

den sie zu repräsentieren haben. [...] Basis der Figurendarstellung ist dabei durchgehend ein binäres Denken. Negatives und Positives stehen in Opposition. Gleichzeitig von gut und böse gibt es nicht, bestenfalls den Umschlag des einen in das andere.«¹⁵⁶

Auch Rollenspiele offerieren bevorzugt zwei Wahlmöglichkeiten: Männlich oder weiblich, Freund oder Feind, eine ›gute‹ und eine ›böse‹ Dialogoption, Figur A oder Figur B zu helfen, das Schwert oder den Schild als Belohnung. Allerdings ist diese Binarität, die häufig zugleich eine Polarität ist, nicht unvermeidbar oder zwangsläufig. Zwar genießt Binarität in Computerspielen aufgrund von Gewohnheit eine gewisse Selbstverständlichkeit, doch Computerspiele können durchaus Graustufen und damit Komplexität (re-)präsentieren und tun dies in zunehmendem Maße.

3.4 Exkurs: Das Teleologie-Problem

3.4.1 Metaphern

Gerok-Reiters Kontrastierung strukturellen und subjektorientierten Erzählens hat einen teleologischen Beigeschmack, denn subjektorientiertes Erzählen scheint all das zu sein, was strukturelles Erzählen (noch) nicht ist. Strukturelles Erzählen konstituiert sich in der Negation subjektorientierten Erzählens:

»Die Handlungen des Helden folgen keinem subjektiven Erfahrungs- und Entscheidungsspielraum, sondern werden vom vorgegebenen Strukturmuster aus gesetzt. Statt eines originellen einmaligen Lebensweges durchlaufen die Helden eine feste Stationenfolge. Wahlmöglichkeiten des Handelns gibt es nicht. Der Sinn der Stationenfolge ist durch die Struktur festgelegt.«¹⁵⁷

Haferland nimmt den Teleologieverdacht vorweg und sucht ihm entsprechend zu begegnen, doch auch in seinem Aufsatz schimmert stellenweise teleologisches Denken durch: »Dies [die Aufbereitung des Erzählens von der Situation her] scheint vielmehr ein Signum modernen Erzählens zu sein, das damit auch ein anderes Anspruchsniveau etabliert hat.«¹⁵⁸

Zwar greift Haferland zu dem Adjektiv »anders«, aber die Wahl der Begriffe »Anspruch« und »Niveau« impliziert, dass mit diesem »anderen« eigentlich ein »höheres« Niveau gemeint ist. Dies ist ein Grundproblem literarhistorischer Betrachtung.

156 A. Gerok-Reiter. 1996, S. 751-752.

157 A. Gerok-Reiter. 1996, S. 752.

158 H. Haferland. 2018, S. 139.

tungen unter dem aktuellen Forschungsparadigma: Wie kann man eine Entwicklung¹⁵⁹ beschreiben, ohne die Weiterentwicklung als höherwertig darzustellen?

Diese Frage ist vor allem in Bezug auf die großen Medienumbrüche – etwa zwischen Mittelalter und Neuzeit – diskutiert worden, ist aber auch im Kleinen virulent. Und in eben diesem Kontext spielen Metaphern eine bedeutende Rolle. So hat Horst Wenzel die Beobachtung gemacht, dass es im Übergang zur Frühen Neuzeit verstärkt zur Produktion von Metaphern kam.¹⁶⁰ Dieser Befund trifft offenbar auch auf andere Medienumbrüche zu, vor allem aber fällt er beim Sprechen *über* Medienumbrüche ins Auge.

Wo immer von Medienrevolutionen, -evolutionen oder -umbrüchen die Rede ist, wuchert die Metaphorik und entwickelt eine beträchtliche Eigendynamik. Allein schon die Wahl der Metapher macht es schwierig, etwas Späteres, das auf etwas Früherem ›aufbaut‹ anders als höherwertig zu denken. Das Frühere mag das Fundament darstellen, das Spätere aber bildet das Erdgeschoss – es umfasst das Frühere mit all seinen Vorzügen, fügt ihm aber noch etwas hinzu und ist damit besser. Dass das Hinzugefügte eine Verschlechterung mit sich bringen könnte, ist nicht vorgesehen, denn wie sollte eine solche aussehen? Ein hässlicher Aufbau? Ein dysfunktionaler? Eine Rückentwicklung oder einfach nur Veränderung ist in diesem Bild nicht vorgesehen. Eine Rückentwicklung käme dem Einsturz oder Verfall eines bereits gebauten Stockwerkes gleich. Für Veränderung müsste in der Metapher ein Stockwerk gezielt abgerissen und durch etwas anderes ersetzt werden, was eine sehr radikale Vorstellung von Veränderung impliziert – eine Revolution, keine Evolution.¹⁶¹

Soll Literaturgeschichte als allmähliche Veränderung gedacht werden, bietet sich daher die Evolutionstheorie als Alternative zur Gebäudemetapher an. Werden allerdings metaphorische Anleihen bei der Evolutionstheorie genommen, ergibt sich trotzdem eine ähnliche Problemlage, wie am Beispiel der Evolution des Pferdes gezeigt werden kann. Das Pferd ist heute größer, als es das Urpferd war. Die Aussage sollte an sich keine Wertung beinhalten.¹⁶² Doch wird gewöhnlich unterstellt, das heutige Pferd müsse irgendwie ›besser‹ sein als das Urpferd, da es sich ja

159 Von einer Entwicklung kann dann gesprochen werden, wenn das Spätere nicht ohne das Frühere als Vorläufer oder Zwischenstufe denkbar ist.

160 Horst Wenzel: »Die ›fließende‹ Rede und der ›gefrorene‹ Text. Metaphern der Medialität«, in: Gerhard Neumann (Hg.), Poststrukturalismus. Herausforderung an die Literaturwissenschaft, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler, 1997, S. 481-503.

161 Sowohl die Bezeichnung ›Evolution‹ als auch ›Revolution‹ bildet ein starkes Statement und vereindeutigt komplexe Prozesse. Andreas Käuser bevorzugt daher den Begriff des ›Medienumbruchs‹, der zwar ähnlich wie Revolution eine Zäsur stark macht, aber weder den gewaltvollen noch den euphorischen Aspekt von ›Revolution‹ aufruft (A. Käuser, 2006, S. 149).

162 Obwohl auch ›größer‹ – ähnlich wie ›komplexer‹ – in bestimmten Kontexten dazu neigt, ›besser‹ zu implizieren.

sonst nicht durchgesetzt hätte. Mit der tatsächlichen Evolutionstheorie, geschweige denn ihrer aktuellen Rezeption in der Biologie, hat das nicht viel zu tun, trotzdem führen metaphorische Anleihen bei der Evolutionstheorie, wie rudimentär sie auch sein mögen, leicht zu teleologischen Argumentationen.

Erfindungen kommen auf, werden erprobt und verschwinden entweder wieder (›sterben aus‹) oder werden nachgeahmt und setzen sich durch (›pflanzen sich fort‹). Eine literarische Innovation erscheint vor diesem Hintergrund als Mutation, die sich entweder als überlebensfähig herausstellt oder eben nicht. Gründe für ein Verschwinden sind viele vorstellbar. Vielleicht antwortet die Innovation auf ein singuläres Problem, das sonst nirgends vorkommt. Vielleicht kann sie nicht leisten, was sie leisten sollte. Vielleicht existieren objektiv oder vermeintlich bessere Alternativen. Die Liste ließe sich beliebig fortsetzen. Erlangt eine literarische Innovation hingegen Popularität, wird sie nachgeahmt – sie ›vermehrt‹ sich, wie es Populationen tun, wenn sie optimal an die gegebenen Umweltbedingungen angepasst sind. Den Umweltbedingungen entspräche dann wohl so etwas wie der ›Zeitgeist‹ – jenem schwer fassbaren Etwas, auf das Autoren unter anderem dann referieren, wenn sie das Computerspiel zum ›Leitmedium der Postmoderne‹ erklären.¹⁶³

Man könnte daraus folgern, dass zur Vermeidung dieses Problems ein Verzicht auf Metaphorik nötig ist; allerdings kann Wissenschaft, besonders Geisteswissenschaft, auf Metaphern nicht verzichten. Metaphern wurzeln zu tief in Sprache und Denken, was besonders da deutlich wird, wo sie nicht mehr unmittelbar als Metaphern erkannt werden. Ich habe hier zwei im Kontext des Teleologieproblems besonders virulente Bildfelder angerissen, um ihre Wirksamkeit zu reflektieren. Wenn nämlich ein Verzicht auf Metaphern keine Option ist, so ist Reflexion umso notwendiger, denn reflektierte Metaphern erlauben – bis zu einem gewissen Grad¹⁶⁴ – ihren kontrollierten Gebrauch.

3.4.2 Implikationen

Unerkannte Metaphern sind jedoch nicht der einzige Risikofaktor bei der Vermeidung teleologischer Argumentationen. Hinzu kommt, dass viele vermeintlich neutralen Beschreibungskategorien emphatisch aufgeladen sind. Bestes Beispiel dafür ist Komplexität. Ob etwas komplex ist oder nicht, sollte eigentlich nichts über seinen Wert aussagen. Innerhalb des Wissenschaftsdiskurses jedoch herrscht ein tiefes Misstrauen gegenüber einfachen Antworten – und damit einhergehend

163 Vgl. J.H. Murray. 2017, S. 43, J. Kücklich. 2009, S. 44 und G. Freyermuth. 2015b, S. 118.

164 Das gesamte Spektrum an möglichen Implikationen und Assoziationen einer Metapher kontrollieren zu können, wäre illusorisch, allerdings macht dieser unkontrollierbare Rest auch ihre Produktivität aus.

eine hohe Wertschätzung von Komplexität. »Round characters« stehen beispielsweise aufgrund ihrer Komplexität höher im Ansehen als »flat characters«¹⁶⁵. Ihre Komplexität ist es auch, die sie als Untersuchungsgegenstand attraktiv macht, denn »[d]er literaturgeschichtliche Blick auf Erzählungen privilegiert [...] grundsätzlich den bereits elaborierten Typus«¹⁶⁶.

Die Entwicklung von der mittelalterlichen hin zur modernen Literatur wird sowohl von Gerok-Reiter als auch von Haferland als Zunahme an Komplexität dargestellt, analog dem Evolutionsnarrativ von der Entwicklung vom simplen Einzeller zum komplexen Säugetier, und so möchte ich an dieser Stelle selbst eine Metapher bemühen: Mit der Entstehung der Säugetiere verschwindet der Einzeller nicht – weder metaphorisch noch unmetaphorisch – sondern er existiert parallel zu ihnen fort. In gleicher Weise hat Eva von Contzen festgestellt, dass »mittelalterliche« Formen des Erzählens mit dem Ende des Mittelalters nicht einfach verschwunden sind: »At the same time, there are modern genres which have retained the medieval model, especially in so-called paraliterature.«¹⁶⁷ Sie existieren fort, auch wenn sie als »Paraliteratur« möglicherweise nicht mehr den gleichen kulturellen Stellenwert einnehmen und, wie ich ergänzen möchte, teilweise eine Verlagerung in andere Medien, wie das Computerspiel, stattgefunden hat.

Auch das Computerspiel bringt zunehmend komplexe Erzählungen und Spielmechaniken hervor, was aber nicht das Ende simpler »Dungeoncrawler« bedeutet, die sich auf die Formel »Töte das Monster, nimm dir den Schatz« reduzieren lassen. DRAGON AGE – INQUISITION etwa beeindruckt durch seine komplexen Wenn-Dann-Beziehungen, die das Verhältnis der Figuren innerhalb der Heldengruppe zueinander regeln.¹⁶⁸ Verschiedene Spieldurchgänge können dadurch erhebliche Abweichungen aufweisen, welche letztlich die Identität des Untersuchungsgegenstandes in Frage stellen. Zwar basieren alle möglichen Erzählungen auf derselben Programmstruktur; allerdings ist diese einer literaturwissenschaftlichen Untersuchung nicht zugänglich – nicht, weil es unmöglich wäre, Zugriff auf die zugrundeliegenden Zusammenhänge zu bekommen, sondern weil die Literaturwissenschaft

165 So lautet die gängige Unterscheidung, welche zurückgeht auf: Edward M. Forster: *Aspects of the Novel* (= Harvest book), San Diego, New York, London: Harcourt Brace Jovanovich. 1955.

166 Jan-Dirk Müller: »Episches« Erzählen. Erzählformen früher volkssprachiger Schriftlichkeit (= *Philologische Studien und Quellen*, Band 259), Berlin: Erich Schmidt. 2017, S. 29.

167 Eva v. Contzen: »Narrative and Experience in Medieval Literature. Author, Narrator, and Character Revisited«, in: Eva v. Contzen/Florian Kragl (Hg.), *Narratologie und mittelalterliches Erzählen*. Autor, Erzähler, Perspektive, Zeit und Raum, Berlin, Boston: de Gruyter. 2018, S. 61–79, hier S. 79.

168 Manche Dialog- oder Handlungsoptionen stehen nur bei einem besonders guten oder schlechten Verhältnis zu einer Figur zur Verfügung. Auch können Liebesbeziehungen zwischen bestimmten Gruppenmitgliedern entstehen, wenn der Spielercharakter an keinem von beiden romantisches Interesse zeigt.

derzeit (noch?) über kein angemessenes Instrumentarium zur Bewältigung dieser spezifischen Art von Komplexität verfügt.

Auf der Ebene der Programmstruktur gleicht die Narration des Spiels der Katze aus Erwin Schrödingers berühmtem Gedankenpiel, die zugleich lebendig und tot ist: Der Inquisitor ist ein Mensch, ein Elf, ein Zwerg, ein Qunari, männlich, weiblich, Krieger, Magier und Schurke zugleich. Der Inquisitor erschlägt den Drachen und zähmt ihn. Cassandra wird zur ›Göttlichen‹ gewählt, aber auch Leliana und Vivienne. Der Eiserne Bulle begeht Verrat am Inquisitor und ist ihm treu. All dies sind mögliche Szenarien, die sich sowohl ausschließen als auch gleichberechtigt nebeneinander stehen,¹⁶⁹ solange man nicht ›in die Kiste schaut‹, also das Spiel spielt und damit eine der Optionen realisiert. Um es in den Worten Bernard Cerquiglinis auszudrücken: Sie sind keine Varianten eines Archetyps, sondern sind selbst Varianz, wie die Handschriften der mittelalterlichen Literatur.¹⁷⁰ Diese Multilinearität wird im einzelnen Spieldurchlauf in Linearität überführt und kann somit wieder mit konventionellen Mitteln untersucht werden.

Ebenso wenig wie es *den* PARZIVAL gibt, sondern laut meiner Ausgabe sechzehn vollständig überlieferte Handschriften des PARZIVAL nebst achtundsechzig PARZIVAL-Fragmenten,¹⁷¹ von denen keine im Wortlaut der anderen gleicht, gibt es das *eine* DRAGON AGE – INQUISITION¹⁷². Und wie manche Handschriften, die philologisch zu Handschriftengruppen zusammengefasst werden, sich ähnlicher sind als andere, aber trotzdem nie zwei den gleichen Text enthalten, ist auch jeder Spieldurchgang singulär. Er kann zwar durch eine Videoaufnahme verstetigt, jedoch nicht im Spiel reproduziert werden. Allerdings ist die Zahl der erhaltenen Handschriften endlich und erscheint sogar überschaubar, wenn man sie den potenziell unendlichen Variationsmöglichkeiten gegenüberstellt, die das Medium Computerspiel mit DRAGON AGE – INQUISITION bereits erreicht hat.

Trotz dieser graduellen Abstufung steht die Untersuchung von Computerspielen und von mittelalterlicher Literatur vor dem gleichen Problem – einem Problem, das moderne literarische Texte kaum oder nur in viel geringerem Ausmaß kennen: der Bestimmung ihres Untersuchungsgegenstandes. Durch die gemeinsame Softwarebasis erübrigt sich beim Computerspiel die Frage, ob die einzelnen Varianten noch demselben Spiel zuzuordnen sind. Die Computerspielforschung kennt also technisch gesehen keine Grenzfälle, bei denen strittig ist, ob man es noch mit der

169 Soll ein solches Spiel einen Nachfolger erhalten, dessen Handlung direkt an den Vorgänger anschließt, stehen die Entwickler vor der Herausforderung, alle möglichen Varianten zu ihrem Recht kommen zu lassen.

170 Siehe hierzu Kapitel 2.3.4.

171 Parzival, S. LXXV–LXXVI.

172 BioWare. 2014.

gleichen Geschichte zu tun hat, wie die Handschriftenkunde.¹⁷³ Allerdings kann die interpretatorische Bewertung der einzelnen Figuren, abhängig davon, was die Figuren in welchem Spieldurchgang getan oder nicht getan haben, so stark differieren, dass die gemeinsame Kommunikationsgrundlage ins Wanken gerät.¹⁷⁴ Aus diesem Grund müssen die Kausalzusammenhänge – die Umstände, unter denen die getroffenen Aussagen zutreffen – bei der Interpretation ständig mitgeführt werden. Dieses Maß an Komplexität mag vorübergehend beeindruckend sein, es ist jedoch nicht davon auszugehen, dass Rollenspiele vom Typus eines *DRAGON AGE – INQUISITION* simple Spiele verdrängen werden.

Der ungebrochene Erfolg der *DIABLO*-Reihe¹⁷⁵ kann als Indiz dafür interpretiert werden, dass (narrativ) simple und komplexe (Rollen-)Spiele nicht unbedingt in ein Konkurrenzverhältnis treten. Selbst wenn sie sich eine Zielgruppe teilen, sind mit ihnen verschiedenen Rezeptionsmodi verknüpft – sie sind Spiele für verschiedene Gelegenheiten. Parallel dazu kann der Siegeszug einer ›neuen Schlichtheit‹ im Computerspiel beobachtet werden – spielmechanisch simple, meist kurze Spiele, die auf einen einzigen Effekt, zum Beispiel die Vermittlung eines bestimmten Gefühls oder eines Erlebnisses, hin komponiert sind.

Meist sind diese Spiele dem Independent-Genre zuzuordnen. Im Münchner Game-Studies-Kolloquium wurde außerdem in Anlehnung an die literarische Gattung der Kurzgeschichte der Begriff ›Short Games‹ diskutiert. Beispiele sind etwa *THE YAWHG*¹⁷⁶, das die letzten Tage einer nichtsahnenden Stadtbevölkerung vor einer nicht näher bestimmten Katastrophe abbildet, oder *THE AVERAGE EVERYDAY ADVENTURES OF SAMANTHA BROWNE*¹⁷⁷, das die Herausforderungen des Alltags der an einer Angststörung leidenden Samantha nachvollziehbar macht. Diese Art Spiel

173 Modifikationen von Computerspielen können sich phänotypisch so weit von ihrem Ursprung entfernen, dass sie als eigenständige Spiele wahrgenommen werden, doch ihr ›Unterbau‹ verrät immer noch, woraus sie hervorgegangen sind.

174 Ein gutes Beispiel dafür ist die Gefährten-Quest von Sera, in Zuge derer es dazu kommen kann, dass Sera dem Befehl des Inquisitors, welcher der Spieleravatar ist, zuwiderhandelt und einen Adligen auf brutale Weise tötet (BioWare. 2014. *DER MARSCH DURCH VERCHIEL*). Diese Tat macht eine klare Positionierung zu Sera notwendig. Entweder man verurteilt ihr Handeln scharf oder man gesteht ihr dieses Maß an Autonomie zu. Kommt es hingegen gar nicht erst so weit, ist die Szene völlig unauffällig und kaum dazu geeignet, die Meinung des Spielers über Sera nachhaltig zu prägen.

175 Blizzard Entertainment: *DIABLO 3*. Blizzard Entertainment. 2012. Wie schon frühere Teile der Reihe kann *DIABLO 3* als Action-Rollenspiel und Dungeon-Crawler mit Multi-Player-Qualitäten beschrieben werden. Weitere Merkmale sind ein temporeiches Gameplay gegen große Gegnermassen und der inflationäre Erwerb neuer Waffen und Rüstungen, die, kaum erworben, schon wieder durch bessere ersetzt werden.

176 Damian Sommer/Emily Carroll: *THE YAWHG*. Sommer, Damian. 2013.

177 Lemonsucker Games: *THE AVERAGE EVERYDAY ADVENTURES OF SAMANTHA BROWNE*. Lemonsucker Games. 2016.

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

3.5 Der Handlungsfokus interaktiver Medien

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

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

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

178 Siehe Kapitel 4.1.1.

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

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

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