

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.

dass diese Modellierung »längst nicht so weitgehend wie im Cyberspace«¹⁰² ist. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass der Artusroman »echte«, auf zwischenmenschlicher Kommunikation basierende Interaktivität kannte, wie ich sie soeben in dem EREC-Beispiel angedacht habe. Untersuchen lässt sich diese anzunehmende Interaktivität indessen kaum, denn die Spuren von Mündlichkeit, die sich nicht nur im EREC mitunter finden,¹⁰³ »können auf eine reale Aufführungspraxis verweisen, aber sie können auch bloß Zitat einer älteren Kommunikationssituation sein, Aufführung also nur fingieren«¹⁰⁴.

Was bleibt, ist die Vorstellung eines paradoxen Spiels, in dem niemand handelt – zumindest nicht in dem in Kapitel 3.5 definierten Sinne, der »Denken« als von »Handeln« verschiedene, gleichberechtigte Kategorie versteht. Wir erinnern uns: Handeln will ein Resultat hervorbringen – nämlich die Handlung – und gleicht darin dem Agon, der »ein Resultat erspielen [muss], das die im Verlauf der Auseinandersetzung konkret gewordenen Antagonismen übergreift«¹⁰⁵. Wandhoffs Argumentation steht also vor dem gleichen Problem wie die Wolfgang Iser, wenn er darauf beharrt, dass das Erspielen des Sinns im Textspiel nicht metaphorisch gemeint sei.¹⁰⁶ Beide Argumentationen wollen, dass ihr Gegenstand in einem ontologischen Sinne interaktiv »ist«, können aber die entscheidende Linie nicht überschreiten, sondern nur verwischen.

Mir scheint es daher eine gute Idee zu sein, auf den Agency-Begriff auszuweichen, denn Agency kann als subjektive Empfindung selbst da existieren, wo keine objektive Interaktivität des Mediums gegeben ist. Was sich erwiesenermaßen in der Artusepik findet, sind Leerstellen: lose Enden, die den Eindruck erwecken, hier könnte die Geschichte in eine andere Richtung abbiegen, einer anderen Figur folgen oder die erzählten Ereignisse hätten sich auch ganz anders zutragen können, als sie geschildert wurden. Diese Stellen möchte ich mit dem Stichwort der »Alternativität« charakterisieren.

8.2.1.2 Verzweigungen

Im Computerspiel mögen parallele Optionen angelegt, in der Epik angedacht sein, rezipiert werden können sie aber in keinem Fall gleichzeitig, sondern nur nacheinander. In den meisten Rollenspielen kann man das Spiel neu laden, wenn man mit den Folgen seiner Entscheidungen oder spielerischen Leistungen unzufrieden

102 H. Wandhoff. 2004, S. 87.

103 Diese Einschübe finden sich vor allem im letzten Drittel des EREC ab dem glücklichen Ausgang des zweiten Guivreiz-Kampfes (also etwa ab Erec, V. 7079).

104 Jan-Dirk Müller: Mediävistische Kulturwissenschaft. Ausgewählte Studien, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 15.

105 W. Iser. 1993, S. 449.

106 W. Iser. 1993, S. 475.

ist. Der erste Verlauf wird dadurch getilgt; doch nur, was den gespeicherten Spielstand angeht. In der Erinnerung des Spielers ist der erste Versuch präsent und prägt daher auch seine Wahrnehmung des zweiten Verlaufes. Er ist damit nicht mehr einfach zufrieden oder unzufrieden mit dem Ergebnis, sondern bewertet es in Relation zu dem getilgten Ereignis.

In der höfischen Epik gibt es kein Neuladen.¹⁰⁷ Trotzdem lassen die überlieferten Schriftfassungen ein Interesse an alternativen Handlungsverläufen, einer Form der Interaktivität *avant la lettre*, erkennen. Zwar bieten die höfischen Epen – zumindest, wenn sie schriftlich vorliegen – keine Auswahl zwischen verschiedenen Handlungsoptionen, doch häufig werden Variationen einer Figurenkonstellation an verschiedenen Figuren durchgespielt. Dementsprechend stellt das ganze Feld der Parallel- und Kontrastfiguren¹⁰⁸ in der mittelhochdeutschen Epik in diesem Kontext einen Pool an geeigneten Beispielen zur Verfügung.

In Wolframs von Eschenbach *Titurel* bilden die Herzogin Sigune und der Dauphin Schionatulander ein Paar, wobei Sigune als Herzogin von höherem Adel ist als ihr Geliebter. Diese Paarkonstellatation wird in Beziehung gesetzt zu der auf höherem Niveau ebenso asymmetrischen Minne zwischen der Königin Clauditte und dem Herzog Ehcunat, deren Geschichte auf dem Brackenseil geschrieben steht. Vermutlich möchte Sigune die Geschichte auch deshalb zu Ende lesen, weil sie sich von ihr ein Modell für ihre eigene Minne erhofft, die Situationen ähneln einander und der höhere Stand Claudittes und Ehcunats trägt zum Vorbildcharakter ihrer Geschichte bei. Die beiden Paare sind mit Parallelfiguren besetzt, doch sie teilen nicht das gleiche Schicksal: Clauditte kann ihren Geliebten Ehcunat beim Hoftag in Beuframunde offiziell bestätigen lassen.¹⁰⁹ Ihre Beziehung ist somit legitimiert. Sigune und Schionatulander haben zwar die Billigung ihrer Vormünder Herzeloide¹¹⁰ und Gahmuret¹¹¹, aber keine öffentliche Anerkennung – und wie wir aus dem *Parzival* wissen, findet Schionatulander auf der Jagd nach dem Brackenseil den Tod¹¹². Auch wenn diese Figuren zumindest in Ansätzen individualisiert sind (etwa durch ihre Einbindung in ein spezifisches familiäres Gefüge), könnte man sich vorstellen, die verschiedenen Handlungsverläufe an denselben Figuren »durchzuspielen«. In einem interaktiven Medium muss sich der aktive Rezipient mit dem Tod Schionatulanders nicht abfinden. Er könnte das Spiel neu laden und

107 Siehe Kapitel 6.3.1.2.

108 »In diesen Fällen gibt es offensichtlich eine Reihe von Merkmalen, die bei zwei Figuren übereinstimmen oder deutlich kontrastieren« (F. Jannidis. 2004, S. 156).

109 *Titurel*, V. 155-156.

110 *Titurel*, V. 131-136.

111 *Titurel*, V. 107-112.

112 *Parzival*, V. 138, 11-141, 24.

versuchen durch andere Entscheidungen ein glückliches Ende der Geschichte herbeizuführen, das dann aussehen könnte wie bei Clauditte und Ehcunat. Die mittelalterliche Epik realisiert diese Option in der uns überlieferten Form nicht, doch sie führt sie latent mit.

Im Sprichwort heißt es, ›Wenn‹ und ›Hätte‹ würden zu nichts führen, heuristisch gesehen aber sind ›Wenn‹ und ›Hätte‹ durchaus aufschlussreich. Betrachtet man etwa die Bruderkämpfe Parzival gegen Gawan und Parzival gegen Feirefiz, so stellt man fest, dass beide zwar glimpflich ausgehen, aber in den Klagen des Erzählers durchaus alternative Verläufe vorstellbar werden, in denen einer den anderen tötet und das bitterlich bereuen muss, sobald er seinen Fehler erkennt:

*wênc gewonnen, vil verlorn
hât swer behaldet dâ den prîs:
der klagt doch immer, ist er wîs.*¹¹³

Zwar kommt es dazu nicht, ich möchte das Szenario aber dennoch versuchsweise ›durchspielen‹. Wenn in der binären Konstellation eines Zweikampfes einer der Kontrahenten stirbt – gleich, ob Protagonist oder Antagonist – bleibt der Rezipient mit dem Überlebenden zurück. In der Regel wird dieser Überlebende der Protagonist sein und sich somit nichts ändern. Sollte es sich jedoch um den Antagonisten handeln, käme es zu einer Ablösung des Körperschemas vom toten Avatar und – aufgrund der Binarität der Konstellation – zu einer Synchronisation mit dem überlebenden Antagonisten, der dadurch zum Protagonisten und Avatar würde.¹¹⁴

Die Gegenüberstellung der ›Vergewaltigungsszene‹ von TOMB RAIDER¹¹⁵ mit den Kämpfen am Plimizoel im 6. Buch des PARZIVAL hat gezeigt, dass das Körperschema des Rezipienten mit den Siegern ist – den Starken, den ›Tätern‹; jenen, die aktiv handeln, statt passiv zu erleiden.¹¹⁶ Somit braucht es nicht einmal den Tod eines Kontrahenten, um einen Avatarwechsel zu initiieren – jede Kampfszene ist eine potenzielle Verzweigungsstruktur mit dem Selektor ›Leistung‹. Symbolisiert wird diese Potenzialität durch die Unentschlossenheit der ›Kamera‹ in der besagten Spielszene. Figuren treffen aufeinander und werden von ihrer kinästhetischen Energie wieder auseinandergetrieben. Der Rezipient könnte nun von seinem ursprünglichen Avatar auf einen neuen Avatar überwechseln, den mutmaßlich ebenfalls spannende Ereignisse erwarten, doch die Linearität der Erzählung erlaubt das nicht. Die Genrekonvention des Artusromans sichert den Sieg des Protagonisten – im handlungsbasierten Erzählen unterliegt der Protagonist normalerweise nicht.

113 Parzival, V. 680,4-7.

114 Etwas ähnliches kann man mit Abstrichen für die Ermordung von Siegfried im NIBELUNGEN-LIED ansetzen. Siehe Kapitel 7.2.2.2.

115 Crystal Dynamics/Eidos Montreal. 2013.

116 Siehe Kapitel 7.1.2 und 7.2.2.1.

Deswegen ist sein Weg sozusagen »vorprogrammiert«. Man könnte diese Stellen also als blinde Verzweigungsstrukturen bezeichnen – oder aber, was zutreffender wäre, als realisierte.

Frank Degler zufolge befördert die Linearität von Literatur den »Irrglaube[n] an einen besonderen, ausgezeichneten Weltzugang«¹¹⁷, während im multilinearen Erzählen erst einmal alle Optionen gleichberechtigt seien.¹¹⁸ Zwar ist auch Literatur nur auf einer sehr oberflächlichen Ebene linear, trotzdem werden im Schreibprozess Ereignisse in einer Reihenfolge gebracht, die chronologisch sein kann, aber nicht sein muss. Insofern ist sie linear, wenn auch nicht darüber hinaus. Das Rollenspiel hingegen – egal, ob in der Computer- oder der Pen&Paper-Variante – ist multilinear. Doch selbst multilineare Medien können nur linear rezipiert werden, da der Rezipient nicht in der Lage ist, zwei oder mehr Handlungssträngen gleichzeitig zu folgen. Multilinearität wird daher im Rezeptionsvorgang in Linearität überführt. Das Format des Let's-Play-Videos legt davon Zeugnis ab, denn es hält einen einzigen, einzigartigen Spieldurchgang des eigentlich multilinearen Computerspiels in linearer Form fest. Es besteht also ein ähnliches Verhältnis zwischen Computerspiel und Let's-Play-Video wie zwischen der Performanz einer historischen Aufführungssituation und der Festschreibung des Epos in einem Codex.

Eine lineare Erzählung ist eine Verkettung realisierter Optionen – multilineares Erzählen ein Geflecht aus unrealisierten Optionen, die in ihrer Realisierung in Linearität überführt werden. Die abgewiesenen Alternativen mögen zum Teil noch zu errahnen sein, sind jedoch durch die Überführung in Linearität unwiederbringlich verloren. Die in der höfischen Epik zu beobachtenden Ansätze von Multilinearität sind also nur nicht realisiert. Werden sie erzählt – und sei es nur in ihrer Negation als abgewiesene Alternative – gewinnen sie an Realität, denn das, was erzählt wurde, das »ist« und erlangt damit den Status des Seienden. Würde hypothetisch eine Version der Geschichte erzählt und am Ende abgewiesen, dann könnte sie dennoch einen höheren »Wirklichkeitsstatus« als die realisierte Alternative haben, sofern die abgewiesene Alternative ausführlicher erzählt werden würde.

Eine umstrittene Praxis im Pen&Paper-Rollenspiel ist das sogenannte »Railroading«, bei dem die Spielleitung die Spieler »wie auf Schienen« durch die Geschichte führt. Railroading ist unter Spielern verhasst, weil es das Agency-Potenzial vermindert, wird jedoch akzeptiert, wenn es unbemerkt geschieht – und das ist dann der Fall, wenn die Option, welche die Spieler gemäß des Plans der Spielleitung wählen *müssen*, auch die ist, welche die Spieler wählen *wollen*. Obwohl faktisch nicht gegeben, bleibt in diesem Fall die Illusion der spielerischen Freiheit intakt.

117 F. Degler. 2009, S. 547.

118 Degler geht es in diesem Kontext vor allem um verschiedene Fraktionen in einem Konfliktfall, die sich alle im Recht wähnen.

Genau das geschieht auch in der Artusepik. Das Körperschema des Rezipienten ist mit dem Protagonisten synchronisiert, weshalb Leid, das dem Protagonisten widerfährt, indirekt auch den Rezipienten betrifft. Deswegen wünscht der Rezipient dem Protagonisten im Normalfall Erfolg, denn er profitiert sekundär davon. Wenn die realisierte Option immer die ist, welche den Rezipienten als wünschenswert erscheint, erscheint Linearität nicht wie ein Defizit – wobei nicht zu klären sein wird, ob zeitgenössische Rezipienten überhaupt die Erwartung hatten, den Fortgang der Narration über das Erfragen von weiteren Details hinaus beeinflussen zu können. Fingierte Mündlichkeit stellt das Bindeglied zwischen dem überlieferten Text und seiner unrekonstruierbaren Aufführung dar und wird daher gerne herangezogen, wenn es um die Frage nach der Performativität der mittelalterlichen Literatur geht.¹¹⁹ Ein Beispiel für eine solche fingierte Mündlichkeit ist etwa der Streit zwischen dem Erzähler und einem vorlauten Rezipienten, den René Pérennec nur halb scherzhaft einen »Anhänger des interaktiven Erzählens«¹²⁰ nennt. Insgesamt sind diese Stellen selten, doch gegen Ende des Erec adressiert der Erzähler mehrfach sein Publikum mit Bemerkungen wie *nû jage selbe, swaz dû wilt*¹²¹ oder *welh ir roc waere? / des vrâget ir kameraere*¹²².

»Dieser Autonomiezuwachs [...] kulminiert bekanntlich [...] im Auftreten eines Möchte-gern-Assistenzerszählers [sic!]«¹²³, dem es um den Sattel des wundersamen Pferdes geht, welches Enite von Guivreiz' Schwestern als Geschenk erhalten hat. In Folge der Beteuerung des Erzählers, er sei nicht in der Lage, den Sattel angemessen zu beschreiben,¹²⁴ mischt sich der fiktive Zuhörer mit den Worten »*nû swic lieber Hartman: / ob ich ez errâte?*«¹²⁵ in die Erzählung ein und beginnt Vorschläge für die Beschaffenheit des Sattels zu machen. Er erkennt dabei, dass die Unfähigkeitsbeteuerung des Erzählers lediglich dem topischen Demutsgestus mittelalterlicher Erzähler entspricht, und erntet daher nur Spott von Seiten des Erzählers.

119 Ich habe mich diesem Thema bereits ausführlich in meiner unveröffentlichten Magisterarbeit (Franziska Ascher: Realisierungen von Performanz in mittelalterlicher Literatur und in den Spielen der Computermoderne. Unveröffentlichte Magisterarbeit, München. 2014) gewidmet, daher soll es hier nur der Vollständigkeit halber kurz angerissen werden.

120 René Pérennec: »Fiktionales Erzählen im Transferprozeß. Zu Hartmanns ›Erec‹ und zum ›Parzival‹«, in: Thordis Hennings/Manuela Niesner/Christoph Roth et al. (Hg.), *Mittelalterliche Poetik in Theorie und Praxis*. Festschrift für Fritz Peter Knapp zum 65. Geburtstag, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 179–192, hier S. 183.

121 Erec, V. 7182.

122 Erec, V. 8946–8947.

123 R. Pérennec. 2009, S. 183.

124 Erec, V. 7476–7492.

125 Erec, V. 7493–7494.

Somit ist der Erzähler des EREC zumindest an dieser Stelle gerade nicht der »interaktive[] Erzähler«¹²⁶, als den Michael Curschmann ihn bezeichnet, sondern ein Erzähler, der sich gegen seine »Interaktivität« wehrt. Eine Co-Autorschaft des Rezipienten ist ausdrücklich unerwünscht und wird durch die stellvertretende Demütigung des fiktiven Fragestellers im Keim erstickt. Daher sollte die Interaktivität der historischen Aufführungssituation vielleicht nicht überbewertet werden, doch natürlich lässt sich anhand einer einzelnen innerliterarischen Quelle über sie keine pauschale Aussage treffen. Wovon sie allerdings Zeugnis ablegt, ist die prinzipielle Denkbarekeit von und vielleicht auch der Wunsch mittelalterlicher Rezipienten nach Interaktivität – wenn auch nicht in Bezug auf Handlung, denn hier geht es lediglich um eine Beschreibung.

8.2.1.3 Selektoren

Wie und in welche Richtung¹²⁷ die Handlung einer multilinearen Erzählung weitergeht, wird von Selektoren bestimmt – genannt wurde bereits der Selektor »Leistung«.

»Computerspiele [verfügen] über Selektoren, die an Orte, Zeitpunkte, Ereignisse oder Entscheidungen des Spielers gebunden sind; wird ein Selektor durch das verbundene Element ausgelöst, wird entweder eine gespeicherte Information ausgegeben oder eine neue Information gespeichert. Verzweigungen in der Makrostruktur werden durch Selektoren ausgelöst, die entweder in ihrer unmittelbaren räumlichen und zeitlichen Nähe (unmittelbare Verzweigungsstrukturen) oder an einer beliebigen vorhergehenden Stelle (Effektstrukturen) angeordnet sind.«¹²⁸

Die aktive Auswahl aus zwei oder mehr Optionen durch den Spieler ist dabei nur die offensichtlichste Möglichkeit.¹²⁹ In puncto Agonalität ist die vom Spieler erbrachte Leistung der interessanteste Selektor. Manchmal besteht diese Leistung

126 Michael Curschmann: »Der Erzähler auf dem Weg zur Literatur«, in: Wolfgang Haubrichs/Eckart Lutz/Klaus Ridder (Hg.), *Erzähltechnik und Erzählstrategien in der deutschen Literatur des Mittelalters*, Berlin: Schmidt Verlag. 2004, S. 11–32, hier S. 18.

127 »Richtung« ist dabei durchaus auch wörtlich zu verstehen, da Rollenspiele und Artusepen, wie bereit gezeigt, dominant räumlich organisiert sind.

128 H.-J. Backe. 2008, S. 373.

129 Subtiler sind etwa unbewusste Mikroentscheidungen, die man auch als »Verhalten« charakterisieren könnte. Robert Baumgartner bezeichnet die ihnen zugrundeliegende Entscheidungslogik sowohl als substrukturell (im Anschluss an H.-J. Backe. 2008) als auch als prozedural (im Anschluss an I. Bogost. 2010) (Robert Baumgartner: »Alles, was Sie von nun an tun, kann und wird gegen Sie verwendet werden.«. *Prozedurale Entscheidungslogik im Computerspiel*«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 253–272).

überwiegend aus ›Fleißarbeit‹, zum Beispiel darin, alle Teile eines größeren Ganzen zusammenzusetzen, doch auch diese ›Fleißarbeit‹ kann Herausforderungscharakter in einem agonalen Sinne haben.¹³⁰ Manchmal sind es auch direkt Sieg und Niederlage, die über den Fortgang der Handlung entscheiden. Da das Versagen im Kampf aber im Rollenspiel allgemein wenig akzeptiert ist und normalerweise durch Überschreiben getilgt wird, ist Leistung dort ein eher seltener beziehungsweise neuerer Selektor.¹³¹

Wenn Leistung im Computerspiel ein Selektor ist, ist es die Leistung des Spielers, die entscheidend ist. Zwar wird sein Erfolg auch dem Avatar zugeschrieben, doch ist dieser letztlich nur Profiteur des spielerischen Erfolges oder Opfer seines Misserfolges. In der Literatur hingegen ist das Verhältnis umgekehrt: Hier nimmt der Leser Anteil an Erfolg und Misserfolg des Protagonisten. Wenn von einer Leistung des Lesers die Rede ist, so kann damit nur die Leistung der Interpretation gemeint sein. Wie eine ideale Rezeption beziehungsweise ein idealer Rezipient auszusehen hat – diesem Thema widmen die Autoren höfischer Romane häufig einen Teil des Prologs.¹³² Allerdings können die Texte sich ihre Rezipienten nicht aussuchen, daher ist ein Scheitern des Rezipienten an den Herausforderungen der Rezeption nicht auszuschließen und kann sich entweder in ›Missverständnissen‹¹³³ oder sogar im Abbruch der Lektüre – allgemeiner: des Rezeptionsvorgangs – ausdrücken.

8.2.2 Konventionalität

Iteration und Variation sind zentrale Konzepte sowohl für das Computerspiel als auch für die Artusepik. Die mittelalterlichen Autoren erzählen in den seltensten Fällen etwas Neues, weil Neuheit im Mittelalter noch nicht die positive Konnotation

130 So schaltet beispielsweise das Finden und der anschließende Konsum von drei »umbilical cords« in *BLOODBORNE* (From Software: *BLOODBORNE*. Sony Computer Entertainment. 2015) ein neuen Endboss und ein alternatives Ende frei. Erworben wird dieses Item hauptsächlich durch Kämpfe, also agonal.

131 Ein (Gegen-)Beispiel stellt das bereits erwähnte Independent-Rollenspiel *PYRE* (Supergiant Games. 2017) dar: In *PYRE* gibt es kein Game over – das Spiel geht weiter, egal, ob der Kampf gewonnen oder verloren wurde. Manchmal ist es sogar moralisch angemessener und/oder narrativ reizvoller einen Kampf zu verlieren. Allerdings ist *PYRE* auch erst 2017 erschienen und somit Teil jüngerer Entwicklungen Independent-Bereich. Siehe dazu auch Kapitel 6.3.1.2.

132 Man denke beispielsweise an Gottfrieds von Straßburg Rede von den *edelen herzen* (Tristan, V. 233).

133 Diese Sichtweise macht allerdings für meinen Geschmack die Autorintention zu stark, da ›Missverständnis‹ ja nichts anderes bedeutet als eine von der Sicht des Autors abweichende Interpretation.

genoss, die ihr heute anhaftet,¹³⁴ doch sie erzählen in immer neuen Varianten.¹³⁵ Auch Computerrollenspiele wagen selten etwas völlig Neues, was ihre erstaunliche Gattungspersistenz in einem sich rasch ändernden Medium erklärt; doch auch sie bringen ständig neue Variationen hervor, sodass sich einzelne Vertreter trotzdem erheblich unterscheiden können. Dies gilt sowohl auf der Makroebene des ganzen Spiels als auch auf der Mikroebene der einzelnen Quest, auf der die in ähnlicher Form auch aus der Artusepik bekannten Motive variiert und rekombiniert werden.

Die Limitation des Motivpools und die Limitation der Handlungsoptionen der Protagonisten bedingen sich gegenseitig: Solange Handeln im Rollenspiel überwiegend mit Kampf gleichzusetzen ist, ist es für das Rollenspiel zweckmäßig, agonal zu erzählen, und bleibt die Gattung dieselbe. Sollen in diesem feststehenden Gattungsrahmen nicht-agonale Elemente integriert werden, kann das nur durch Medienwechsel (in der Regel also: Cutscenes) geschehen oder aber die widerständigen Motive werden »gegen den Strich gebürstet«, indem sie einer Logik des Agonalen unterworfen¹³⁶ und so ein humoristischer oder befremdlicher Effekt erzielt wird, wie es bei *UNDERTALE*¹³⁷ der Fall ist.

Um mich der Frage anzunähern, was mögliche Alternativen zu agonalen Erzählstrukturen wären, ist es möglicherweise notwendig, auf Gegenbeispiele zurückzugreifen. *GONE HOME*¹³⁸ könnte ein solches Beispiel sein, oder auch *DEAR ESTHER*¹³⁹, die beide dem Independent-Sektor, genauer: dem Subgenre der sogenannten »Walking-Simulatoren« zuzurechnen und denkbar weit von Mechanismen von Kampf und Ruhmerwerb entfernt sind. In *GONE HOME* durchsucht man im First-Person-View das verlassene Haus der Familie der Protagonistin, die hauptsächlich in ihrer Avatar-Funktion relevant ist, auf der Suche nach Informationen über den Verbleib der Eltern und der jüngeren Schwester.¹⁴⁰ In *DEAR ESTHER* wandert man (ebenfalls im First-Person-View) über eine karge Insel, die (auch) metaphorisch zu verstehen ist, in Richtung eines Leuchtturmes und lauscht dabei vertonten Brieffragmenten, die offenbar an eine gewisse Esther gerichtet sind und aus denen sich eine mögliche Vorgeschichte der Spielhandlung rekonstruieren lässt.

134 »Erzählen gewinnt allererst Dignität, wenn es sich nicht um neue oder erfundene Sachverhalte handelt, sondern um solche, die bereits von anderen erzählt worden sind. [...] Seine Legitimation erhält mittelalterliches Erzählen durch den Bezug auf dasjenige, was wiedererzählt wird: auf den Stoff [...]« (A. Schulz. 2015, S. 378-379).

135 Siehe Kapitel 2.3.4 und 2.3.5.

136 Mit Haferland würde man sagen: agonal überschrieben. Siehe Kapitel 3.1.

137 Toby Fox. 2015.

138 The Fullbright Company: *GONE HOME*. The Fullbright Company. 2013.

139 The Chinese Room. 2012.

140 Zu *GONE HOME* siehe auch Tobias Unterhuber: »(Don't) go digging around«. *Gone Home*, das Spiel als Theorie, der Raum als Archiv und die 90er«, in: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (2015).

Beide Spiele sind eindeutig nicht agonal strukturiert. Sie geben dem Spieler kein Ziel vor, sondern der Spieler sucht sich sein Ziel in dem abgesteckten Rahmen auf Grundlage seiner Medienkompetenz selbst. Sie stellen dem Spieler keine Hindernisse in den Weg, um ihm den Weg zu seinem selbstgesetzten Ziel zu erschweren, sondern geben Informationen parallel zum räumlichen Fortschritt frei, ohne dem Spieler dabei eine Leistung abzuverlangen, welche über die Interpretation des Aufgenommenen hinausginge. Und selbst diese Leistung prüft das Spiel nicht ab – ob und was der Spieler am Ende verstanden hat, ist völlig unabhängig vom Spiel. Am ehesten könnte man die Spiele als »explorativ« bezeichnen; allerdings ist fraglich, ob »das Explorative« ein Prinzip ist, das generell eine Alternative zum Agonalen darstellen kann.

Die Genrebezeichnung »Walking-Simulator« ist ein Beispiel für das auch aus der Literaturgeschichte bekannte Phänomen, dass ein eigentlich diffamierend gemeinter Begriff zur Eigenbezeichnung einer Gruppierung avanciert ist.¹⁴¹ Die positive wie negative Kritik an den damals noch aufsehenerregenden Spielkonzepten arbeitete sich an der Frage ab, ob *DEAR ESTHER* und *GONE HOME* überhaupt Spiele seien; nur diene das Urteil »kein Spiel« der einen Fraktion zur Verdammung, der anderen zur Nobilitierung der Spiele.¹⁴² Daran lässt sich ersehen, dass der Spielbegriff, der im Computerspieldiskurs gepflegt wird, so eng mit dem Agonalen verwoben ist, dass Spiele, die durch andere Prinzipien strukturiert sind, nicht als Spiele erkannt oder zumindest nicht *anerkannt* werden.

Doch es ist nicht zu übersehen, dass das Computerspiel sich weiterentwickelt. Insbesondere Spiele wie *PYRE*¹⁴³, die einerseits traditionellen Gattungen – im Fall von *PYRE*: dem Rollenspiel – verpflichtet bleiben, für die jedoch Gewinnen und Verlieren nicht mehr die entscheidenden Kategorien sind, legen davon Zeugnis ab. In Zuge dessen gewinnen vielleicht nicht unbedingt neue, aber *andere* Ordnungsprinzipien im Computerspiel an Einfluss und stellen die Vorherrschaft des Agonalen in Frage. Welche diese sein könnten, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht vollends abzusehen. Am naheliegendsten wäre es, sich bei der Suche Roger Caillois' übrigen Kategorien zuzuwenden: So könnten eventuell das Mimetische, das Aleatorische oder das Ilingische Ordnungsprinzipien sein, die ebenfalls dazu in der Lage sind, Spiel und Narration *zugleich* zu strukturieren, da auch sie zu jenen Spielhaltungen gehören, die von Wolfgang Iser für die Literatur adaptiert wurden. Man könnte etwa hinter dem Genre des Walking-Simulators das Walten des Mimetischen sehen, das die Darstellung möglicher Welten zum Selbstzweck erhebt, wie es das Agonale mit dem Wettkampf tut.

141 Man denke etwa an die Décadence-Literatur.

142 M. Schellong. 2012.

143 Supergiant Games. 2017.

THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM¹⁴⁴ ist ein Rollenspiel, für das die Exploration der Spielwelt eine dominante Spielermotivation darstellt. Viele Spieler kokettieren damit, die Hauptquest von SKYRIM nie abgeschlossen, sondern sich in der virtuellen Welt »verloren« zu haben. Darin könnte man eine Überschreibung durch das Mimetische vermuten. Das Spielprinzip von SKYRIM ist zwar das eines Rollenspiels und somit agonal, doch sollte man nicht vergessen, dass allein schon der Begriff »Rollenspiel« auch klar auf das Mimetische verweist. Daniel Feige nennt »das Erkunden einer fiktionalen Welt«¹⁴⁵ bei seiner Charakterisierung des Rollenspiels sogar an erster Stelle. Daraus wird ersichtlich, dass das Mimetische nicht erst durch subversive Spielpraktiken in die Gattung Einzug gehalten hat, sondern zuvor schon ein Ordnungsprinzip von Rollenspielen war. Da es aber eben mimetisch und nicht agonal ist, tritt es normalerweise nicht in Konkurrenz zum Agonalen. Zwar steht es dem Agonalen in puncto seines Absolutheitsanspruches in nichts nach, jedoch drängt es im Gegensatz zum Agonalen selten darauf, andere Positionen zu dominieren.¹⁴⁶

Der Unterschied zwischen SKYRIM und rein mimetischen Spielkonzepten besteht darin, dass räumlicher Fortschritt in SKYRIM erkämpft werden muss, weil der Raum seine »Agenten ausschickt, um sich gegen seine Durchquerung zu wehren«¹⁴⁷ und dem Spieler somit eine agonale Leistung abverlangt wird, die dem Mimetischen gleichgültig sein sollte – gerade deswegen konkurriert es aber auch nicht mit dem Agonalen, denn anders als das Agonale ist es nicht gegen oder für etwas.

Jüngere Entwicklungen wie die Etablierung des »Walking-Simulator« scheinen mir eher Symptom einer zu begrüßenden Diversifizierung des Mediums als einer tatsächlichen Ablösung des Agonalen als dominantes Strukturprinzip von Computerspielen zu sein. Da das Computerspiel ein interaktives Medium ist, müsste ein Ordnungsprinzip, das das Agonale trotz der herausgearbeiteten Synergieeffekte zwischen agonalen Erzählungen und der Medialität des Computerspiels verdrängen kann, ein mindestens ebenso starkes Handlungsmoment mitbringen und ein solches ist aktuell (noch?) nicht in Sicht.

Die Repetitivität agonaler (Erzähl-)Schemata, die nach modernen Maßstäben wie ein Makel erscheinen könnte, erfüllt in interaktiven Medien, zu denen auch die mittelalterliche Literatur zu zählen hat, den Zweck der Orientierung. Denn

144 Bethesda Game Studios. 2011.

145 Daniel M. Feige: Computerspiele. Eine Ästhetik (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 2160), Berlin: Suhrkamp. 2015, S. 34.

146 Ein Extrembeispiel einer Überschreibung durch das Mimetische könnte DWARF FORTRESS (Tarn Adams: SLAVES TO ARMOK 2. Dwarf Fortress. Bay 12 Games. 2006) sein, dessen Simulationsanspruch etwas zu Lasten seiner Zugänglichkeit geht.

147 M. Mertens. 2007, S. 50.

»[i]nteraktive Medien bieten nicht ein fertiges Produkt zur Betrachtung an, sondern stellen eine Kommunikationsstruktur dar, die die Betrachter zu Mitgestaltern erhebt«¹⁴⁸: Wenn gegebene Informationen Handeln initiieren sollen, sind Klarheit, Transparenz und Vorhersehbarkeit Qualitätskriterien. Und sollten die mittelalterlichen Texte überdies tatsächlich, wie von Haiko Wandhoff an- und von Matthias Däumer weitergedacht, dazu bestimmt gewesen sein, mit ihnen zu arbeiten und sie nach eigenem Gusto zu modifizieren,¹⁴⁹ dann sichert die Konventionalität des Materials seine Anschlussfähigkeit und Wiederkennbarkeit – nicht zuletzt im Kontext des transmedialen Erzählkosmos' der Artusepik.

8.3 Rekapitulation

Der Spielcharakter der Artusepik liegt in der Art der Einbindung ihrer Rezipienten durch Herausforderungen und schlägt sich in einer ludonarrativen Logik nieder, weil Spiel und Erzählung sich im Moment der Herausforderung treffen. Während sie sonst durchaus unterschiedliche Erfordernisse haben können, ist das Herausforderungsmoment für beide gleichermaßen essenziell. Mittelalterliche Literatur als Spiel zu betrachten, legt diesen Zusammenhang frei, verleiht ihr jedoch keinen ontologischen Spielstatus, da die Konstitution ihres Spielcharakters immer noch mit einem beträchtlichen Aufgebot an Metaphorik einhergeht. In Bewusstsein dieser Metaphorizität jedoch kann die Betrachtung der mittelalterlichen Literatur als Spiel helfen, die ludonarrative Logik zu erkennen, welche die mittelhochdeutsche Artusepik ebenso durchzieht wie das Computerrollenspiel. Diese ist jedoch keine rein spielerische Logik, sondern vielmehr dazu angetan, die spezifische Konfiguration von Ludischem und Narrativem zu beschreiben, die charakteristisch für beide Untersuchungsgegenstände ist.

Ihr Zusammenspiel ist von Regeln bestimmt, die entweder die Produktion oder die Rezeption betreffen. Zu den ›Spielregeln‹ der Produktion gehören etwa Stilmittel, Gattungs- oder Genrekonventionen. Die Spielregeln der Rezeption umfassen neben vergleichsweise seltenen expliziten Rezeptionsanweisungen auch hermeneutische Strategien und Rezeptionskonventionen, die beispielsweise auf ein Sich-Wappnen gegen das Untervertraute oder ästhetischen Genuss abzielen. Generell ist das Spiel der Literatur eher von *Paidia* als von *Ludus* bestimmt, denn *Ludus* fixiert seine Regeln im Vorhinein und hält an ihnen fest, während die Entwicklung von Regeln im Fall von *Paidia* Teil des Spielprozesses ist.

Dieses Textspiel gilt als abgeschlossen, wenn der Leser/Spieler einen Sinn im Text gefunden hat. Nach Wolfgang Iser ist das unendliche Textspiel, das ebenso

148 J. Ackermann. 2015, S. 66.

149 Siehe 2.3.4 und 2.3.5.