

Kapiteln bereits abgezeichnet hat: dass nämlich das Wie der (Selbst-)Optimierung vor dem Dass zurückweicht. Ob nun durch Erfahrung oder Gegenstände – beides kommt dem Protagonisten zugute, denn jede Art der Verbesserung wird ihm zugerechnet und ein Teil von ihm. Ober- und Unterfläche werden ununterscheidbar bis zu dem Moment, wo der Protagonist sich entkleidet (z.B. Iweins Wahnsinn), beziehungsweise Ausrüstung abgelegt wird.

5.3 Rekapitulation

Es bleibt festzuhalten, dass Helden im handlungsbasierten Erzählen trotz ihrer meist von vornherein gesetzten Exorbitanz noch steigerungsfähig sind – oder vielmehr: gemacht werden. Da Exorbitanz Vergleichbarkeit – und damit auch Steigerbarkeit – eigentlich ausschließt, bedarf es verschiedener (narrativer) Strategien, um das Ideal der grenzenlosen Steigerung zu verwirklichen. Gewollt ist dies, weil die Steigerungslogik narrationsintern wie -extern als starker Motivator dient und damit die Erzählung und/oder das Spiel in Gang hält.

Dieses Modell neigt zur Produktion von Brüchen. Handeln die Protagonisten von höfischen Romanen strikt steigerungslogisch, geraten sie potenziell in Konflikt mit ethischen Idealen. Hilfeleistung gegenüber Schwächeren etwa wird dann auf ein Mittel oder gar einen Nebeneffekt des Ruhmerwerbs reduziert. Häufig bleibt dieses Motiv aber blind, da die Gründe, die einen Protagonist der höfischen Epik zum Handeln bewegen, meist im Dunkeln bleiben, und somit nur die moralisch einwandfreie Wirkung zum Tragen kommt. Am deutlichsten tritt das Problem daher im aus Ruhmbegier oder Furcht vor Ehrverlust initiierten Kampf gegen Verwandte und Freunde zutage, der hinterher zu Reue führt.

Ist die Steigerungslogik hingegen auf Rezipienten- beziehungsweise Spielerseite verortet, kann es leicht zu einem Konflikt zwischen der Narration, die den Protagonisten als strahlenden Helden zeichnet, und den steigerungslogisch auf Gewinnmaximierung ausgerichteten Spielerhandlungen kommen und dadurch ludonarrative Dissonanz entstehen. Am häufigsten äußert sich dies, wenn eigentlich als menschenfreundlich charakterisierte Protagonisten in den Gameplay-Passagen regelrecht zu Massenmördern werden, ohne dass dies in den narrativen Passagen dazwischen reflektiert werden würde. Andere Beispiele sind vom Spiel als moralisch gerahmte Entscheidungen, die vom Spieler dann aber aus strategischen Gründen getroffen werden, oder optionale Gegner, deren Tötung narrativ und moralisch nicht gerechtfertigt, aber unter dem Kriterium der Steigerungslogik zweckmäßig ist.

Beides verweist auf den Selbstzweck des Agonalen und damit auch auf den Spielcharakter, welcher mit der Steigerungslogik einhergeht. Steigerungspotenzial wird vor allem durch zwei Strategien freigesetzt. Zum einen werden Protagonisten

häufig zu Beginn mit behebbaren Scheindefiziten, wie beispielsweise Unkenntnis über die eigene Abstammung oder Vorgeschichte, in die erzählte Welt entlassen. Zum anderen werden exorbitante Helden gerne extern verbessert, indem sie sich besondere Gegenstände (v.a. Waffen oder Rüstungen) aneignen, wodurch nicht sie selbst als verbesserungswürdig erscheinen, sondern nur ihre Ausrüstung. In einem zweiten Schritt wird diese Ausrüstung dann aber wieder verunsichtbart und ihre Eigenschaften werden direkt dem exorbitanten Protagonisten zugeordnet, dessen Handlungsspektrum sie im Sinne von Marshall McLuhans »extensions of man«¹⁵¹ erweitern.

151 Marshall McLuhan: *Understanding Media*, London, New York: Routledge. 2005.