

9 Postludium

Würde man nun nach dem fragen, was ›unter dem Strich‹ bleibt, so wäre die reizvollste Antwort sicherlich: Nichts, denn das Spiel ist seiner Definition nach unproduktiv. Und zumindest bei PAIDIA haben wir Wissenschaft immer auch als Spiel gesehen – und zwar als das »freie[], forschende[] Spiel, als das wir Caillois' zügel- und regelloses Kinderspiel ›Paidia‹ verstehen«¹. Innerhalb des fixen Rahmens von Wissenschaftlichkeit stehen die Regeln der Forschung nicht von vornherein fest wie im Fall von Ludus, dem Gegenstück zu Paidia, sondern sind dynamisch und müssen notwendigerweise verhandelbar bleiben, um auf neue Erkenntnisse reagieren zu können.² Der Agon jedoch will ein Resultat erspielen, und da das Agonale eine nicht unwesentliche Rolle für diese Dissertation spielt, möchte ich zuletzt doch noch zu einem Fazit kommen.

Mein hier verfolgter Ansatz weist spätestens seit dem Kapitel zur Kinästhetik, eigentlich aber schon bedeutend früher, markante Überschneidungen mit Monika Fluderniks Konzept einer ›Natürlichen‹ Narratologie auf. Was ich daher am Ende noch versuchen möchte, ist kein Gegenentwurf, sondern ein Abgleich mit diesem Konzept, um meine eigenen Begrifflichkeiten zu schärfen und ihren Wert für die Mediävistik herauszustellen.

9.1 ›Natürliche‹ Narratologie und Mediävistik

Fluderniks Wahl des Begriffes »natural« stellt für das (nicht zuletzt strukturalistisch geprägte) Wissenschaftsverständnis der Gegenwart eine gewisse Provokation dar, da das Natürlichkeitsargument allzu oft dazu missbraucht wird und wurde, um ein unbelegtes oder sogar unbelegbares Postulat gegen Kritik zu immunisieren. Das ist jedoch nicht die Funktion, die er für Fludernik erfüllt, weswegen der

1 Herausgeber & Redaktion PAIDIA: »Editorial 2016«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2016).

2 Siehe hierzu Kapitel 8.1.2.

Begriff auch in Anführungszeichen steht. Der Gebrauch des Wortes »natural« hat bei Fludernik im Wesentlichen drei Facetten.³

Erstens referiert der Begriff auf sogenannte *natural narratives*⁴ – orale Alltagserzählungen, die spontan in Konversationen entstehen⁵ – welche den Grundstock von Fluderniks Textkorpus bilden.⁶ Erzähltheorien sind notwendigerweise davon geprägt, anhand welcher Art Texten von sie entwickelt wurden, welche Art von Erzählungen sie also als prototypisch genug ansehen, um Erzählen an sich zu repräsentieren. So ist es etwa bei Gérard Genette der französische realistische Roman des 19. Jahrhunderts, bei Monika Fludernik sind es besagte Alltagserzählungen, denn nach Fluderniks Verständnis ist in diesen Alltagserzählungen bereits alles angelegt, was Erzählen ausmacht, »obwohl spätere, insbesondere fiktionale Texte die Formen mündlichen Erzählens bedeutend erweitern und elaborieren«⁷.

Zweitens nimmt sie mit der Begriffswahl Bezug auf Arbeiten Jonathan Cullers zu einem Vorgang, den Culler als *naturalization* bezeichnet und den Fludernik als *narrativization* rekonzeptualisiert.⁸ Narrativisierung meint, dass Leser einen Text als narrativ – und das bedeutet bei Fludernik, als Manifestation von Erfahrungshaftigkeit (*experientiality*) – wahrnehmen und daher auf ihren eigenen Erfahrungsschatz zurückgreifen, um so den Text mithervorzubringen.⁹ Narrativität ist, so gesehen, keine Eigenschaft von Texten, sondern entsteht mit der Wahrnehmung von Erfahrungshaftigkeit durch den Rezipienten.¹⁰

Drittens dient der Begriff Fludernik dazu, die kognitiven Parameter zu integrieren, welche die Grundlage menschlicher Erfahrung (*experience*) bilden.

»My use of the concept of the ›natural‹ relates to a framework of human embodiedness. It is from this angle that some cognitive parameters can be regarded as

3 Für eine kompakte Zusammenfassung, inklusive einer Auseinandersetzung der Autorin mit der Kritik an ihrem Ansatz, siehe: Monika Fludernik: »Die Natürlichkeitstheoretische Erzählforschung (Natural Narratology) und das Problem der kognitiven Wahrnehmungsraster«, in: Winfried Eckel/Anja Müller-Wood (Hg.), *Die Macht des Erzählens. Transdisziplinäre Perspektiven*, Remscheid: Gardez! Verlag, 2017, S. 60–88.

4 Der Begriff selbst geht auf William Labov zurück (Monika Fludernik: *Towards a ›Natural‹ Narratology*, London, New York: Routledge, 1996, S. 13).

5 »What will be called natural narrative in this book includes, mainly, spontaneous conversational storytelling, a term which would be more appropriate but is rather unwieldy« (M. Fludernik, 1996, S. 13).

6 M. Fludernik, 1996, S. 312.

7 M. Fludernik, 2017, S. 61.

8 M. Fludernik, 1996, S. 313.

9 M. Fludernik, 1996, S. 313.

10 M. Fludernik, 2017, S. 71.

›natural‹ in the sense of ›naturally occurring‹ or ›constitutive of prototypical human experience‹.¹¹

Hier geht es zum einen um verkörperte Wahrnehmung, zum anderen – wie schon bei Narrativisierung – um aktive Rezeption. Erzählen und Rezipieren sind insofern natürlich, als sie an die ›natürlichen‹, weil körperlichen Voraussetzungen des menschlichen Leibes und Wahrnehmungsapparates gebunden sind. Hier zeigt sich der Einfluss der kognitiven Linguistik, insbesondere der Natürlichkeitstheorie.¹²

Die narratologischen Ansätze, auf die Fludernik mit TOWARDS A ›NATURAL‹ NARRATOLOGY reagiert, sind dadurch gekennzeichnet, dass sie die Narrativität eines Textes über den Plot beziehungsweise über Ereignisse definieren. Von dieser Praxis grenzt Fludernik sich ab, indem sie den Aspekt der Erfahrungshaftigkeit in den Mittelpunkt stellt.¹³ Narrativität ohne Erfahrungshaftigkeit sei nicht denkbar, weil Erfahrung das pränarrative Material strukturiere, aus dem die Erzählung schöpfe.¹⁴ Erfahrungshaftigkeit und Narrativität gehen hier Hand in Hand und sind – wie Fludernik in einem Aufsatz von 2010 ergänzt – außerdem skalierbar.¹⁵ In Fluderniks Modell kann es also Narrativität ohne Plot geben, aber keine Narrativität ohne eine Vorstellung von einer anthropomorphen Instanz, die fähig ist, Erfahrungen zu machen.¹⁶

Was Natürliche Narratologie für die Game Studies, aber auch die Germanistische Mediävistik attraktiv macht, ist nicht zuletzt der Umstand, dass sie nicht auf ein bestimmtes Medium beschränkt ist.¹⁷ Sie wurde ausgehend von oralen Alltagserzählungen entwickelt und stellt daher eine Annäherung an die semiorale mittelalterliche Literatur aus Richtung der Oralität dar. Für die Mediävistik ist das eine wertvolle Ergänzung zu typischen Annäherung aus Richtung der Skripturalität, weil es ein Weg ist, der Hybridität der mittelalterlichen Literatur Rechnung zu tragen. Natürliche Narratologie beansprucht explizit auch Gültigkeit für solche

11 M. Fludernik. 1996, S. 12.

12 M. Fludernik. 2017, S. 69–70.

13 »Unlike the traditional models of narratology, narrativity [...] is here constituted by what I call experientiality, namely by the quasi-mimetic evocation of ›real-life experience‹« (M. Fludernik. 1996, S. 12).

14 M. Fludernik. 2010, S. 51.

15 »I would now argue that experientiality (and hence narrativity) occurs on a scale [...]« (M. Fludernik. 2010, S. 50).

16 M. Fludernik. 1996, S. 13.

17 »This summary demonstrates that Natural Narratology, as far as different types of narrative go, is able to cover more extensive ground than these other models. In addition to this diachronic range of narratives, Natural Narratology also in principle accommodates narrative in a diversity of media. Although I do not deal intensively with drama or film in this book, my theoretical setup explicitly embraces drama and film as well as ballets or cartoons, radio plays and video clips« (M. Fludernik. 1996, S. 332).

nicht (nur) textuellen Medien, zu denen auch das Computerspiel gehört. Fludernik selbst bezeichnet ihre Monografie als »a book that explicitly includes these genres [drama and film] within its definition of narrative but fails to treat them in the core of the text«¹⁸. Die Monografie leistet die Übertragung also nicht selbst, aber sie ermutigt eine solche und schafft die nötigen Voraussetzungen.

Ob dieser Universalitätsanspruch der Natürlichen Narratologie tatsächlich haltbar ist, wurde durchaus schon in Frage gestellt.¹⁹ Zwar hat Monika Fludernik etwa zwanzig Jahre nach Veröffentlichung von *TOWARDS A ›NATURAL‹ NARRATOLOGY*²⁰ ihre These noch einmal in einem Aufsatz verteidigt,²¹ trotzdem werde ich mich im folgenden Kapitel zusätzlich auf Eva von Contzen berufen, die Fluderniks Modell für die Mediävistik angepasst hat. Als Anglistin erforscht von Contzen – wie auch Fludernik – die mittenglische und nicht die mittelhochdeutsche Literatur; dennoch sind ihre Ergebnisse hoch anschlussfähig für die Germanistik, da die literarischen Traditionen miteinander korrespondieren.²² Während aber Fludernik den Höfischen Roman eher stiefmütterlich behandelt, da sie – nicht ganz zu Unrecht – meint, dass er von anderer Seite bereits genug Aufmerksamkeit erfahren habe,²³ besitzt er für von Contzens Überlegungen, wie auch für meine, nach wie vor Relevanz.²⁴

Fludernik selbst behandelt die mittelalterliche Literatur in Kapitel 3 ihrer Monografie. Das Computerspiel bleibt unerwähnt, jedoch werden an diversen Stellen des Buches die verschiedensten Medien (etwa Comic und Hörspiel) als Beispiele herangezogen, sodass der Eindruck einer nicht abgeschlossenen Liste entsteht, die beliebig ergänzt werden kann. Besonders aufschlussreich in Bezug auf das Computerspiel ist hierbei, was Fludernik über Film und Drama schreibt, da beide Medien gewisse Eigenschaften mit dem Computerspiel gemein haben – der Film etwa die Visualität und das Drama die Variabilität bei jeder Aufführung. Die Narrativität von Film und Drama steht für Fludernik außer Frage, weil für sie dieselben kognitiven Parameter und Frames gelten, wie für Literatur – und das lässt sich so auch über das Computerspiel sagen.²⁵

18 M. Fludernik. 1996, S. 347.

19 M. Fludernik. 2017, S. 60–61.

20 M. Fludernik. 1996.

21 M. Fludernik. 2017.

22 Ursula Kocher weist deswegen auf die Notwendigkeit einer interdisziplinären Mediävistik hin (U. Kocher. 2013, S. 13).

23 M. Fludernik. 1996, S. 55.

24 So geht es beispielsweise um Werke wie *SIR GAWAIN AND THE GREEN KNIGHT* (E. v. Contzen. 2018, S. 64–66).

25 »[I]n so far as film and drama are narratives, they partake of the same stock of cognitive parameters and depend on the same receptional frames as do texts. It is only in the choice of one of these forms over the other that these media differ from written narratives« (M. Flu-

»If one replaces the traditional criteria for defining narrative (event sequence, narration and the story vs. discourse dichotomy) with the notion of experientiality, then the narrativity of drama and film is even more in evidence.«²⁶

Die Fokusverschiebung, die Natürliche Narratologie gegenüber konventionellen Ansätzen vornimmt, lässt die Narrativität von Medien, deren narrativer Status bisweilen in Frage gestellt wird, deutlicher hervortreten. Trotzdem sieht Fludernik die Notwendigkeit von Anpassungen in Bezug auf das analytische Instrumentarium, da die zu untersuchende Narrativität medienspezifisch sei.²⁷ Fludernik kommt jedoch zu dem Schluss, dass die medialen Unterschiede lediglich auf der Repräsentationsebene zum Tragen kommen:

»My conclusion would therefore be that mediality affects narrative in a number of important ways but on a level of specific representations only. In general, narrativity can be constituted in equal measure in all textual and visual media.«²⁸

Ich stimme ihr in beiden Punkten zu. Grundsätzlich sind textuelle und visuelle Medien gleichermaßen, wenn auch nicht auf die gleiche Weise im Stande, Narrativität zu konstituieren.

Ein weiterer Vorzug der Herangehensweise, Narrativität an Erfahrungshaftigkeit festzumachen, besteht darin, dass auch Grenzfälle von Narrativität, wie beispielsweise Du-Erzählungen²⁹, integriert werden können, die für herkömmliche Definitionen ein Problem darstellen, denn es erscheint kontraintuitiv, ihnen die Narrativität abzusprechen, doch gleichzeitig erfüllen sie zentrale Definitionskriterien nicht.³⁰ Natürliche Narratologie kann zwar nicht alle denkbaren Arten von (atypischen) Texten integrieren, erfasst aber bedeutend mehr Ausnahmen als diverse andere Modelle. Diese vormaligen »Grenzfälle« stellen damit keine Grenzfälle mehr dar, sondern bewegen sich innerhalb des normalen Spektrums und können in ihrer Narrativität ernst genommen werden.

Fludernik reagiert in dieser Form auf die Beschreibung postmoderner Texte als »Mängelwesen«³¹ und somit auf das gleiche Problem, das sich auch für struk-

dernik. 1996, S. 352) beziehungsweise: »What I want to emphasize at this point is merely the ways in which narrativity can be constituted in all three media and on the basis of the same set of cognitive parameters, even though some of these parameters appear to be privileged over others within one medium or the other« (M. Fludernik. 1996, S. 353).

26 M. Fludernik. 1996, S. 351-352.

27 »Where film and drama require the most differential treatment is on the level of the analytic toolbox« (M. Fludernik. 1996, S. 352).

28 M. Fludernik. 1996, S. 353.

29 Zu diesen gehört sowohl eine Reihe postmoderner Texte als auch weite Teile des Pen&Paper-Rollenspiels.

30 M. Fludernik. 1996, 332-333; 335-336.

31 M. Fludernik. 1996, S. 314.

tutororientiertes Erzählen stellt. Zwar unterscheidet sich die Erfahrungshaftigkeit der postmodernen Texte, die Fludernik dabei im Blick hatte, von denjenigen der höfischen Epen, die ich untersucht habe; trotzdem ist Erfahrungshaftigkeit für beide konstitutiv. Während erstere durch ihren Innenfokus und Techniken wie den *Stream of Consciousness* ihren Schwerpunkt auf die Gedanken- und Gefühlswelt des Protagonisten legen, gilt für den höfischen Roman, wie gezeigt wurde, geradezu das Gegenteil.

Um genauer zu beleuchten, welche Rolle Erfahrungshaftigkeit im Sinne Fluderniks speziell für die mittelalterliche Literatur spielt, lohnt sich der Blick in die Arbeiten Eva von Contzens, die zentrale Gedanken von Fluderniks *Natürlicher Narratologie* aufgreift, aber das Modell in einen historischen Kontext setzt. So wird etwa darauf hingewiesen, dass auch kognitive Parameter historischem Wandel unterworfen sein können,³² gleichzeitig werden aber Punkte wie die grundlegende Vorstellung von Erzählungen als Produkt der Wahrnehmung³³ und die Zentralstellung von »experience«³⁴, also anthropomorphem Erfahren oder Erleben, übernommen.

Mit einer Verbeugung vor Fluderniks Leistung, *experience* zum Gegenstand der literaturwissenschaftlichen Diskussion gemacht zu haben, distanziert sich von Contzen im Detail von Fluderniks Definition des Begriffes, da für mittelalterliche Texte eher die kollektive Erfahrung als die individuelle Alltagserfahrung eine Rolle spiele.³⁵ Dieser Schritt stellt einen Schulterschluss mit Sonja Glauch dar, die es als Funktion mittelalterlicher Ich-Erzähler ansieht, kollektive Erfahrungen zu narrativieren.³⁶

Von Contzen stellt heraus, dass das mittelaltertypische Verwischen der in der Literaturtheorie so selbstverständlichen Autor-Erzähler-Differenz als literarische Strategie gelesen werden könne, die Nähe suggeriere und letztlich das Erleben selbst in den Fokus rücke (und gerade nicht den Erzähler).³⁷ Die Notwendigkeit zur Differenzierung zwischen Autor und Erzähler erwächst aus der Prämisse, »that a

32 »Also, it posits that some cognitive parameters are historically dependent: this includes those soft parameters that pertain to the practices of writing and reading. There are differences because the cultural, historical, and social contexts were different, which led to a difference in perceiving and evaluating the world« (E. v. Contzen. 2018, S. 71).

33 Vgl. E. v. Contzen. 2018, S. 55.

34 E. v. Contzen. 2018, S. 61.

35 E. v. Contzen. 2018, S. 68.

36 Sonja Glauch: »Ich-Erzähler ohne Stimme. Zur Andersartigkeit mittelalterlichen Erzählens zwischen Narratologie und Mediengeschichte«, in: Harald Haferland/Matthias Meyer (Hg.), *Historische Narratologie – Mediävistische Perspektiven*, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 149-185, hier S. 171.

37 E. v. Contzen. 2018, S. 63.

real-world person cannot be ›inside‹ a narrative text»³⁸. Genau dieser Fakt jedoch wird von Immersionsstrategien gezielt unterlaufen und als eben solche beschreibt von Contzen hier das Verwischen der Grenze zwischen Autor und Erzähler durch die mittelalterliche Literatur implizit, indem sie die erzählte Erfahrung ins Zentrum rückt:

»I want to go one step further and argue that the medieval practice of collapsing author and narrator into one, or paying no attention to the identity of the narrative ›I‹, is indicative of another, more fundamental practice of medieval narration. Instead of the narrator, it is the narrated experiences themselves that take centre stage. The ›who‹ is dominated by the ›what‹. Medieval narratives prioritise the representation of experience, behind which questions of transmission and authorship recede.«³⁹

Sie schlägt daher vor, die genetischen Fragen ›Wer sieht?‹ und ›Wer spricht?‹ durch die Frage ›Wer erlebt?‹ zu ersetzen, wobei sie zwischen dem Erleben von Figuren und Rezipienten differenziert.⁴⁰

»[E]xperience is located on two levels: it refers to (1) the narrated experience in the storyworld as a process (the events as they evolve), (2) the narrated experience in the storyworld as abstracted from the actual development, (3) the reader's activity in engaging with the text, which is dynamic, evolving chronologically in the act of reading, and (4) the completion of the process, its result (the experience of having read something).«⁴¹

(1) und (3) behandeln das prozessuale, dynamische Erleben – einmal das Erleben von Figuren innerhalb der erzählten Welt (1), einmal das Erleben des Rezipienten bei der Lektüre (3). (2) und (4) hingegen drehen sich um das *Erlebthaben*. Bei (2) und (4) spielt also Nachträglichkeit eine Rolle, »the experience of the reading *after* the actual chronological, line-by-line, page-by-page reception«⁴². (2) kann so etwas wie ›die Moral von der Geschicht‹ sein; die Lehre, die aus dem Verhalten der Figuren und den Ereignissen im Text gezogen werden kann oder auch einfach das Resümé des Erzählers im Epilog. (4) ist ähnlich, aber darauf bezogen, welche Lehre der Rezipient aus dem Lektüreprozess (auch über das Erzählte hinaus) ziehen kann.⁴³ Hier klingt nicht zufällig an, was ich in Kapitel 4.1.4 ERZÄHLEN IM IMPERATIV über

38 E. v. Contzen. 2018, S. 62.

39 E. v. Contzen. 2018, S. 68.

40 »My definition also implies that there are two kinds of experience in terms of where it is located: one is text-internal in that it is generated within and by the narrative, the other is text-external as it refers to the readers' engagement with the text« (E. v. Contzen. 2018, S. 69).

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

42 E. v. Contzen. 2018, S. 69.

43 E. v. Contzen. 2018, S. 69.

das Paradoxon geschrieben habe, dass viele Erzähltheorien einerseits (zeitliche) Distanz zum Geschehen, andererseits immersive Vergegenwärtigung fordern, denn von Contzen arbeitet sich am selben Problem ab. Sie hebt dabei besonders den Lerneffekt hervor, der nicht allein durch Reflexion, sondern auch durch den immersiven Nachvollzug zustande kommt:

»It is through the characters that experience is re-experienced, and can be made useful for the audience.«⁴⁴

Ich stimme dem zu, halte jedoch die Ergänzung für wichtig, dass Lerneffekt und Lustgewinn hierbei Hand in Hand gehen, auch wenn die Gewichtung je nach zeitlichem Kontext unterschiedlich ausfallen mag. Ob nun der Lustgewinn die Auseinandersetzung mit dem Gegenstand motiviert und Lernen als positiver Nebeneffekt angesehen wird oder umgekehrt, mag je nach Medium, Epoche und Individuum unterschiedlich (gewesen) sein. Verkörperte Wahrnehmung ist ein bedeutender Quell für Lustempfinden bei der Rezeption von Medien, daher ist Verkörperung in meinem Ansatz mehr als nur eine beliebige textuelle Strategie, um narrativ codierte Erfahrung zu kanalisieren.⁴⁵

Natürliche Narratologie bedeutet nicht zuletzt, verkörperte Wahrnehmung in den Fokus zu rücken, trotzdem ist das Konzept sowohl bei Fludernik als auch später bei von Contzen bedeutender als Prämisse denn als funktionaler Teil der Analyse. Die Tragweite dieser Prämisse jedoch ist nicht zu unterschätzen, denn es ist der kognitive Ansatz, der Erfahrungshaftigkeit und Narrativität zusammenbringt.⁴⁶ Contzen geht, ähnlich wie ich selbst, das Thema über Wolfgang Iser's Schriften zur aktiven Rezeption an, wählt dafür jedoch *DER AKT DES LESENS*⁴⁷, während ich aufgrund der Bedeutung des Agonalen für meine Arbeit den Weg über *DAS FIKTIVE UND DAS IMAGINÄRE*⁴⁸ genommen habe.⁴⁹ Das ist insofern stimmig, als beide Ansätze darin übereinkommen, »that meaning is *constructed* rather than *extracted*«⁵⁰, dass also narrative Texte vom Leser mithervorgebracht werden:

»An experience-based approach to medieval narrators and narratives starts from the premise that narrative texts are the products of minds, that they are cognitive because they are imaginative creations inextricably linked with the processes of

44 E. v. Contzen. 2018, S. 78.

45 Siehe, in leichtem Kontrast dazu: »In my approach, embodiment is but one textual strategy that channels narratively encoded experience« (E. v. Contzen. 2018, S. 71).

46 E. v. Contzen. 2018, S. 65.

47 Wolfgang Iser: *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung* (= UTB, Band 636), München: Wilhelm Fink Verlag. 1994.

48 W. Iser. 1993.

49 E. v. Contzen. 2018, S. 73-74.

50 E. v. Contzen. 2018, S. 70.

thinking, reasoning, ordering, and perceiving the world. Likewise, reading, as an essentially mental ability, is linked with parameters of cognition.«⁵¹

Der wichtigste Import aus der kognitiven Theorie ist die Untrennbarkeit von Erfahrung und Körperlichkeit, denn auch die vermeintlich entkörperlichte Erfahrung bei der Medienrezeption speist sich aus körperlichen Erfahrungen.⁵² In diesem Kontext zitiert von Contzen prominent Alva Noë mit dem Postulat, dass Wahrnehmung interaktiv sei und der verkörperte Geist in ständigem Dialog mit der physischen Umgebung stehe,⁵³ und ergänzt, dass die auf diese Art gemachten Erfahrungen die Rahmenbedingungen für aktive Rezeption lieferten.⁵⁴ Eva von Contzen kommt also auf ähnlichem Wege wie ich zu ähnlichen Ergebnissen.

9.2 ›Natürliche‹ Narratologie und Erzählen im Imperativ

Die Pointe meines eigenen Ansatzes besteht nun darin, dass die Erfahrungshaftigkeit der Untersuchungsgegenstände anders fundiert wird als im Kontext der Natürlichen Narratologie. In meinem Fall leitet sie sich nämlich über die Spieler-Avatar-Beziehung her, wodurch Annahmen von Fludernik und von Contzen, die sich mit meinen eigenen Beobachtungen decken, aber teilweise diffus-abstrakt bleiben, präziser bestimmt werden können. Zwischen von Contzens Kreuzkategorien etwa gibt es keine Verbindungen: Es existiert das Erleben der Hauptfigur und es existiert das Erleben des Lesers. Mal ist dieses Erleben prozessual, mal resultativ.⁵⁵ Aber über die genaue Beschaffenheit des Zusammenhangs zwischen dem Erleben des Protagonisten und dem des Rezipienten kann mithilfe der Kategorien nur wenig gesagt werden, während mir hierbei die aus den Game Studies importierten Begrifflichkeiten neben dem von Matthias Däumer übernommenen Modell eines Körperschemas gute Dienste bei der Analyse leisten.⁵⁶

Hier bewahrheitet sich, was bereits an anderer Stelle von mir und auch schon von anderen gesagt wurde:⁵⁷ dass die Auseinandersetzung mit den medialen Eigenheiten von Computerspielen auch ein anderes Licht auf ältere Medien werfen kann. In besonderem Maße gilt das für Medien, die wie das Computerspiel nicht allein auf Skripturalität setzen, sondern multimedial und prozedural agieren – wie auch die mittelalterliche Literatur. Das Hinzuziehen eines weiteren Mediums auf

51 E. v. Contzen. 2018, S. 70.

52 E. v. Contzen. 2018, S. 70.

53 E. v. Contzen. 2018, S. 70–71.

54 E. v. Contzen. 2018, S. 71.

55 E. v. Contzen. 2018, S. 68–69.

56 Siehe Kapitel 7.1.1.

57 F. Ascher/T. Müller. 2018.