

2 Evaluation der medialen Rahmenbedingungen

Mit Rollenspiel und Artusepik rückt die vorliegende Untersuchung zwei Gegenstände in den Fokus, die in einem systematischen Missverhältnis zueinander stehen: Während ›Rollenspiel‹ nämlich eine Form – ein Set an Konventionen, Regeln und (Spiel-)Mechaniken – bezeichnet, die mit beliebigem Inhalt (Fantasy, Science-Fiction etc.) gefüllt werden kann, wird Artusepik zusätzlich bereits über ihren Inhalt definiert: Eine epische Erzählung (Form), in der es um König Artus und seine Ritter der Tafelrunde geht (Inhalt). Man könnte auch sagen, dass das Rollenspiel eher eine Gattung darstellt, auch wenn dieser Begriff in den Game Studies nicht gebräuchlich ist, während die Artusepik eher ein Genre darstellt. Wie man es aber auch fasst – die begriffliche Schieflage bleibt. Man könnte daher zu Recht fragen, warum nicht Rollenspiel und Epik (die weitere Perspektive) oder alternativ: Fantasy-Rollenspiel und Artusepik (die enge Perspektive) untersuchen? Tatsächlich beruht mein Interesse an der Artusepik jedoch nicht auf der Figur Artus oder dem dazugehörigen Stoffkomplex, sondern ebenfalls auf einer Form – einer Form, die sich nicht ausschließlich, aber bevorzugt in der sogenannten Artusepik manifestiert. Diese geteilte Struktur bildet die Basis für eine über die inhaltliche Ebene hinausgehende Vergleichbarkeit von Artusepik und Rollenspiel.

2.1 Gegenstandsbestimmung

2.1.1 Die Familie der Spiele

Das Rollenspiel kann mit Julian Kücklich als epische Gattung des Mediums Computerspiel gesehen werden.¹ Doch was ist überhaupt ein Rollenspiel? Oder vielmehr: Was wird gegenwärtig als Rollenspiel verhandelt? Im Grunde beginnen die Schwierigkeiten bereits an dem Punkt, da man versucht ›Computerspiel‹ zu definieren.

1 Julian Kücklich: »Narratologische Ansätze. Computerspiele als Erzählungen«, in: Tobias Bevc/Holger Zapf (Hg.), *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 2009, S. 27-48, hier S. 36.

Denn »[g]enauso wenig wie eine ›naive‹ – oder anders gewendet – eine allgemein gültige Definition von Literatur sinnvoll oder möglich erscheint, ist eine befriedigende Definition des Begriffs Computerspiel in Sichtweite, die das Computerspiel nicht nur als technisches Medium beschreibt«². Diese Forschungsdiskussion nahm jedoch nicht erst mit dem digitalen Spiel ihren Anfang, sondern bereits mit dem analogen:

»Betrachte z.B. einmal die Vorgänge, die wir ›Spiele‹ nennen. [...] Was ist allen diesen gemeinsam? – Sag nicht: ›Es muß ihnen etwas gemeinsam sein, sonst hießen sie nicht ›Spiele‹« – sondern *schau*, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist. – Denn, wenn du sie anschaust, wirst du zwar nicht etwas sehen, was *allen* gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften, sehen, und zwar eine ganze Reihe.«³

Diese Beobachtung, wonach ein und derselbe Begriff eine Gruppe von Gegenständen bezeichnen kann, die untereinander aber kein einziges durchgängiges Merkmal teilen oder zumindest keines, das ein hinreichendes Definitionskriterium in Bezug auf den Oberbegriff darstellen würde⁴, die Ludwig Wittgenstein in seinen PHILOSOPHISCHEN UNTERSUCHUNGEN⁵ für die Spielelandschaft seiner Zeit anstellt, hat in Bezug auf das Computerspiel noch einmal neue Brisanz gewonnen. Insbesondere die Frage »Was ist noch ein Spiel und was ist keines mehr?«⁶ hat im populären – weniger im wissenschaftlichen – Computerspieldiskurs im vergangenen Jahrzehnt hohe Wellen geschlagen, seitdem vor allem Spiele, die dem neu entstandenen Independent-Sektor angehören (aber auch simple Browser- oder Handyspiele), das populärkulturelle Verständnis davon, was ein Computerspiel ist, auf die Probe stellen.⁷

Dies ändert jedoch nichts daran, dass all diese Gegenstände als Computerspiele verhandelt werden können, werden und damit in gewisser Weise ›sind‹. Denn eben jene Heterogenität veranlasste Ludwig Wittgenstein dazu, den Anspruch einer Liste gemeinsamer Merkmale, die zusammen eine Begriffsdefinition bilden,

2 Marcel Schellong: »Am Ende des Computerspiels – die Literatur?«, in: Marcel Schellong/Gebhard Grelczak (Hg.), *Dear Esther. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (Sonderausgabe). 2012.

3 Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen* (= Bibliothek Suhrkamp, Band 3010). Joachim Schulte (Hg.), Berlin: Suhrkamp. 2011, S. 56-57.

4 Siehe Hjalmar Wennerberg: »Der Begriff der Familienähnlichkeit in Wittgensteins Spätphilosophie«, in: Eike v. Savigny (Hg.), *Ludwig Wittgenstein. Philosophische Untersuchungen*, Berlin: Akademie Verlag. 1998, S. 41-69, hier S. 43-44 zur stärkeren und schwächeren Lesart der These.

5 L. Wittgenstein. 2011.

6 L. Wittgenstein. 2011, S. 58.

7 *The Chinese Room: DEAR ESTHER*. The Chinese Room. 2012.

fallen zu lassen und durch das Konzept der »Familienähnlichkeiten«⁸ zu ersetzen. So wird es erklärbar, dass verschiedene Vertreter des Computerspiels kaum etwas miteinander gemein zu haben scheinen, aber trotzdem alle mit der Zuschreibung ›Computerspiel‹ versehen werden. Je nach Erkenntnisinteresse kann es sinnvoller sein, von ›digitalen Spielen‹ zu sprechen,⁹ wobei auch ein entsprechend weiter Begriff von ›Computerspiel‹ sämtliche Arten von digitalen Spielen abdecken kann, ob sie nun auf einem Computer im engeren Sinne, einer Spielekonsole, einem Tablet oder einem Smartphone laufen, da alle diese Plattformen als mehr oder weniger spezialisierte Computer angesehen werden können. Jede Benennung des Gegenstandes hat Implikationen. So bietet sich etwa für bild- oder filmwissenschaftliche Untersuchungen der Begriff des ›Videospiels‹ an, da dieser den Schwerpunkt auf die Visualität des Mediums legt. Das ›digitale Spiel‹ hingegen konstituiert sich begrifflich in Abgrenzung zum analogen und betont so gleichzeitig die mediale Differenz und Kontinuität¹⁰.

Was für Spiele im Allgemeinen gilt, gilt im Speziellen auch für das *Rollenspiel*.¹¹ Zwar gibt es eine Reihe von Erwartungen, die üblicherweise an einen als ›Rollenspiel‹ betitelten Gegenstand herangetragen werden, doch werden sich immer Spiele finden, die zentrale Erwartungen enttäuschen und trotzdem mehrheitlich als Rollenspiele akzeptiert werden, was einen herkömmlichen Definitionsversuch zum Scheitern verdammt. Man könnte nun in einem willkürlichen Setzungsakt eine Grenze ziehen, wie Wittgenstein einräumt. Doch »[m]achen wir dadurch den Begriff erst brauchbar? Durchaus nicht! Es sei denn, für diesen besondern [sic!] Zweck«¹².

Um also den Rollenspielbegriff für mein Vorhaben »brauchbar« zu machen, möchte ich im Folgenden eine gewisse Bandbreite dessen aufzeigen, was derzeit als Rollenspiel verhandelt wird, um dann eine individuelle, für das Forschungsvorhaben optimierte Grenzziehung vorzunehmen. Mit anderen Worten: Ich werde ›Rollenspiel‹ nicht im engeren Sinne definieren, sondern deutlich machen, welche Aspekte der gängigen Definitionen von ›Rollenspiel‹ für die vorliegende Untersuchung von Bedeutung sind. Es ist wahrscheinlich, dass einige dieser Aspekte auch

8 L. Wittgenstein. 2011, S. 57.

9 Diese Praxis pflegt beispielsweise der ARBEITSKREIS GESCHICHTSWISSENSCHAFT UND DIGITALE SPIELE (<https://gespielt.hypothesen.org/>) in seinen Veröffentlichungen.

10 So eröffnet sich beispielsweise die Möglichkeit, zwischen genuin digitalen Spielen, die ohne Computerunterstützung nicht realisierbar wären, und nachträglich digitalisierten analogen Spielen (z. B. Computer-Schach), zu unterscheiden.

11 Den Gedanken, Wittgensteins Begriff der Familienähnlichkeit für eine Genre- oder Gattungstheorie zu nutzen, hat auch schon Marie-Laure Ryan umgesetzt: Marie-Laure Ryan: »Introduction. On the why, what and how of generic taxonomy«, in: Poetics (1981), S. 109-126.

12 L. Wittgenstein. 2011, S. 59.

in anderen Genres oder Gattungen auftreten, da bewährte Rollenspielelemente in- zwischen auch vielfach Eingang in andere Genres gefunden haben.¹³ Das bedeutet jedoch nur, dass die Ergebnisse dieser Untersuchung partiell auch Gültigkeit für andere Genres besitzen oder mit geringem Aufwand auf diese übertragbar sind.

2.1.2 Die Gattung Rollenspiel

Das Rollenspiel (*Role Playing Game*, kurz: RPG) gehört zu den ältesten und gefestigtsten Computerspielgattungen. Es war bereits Teil der »Hyperepische[n] Wende«¹⁴ in den 1970er bis 1990er Jahren¹⁵, im Zuge derer – »ausgehend von Text-Adventures, aber bald nicht mehr auf dieses Genre beschränkt«¹⁶ – »komplexe[] Erzählstrukturen im Medium digitaler Spiele«¹⁷ etabliert wurden.

2006 benannte Thomas Apperley *Role-playing*¹⁸ neben *Simulation*¹⁹, *Strategy*²⁰ und *Action*²¹ als eines von vier »key game genres«²², auf die sich alle anderen Genres zurückführen ließen, wofür entscheidend ist, dass ein einziges Spiel mehreren Genres – besser sollte man sagen: mehreren Gattungen – gleichzeitig angehören kann²³. Dies macht deutlich, welche Bedeutung der Gattung Rollenspiel innerhalb der Computerspiellandschaft zukommt, sagt aber noch nichts darüber aus, was unter einem Rollenspiel zu verstehen ist. Zwar erwähnt Apperley, dass das »genre of adventure or role-playing games (RPG) [...] closely tied to the literary

13 Siehe etwa Felix Schröter: »Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen«, in: Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend (Hg.), *Game Over. Was nun? Vom Nutzen und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben*, Wien. 2013, S. 133-146, hier S. 140.

14 Gundolf Freyermuth: »Der Weg in die Alterität. Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele«, in: Benjamin Beil/Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, Bielefeld: transcript. 2015a, S. 303-355, hier S. 317. Zur Erklärung des Begriffes sei hinzugefügt: »Das Präfix ›hyper‹ bezeichnet dabei nichts anderes als in dem von Ted Nelson Mitte der 1960er Jahre gebildeten Kompositum ›Hyperlink‹: Eine direkte, interaktiv zu realisierende Referenz, die das Navigieren zwischen Datenkomplexen erlaubt, ob es sich bei ihnen nun um Texte, Bilder oder 3D-Welten handelt« (G. Freyermuth. 2015a, S. 325).

15 G. Freyermuth. 2015a, S. 325.

16 G. Freyermuth. 2015a, S. 325.

17 G. Freyermuth. 2015a, S. 325.

18 Thomas Apperley: »Genre and game studies. Toward a critical approach to video game genres«, in: *Simulation & Gaming* 37 (2006), S. 6-23, hier S. 17-19.

19 T. Apperley. 2006, S. 11-12.

20 T. Apperley. 2006, S. 12-15.

21 T. Apperley. 2006, S. 15-16.

22 T. Apperley. 2006, S. 6.

23 T. Apperley. 2006, S. 19.

genre of fantasy²⁴ sei, was in diesem Kontext aufgrund der fantastischen Elemente des Artusromans nicht ganz uninteressant ist, und betont die Relevanz des Pen&Paper-Rollenspiels²⁵ für das Verständnis von Computerrollenspielen; eine Definition bleibt Apperley allerdings schuldig.

Lars Zumbansen schreibt dem Rollenspiel eine »weltgeschichtlich-makrokosmische Dimension«²⁶ zu: In Rollenspielen stehe also »das Schicksal der ganzen fiktiven Welt auf dem Spiel«²⁷, wohingegen in Adventure-Spielen eher »persönliche Schicksale verhandelt«²⁸ würden, wobei er einräumt, dass sich daraus strukturell »keine kategorialen, sondern lediglich graduelle Unterschiede«²⁹ ergäben. Der makroskopischen Perspektive entspricht die sprichwörtliche »epische Länge« von Rollenspielen. So kann beim Rollenspiel von einer narrativen beziehungsweise *ludo-narrativen* Großform³⁰ die Rede sein, da diese Spiele mit »bis zu 250 Stunden«³¹ zu Buche schlagen können,³² während Adventures gewöhnlich unter 50 Stunden bleiben.³³

Die »Rettung der Welt« ist nicht nur die archetypischste, sondern wohl auch häufigste Hauptquest (also auch Haupthandlung) von Rollenspielen. Dies entspricht seiner von Zumbansen konstatierten weltgeschichtlich-makrokosmischen Dimension, ist aber nicht immer wörtlich zu verstehen. Sie kann mal größer (Rettung des Universums), mal kleiner (Rettung des Königreiches) ausfallen, meint im Kern jedoch stets: Rettung der Spielwelt + X. Besteht die Spielwelt nur aus einem kleinen Königreich, so ist dieses Königreich bereits eine ganze »Welt«, auch wenn noch eine erzählte Welt darum herum existieren mag, die der Spieler von Hörensagen her kennt und die gegebenenfalls von der Rettung mit eingeschlossen

24 T. Apperley. 2006, S. 17.

25 In anderen Kontexten kann »Rollenspiel« durchaus standardmäßig für das Pen&Paper-Rollenspiel stehen, sodass das Computerrollenspiel (CRPG) eigens durch das vorangestellte »Computer-« markiert werden müsste. Im Rahmen dieser Untersuchung wird das Computerrollenspiel jedoch als Normalfall gesetzt und das Pen&Paper-Rollenspiel durch die Voranstellung als different markiert.

26 Lars Zumbansen: *Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen* (= Kontext Kunstpädagogik, Band 16), München: kopaed. 2008, S. 87.

27 L. Zumbansen. 2008, S. 87.

28 L. Zumbansen. 2008, S. 87.

29 L. Zumbansen. 2008, S. 87.

30 Hans Fromm: »Epos«, in: Klaus Weimar (Hg.), *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*, Berlin, New York: de Gruyter. 2007, 480-482.

31 J. Kücklich. 2009, S. 36.

32 »Normal« sind etwa 80 bis 120 Stunden.

33 Für das Action-Adventure TOMB RAIDER (Crystal Dynamics/Eidos Montreal: TOMB RAIDER. Square Enix. 2013) können beispielsweise 20 bis 30 Stunden veranschlagt werden, für die Solokampagnen von First-Person-Shootern teilweise weniger als zehn.

sein kann (besagtes X). Primär ist es die *Spielwelt*, die gerettet wird – allerdings nicht für den Spieler. Denn nachdem die letzte Schlacht geschlagen ist, gibt es für ihn in der durch das Bespielen lieb gewonnenen oder zumindest vertraut gewordenen Welt nichts mehr zu tun und ihm wird entweder der Zugang verwehrt, indem der Abspann gezeigt wird, oder die Spielwelt existiert zwar weiter, hat aber irgendwann nichts mehr zu bieten.

Für die »epische« Dimension vieler Computerspiel-Quests macht Susana Tosca den assoziativen Ballast des Quest-Begriffes verantwortlich:

»[I]t is not pointless to [...] remember that the epic quest had a great importance in [...] medieval literature. The idea of quest as a search with a transcendent meaning (as in »quest for the Holy Grail«) is part of the everyday use of the word and no doubt has some influence in the way players and designers look at them. As Rollings and Morris advised game designers, it is annoying that many games give players the quest of saving the world. This has become so pervasive in our culture (also in mainstream films), that the theme has been emptied of its meaning and become something banal. The word quest evokes the dreaded great narratives, and maybe that is why we should be careful when using it, although it seems that, at least in the game design field, it has come to stay.«³⁴

Vom Standpunkt des Game Designs her, den Tosca hier einnimmt, mag man diesen Mangel an Kreativität beklagenswert finden, von einem analytischen Standpunkt aus aber lässt sich sagen: Das Computerspiel neigt ebenso zu Superlativen wie die mittelalterliche Epik (der größte Held, die schönste Frau, die größte Schlacht etc.) und es gibt wohl kaum ein höheres – man ist versucht zu sagen: »epischeres« – Ziel als die Rettung der Welt. Im Quest-Begriff scheint also eine Verbindung zwischen Rollenspiel und mittelalterlicher Literatur auf, die zunächst einmal ideologischer Natur ist und eine bestimmte Weltsicht evoziert – eine bestimmte Art von Erzählungen, die in einer bestimmten Art von Welt spielen können und als erzählenswert gelten.

Im populären Diskurs kursiert eine Vielzahl an potenziellen Definitionskriterien, von denen die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) auf ihrer Website einige der wichtigsten zusammenfasst. Laut der USK-Beschreibung zeichnen sich Rollenspiele häufig durch Geschichten aus, in denen der Spieler die Rolle des Helden und Auserwählten einnimmt. Daneben wird ein »mittelalterlich geprägte[s]«³⁵

34 Susana Tosca: »The Quest Problem in Computer Games«, in: Stefan Göbel/Norbert Braun/Ulrike Spierling et al. (Hg.), *Proceedings of the Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment Conference (TIDSE) 2003*, Stuttgart: Fraunhofer IRB Verlag, 2003, S. 69–81.

35 Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: *Die Genres der USK. Rollenspiel. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*. 2019.

Setting als typisch bezeichnet und damit der Mittelalterbezug stark gemacht. Außerdem werden die Charakterisierung des Avatars durch Rasse und Klasse, Organisation durch Quests, Dialoglastigkeit und die Steuerung eines oder mehrerer Charaktere im Kampf genannt. In den Subkategorien wird noch das Akquirieren von Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen (Waffen, Rüstungen etc.) ergänzt.³⁶

Dies deckt sich im Wesentlichen mit der Beschreibung des Rollenspiels durch Fotis Jannidis; allerdings nimmt Jannidis im Gegensatz zur USK, die alle Merkmale mehr oder weniger gleichwertig auflistet, Schwerpunktsetzungen vor und betont besonders den Kampf als zentrales Spielelement, dem die Verbesserung des Avatars über ein Levelsystem und Items beigeordnet ist:

»Bei Rollenspielen erwartet man [...] ein Kampf- und Interaktionssystem, das im Laufe des Spiels den Helden immer mächtiger werden lässt. Normalerweise kann der Spieler am Anfang aus einer Reihe von Klassen wählen, von denen jede besondere Eigenschaften aufweist. Im weiteren Fortschritt des Spiels kann er einige seiner Fertigkeiten verbessern und oft werden zusätzliche Fertigkeiten freigeschaltet, wenn der Spieler einige Aufgaben (Quests) gelöst hat. Dieses Gefühl, im Verlauf des Spiels mächtiger zu werden, wird zumeist noch dadurch verstärkt, dass auch seine Ausrüstung sich immer mehr verbessert: Neue Waffen, neue Rüstungen ergänzen die gesteigerten Fähigkeiten.«³⁷

Damit sind die wesentlichen Anknüpfungspunkte für einen Vergleich mit der mittelhochdeutschen Artusepik genannt, auf die in den entsprechenden Kapiteln zurückzukommen sein wird. An erster Stelle ist dabei sicherlich die ludonarrative Organisation in Quests zu nennen, denn die Quest ist ein »[a]rchetypisches Strukturelement einer Vielzahl von Computerspielen, in denen nicht das durch Gegner oder Hindernisse erschwerte Durchqueren des Raumes oder Gebietes (→*Level*) das Spielziel ist, sondern das am Vorbild der Queste mittelalterlicher Literatur orientierte Erfüllen von Aufgaben«³⁸.

In narrativer Hinsicht leistet die Quest als Untereinheit für das Rollenspiel das Gleiche, was sie als Aventure auch für die Artusepik leistet: Sie ordnet, portioniert,

36 Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Die Genres der USK. Rundenbasiertes Rollenspiel. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. 2019 beziehungsweise Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Die Genres der USK. Actionorientiertes Rollenspiel. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. 2019.

37 Fotis Jannidis: »Wertungen und Kanonisierungen von Computerspielen«, in: Matthias Beilein/Claudia Stockinger/Simone Winko (Hg.), *Kanon, Wertung und Vermittlung Literatur in der Wissensgesellschaft*, Berlin, New York: de Gruyter. 2012, S. 321-344, hier S. 328-329.

38 Hans-Joachim Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung* (= Saarbrücker Beiträge zur vergleichenden Literatur- und Kulturwissenschaft, Band 44), Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann. 2008, S. 444.

gliedert. Allerdings organisiert sie nicht nur die Narration in sinnvoller Weise, sondern auch spielerische Herausforderungen – so dass das Anforderungsniveau stets im Rahmen dessen ist, was Spieler und Avatar zu leisten im Stande sind oder, um es mit Mihaly Csikszentmihályi zu sagen, weder Angst (Überforderung) noch Langeweile (Unterforderung) aufkommt³⁹. Auf diesem schmalen Grat nämlich ist die Wahrscheinlichkeit am höchsten, dass der Spieler Flow erfährt, einen als überaus angenehm empfundenen Zustand⁴⁰, bei dem es zu einem »Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein«⁴¹ kommt und der deswegen häufig als Motivation für das Spielen von Computerspielen genannt wird.

Dies scheint zunächst der Medialität des Computerspiels geschuldet zu sein, für das Herausforderungen so zentral sind, dass sich im Grunde alle Spiele nach der Art ihrer Herausforderung klassifizieren lassen. Claus Pias hat das bereits um die Jahrtausendwende festgestellt, doch auch heute noch kommt man mit seiner Dreiteilung zeitkritisch, entscheidungskritisch und konfigurationskritisch sehr weit, was das Computerspiel angeht.

»Zeitkritisch ist die Interaktion im Gegenwärtigen von Actionspielen: Sie fordern Aufmerksamkeit bei der Herstellung zeitlich optimierter Selektionsketten aus einem Repertoire normierter Handlungen.

Entscheidungskritisch ist die Navigation durch ein Zuhandenes in Adventurespielen: Sie fordern optimale Urteile beim Durchlaufen der Entscheidungsknoten eines Diagramms.

Konfigurationskritisch ist die Organisation eines Möglichen in Strategiespielen: Sie fordern Geduld bei der optimalen Regulierung voneinander abhängiger Werte.«⁴²

Dabei waren Pias' Kategorien nie als ein Beitrag zur Genrediskussion gedacht, wurden jedoch vielfach zu diesem Zweck adaptiert.⁴³ Rollenspiele sind vor allem zeit- und entscheidungskritisch – zeitkritisch im Kampf, entscheidungskritisch im Dialog. Sie können jedoch auch konfigurationskritisch sein, wenn es etwa darum geht, die richtige Ausrüstung zu wählen oder zu modifizieren.

Wenn man die interaktive Komponente für den Moment außen vor lässt, kann man feststellen, dass auch schon die Aventiuren der Artusepik Herausforderungen organisieren – nur dass diese erst einmal nicht auf Protagonisten und Rezipienten,

39 Mihály Csikszentmihályi: Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile. Im Tun aufgehen (= Konzepte der Humanwissenschaften), Stuttgart: Klett-Cotta. 2010.

40 M. Csikszentmihályi. 2010, S. 60.

41 M. Csikszentmihályi. 2010, S. 61.

42 Claus Pias: Computer Spiel Welten, München: Sequenzia Verlag. 2004, S. 4.

43 Benjamin Beil: »Game Studies und Genretheorie«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln: Halem Verlag. 2015, S. 29-69, hier S. 37.

sondern nur auf Protagonisten abzielen. Doch auch diese an den Protagonisten gerichteten Herausforderungen können zeitkritisch, entscheidungskritisch und konfigurationskritisch sein. Aus diesem Grund bezeichnet Jeff Howard mittelalterliche Epen auch als »potential ›quest systems‹ because they have always implied the possibility of goal-oriented imaginative action«⁴⁴. Erzählungen mögen eigene Herausforderungen – vor allem interpretatorischer Art – für den Rezipienten bereithalten, doch sind diese von den Herausforderungen, denen sich der Protagonist zu stellen hat, verschieden. Allenfalls beim Lösen von Rätseln kann es auch hier zu einem Zusammenfall der Protagonisten- und der Rezipientenherausforderung kommen.

Die Quest stellt damit das wohl wichtigste Bindeglied zwischen dem Computerrollenspiel und der mittelalterlichen Epik dar – ein ludonarratives Strukturelement, das die Zeiten überdauert hat und in einem fremden Medium zu neuer Blüte gekommen ist. Gewöhnlich liegt in Rollenspielen eine Hauptquestline (verkürzend schlicht »Hauptquest« genannt) vor, die mit optionalen Nebenquests angereichert werden kann, und der einzelnen Quest ein relativ hohes Maß an Selbstständigkeit lässt. Jede Nebenquest für sich ist eine kleine, in sich geschlossene Geschichte, die meist unabhängig von der Hauptquest irgendwo in der Spielwelt wartet. Hans-Joachim Backe illustriert diese Struktur mit dem Bild des gespleißten Fadens:

»Der gezwirbelte Faden des zentralen Handlungsstrangs, von dem Nebenhandlungen abzweigen, aber wieder zu ihm zurückkehren, und der sich an bestimmten Stellen in zwei oder mehr neue Stränge aufdröseln lässt, faßt meiner Ansicht nach die Struktur narrativer Spiele auf der Makroebene besser als andere Modelle [besser als z.B. das Labyrinth oder Rhizom].«⁴⁵

Vergleichbare Strukturen finden sich auch schon in der höfischen Epik, wie in späteren Kapiteln noch beispielhaft gezeigt werden wird. Daher erscheint es nur folgerichtig, wenn Computerrollenspiele häufig »in einer genuin vormodernen Welt situiert [sind], die in ihren Anachronismen häufig motivische Anleihen an den kulturellen Objektivationen (Sozialstrukturen, Architekturstilen etc.) und Wissenspostulaten des europäischen (Früh-)Mittelalters bzw. an einer populärkulturellen romantisierenden Fiktion desselben nehmen«⁴⁶. Besagter Zusammenhang zwischen Rollenspiel und Mittelalter wird auch von Jeff Howard stark gemacht⁴⁷ und legt einen Vergleich mit der mittelalterlichen Literatur durchaus nahe, jedoch

44 Jeff Howard: *Quests. Design, Theory, and History in Games and Narratives*, Wellesley, Massachusetts: Taylor & Francis. 2008, S. 10.

45 H.-J. Backe. 2008, S. 370.

46 L. Zumbansen. 2008, S. 95-96.

47 J. Howard. 2008, S. 29.

entfalten sich strukturelle Parallelen unabhängig vom Setting. Daher qualifiziert sich ein Science-Fiction-Rollenspiel in diesem Fall nicht weniger als ein Fantasy-Rollenspiel.

Der Vergleich von Computerspielen und mittelalterlicher Literatur wird zu einem gewissen Grad immer kontingent bleiben, denn genauso gut wie sich Gemeinsamkeiten betonen lassen, könnte man auch Unterschiede thematisieren. Diese allerdings »sind angesichts der Medien- und Epochendifferenz nicht das Überraschende, die Ähnlichkeiten hingegen schon«⁴⁸, wie Ralf Schlechtweg-Jahn unlängst argumentiert hat.

»Die logische Operation des Vergleichs vollzieht sich notwendigerweise im Spannungsfeld zwischen Gleichheit und Verschiedenheit, ohne eines der Extreme gänzlich zu erreichen [...].«⁴⁹

Der Vergleich benötigt lediglich ein *tertium comparationis* – also mindestens eine relevante Vergleichsebene, welche die historische und mediale Disparität zwischen den Gegenständen überbrücken kann.

Dieses verbindende Element mag einen gewissermaßen »genealogischen« Aspekt haben, wenn die Gegenstände untereinander intertextuell bzw. intermedial verknüpft sind.⁵⁰ Zumindest erscheint es nicht unplausibel, dass bestimmte Motive oder die Quest als struktureller Rahmen für Narration letztlich auf die Rezeption von (wohl eher mittelenglischer als mittelhochdeutscher) Artusepik zurückgehen und so über Umwege – etwa die Werke J.R.R. Tolkiens und frühe Pen&Paper-Rollenspiele⁵¹ – ihren Weg ins Medium Computerspiel gefunden haben. Diesen hypothetischen Prozess nachzuzeichnen, ist jedoch nicht mein Ehrgeiz, denn viel

48 Ralf Schlechtweg-Jahn: »Parallele Geschichten. Episodisches, rhapsodisches und virtuelles Erzählen im ›Wigalois‹ und in ›Skyrim‹«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018.

49 Silvan Wagner: »Postmodernes Mittelalter? Religion zwischen Alterität und Egalität«, in: Manuel Braun (Hg.), Wie anders war das Mittelalter? Fragen an das Konzept der Alterität, Göttingen: V&R unipress. 2013, S. 181-201, hier S. 184.

50 Aline Holzer stellt einen solchen stellenweise in DIGITALE HELDENGESCHICHTEN zwischen verschiedenen Szenen aus mittelhochdeutschen Epen und Computerrollenspielen her, allerdings wirkt der Bezug bisweilen etwas forciert: Aline M. Holzer: Digitale Heldengeschichten. Medienübergreifende narratologische Studie zur Rezeption der mittelalterlichen deutschsprachigen Epik in Computerspielen (= Mediävistik zwischen Forschung, Lehre und Öffentlichkeit, Band 12), Frankfurt a.M.: Peter Lang. 2017, S. 114-120.

51 Jeff Howard zieht diese Linie, ohne jedoch den Zusammenhang weiter zu belegen: »The work of J.R.R. Tolkien, an accomplished medievalist who produced the first modern translation of the romance Sir Gawain and the Green Knight, converges with the early tabletop role-playing to produce quests in adventure games, the first and second generation of computer role-playing games, and MMORPGs« (J. Howard. 2008, S. 10).

mehr als die Frage, wie es zu besagten Ähnlichkeiten gekommen sein mag, beschäftigt mich die Frage, warum die in der mittelalterlichen Artusepik etablierten Erzählkonventionen prominent in einem Medium – wenn nicht gar *dem* Medium – des 21. Jahrhunderts⁵² wieder auftauchen. Es ist anzunehmen, dass besagte Erzählkonventionen für das Computerspiel eine Funktion erfüllen und diese Funktion gilt es zu isolieren.

2.2 Medienkulturwissenschaftliche Überlegungen zum Agonalen und seinen Formalisierungen

Gerade um solche »Denkfiguren [...], für die keine eindeutigen intertextuellen Beziehungen festgestellt werden können«⁵³, nebeneinander untersuchen zu können, hat Elisabeth Bronfen⁵⁴ das Leseverfahren⁵⁵ des Crossmappings⁵⁶ entwickelt, bei dem zwei historisch und medial disparate Gegenstände zueinander in Beziehung gesetzt werden, um so zu verblüffenden neuen Blickwinkeln auf beide Gegenstände zu kommen.⁵⁷ Dabei geht es Bronfen genauso wie mir »weniger um das Aufspüren verbürgter Einflüsse als um das Entdecken ähnlicher Anliegen«⁵⁸.

Bronfen versucht in ihren Crossmappings einen Spagat zwischen Kunst und Wissenschaft: Einerseits versteht sie Crossmapping als »Arbeit am kulturellen Imaginären«⁵⁹ nach dem Vorbild der Kunst, andererseits aber auch als wissenschaftliche Reflexion – »als kritische und zugleich empathische Nachempfindung«⁶⁰. Weil Intensitäten sich »einem nahtlosen Zugriff durch den Verstand, einer transparenten Umsetzung in Zeichensprache entziehen«⁶¹, sind sie zu subjektiv, als dass sie

52 Siehe dazu vor allem Kapitel 2.3.2.

53 Elisabeth Bronfen: »Einleitung. Visuelles Lesen als kritische Intervention im kulturellen Imaginären«, in: Crossmappings. Essays zur visuellen Kultur, Zürich: Scheidegger & Spiess. 2009, S. 7-41, hier S. 10.

54 Ich danke an dieser Stelle explizit Thomas Müller dafür, die Arbeiten Elisabeth Bronfens in unseren gemeinsamen Aufsatz DIE ZIRKULATION LUDONARRATIVER LOGIKEN (F. Ascher/T. Müller. 2018) eingebracht und mir damit ermöglicht zu haben, mit ihren und nicht zuletzt seinen Überlegungen zum Thema Crossmapping weiterzuarbeiten.

55 E. Bronfen. 2009, S. 9.

56 Elisabeth Bronfen: Crossmappings. Essays zur visuellen Kultur, Zürich: Scheidegger & Spiess. 2009 beziehungsweise Elisabeth Bronfen: Liebestod und Femme fatale. Der Austausch sozialer Energien zwischen Oper, Literatur und Film (= Erbschaft unserer Zeit – Vorträge über den Wissensstand der Epoche, Band 13), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2004.

57 E. Bronfen. 2009, S. 10.

58 E. Bronfen. 2009, S. 8.

59 E. Bronfen. 2009, S. 14.

60 E. Bronfen. 2009, S. 14.

61 E. Bronfen. 2009, S. 17.