

Inhalt

Danksagungen	7
1 Präludium	9
2 Evaluation der medialen Rahmenbedingungen	17
2.1 Gegenstandsbestimmung	17
2.2 Medienkulturwissenschaftliche Überlegungen zum Agonalen und seinen Formalisierungen	27
2.3 Unterschiede versus Ähnlichkeiten	32
2.4 Rekapitulation	51
3 Handlungsbasierte Narration vor und nach Ende des Mittelalters: Wo Taten mehr als Gründe zählen	53
3.1 Konzeptuell überschriebene Module	54
3.2 Der Agon und das Agonale	60
3.3 Spezifika strukturorientierten Erzählens	77
3.4 Exkurs: Das Teleologie-Problem	79
3.5 Der Handlungsfokus interaktiver Medien	85
3.6 Rekapitulation	90
4 Die Struktur des Handelns: Quest, Queste, Aventiure	93
4.1 Zur Semantik von Quest und Aventiure	94
4.2 Exemplarische Analyse paratextueller Rollenspiel-Imperative	110
4.3 Der Agon als Taktgeber handlungsbasierter Narration	125
4.4 Rekapitulation	135
5 Die Handelnden: Protagonisten, Avatare, Spieler	139
5.1 Exorbitanz als Eigenschaft von Protagonisten in handlungsbasiertem Erzählen	140
5.2 Die Logik des Steigerungsspiels	156
5.3 Rekapitulation	167

6	Die Handlungsspielräume: Eine Welt, gemacht für den Helden	169
6.1	Der Chronotopos im handlungsbasierten Erzählen	170
6.2	Zwischenfazit	187
6.3	Krisenfälle handlungsbasierten Erzählens: Niederlage und Untätigkeit	190
6.4	Rekapitulation	208
7	Kinästhetische Rezeption: Synchronisation des Körperschemas mit Fokusfiguren	211
7.1	Kinästhetische Wahrnehmung als Grundlage für die Rezeption virtueller Welten	212
7.2	Die Avatare der Artusepik	230
7.3	Rekapitulation	243
8	Ludonarrative Logik: Vom Spielcharakter der mittelalterlichen Literatur	247
8.1	Literatur als Spiel	249
8.2	Alternativität und Konventionalität	262
8.3	Rekapitulation	273
9	Postludium	277
9.1	›Natürliche‹ Narratologie und Mediävistik	277
9.2	›Natürliche‹ Narratologie und Erzählen im Imperativ	285
	Glossar	291
	Quellenverzeichnis	295
	Index	317