

thinking, reasoning, ordering, and perceiving the world. Likewise, reading, as an essentially mental ability, is linked with parameters of cognition.«⁵¹

Der wichtigste Import aus der kognitiven Theorie ist die Untrennbarkeit von Erfahrung und Körperlichkeit, denn auch die vermeintlich entkörperlichte Erfahrung bei der Medienrezeption speist sich aus körperlichen Erfahrungen.⁵² In diesem Kontext zitiert von Contzen prominent Alva Noë mit dem Postulat, dass Wahrnehmung interaktiv sei und der verkörperte Geist in ständigem Dialog mit der physischen Umgebung stehe,⁵³ und ergänzt, dass die auf diese Art gemachten Erfahrungen die Rahmenbedingungen für aktive Rezeption lieferten.⁵⁴ Eva von Contzen kommt also auf ähnlichem Wege wie ich zu ähnlichen Ergebnissen.

9.2 ›Natürliche‹ Narratologie und Erzählen im Imperativ

Die Pointe meines eigenen Ansatzes besteht nun darin, dass die Erfahrungshaftigkeit der Untersuchungsgegenstände anders fundiert wird als im Kontext der Natürlichen Narratologie. In meinem Fall leitet sie sich nämlich über die Spieler-Avatar-Beziehung her, wodurch Annahmen von Fludernik und von Contzen, die sich mit meinen eigenen Beobachtungen decken, aber teilweise diffus-abstrakt bleiben, präziser bestimmt werden können. Zwischen von Contzens Kreuzkategorien etwa gibt es keine Verbindungen: Es existiert das Erleben der Hauptfigur und es existiert das Erleben des Lesers. Mal ist dieses Erleben prozessual, mal resultativ.⁵⁵ Aber über die genaue Beschaffenheit des Zusammenhangs zwischen dem Erleben des Protagonisten und dem des Rezipienten kann mithilfe der Kategorien nur wenig gesagt werden, während mir hierbei die aus den Game Studies importierten Begrifflichkeiten neben dem von Matthias Däumer übernommenen Modell eines Körperschemas gute Dienste bei der Analyse leisten.⁵⁶

Hier bewahrheitet sich, was bereits an anderer Stelle von mir und auch schon von anderen gesagt wurde:⁵⁷ dass die Auseinandersetzung mit den medialen Eigenheiten von Computerspielen auch ein anderes Licht auf ältere Medien werfen kann. In besonderem Maße gilt das für Medien, die wie das Computerspiel nicht allein auf Skripturalität setzen, sondern multimedial und prozedural agieren – wie auch die mittelalterliche Literatur. Das Hinzuziehen eines weiteren Mediums auf

51 E. v. Contzen. 2018, S. 70.

52 E. v. Contzen. 2018, S. 70.

53 E. v. Contzen. 2018, S. 70–71.

54 E. v. Contzen. 2018, S. 71.

55 E. v. Contzen. 2018, S. 68–69.

56 Siehe Kapitel 7.1.1.

57 F. Ascher/T. Müller. 2018.

der Gegenstandsebene und damit einhergehend die Einbindung der entsprechenden Forschung hat hier also klar zu einem Mehrwert geführt, wie der Vergleich mit von Contzen zeigt.

Nun ist es potenziell problematisch, über das Erleben von Einzelpersonen zu spekulieren, weil sich nicht vorhersagen lässt, wie ein Rezipient auf eine bestimmte mediale Situation reagieren wird – beispielsweise inwieweit sich sein Körperschema mit dem Avatar synchronisiert oder ob sich die Furcht des Protagonisten auf ihn überträgt. Allerdings kommt man bei aller gebotenen Vorsicht nicht ganz ohne solche Spekulationen aus, wenn man über das Körperschema von Rezipienten sprechen möchte. Hier kann mein eigener Ansatz von von Contzens profitieren, die das Konzept der *affordances*, also des Angebotscharakters von Medien ins Spiel bringt

»Cognitive theory offers a useful tool for this purpose: the dimension of affordances. Affordances are the instrumental qualities that are within the range of an object or action, but need not be fully, even not at all, realized or activated in a certain situation. They pertain to the *potential* meanings and uses.«⁵⁸

Auf dieser Grundlage müssen keine Annahmen über das Erleben von Individuen getroffen werden. *Affordances* sind Angebote des Mediums und können als solche mit literatur- oder medienwissenschaftlichen Mitteln untersucht werden. Die Frage nach ihrer Aktualisierung in konkreten Rezeptionsprozessen bleibt dabei unberührt.

»If we approach [...] the readers' engagement [...] from this perspective, we can justifiably speculate about their reactions – as long as we can situate our hypotheses in the context of the affordances of a particular experience.«⁵⁹

Auch die Spieler-Avatar-Beziehung ist von *affordances* geprägt: Der Avatar stellt ein Angebot an das Körperschema des Rezipienten dar, sich mit ihm zu synchronisieren. Es gibt konventionalisierte Techniken, wie zum Beispiel die Wahl der Kameraperspektive in einer Cutscene oder die Verletzung des Avatar-Körpers, die eine Synchronisation wahrscheinlicher oder unwahrscheinlicher machen. Ob sie beim einzelnen Rezipienten tatsächlich die intendierte oder antizipierte Wirkung erzielen, muss offenbleiben; es lassen sich aber Wahrscheinlichkeiten abschätzen. Der erste Schritt bei der Analyse ist laut von Contzen die Identifikation des Erlebenden:

58 E. v. Contzen. 2018, S. 74.

59 E. v. Contzen. 2018, S. 74.

»The first step in the analysis is the identification of the main experiencer, which goes hand in hand with the analysis of the main action, that is, what the narrative is ›about‹.«⁶⁰

Die Art und Weise, wie von Contzen diese Notwendigkeit von Genettes Fragen ›Wer sieht?‹ und ›Wer spricht?‹ herleitet und so zu der für sie entscheidenden Frage »Who experiences?«⁶¹ gelangt, erinnert an Arbeiten Britta Neitzels zum sogenannten *Point of Action*.⁶² Neitzel unterscheidet analytisch zwischen einer manipulativen und einer beobachtenden Funktion des Computerspielers, also gewissermaßen zwischen dem Spieler als Spieler im engeren Sinne und dem Spieler als Rezipienten.⁶³

»Beide Funktionen und Positionen interagieren im Prozess des Spiels und beeinflussen den Grad der Einbezogenheit eines Spielers in ein Spiel. Um die durch die Repräsentation gegebenen Nähe- und Distanzbeziehungen zum Spiel zu beschreiben, müssen beide Funktionen berücksichtigt werden. Im Folgenden möchte ich sie analytisch trennen und schlage für die manipulative Position, die sich auf die Handlungen im virtuellen Raum bezieht, den Begriff *Point of Action* und für die Beobachtungsperspektive den Begriff *Point of View* vor.«⁶⁴

Sie setzt bei denselben Fragen an wie von Contzen, allerdings ist die entscheidende Frage für Neitzel nicht ›Wer erlebt?‹, sondern ›Wer handelt?‹.⁶⁵ Diese Frage führt zum *Point of Action*, der eine Ergänzung zum geläufigen *Point of View* darstellt, den Neitzel nicht verwirft, aber an die Gegebenheiten des interaktiven Mediums anpasst.⁶⁶

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

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

62 Neitzel konnte den Begriff durch ihre Dissertation etablieren und später noch weiter verfeinern, sodass er heute in den Game Studies große Verbreitung findet. Siehe Britta Neitzel: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen*. Dissertation, Weimar. 2000 und Britta Neitzel: »Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen«, in: *Repositorium Medienkulturforschung* (2013).

63 B. Neitzel. 2013, S. 5.

64 B. Neitzel. 2013, S. 5.

65 B. Neitzel. 2013, S. 16-17.

66 »Der Modus der Perspektive in der verbalen Erzählung, auf die Genette sich bezieht, beschreibt zum einen den Blickwinkel aus dem erzählt wird, bezieht sich jedoch auch auf das Ausmaß von Wissen, das der Diskurs über die erzählte Welt preisgibt. Dies ist eine für die verbale Erzählung wichtige Ergänzung, da ein Blickwinkel immer nur sprachlich vermittelt wiedergegeben werden kann. Für die Analyse des Computerspiels möchte ich ›Perspektive‹ jedoch wörtlich nehmen und sie tatsächlich nur auf den visuellen Blickwinkel, den PoV in einem rein räumlichen Sinn, beziehen – über den sich dann möglicherweise Wissen einstellt« (B. Neitzel. 2013, S. 10).

Nun ist auch die mittelalterliche Literatur »largely action-based rather than psychology-based«⁶⁷, sodass es hier, ähnlich wie im Computerspiel, häufig zu einem Zusammenfall von *Point of View* und *Point of Action* kommt, wobei der *Point of Action* meist einfacher zu bestimmen ist als der mitunter unklare *Point of View*, da die Identifikation des *Point of Action* mit den Schwerpunktsetzungen von handlungsbasiertem Erzählen korrespondiert. Dass von Contzen die Frage nach dem Erleben und Neitzel die Frage nach dem Handeln in den Vordergrund rückt, stellt dabei keinen Widerspruch dar, weil Erleben und Handeln eng miteinander verknüpft sind:

»In an experience based model, narrative is viewed not as something that ›communicates‹ (other than in the actual context of performance), but as something that one ›does‹ – a task, an action, an experience in itself. Crucially, experience results from action, from the events in which the characters are entangled.«⁶⁸

Das Handeln der Fokusfigur verspricht jedem das Erleben von (sekundärer) Handlungsmacht, der sein Körperschema mit ihr synchronisiert. In vielen Fällen reicht dafür die bloße Bewegung aus, weil Beweglichkeit dem Unterbewusstsein des Rezipienten *par pro toto* Handlungsfähigkeit signalisiert und ein bewegter Gegenstand somit für eine Synchronisation des Körperschemas attraktiver ist als ein unbewegter. Die Synchronisation des Körperschemas mit einem Avatar ist die Voraussetzung für die Teilhabe an der *experience* der Figur und Figurenhandeln ermutigt diese Synchronisation, also ist Handeln in diesem Kontext ein Zwischenschritt auf dem Weg zum Erleben.⁶⁹

Dem Aspekt der Bewegung oder Bewegtheit kommt in der Natürlichen Narratologie keine besondere Rolle zu. Doch gerade Erzählformen, deren Plot-Fortschritt an räumlichen Fortschritt gekoppelt und somit von Bewegung geprägt ist, scheinen mir nach einem Instrumentarium zur Untersuchung ihrer Kinästhetik zu verlangen. Wenn nämlich Handlung und Bewegung so eng verflochten sind, wie ich es für handlungsbasiertes Erzählen gezeigt habe, ist die Bewegung im Raum zentraler Teil der Analyse.

Was in der Natürlichen Narratologie sehr wohl eine Rolle spielt, ist verkörperte Wahrnehmung, welche zwar eng mit dem Bewegungsaspekt verknüpft ist, wie ich in Kapitel 7 gezeigt habe, in der Natürlichen Narratologie zu allererst eine Prämisse darstellt. Diese Prämisse prägt das Rezipientenbild der Theorie und ihre grundlegende Vorstellung von Narrativität als etwas, das zwischen Medium und Rezipient entsteht, macht sich aber vergleichsweise wenig auf der Mikroebene der Textanalyse bemerkbar. Somit sehe ich auch hier, ähnlich wie bei der Beziehung zwischen

67 E. v. Contzen. 2018, S. 77.

68 E. v. Contzen. 2018, S. 77.

69 Ich beleuchte hier die Rezipientenebene, selbiges gilt aber auch für die Figurenebene.

dem Rezipienten und dem als Avatar zu denkenden Protagonisten, Potenzial zur Konkretisierung und Verfeinerung des Untersuchungsinstrumentariums – diesmal durch die kinästhetischen Anteile meines Ansatzes.

Eva von Contzen kommt am Ende ihres Aufsatzes *NARRATIVE AND EXPERIENCE IN MEDIEVAL LITERATURE* zu dem Schluss:

»An experience-based analysis may not lead to completely different or strikingly new readings of medieval literature. Yet it can help us better understand phenomena such as immersion and the utility of literature as located in – and created by – the dynamic trajectory of processual and resultative experience between authors, narrators, characters, and readers.«⁷⁰

Ähnliches lässt sich auch über den Vergleich von Computerspielen und mittelalterlicher Literatur sagen, wobei es sicher von Rezipient zu Rezipient differieren wird, wie bemerkenswert ihm die Ergebnisse dieser Untersuchung erscheinen.

In der Natürlichen Narratologie findet der Fokus auf die menschliche Erfahrung (*experience*) seine Entsprechung in der Verortung der Entstehung von Narrativität nicht im Text selbst, sondern auf Seiten des Lesers, der den Text narrativiert, indem er ihn innerhalb eines narrativen Rahmens (*frame*) rezipiert. Es ist also die Erwartungshaltung des Lesers (in Form der Wahl des *frames*), die ihn einen Text als narrativ wahrnehmen lässt. Das Konzept der Erfahrunghaftigkeit führt somit weg von der problembehafteten Vorstellung der Geschlossenheit eines Textes. Erzählen im Imperativ geht jedoch noch einen Schritt weiter: In solchen narrativen Formen realisiert sich durch das Erzählen zugleich das Erzählte.

Erzählen im Imperativ wurde zwar an Computerrollenspielen und Artusepen entwickelt, hat aber eine größere Dimension. Nicht nur kann Erzählen im Imperativ potenziell auch in anderen Medien beobachtet werden, sondern es eröffnet auch einen neuen narratologischen Zugang zu nichtmodernen Erzählformen, seien sie nun älter oder jünger als die moderne Literatur. Sein Geltungsanspruch ist somit trotz seines Spagats zwischen verschiedenen Epochen und Medien zwar groß, aber dennoch weniger universal als jener der Natürlichen Narratologie.

Mit der Rede vom ›Erzählen im Imperativ‹ wird eine grammatische Kategorie auf die Ebene der Narration übertragen. Diese Metaphorisierung birgt jedoch die Chance einer präziseren Beschreibung historisch spezifischer Erzählformen – vor allem, weil auf diese Weise eine enge Koppelung zwischen dem Handlungsablauf des Erzählten und dem Aktcharakter des Erzählprozesses denkbar wird. Denn der Imperativ stellt eine Handlungsaufforderung dar und diese ist doppelt adressiert: einmal an den Protagonisten, einmal an den Rezipienten. Erzählen im Imperativ bedeutet nicht einfach *showing* und/oder *telling* – es bedeutet *doing* und darin liegt

70 E. v. Contzen. 2018, S. 77.

der spielerische Aspekt von aktiver Rezeption: Der Erzählprozess *ist* der Spielprozess. Die durch die Wahl einer Vergangenheitsform suggerierte Nachträglichkeit der Rezeption wird im Mitvollzug überschritten – im Rezeptionsprozess wird das Rezipiente vergegenwärtigt.