei und eben diese Implikation immer noch mit sich führe.¹⁸⁶ Espen Aarseth beispielsweise möchte aus diesem Grund den Interaktivitätsbegriff für das Pen&Paper-Rollenspiel reserviert wissen, wo tatsächlich eine zwischenmenschliche Interaktion zwischen der Spielleitung, deren Rolle im Computerspiel die Software übernimmt¹⁸⁷, und der Gruppe stattfindet.¹⁸⁸

Viele Autoren weichen deswegen inzwischen auf den Agency-Begriff aus; allerdings kann dieser den Interaktivitätsbegriff nicht vollständig ersetzen, weil Agency immer vom Rezipienten her gedacht wird: Nicht das Computerspiel verfügt über Agency, sondern der Spieler – oder auch nicht, denn ob ein Spieler Agency verspürt, ist nicht nur von den Voraussetzungen des Mediums, sondern auch maß-

182 Für Gawain trifft das textübergreifend zu.

183 Daniel von dem Blühenden Tal.

184 Holger Zapf: »Computerspiele als Massenmedien. Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheoretischer Perspektive«, in: Tobias Bevc/Holger Zapf (Hg.), *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 2009, S. 11-26, hier S. 21.

185 Prominent bei Matthias Mertens: »Computerspiele sind nicht interaktiv«, in: Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt a.M.: Campus. 2004, S. 272-288.

186 M. Mertens. 2004, S. 274.

187 Tobias Unterhuber: »The Gamemaster-Approach to Game Studies«, in: Monica Evans (Hg.), *Videogame Studies. Concepts, Cultures and Communications*, Oxford: Inter-Disciplinary Press. 2011, S. 31-38.

188 Espen Aarseth: »From Hunt the Wumpus to EverQuest. Introduction to Quest Theory«, in: Fumio Kishino/Yoshifumi Kitamura (Hg.), *Entertainment Computing – ICEC 2005. Proceedings*, Berlin, Heidelberg: Springer Verlag. 2005, S. 496-506, hier S. 501.

geblich von seinen eigenen Fähigkeiten, seinem Selbstwertgefühl und anderen individuellen Faktoren abhängig.

Ich stütze mich hierbei explizit auf den medienwissenschaftlichen Agency-Begriff, der auch der Agency-Begriff der Game Studies ist. Dieser steht in mancher Hinsicht quer zur Verwendung desselben Begriffes in der Dingtheorie, wie er derzeit auch in der Mediävistik Konjunktur hat, weil der medienwissenschaftliche Begriff Agency an »experience«¹⁸⁹ knüpft und eine solche für Dinge nicht gegeben ist. Diese Diskrepanz lässt sich nicht auflösen, da hier aufgrund der Interdisziplinarität der vorliegenden Untersuchung die Begrifflichkeiten verschiedener Fachrichtungen aufeinanderprallen, die jeweils historisch gewachsen und begründet sind. Ich habe mich dazu entschlossen, dem medienwissenschaftlichen Agency-Begriff den Vorzug zu geben – zum einen, weil das hier verfolgte Forschungsinteresse nicht zuletzt ein medienwissenschaftliches ist, zum anderen, weil der Agency-Begriff für die Game Studies weit zentraler ist als für die Germanistische Mediävistik, wo er nur einen vergleichsweise geringen Teil der Forschung betrifft.

Die radikale Subjektivität des medienwissenschaftlichen Agency-Begriffes hat zum Nachteil, dass unter dem Agency-Paradigma konsequenterweise keine verlässlichen Aussagen über Eigenschaften des Mediums mehr möglich sind, obwohl sich der Begriff in anderer Hinsicht als sinnvolle Alternative zum Interaktivitätsbegriff herausgestellt hat. Das Medium kann nur Agency-Angebote machen – ob diese aber tatsächlich in Agency resultieren, bleibt offen. Der Interaktivitätsbegriff scheint mir daher zum aktuellen Zeitpunkt nicht verzichtbar, um dieses Angebot des Mediums in Worte zu fassen.¹⁹⁰

Zudem kann ich die Kritik am Interaktivitätsbegriff nur in Teilen nachvollziehen, da mir zwar »Interaktion« als Begriff zur Beschreibung der Kommunikation zwischen Menschen geläufig ist, ich aber den Kommunikationspartnern nicht die

189 »Agency is the condition of activity rather than of passivity. It refers to the experience of acting, doing things, making things happen, exerting power, being a subject of events, or controlling things. This is one aspect of human experience. The other aspect of human experience is to be acted upon, to be the object of events, to have things happen to oneself or in oneself, to be constrained and controlled: to lack agency« (Martin Hewson: »Agency«, in: Albert J. Mills/Elden Wiebe/Gabrielle Durepos (Hg.), *Encyclopedia of case study research*, Los Angeles California, London: SAGE. 2010).

190 Auch Jan-Noël Thon hält beispielsweise am Interaktivitätsbegriff fest: »Aus meiner Sicht eignet sich die Bezeichnung »Interaktivität« indes nach wie vor recht gut, um den basalen Sachverhalt zu beschreiben, dass Computerspiele interaktive/ergodische/prozedurale kulturelle Artefakte sind und sich als solche von noninteraktiven/nonergodischen/nonprozeduralen kulturellen Artefakten wie Romanen, Comics, Filmen oder Fernsehserien unterscheiden« (Jan-Noël Thon: »Game Studies und Narratologie«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Halem Verlag. 2015, S. 104-164, hier S. 113).

Eigenschaft ›Interaktivität‹ zuschreiben würde. Die Gefahr einer begrifflichen Vermenschlichung des Mediums scheint mir insofern nicht gegeben. Ich sehe den Agency-Begriff daher nicht als Ersatz für den herkömmlichen Interaktivitätsbegriff, sondern als wertvolle Ergänzung an, die es erlaubt, auch die andere Seite zu beleuchten. Der Interaktivität des Computerspiels entspricht auf Rezipientenseite die ›Agency‹ des Spielers. Verfügt ein Medium über die Eigenschaft ›Interaktivität‹, wohnt ihm das Potenzial inne, bei seinen Rezipienten ein Gefühl von Agency zu erzeugen.

Kampfpassagen tendieren in besonderem Maße dazu, Agency zu erzeugen. Ralf Adelman und Hartmut Winkler¹⁹¹ erklären das mit Norbert Elias dadurch, dass im Zug der Zivilisierung und Modernisierung Handlungsketten immer länger werden. Das heißt, der Handelnde sieht erst mit großer Verzögerung das Ergebnis seiner Handlungen – wenn überhaupt. Man muss Elias nicht in allen Punkten folgen,¹⁹² um mit ihm darin übereinzustimmen, dass lange Handlungsketten ein hohes Frustrationspotenzial beinhalten.¹⁹³ Das Computerspiel macht diesen Prozess insofern rückgängig, als es mit kurzen oder sogar ultrakurzen Handlungsketten operiert: »Und die denkbar kürzesten Handlungsketten [...] bieten Destruktion und Gewalt«¹⁹⁴ – der Avatar führt auf Tastendruck hin einen Hieb gegen den Gegner und dieser bricht effektiv zusammen. Dies begünstigt den Autoren zufolge den spielerischen Lustgewinn und zwar nicht aufgrund der Gewaltdarstellung – wie diese von Rezipienten aufgenommen wird, dürfte subjektiv differieren –, sondern aufgrund der Kürze der Aktions-Reaktions-Kette.¹⁹⁵

Agonale Spielmechaniken sind ein ebenso einfacher wie wirkungsvoller Weg, dem Spieler Zugang zu diesen Erfahrungen zu verschaffen und dominieren deswegen das Gameplay vieler populärer Genres, so auch des Rollenspiels. »[M]eaningful action«¹⁹⁶ weist allerdings bereits deutlich über einfache Reiz-Reaktions-

191 Ralf Adelman/Hartmut Winkler: Selbst etwas tun. Handeln und Subjektkonstitution im Computerspiel. 2009 und im Anschluss an sie auch Rolf Nohr: »I've seen the devil of violence«. Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der ›Killerspieldebatte«, in: Peter Riedel (Hg.), ›Killerspiele«. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, Marburg: Schüren Verlag. 2010, S. 5-17.

192 Weltgeschichte als Prozess der fortschreitenden Zivilisierung zu begreifen, ist etwas gewagt. Für meine Argumentation benötige ich jedoch nur das Diktum von der Dominanz langer Handlungsketten in der Gegenwart, und darin ist Elias zuzustimmen – unabhängig davon, wie es dazu gekommen sein mag.

193 »Lange Handlungsketten [...] bedeuten *Aufschub*, wenn nicht die Befriedigung überhaupt unabsehbar wird« (R. Adelman/H. Winkler. 2009, S. 8).

194 R. Adelman/H. Winkler. 2009, S. 9.

195 R. Nohr. 2010, S. 13-14.

196 J.H. Murray. 2017, S. 159.

Zusammenhänge hinaus und zielt auf Spielerentscheidungen, die geeignet sind, Verlauf und Ausgang der Handlung zu beeinflussen, ab.

Im Dezember 2018 veröffentlichte das Streaming-Portal Netflix mit *BLACK MIRROR – BANDERSNATCH*¹⁹⁷ seinen ersten breit rezipierten interaktiven Film. In seiner Funktionsweise ähnelt der Film stark den Spielen der Firma Telltale Games¹⁹⁸; sein Prinzip ist also nicht neu: Der Rezipient wählt unter Zeitdruck, der durch eine in sich zusammenschumpfende Leiste symbolisiert wird, eine Dialog- oder Handlungsoption aus – mit der Computermaus, seiner Fernbedienung oder sogar einem Controller, wenn Netflix auf einer Spielekonsole betrieben wird. Interessant ist *BANDERSNATCH* für mich aus zwei Gründen.

Zum einen macht *BANDERSNATCH* deutlich, wie fadenscheinig die Grenzziehung zwischen Film und Computerspiel geworden ist. So wie Peter Handkes *DIE AUFSTELLUNG DES 1. FC NÜRNBERG VOM 27.1.1968* erst dadurch zum Gedicht wird, dass sie in einem Gedichtband¹⁹⁹ abgedruckt wurde, erlaubt es nach Wegfall aller anderen potenziellen Kriterien²⁰⁰ nur noch die Veröffentlichung auf Netflix, das bis dato als Plattform für Filme bekannt war, *BANDERSNATCH* überhaupt noch als Film zu fassen. Unabhängig von seinen Produktionszusammenhängen ließe sich *BANDERSNATCH* ebenso gut als simples Computerspiel beschreiben.

Zum anderen fällt *BANDERSNATCH* durch eine Form der Narration auf, die ich als ›handlungsleitend‹ bezeichnen möchte, die jedoch nicht leicht in Worte zu fassen ist, und zwar deswegen, weil es schwerfällt, das Subjektive der Rezeption aus der Beschreibung zu verbannen. Subjektiv nehme ich eine auffällige Plumpheit in der Narration von *BANDERSNATCH* wahr. Zu Beginn des Films hat der Protagonist (der Avatar?) ein Bewerbungsgespräch, in dem der Rezipient entscheiden muss, ob der junge Programmierer Stefan sein Spiel in Eigenregie oder in Abhängigkeit von dem Unternehmen entwickeln soll. Der Chef des Unternehmens wird vor dem Gespräch durch eine kurze Szene charakterisiert, in er einen jungen Mann, vermutlich einen Praktikanten, herablassend behandelt.²⁰¹ Er wird damit plakativ als

197 *BLACK MIRROR: BANDERSNATCH* (2018, R: David Slade).

198 Beispielsweise Telltale Games: *THE WALKING DEAD. A Telltale Game Series*. Telltale Games. 2012.

199 Peter Handke: *Die Innenwelt der Außenwelt der Innenwelt* (= Edition Suhrkamp, Band 307), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2003.

200 Die Art der Steuerung kann, wie bereits gezeigt, nicht als Kriterium herangezogen werden. Nicht einmal der Umstand, dass es sich um Filmszenen und nicht um Spielgrafik handelt kann, kann als trennscharfes Kriterium dienen. Denn beispielsweise auch *HER STORY* (Sam Barlow: *HER STORY*. Barlow, Sam. 2015), das auf der Gaming-Plattform Steam veröffentlicht wurde, bedient sich Filmszenen anstatt Spielgrafik und kratzt damit gewissermaßen aus der anderen Richtung an der Grenze zwischen Film und Spiel.

201 Die ist nur der offensichtlichste einer ganzen Reihe von Hinweisen, die alle von der Entscheidung abraten, das Angebot des Firmenchefs anzunehmen.

»fieser Chef« gebrandmarkt. Der Rezipient wird also überdeutlich davor gewarnt, ihm zu vertrauen, und tatsächlich – nimmt er das Angebot an, floppt Stefans Spiel aufgrund der schlechten Arbeitsbedingungen und wird seine Entscheidung durch eine andere Figur sofort als »falscher Pfad« kommentiert. Letzteres ist durchaus auch auf der Metaebene so zu verstehen, denn der interaktive Film wird an dieser Stelle (mit kleinen Änderungen) zurückgesetzt, sodass der Rezipient nunmehr die »richtige« Entscheidung treffen kann (und letztlich muss), was dem Neuladen eines gespeicherten Spielstandes entspricht, nur dass der Rezipient darüber in *BANDERSNATCH* nicht selbst bestimmt.

Normalerweise sind Filme nicht darauf angewiesen, dass ihre Rezipienten Ereignisse antizipieren. Es macht nichts, wenn bestimmte Szenen erst im Nachhinein verstanden werden, weil der Rezipient nicht selbst handeln muss. In einem interaktiven Film aber braucht der Rezipient eine Grundlage für seine Entscheidungen, weil die Wahl sonst beliebig ist. Widersprüchliche handlungsleitende Informationen verkomplizieren die Wahl und vermindern das Gefühl der Agency, wenn der Rezipient den Eindruck hat, zu Unrecht mit einer negativen Wendung für seine Entscheidung bestraft zu werden.

Möglicherweise geht *BANDERSNATCH* also wegen seiner vermeintlichen Innovativität auf Nummer sicher, indem er die zu seiner Rezeption notwendige interaktive Medienkompetenz, die zwar bei Computerspielern vorhanden ist, aber bei »Serienschauern«²⁰² nicht vorausgesetzt werden kann, eher niedrig veranschlagt. Auch wenn *BANDERSNATCH* selbst nicht weiter bemerkenswert ist, zeigen sich an diesem Beispiel deutlich die unterschiedlichen Anforderungen, die an die Narration interaktiver und nicht interaktiver Medien gestellt werden müssen.

3.6 Rekapitulation

Im abgeschlossenen Kapitel wurden die Spezifika der mittelhochdeutschen Epik herausgearbeitet und, ausgehend von Arbeiten Anette Gerok-Reiters, positiv gewendet, um den mittelalterlichen Protagonisten nicht als ein Mängelwesen erscheinen zu lassen, das einzig durch die Abwesenheit von Eigenschaften gekennzeichnet ist, die modernen Protagonisten zu eigen sind. Zwar wird von den Protagonisten der mittelhochdeutschen Epik nur sporadisch berichtet, was sie denken

202 Es dürfte kein Zufall sein, dass dieses filmische Pendant zum Computerspieler völlig ungebrauchlich ist. Man geht im Alltagsdiskurs davon aus, dass »jeder« Filme und Serien schaut, aber nicht jeder Computerspiele spielt. Jemand schaut gerne Serien, aber jemand spielt nicht nur gerne Computerspiele, sondern *ist* ein Computerspieler. Die Rezeption von Filmen und Serien ist wesentlich naturalisierter als die von Computerspielen. Computerspiele zu spielen ist daher durch Selbst- und Fremdzuschreibungen stärker an Identitätskonstruktionen gekoppelt.