

1 Präludium

Funktion einer Einleitung ist es unter anderem, Antwort auf die Frage zu geben, worum es in dem Buch geht. Allerdings nennt sich diese Einleitung nicht von ungefähr ›Präludium‹ und so wird die Antwort darauf eher spielerisch ausfallen.

›Worum es in dem Buch geht‹ wäre in einem narrativen Werk gleichbedeutend mit der Handlung des Buches. Nun ist das vorliegende Buch aber kein Vertreter der Primär-, sondern der Sekundärliteratur, und somit allenfalls schwach narrativ. Es hat also im engeren Sinne keine Handlung. Trotzdem ist das Thema ›Handlung‹ für diese Dissertation zentral, denn ihre zentralen Untersuchungsgegenstände, Artusepen und Computerrollenspiele, handeln nicht nur *von* irgendetwas, sondern ihre Handlung ist auch (nicht allein, aber auch nicht zuletzt) Produkt des Handelns von Protagonisten, Spielern und Lesern, da auch letztere vor dem Hintergrund einer aktiven Rezeption als ›Spieler‹ verstanden werden können.¹

Das gilt nicht allein für Artusepen und Computerrollenspiele, jedoch weisen gerade diese beiden medial und zeitlich weit auseinanderliegenden Gegenstände einen auffälligen Handlungsfokus auf, den ich mit dem Titel ›Erzählen im Imperativ‹ ins Zentrum der Aufmerksamkeit rücken möchte.

Imperative fordern zum Handeln auf. Sie versuchen eine bestimmte Handlung zu erzwingen und generieren so eine Entscheidungssituation, in welcher der aufgebaute Entscheidungsdruck schließlich in einer Handlung resultiert – nicht notwendigerweise in der geforderten, aber in *einer* Handlung.

Herausforderungen sind Gestalt gewordene Imperative. In ihnen manifestieren sich die Worte des typischen ›Questgebers‹, der den Protagonisten entsendet, um als sein Stellvertreter auf eine wie auch immer geartete Störung der Ordnung zu reagieren. Johan Huizinga hat im Moment der Herausforderung eines *der* zentralen Elemente von Literatur ausgemacht:

1 Da das Geschlecht von Protagonist*innen, Spieler*innen, Leser*innen etc. für mein Forschungsinteresse nicht von Belang ist, möchte ich das generische Maskulinum in diesem Buch als Funktionsbezeichnung verstanden wissen, die an kein bestimmtes Geschlecht adressiert ist. Außerdem sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass im Folgenden sämtliche Hervorhebungen innerhalb von direkten Zitaten auf den ursprünglichen Autor zurückgehen, sofern nicht explizit mit dem Namenskürzel [F.A.] als Eingriff markiert.

»In einer großen Menge von Fällen liegt das zentrale Thema eines poetischen oder im allgemeinen [sic!] literarischen Stoffes in einer Aufgabe, die der Held zu vollbringen hat, einer Prüfung, die er durchmachen, eines Hindernisses, das er überwinden muss.«²

In Computerrollenspielen und Artusepen treten Herausforderungen seriell auf. Sie strukturieren die (Spiel-)Erzählungen, denn Quests und Aventiuren – ihre Grundbausteine – drehen sich meist um *eine* konkrete Herausforderung und werden dann von einer neuen Quest/Aventiure und Herausforderung abgelöst.

Jutta Eming und Ralf Schlechtweg-Jahn erwähnen in ihrer Einleitung zu AVENTURE UND ESKAPADE³ den WIGALOIS Wirnts von Grafenberg und den PARZIVAL Wolframs von Eschenbach »mit ihrer Kombination von immer neuen Herausforderungen, die durch den Helden zu bestehen sind«⁴ und »seriellen Abfolge von in sich geschlossenen Abenteueräumen, der Notwendigkeit Rätsel zu lösen oder Zwischengegner zu besiegen, um in den nächsten Abenteuerraum zu gelangen, bis der Held schließlich im finalen Abenteuer angekommen ist«⁵.

Herausforderungen müssen in der Regel handelnd bewältigt werden. Aus diesem Grund korrespondieren sie aufs Engste mit der spezifischen Medialität des Computerspiels. Die Herausforderung bietet Anlass für Interaktion – sie ist also interaktiv. Die Aufforderung zu handeln ergeht ebenso an den Protagonisten wie an den Spieler. Die Quest ist also nicht nur ein narrativer, sondern auch ein ludischer Grundbaustein des Computerrollenspiels. Ich bezeichne sie daher als *ludonarratives Strukturelement*.

»Ludonarrativ« ist ein Begriff der Game Studies, der vor allem als Bestandteil von »ludonarrativer Dissonanz« geläufig ist.⁶ Ludonarrative Dissonanz meint, dass das Handeln des Avatars in den Spielpassagen in Widerspruch zur Narration des Spiels steht, wie sie beispielsweise in Cutszenes präsentiert wird. Zwischen Spiel und Erzählung können jedoch nicht nur Dissonanzen, sondern idealerweise auch Synergieeffekte entstehen. Ein solcher Synergieeffekt scheint im Fall der Heraus-

-
- 2 Johan Huizinga: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (= Rowohlt's Enzyklopädie), Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag. 2013, S. 147.
 - 3 Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.): Aventure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne (= Transatlantische Studien zu Mittelalter und Früher Neuzeit, Band 7), Göttingen: V&R unipress. 2017.
 - 4 Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn: »Einleitung: Das Abenteuer als Narrativ«, in: Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.), Aventure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne, Göttingen: V&R unipress. 2017, 7-33, hier S. 20.
 - 5 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 20.
 - 6 Bekanntheit erlangte dieser Begriff durch die Kritik des Game Designers Clint Hocking an dem First-Person-Shooter BIOSHOCK: Clint Hocking: Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about. 2007.

forderung vorzuliegen, da sowohl Spiel als auch Erzählung aus unterschiedlichen Gründen das Bewältigen von Herausforderungen zu ihrem Thema machen.

Im Fall der Artusepik sind diese Gründe weniger naheliegend als im Fall des Computerrollenspiels, dennoch »weist die Struktur mittelalterlicher Aventiureromane oft eine verblüffende Ähnlichkeit zu erzählenden Computerspielen [...] auf«⁷. Ich stelle daher die These auf, dass auch mittelhochdeutschen Artusromanen eine ludonarrative Logik zugrunde liegt und reagiere damit auf das Desiderat von Eming und Schlechtweg-Jahn, dass zu überlegen wäre, »inwieweit spielerische Aspekte bereits in älterer Abenteuerliteratur sichtbar werden«⁸. Zusätzlich wird nach möglichen Ursachen und Konsequenzen gefragt werden.

Ludonarrative Logik setzt sich aus einer Spiel- und einer Erzähllogik, also zwei distinkten Logiken, zusammen. Doch Spiel und Narration treffen sich nicht zuletzt im Moment der Herausforderung. Ludonarrative Logik ist eine Logik des Handelns, weil man nicht spielen kann, ohne zu handeln. Und Handeln manifestiert sich in der Artusepik, genau wie im Rollenspiel, bevorzugt als Kampf, weil Herausforderung dort in der Mehrzahl der Fälle eine *agonale* Herausforderung meint.

Ein Agon ist ein Wettkampf zu fairen Bedingungen, der es erlauben soll, zweifelsfrei festzustellen, welcher der Kontrahenten der Beste in einer bestimmten Leistungskategorie ist.⁹ Der in der höfischen Epik vielfach geschilderte ritterliche Zweikampf ist ein typisches Beispiel hierfür. Das übergeordnete Prinzip, das sich im konkreten Agon manifestiert, nennt sich »das Agonale« und kann Narration, Spiel, aber auch Weltwahrnehmung strukturieren. Es stellt das Regelset zur Verfügung, nach dem sich agonale Erzähl- und/oder Spielstrukturen ausbilden. Ludonarrative Logik kann im Sinne eines Selbstzwecks des Agonalen eine machtvolle Eigendynamik entwickeln und dabei in Konkurrenz zu anderen Logiken – beispielsweise der Logik der Kausalkohärenz – treten. Sie wird daher vor allem an Stellen greifbar, wo die Narration brüchig und inkohärent erscheint.

Das Agonale ist nicht der alleinige Quell aller Ähnlichkeiten, die das Computerspiel mit der mittelalterlichen Literatur – insbesondere: das Computerrollenspiel mit der Artusepik – verbinden. Es eignet sich jedoch methodisch in besonderer Weise, um die verschiedensten Beobachtungen zu bündeln. Fokussiert man Rollenspiel und Artusepik durch die »Linse« des Agonalen, so treten markante Analogien zutage, die nahelegen, dass im Medium Computerspiel eine spezifische Form des für die mittelalterliche Literatur typischen strukturellen Erzählens neben dem

7 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 20.

8 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 20.

9 Roger Caillois: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch (= Batterien, Band 027), Berlin: Matthes & Seitz. 2017, S. 35.

subjektorientierten Erzählen der (post-)modernen Literatur fortlebt:¹⁰ ein handlungsbasiertes Erzählen, das seinen Schwerpunkt auf die Handlungen seiner Protagonisten statt auf ihre Gedanken oder Gefühle legt.

Hierin scheint eine gewisse Avatar-Ähnlichkeit der mittelalterlichen Protagonisten auf, die in der Mediävistik auch schon gesehen wurde.¹¹ Denn wie Computerspiel-Avatare zeichnen sich diese Protagonisten dadurch aus, dass sie eher als Medium fungieren, über das der Rezipient immersiv in die dargestellte Welt »eintauchen« kann, denn als detailliert ausgearbeitete Figuren, deren individuelle Charakteristika möglicherweise eine Identifikation erschweren könnten. Präsentiert wird in erster Linie ihr Handeln – damit potenziell einhergehende Motivationen werden zumeist der Interpretation durch den Rezipienten, also der aktiven Rezeption überlassen.

Warum nun diese ludonarrative Logik gerade für das mittelalterliche Epos und das Computerspiel als Gegenwartsmedium charakteristisch ist, kann sowohl medial als auch kulturell erklärt werden. Der hier verfolgte Ansatz ist aus diesem Grund ein medienkulturwissenschaftlicher, wobei der medienwissenschaftliche Anteil überwiegt. Zwar ist es wichtig, die kulturellen Rahmenbedingungen der Gegenstände nicht aus dem Blick zu verlieren, das größte Erkenntnispotenzial verortete ich jedoch im medienwissenschaftlichen Bereich. Auch hier gilt: Die mediale Differenz von Artusepik und Rollenspiel muss stets mitgedacht werden, doch sie stellt nicht nur ein Risiko dar. Sie eröffnet auch ungewohnte Perspektiven und damit die Chance auf Beobachtungen, die sonst nicht möglich oder wenigstens nicht wahrscheinlich wären.

Damit begeben sich mich methodisch auf das Terrain der Komparatistik,¹² aber das ist bei einer mediävistischen Arbeit nichts Ungewöhnliches. Ursula Kocher weist zu Recht darauf hin, dass man mediävistische Forschung im Grunde »als *per se* komparatistisch bezeichnen«¹³ könne, »[d]a die Mediävistiken (die mediävisti-

10 Annette Gerok-Reiter: »Auf der Suche nach der Individualität in der Literatur des Mittelalters«, in: Jan A. Aertsen/Andreas Speer (Hg.), *Individuum und Individualität im Mittelalter*, Berlin, New York: de Gruyter. 1996, 748-765, hier S. 751-752.

11 Beispielsweise von Matthias Däumer: *Stimme im Raum und Bühne im Kopf. Über das performative Potential der höfischen Artusromane* (= Mainzer Historische Kulturwissenschaften, Band 9), Bielefeld: transcript. 2013, S. 90.

12 Wobei der intermediale Vergleich selbst in der Komparatistik noch ein relativer Neuankömmling ist, dem »ein beträchtliches, bei Weitem noch nicht ausgeschöpftes Innovationspotential« (Birgit Neumann: »Medialität«, in: Rüdiger Zymner/Achim Hölder (Hg.), *Handbuch Komparatistik. Theorien, Arbeitsfelder, Wissenspraxis*, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. 2013, S. 119-124, hier S. 123) zugeschrieben wird.

13 Ursula Kocher: »Mediävistische Komparatistik«, in: Rüdiger Zymner/Achim Hölder (Hg.), *Handbuch Komparatistik. Theorien, Arbeitsfelder, Wissenspraxis*, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. 2013, S. 13-16, hier S. 13.

tischen Abteilungen der im Wesentlichen sozial- und geisteswissenschaftlichen Fächer) dieser Wissenschaftsbereiche nur schwer forschen können, ohne die Ergebnisse der jeweils anderen über Sprach- und Kulturräume des Mittelalters zur Kenntnis zu nehmen«¹⁴, aber auch, weil Faktoren wie Oralität oder die Wechselwirkungen zwischen Literatur und bildlicher Darstellung, also mediale Aspekte, berücksichtigt werden müssen.¹⁵

Dabei ist es mir ein Anliegen, keinen der Untersuchungsgegenstände zu bevorzugen – also nicht die mittelalterliche Literatur und die mit ihr zusammenhängende mediävistische Forschung zu benutzen, um einseitig Erkenntnisse *über* das Computerspiel und *für* die Game Studies zu gewinnen, oder umgekehrt. Vielmehr soll der Erkenntnisgewinn für beide Disziplinen, ganz im Sinne der Komparistik, ein wechselseitiger sein. Wenn nämlich die zu vergleichenden Gegenstände »nicht gleichberechtigt nebeneinander stehen und die Parameter einseitig entwickelt werden«¹⁶, so kann strenggenommen gar nicht von einem Vergleich die Rede sein.¹⁷

Eine quantitative Gleichberechtigung der Gegenstände könnte beispielsweise durch eine Dreiteilung in zwei gleichlange Abschnitte mit anschließender Synthese erreicht werden, allerdings ist Quantität für mich nicht ausschlaggebend, sondern die Blickrichtung: von welcher Disziplin aus man wann auf welchen Gegenstand blickt. Um die Art von Vergleich zu erreichen, die mir vorschwebt, muss diese Perspektive flexibel bleiben, denn der Vergleich soll zwar die Makrostruktur der Gegenstände ins Visier nehmen, aber stellenweise bis in die Details hineinreichen. Der Verzicht auf Kapitel wie »Parzival« oder »The Witcher 3 – Wild Hunt«, ist also der Art des Erkenntnisinteresses geschuldet und somit programmatisch. Statt an den Werken orientiert sich die Gliederung an dem, was diesen Werken gemeinsam ist – nicht, ohne in den Kapiteln selbst dann doch bisweilen an die Grenzen der Vergleichbarkeit zu stoßen.

Damit dieser hohe Verflechtungsgrad nicht zu Lasten der Übersichtlichkeit geht, biete ich dem eiligen Leser durch regelmäßige Zusammenfassungen am Ende jedes Großkapitels die bestmögliche Orientierung. Außerdem ist dem Buch am Ende ein Glossar von Game-Studies-Begriffen beigelegt.

Besonders relevante Texte sind für diese Untersuchung der PARZIVAL Wolframs von Eschenbach, der WIGALOIS Wirnts von Grafenberg, der DANIEL VON DEM BLÜHENDEN TAL des Strickers, EREC und IWEIN Hartmanns von Aue und schließlich die CRÖNE Heinrichs von dem Türlin. Wichtige Spiele sind für meine Fra-

14 U. Kocher. 2013, S. 13.

15 U. Kocher. 2013, S. 13.

16 U. Kocher. 2013, S. 14.

17 U. Kocher. 2013, S. 14.

gestellung die Fantasy-Rollenspiele *THE WITCHER 3 – WILD HUNT*¹⁸, *THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM*¹⁹, *DRAGON AGE – INQUISITION*²⁰ und *DARK SOULS*²¹, aber beispielsweise auch das Science-Fiction-Rollenspiel *HORIZON ZERO DAWN*²² oder das Independent-Rollenspiel *PYRE*²³. Selbst Titel, die keine Rollenspiele sind, können punktuell zentrale Bedeutung für die Argumentation erlangen – so zum Beispiel *I AM BREAD*²⁴ in Kapitel 7.1.3. Texte wie Spiele sind nicht danach ausgewählt, ob sie kanonisch, aktuell oder im Sinne einer Literatur- oder Spiele-Kritik ›wertvoll‹ sind, sondern danach, ob sie dazu beitragen, an einer bestimmten Stelle der Argumentation eine Frage zu beantworten oder zu konkretisieren.²⁵

Die Gliederung ist demnach nicht gegenstandsorientiert, sondern findet nach thematischen Kriterien statt. Die Denkbewegung ist spiralförmig, das heißt, die Argumentation umkreist das Zentrum der ludonarrativen Logik von Computerrollenspiel und Artusepik, das bis fast zuletzt leer bleiben wird, und kommt dabei unter verschiedenen Gesichtspunkten mehrfach auf dieselben Themen zurück. Ein prominentes Beispiel hierfür ist die Beziehung zwischen Rezipient und Avatar, die in verschiedenen Kontexten relevant ist und jedes Mal auf eine neue Ebene gehoben wird, bis sie gegen Ende zur Bestimmung des Spielcharakters der mittelalterlichen Literatur herangezogen wird.

Das auf das Präludium folgende zweite Kapitel *EVALUATION DER MEDIALEN RAHMENBEDINGUNGEN* ist der prinzipiellen Vergleichbarkeit von Computerspielen und mittelalterlichen Texten in all ihrer Verschiedenheit gewidmet und schließt somit direkt an die von mir zusammen mit Thomas Müller im Rahmen unserer gemeinsamen Sonderausgabe *VOM ›WIGALOIS‹ ZUM ›WITCHER‹ – MEDIÄVISTISCHE ZUGÄNGE ZUM COMPUTERSPIEL*²⁶ geleistete Vorarbeit zu diesem Thema an. Aus Gründen der Zugänglichkeit steht am Anfang eine Gegenstandsbestimmung

18 CD Projekt RED: *THE WITCHER 3. Wild Hunt*. CD Projekt; Namco Bandai. 2015.

19 Bethesda Game Studios: *THE ELDER SCROLLS 5. Skyrim*. Bethesda Softworks. 2011.

20 BioWare: *DRAGON AGE. Inquisition*. Electronic Arts. 2014.

21 From Software: *DARK SOULS*. Bandai Namco Games. 2011.

22 Guerrilla Games: *HORIZON ZERO DAWN*. Sony Interactive Entertainment. 2017.

23 Supergiant Games: *PYRE*. Supergiant Games. 2017.

24 Bossa Studios: *I AM BREAD*. Bossa Studios. 2015.

25 Das schließt nicht aus, dass einige der genannten Titel nicht doch kanonisch sein können. Den sogenannten ›Soulsborne‹-Spielen der Firma From Software, deren bekanntester Vertreter *DARK SOULS* (2011) sein dürfte, wurde beispielsweise erst unlängst ein Sammelband gewidmet: Rudolf Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitten (Hg.): *Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne (= Game Studies)*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2019.

26 Franziska Ascher/Thomas Müller: »Die Zirkulation ludonarrativer Logiken. Eine Einleitung«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), *Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel*. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018.

des Rollenspiels. Darauf folgen einige allgemeine medienkulturwissenschaftliche Überlegungen zum Agonalen und seinen Formalisierungen. Das Kapitel schließt mit der Bestimmung der mittelalterlichen Literatur als unfest, virtuell und interaktiv und einem Gedankenspiel zu ihrer möglichen Prozeduralität.

Im dritten Kapitel **HANDLUNGSBASIERTE NARRATION VOR UND NACH ENDE DES MITTELALTERS: WO TATEN MEHR ALS GRÜNDE ZÄHLEN** geht es um die Spezifika mittelalterlichen epischen Erzählens, seine Brüchigkeit und die Rolle des Agonalen dabei. Der vermeintliche ›Mangel‹ an Darstellung von Gedanken und Gefühlen wird positiv als Handlungsfokus der mittelhochdeutschen Epen, welcher die Brücke zur Interaktivität des Computerspiels schlägt, reformuliert und als entscheidende Gemeinsamkeit von mittelalterlicher Literatur und Computerspiel benannt. Da Kämpfen sowohl in Artusepen als auch in Rollenspielen ein zentraler Modus des Handelns ist, wird plausibel, weshalb das Agonale als das dem konkreten Agon übergeordnete Ordnungsprinzip beide Untersuchungsgegenstände strukturiert.

Das vierte Kapitel **DIE STRUKTUR DES HANDELNS: QUEST, QUESTE, AVENTIURE** beleuchtet die Rolle der Aventure (beziehungsweise der Quest) als zwischen ›Geschehen‹ und ›Wiedergabe eines Geschehens‹ changierendes ludonarratives Strukturelement im Dienst des Agonalen, das gewährleistet, dass sich Kampfszenen und Kampfpausen – im Rollenspiel: interaktive und nicht-interaktive Passagen – abwechseln und einander bedingen. Handlungsbasiertes Erzählen wird als ›Erzählen im Imperativ‹ charakterisiert und die involvierten Imperative anhand paratextueller Questlogs näher in Augenschein genommen.

Die drei (potenziell) handelnden Instanzen Protagonist, Avatar und Spieler sind Gegenstand des fünften Kapitels **DIE HANDELNDEN: PROTAGONISTEN, AVATARE, SPIELER**. Es erklärt unter anderem, dass die Protagonisten im handlungsbasierten Erzählen deswegen so häufig durch Exorbitanz gekennzeichnet sind, weil Exorbitanz maximale Handlungsmacht bedeutet und eine solche im handlungsbasierten Erzählen wünschenswert erscheint. Die der Exorbitanz innewohnende Amoralität verweist auf den Spielcharakter des Zweikampfes als Manifestation des Agonalen, der im Mittelhochdeutschen treffenderweise auch als *spil* bezeichnet werden kann. Als Scharnierkapitel legt das fünfte seinen Schwerpunkt auf ›Text‹-Beobachtungen, auf die in den späteren Kapiteln Bezug genommen werden kann.

Das sechste Kapitel **DIE HANDLUNGSSPIELRÄUME: EINE WELT, GEMACHT FÜR DEN HELDEN** befasst sich mit Handlungsspielräumen im wörtlichen wie übertragenen Sinne. Einerseits operiert es mit einem erweiterten Exorbitanz-Begriff, um das Abhängigkeitsverhältnis zwischen Protagonisten und Welt und die Fähigkeit des Protagonisten, Welt zu formen, in Worte zu fassen. Andererseits lotet es Krisenfälle aus, wo handlungsbasiertes Erzählen an seine Grenzen stößt, wozu insbesondere Niederlage (Handeln führt nicht zum gewünschten Erfolg) und Untätigkeit (Handeln kommt gar nicht erst zustande) gehören.

Das siebte Kapitel KINÄSTHETISCHE REZEPTION: SYNCHRONISATION DES KÖRPERSCHEMAS MIT FOKUSFIGUREN kommt noch einmal auf die Beziehung zwischen Rezipienten und Avatar zurück und weitet das Avatarkonzept auf Literatur (nicht nur die mittelalterliche) aus. Das hat weitreichende Konsequenzen für die Themen der aktiven Rezeption, der verkörperten Wahrnehmung und der Kinästhetik. Erprobt wird das Konzept am 6. Buch des PARZIVAL, indem der Avatarwechsel von Parzival zu Gawan nachvollzogen wird.

Im achten Kapitel LUDONARRATIVE LOGIK: VOM SPIELCHARAKTER DER MITTELALTERLICHEN LITERATUR werden die Erkenntnisse aus den vorgegangenen Kapiteln zusammengetragen, um auf dieser Basis die Frage nach dem Spielcharakter der Artusepik zu stellen, der von den Analogien zum Rollenspiel nahegelegt wird. Kern des Kapitels ist die Konturierung einer ludonarrativen Logik als Kernkonzept beider Untersuchungsgegenstände. Dabei handelt es sich nicht um eine rein spielerische Logik: Sie besteht vielmehr in einer spezifischen Konfiguration aus Ludischem und Narrativem, die Artusepen ebenso wie Rollenspiele prägt.

Das POSTLUDIUM schließlich dient dazu, die erarbeiteten Begrifflichkeiten noch einmal zu schärfen, indem sie zu dem thematisch verwandten Konzept einer ›Natürlichen‹ Narratologie von Monika Fludernik und seiner mediävistischen Weiterentwicklung durch Eva von Contzen in Beziehung gesetzt werden. Ziel ist kein Gegenentwurf, sondern ein Abgleich – insbesondere in Hinblick darauf, inwiefern die Berücksichtigung des Aspekts der Bewegung (Kinästhetik) eine Bereicherung der bereits existierenden Ansätze darstellen könnte.

Doch bevor ein Vergleich stattfinden kann, gilt es zunächst, dessen Voraussetzungen zu evaluieren.