

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.

mit wissenschaftlichen Mitteln direkt untersucht werden könnten, sondern können nur rückwirkend aus ihren Formalisierungen rekonstruiert werden. Bronfen löst dieses Problem für sich, indem sie Nachempfinden an die Stelle von Nachdenken setzt. Das bedeutet allerdings nicht, dass ihr Zugang unwissenschaftlich bliebe, denn (wissenschaftliches) Nachdenken kommt in einem zweiten Schritt ins Spiel.

Das Gemeinsame ihrer Gegenstände beschreibt Bronfen in Anschluss an Aby Warburg als »Aufflackern kultureller Intensität zu verschiedenen historischen Zeiten sowie in verschiedenen Medien«⁶². In der von Warburg übernommenen Metaphorik lodert eine kulturelle Intensität also zu einem bestimmten (historischen) Zeitpunkt hell, brennt dann aber allmählich herunter – es tritt also ein Normalisierungseffekt ein. Doch die Intensität überdauert im Aggregatzustand der scheinbar erloschenen Glut, bis sich die Rahmenbedingungen ändern – metaphorisch gesprochen: ein frischer Wind hineinfährt – und so die Intensität aktualisiert wird. Zwar kann eine direkte intertextuelle oder intermediale Beziehung zwischen Rollenspiel und Artusepik in den meisten Fällen nicht nachgewiesen werden, nach Bronfen wären sie aber beide Träger einer »kulturellen Intensität«⁶³, die das Ende des Mittelalters »überlebt«⁶⁴ und in der Computermoderne günstige Umstände (welcher Art auch immer⁶⁵) vorgefunden hätte, sodass sie im Medium Computerspiel erneut »[a]ufflackern«⁶⁶ konnte.

Die wiederkehrende Formel des »Überlebens« irritiert etwas angesichts von Bronfens Beharren, dass es nicht um Gegenstände gehe, zwischen denen eine intertextuelle Beziehung bestehe⁶⁷; allerdings ist das, was überlebt, sehr abstrakt gedacht – keine bestimmte Geschichte, kein bestimmtes Motiv, sondern eben eine Intensität: ein Gefühl, das Bronfen auch als innere »Bewegtheit«⁶⁸ oder »Ergriffenheit«⁶⁹ charakterisiert, das durch seine Formalisierung zunächst in ein Medium (und dadurch ins kollektive Bewusstsein) überführt wird und so den intensiven, aber transitorischen Moment überdauern kann.

Man darf jedoch nicht vergessen, dass es sich bei Bronfens Crossmapping-Verfahren um einen dezidiert essayistischen Zugang handelt, denn für einen solchen ist die Verbindung von gesellschaftspolitischem, ästhetischem und reflexivem

62 E. Bronfen. 2009, S. 8.

63 Solche Intensitäten können beispielsweise Macht, Charisma, sexuelle Erregung, kollektive Träume, Staunen, Begehren, Angst, religiöse Ehrfurcht, zufällige oder intensive Erlebnisse sein (E. Bronfen. 2009, S. 10).

64 E. Bronfen. 2009, S. 10.

65 Siehe Kapitel 2.3.2.

66 E. Bronfen. 2009, S. 8.

67 E. Bronfen. 2009, S. 10.

68 E. Bronfen. 2009, S. 7.

69 E. Bronfen. 2009, S. 12.

Anspruch weder ungewöhnlich noch problematisch. Bei einer Adaptation des Begriffes für eine wissenschaftliche Arbeit allerdings werden diese vor- oder vielleicht auch antitheoretischen Anteile des Begriffes zum Problem, da das Nachempfinden gegenüber dem Nachdenken Unschärfen erzeugt, die rational-reflexiv nicht mehr eingeholt werden können. Zwar wäre es wünschenswert, »Intensitäten nicht nur als Zustände individueller Wahrnehmungs- und Erkenntnisprozesse [...] fassen [...], sondern im kulturellen Wissens- und Machthaushalt verorte[n]«⁷⁰ zu können, allerdings ist dies nichts, was von dieser Untersuchung geleistet werden könnte.

Doch auch wenn Intensitäten selbst außerhalb dessen liegen, was mit medien- oder literaturwissenschaftlichen Mitteln erfassbar ist, hinterlassen sie Spuren in den Medien, die Gegenstand dieser Wissenschaften sind. Formalisierungen einer Intensität verweisen also als indexikalische Zeichen auf eben diese stets abwesend zu denkende, weil transitorische Intensität. Das Agonale verhält sich zu der in Artusepen und Computerrollenspielen zu beobachtenden ludonarrativen Logik wie eine Intensität zu ihrer Formalisierung. Die beiden sind nicht miteinander identisch, verweisen aber wechselseitig aufeinander – die ludonarrative Logik der »Texte« lässt auf das übergeordnete agonale Prinzip rückschließen, das sie geprägt hat, selbst aber nicht beobachtbar ist. Bronfens Überlegungen dienen mir also vor allem als Ausgangspunkt, von dem aus ich meinen eigenen Untersuchungsgegenstand bestimmen kann, denn mein Interesse gilt keiner Intensität, sondern dem Agonalen, das sich in der ludonarrativen Logik meiner Untersuchungsgegenstände niederschlägt, dabei jedoch analog zu einer Intensität funktioniert, wie Bronfen sie beschreibt.

In Anknüpfung an Bronfen bietet sich eine kulturwissenschaftliche Hypothese als Erklärung für die Wiederkehr der ludonarrativen Logik der Artusepik im Computerrollenspiel an: Unter den aktuellen gesellschaftlichen Umständen gewinnt eine ludonarrative Logik wieder an Relevanz für den Einzelnen, aber auch für die Gesellschaft als Ganzes, die bereits für die Kultur des Mittelalters kennzeichnend war. Da auch in der Zwischenzeit bedeutende Schriften zum Spiel erschienen sind, sich die ludonarrative Logik aber erst jetzt wieder durchsetzen konnte, kann man daraus folgern, dass erst gesellschaftliche Veränderungen dies möglich gemacht haben.

Eine solche kulturwissenschaftliche Herangehensweise wäre zum Beispiel die Annahme, dass die Erzählstrukturen der Epen in irgendeiner Weise die Gesellschaftsstrukturen des Mittelalters widerspiegeln. Ich formuliere hier bewusst abstrakt, weil ein solcher Vergleich, wenn er allzu konkret wird, eine gewisse Gefahr

70 Michael Waltenberger: »Pikarische Intensitäten. Ein Lektüreversuch zu alteritären Aspekten der Erzählstruktur im ersten tratado des Lazarillo de Tormes«, in: Anja Becker/Jan Mohr (Hg.), *Alterität als Leitkonzept für historisches Interpretieren*, Berlin: Akademie Verlag. 2012, S. 121-140, hier S. 128.

der Verwechslung von fiktionsinternen Spezifika mit realweltlichen historischen Gegebenheiten birgt. Nachahmung aber steht nach Wolfgang Iser »in der Literatur stets im Dienste der ›assimilativen‹ Funktion«⁷¹ und das bedeutet: Nachgeahmt wird »in der Regel nicht eine vorgegebene Objektwelt [...], sondern eher affektive Einstellungen, Erinnerungen, Wissen, Vorstellungs- und Wahrnehmungsdispositionen«⁷², »Abwesendes, Entzogenes und Ungreifbares – kurz, gegenstandsunfähige Sachverhalte«⁷³. »Denn das Ungegenständliche ist nicht nachahmbar, und seine Symbolisierung bedarf der Konkretion, die sich aus der Ungegenständlichkeit wiederum nicht ableiten läßt.«⁷⁴

Solche symbolischen Formen neigen dazu, mit der Sache zu verschmelzen, für die sie stehen. Daher verwundert es nicht, dass erfolgreiche Symbolisierungen leicht »für Nachahmungen gehalten werden«⁷⁵. Besonders häufig geschieht es *historischen* Texten, dass sie mit Nachahmungen ihrer Epoche verwechselt werden, weil ihr vermeintliches Signifikat unwiederbringlich verloren ist und »die assimilative Komponente des Schemas Ungegenständlichkeiten historisch ferner Zeiten so in die Anschauung hebt, daß man sie mit gelungener Nachahmung zu verwechseln beginnt«⁷⁶. Das Unverfügbare, das sie symbolisieren, ist also doppelt unverfügbar,⁷⁷ gleichzeitig aber medial vergegenwärtigt; daher kann es bei der zeitversetzten Rezeption zu einer Umbesetzung kommen.⁷⁸ Dies gilt beispielhaft für die Darstellung von Zweikämpfen:

»Die literarischen Inszenierungen von Zweikämpfen sind weder Abbild einer realen Praxis noch deren fiktives Gegenbild, vielmehr spiegeln sie komplexe kulturelle Ordnungsmuster, die den Status von Gewalt legitimieren oder reflektieren.«⁷⁹

Die höfische Literatur ist ein »Medium kultureller Selbstdarstellung des Adels«⁸⁰, über das er seine Standesidentität ebenso effizient konstituiert wie über die Pra-

71 Wolfgang Iser: Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 1101), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1993, S. 437.

72 W. Iser. 1993, S. 437.

73 W. Iser. 1993, S. 437.

74 W. Iser. 1993, S. 439.

75 W. Iser. 1993, S. 438.

76 W. Iser. 1993, S. 440.

77 Denn erstens ist das vermeintliche Bezeichnete unwiederbringlich verloren – wir können nicht in der Zeit zurückreisen, um nachzuprüfen, wie es »wirklich war« –, und zweitens würde, selbst wenn es anders wäre, keine vorgegebene Objektwelt nachgeahmt, sondern immer nur Abwesendes, Entzogenes und Ungreifbares.

78 W. Iser. 1993, S. 440.

79 Udo Friedrich: »Die ›symbolische‹ Ordnung des Zweikampfs im Mittelalter«, in: Manuel Braun/Cornelia Herberichs (Hg.), Gewalt im Mittelalter. Realitäten – Imaginationen, München: Wilhelm Fink Verlag. 2005, S. 123-158, hier S. 127.

80 U. Friedrich. 2005, S. 133.

xis des Zweikampfes. Sie stellt keine historische Wirklichkeit dar, sondern symbolisiert den abstrakten Sachverhalt kultureller Ordnungsmuster und ist somit in Abhängigkeit von ihr zu denken.

Wenn wir nun auf die Gaming Community zu sprechen kommen – und mit ›Gaming Community‹ meine ich nicht die Gesamtheit aller Personen, die Computerspiele spielen, sondern speziell jene, die sich als ›Gamer‹ identifizieren – lässt sich feststellen, dass auch diese ihrem Selbstverständnis nach eine ›Kriegergesellschaft‹ ist, die dazu neigt, sich von anderen Bevölkerungsgruppen abzugrenzen.⁸¹ Intern bestimmt sich der Status des Einzelnen aus seiner ›Kampfkraft‹ und findet seinen Ausdruck in Ranglisten, Achievements etc., die gewissermaßen das Pendant zur Rittererehre bilden. Hier finden sich also nachweislich ähnliche Werte und da die Strukturen einer Gesellschaft auf ihren Werten basieren, könnte man auch hier Parallelen vermuten. Eine mögliche kulturwissenschaftliche Erklärung für die gemeinsame Nutzung der gleichen narrativen Strukturen durch das Computerrollenspiel und die Artusepik wäre also, dass sie im Sinne Isers ähnliche gesellschaftliche Strukturen symbolisieren.

In Bezug auf ihre Machtposition sind beide Gruppen schwerlich zu vergleichen, da die Gaming Community keine Führungselite, sondern allenfalls eine Subkultur darstellt. Hier müssen also gewisse Verschiebungen und Neusemantisierungen angenommen werden. Ich werde an passender Stelle noch verschiedentlich auf diese kulturellen Zusammenhänge eingehen, da diese jedoch im Einzelnen nur schwer zu belegen sind und ihnen nicht mein Hauptinteresse gilt, es im Wesentlichen dabei bewenden lassen.

Die medienwissenschaftliche Sichtweise betont im Kontrast zur kulturwissenschaftlichen, dass die medialen Möglichkeiten des Computerspiels besonders zur Formalisierung einer ludonarrativen Logik, wie sie aus der mittelalterlichen Epik bekannt ist, geeignet sind. Daraus kann man schließen – oder zumindest aufgrund dessen den Verdacht hegen –, dass es zwischen den beiden nicht nur inhaltliche, sondern auch mediale Parallelen gibt.

Beide Perspektiven können nicht zufällig im Rahmen der Medienkulturwissenschaft zusammengeführt werden. Denn selbst wenn man einen medienwissenschaftlichen Zugang wählt, steht im Hintergrund die kulturwissenschaftliche Perspektive, dass neue Medien nicht zufällig entstehen, sondern ihrer Erfindung ein kultureller beziehungsweise gesellschaftlicher Bedarf sowie die Bedingung

81 Jöran Klatt: »Gamers aren't an audience, gamers are players.« Identitätskonstruktion, Abwehrmechanismen und politische Willensbildung in der Gaming-Szene«, in: Martin Hennig/Innokentij Kreknin (Hg.), Das ludische Selbst. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2016.

ihrer Möglichkeit vorangeht.⁸² Hartmut Winkler bezeichnet dies als kollektiven ›Wunsch‹, Matthias Däumer bevorzugt den Begriff ›Bedürfnis‹, der »dem Unbewussten und Kollektiven dieses Verlangens gerechter [werde] als ›Wunsch«⁸³, wobei auch schon Winkler klarmacht, dass besagter Wunsch keines »menschlichen Träger[s]«⁸⁴ bedürfe, sondern »eher die Systemspannung selbst als ihre subjektive Vergegenwärtigung«⁸⁵ meine.

Die Erfindung neuer Medien mag von Kontingenz geprägt sein, doch ohne einen Bedarf an einer derartigen neuen Ausdrucksform kann sich die Erfindung nicht durchsetzen und bleibt eine Randnotiz der Technikgeschichte. Wenn sich also das Computerspiel als besonders geeignet zur Formalisierung einer ludonarrativen Logik erweist, so ist diese Feststellung nicht unabhängig von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen zu verstehen, da sich das Computerspiel als Medium nur unter den entsprechenden Voraussetzungen überhaupt etablieren konnte. Folglich sind beide Fragestellungen miteinander verknüpft und werden daher im Zuge dieser Untersuchung auch beide bis zu einem gewissen Grad zur Geltung kommen. Mein Fokus liegt aber auf der medienwissenschaftlichen Fragestellung, welche die vorgelagerte kulturwissenschaftliche Fragestellung zwar mitdenkt, aber nicht in gleichem Umfang berücksichtigt.

2.3 Unterschiede versus Ähnlichkeiten

2.3.1 Medialität jenseits der Gutenberg-Galaxis

Wie im Vorfeld gezeigt werden konnte, ist ein Vergleich von mittelhochdeutscher Literatur und Computerspiel nicht auf den Nachweis eines intertextuellen, genealogischen oder wie auch immer gearteten Zusammenhanges angewiesen, der über die Feststellung bloßer Ähnlichkeit hinausgeht, da die Analyse einer beobachteten Ähnlichkeit an sich bereits erkenntnisträchtig sein kann. Dennoch gibt es gute Gründe, gerade diese beiden Gegenstände zueinander in Beziehung zu setzen.⁸⁶

Trotz der zeitlichen Distanz von 500 Jahren und mehr verbindet Computerspiel und mittelalterliche Epik, dass ihre Medialität – anders als diejenige der moder-

82 Beispielsweise Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Mass: The MIT Press. 2017, S. 34–36.

83 M. Däumer. 2013, S. 235.

84 Hartmut Winkler: *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*, Grafrath: Boer Verlag. 1997, S. 17.

85 H. Winkler. 1997, S. 17.

86 Gedanken aus diesem Kapitel tauchen in ähnlicher Form bereits in F. Ascher/T. Müller. 2018 auf.