

Der Kampf gegen den Drachen Pftan beispielsweise ist selbst völlig unspektakulär – der Drache bemerkt nicht einmal, dass Wigalois gegen ihn anreitet, und Wigalois trifft sofort das Herz.¹⁸² Erst durch die Rahmung wird Pftan zu einem bedeutenden Gegner aufgebaut: Man spricht über ihn, lange bevor man seiner ansichtig wird, es muss eine besondere Waffe akquiriert werden, um ihn zu töten, es gibt eine ›Nebenquest‹¹⁸³, die den Drachenkampf noch zusätzlich motiviert, Spuren der Verwüstung weisen den Weg zu ihm und so weiter. Unmittelbar vor dem Kampf steht eine ausführliche Schilderung des Ungeheuers von großem Schauwert¹⁸⁴ analog zum sogenannten ›Boss-Intro‹ im Computerspiel, der Cutscene, die den Bossgegner vorstellt. Nachdem der tödliche Treffer bereits gesetzt worden ist, reißt der Drache Wigalois fast noch mit in den Tod und zeigt damit gewissermaßen noch ›postum‹ seine Gefährlichkeit. Doch auch diese Szene hat die Qualität einer Cutscene, denn Wigalois ist darin nur noch passiv Erleidender; seine Heldentat ist bereits getan.

Cutscenes nach einem Bosskampf sind ebenso typisch wie vor ihm. Sie setzen den Tod des Gegners spektakulär in Szene, aber, noch wichtiger: Sie treiben die Story voran. Es ist in der Forschung umstritten, wie dieser Entzug der Agency von Spielern aufgenommen wird – ob als Belohnung für die gemeisterte Herausforderung und wohlverdiente Verschnaufpause oder als Gängelung und Autonomieverlust¹⁸⁵ – daher ist davon auszugehen, dass beides valide Optionen sind und abhängig vom Spielertypus und der Qualität der Cutscenes vorkommt.

4.4 Rekapitulation

Vor diesem Hintergrund sind auch viele kampflose Passagen in Artusepen zu sehen: Als Nachtrag zum letzten (oft in Form einer Belohnung) beziehungsweise Vorbereitung auf den nächsten Kampf. Es mag einseitig erscheinen, eine Erzählung nur anhand ihrer Herausforderungen zu beschreiben, doch gerade darüber bekommt man die gefühlte Computerspielartigkeit des WIGALOIS, die selbst Nichtspielern auffällt, in den Blick. Computerspiele sind ohne Herausforderungen – gleich welcher Art – nicht denkbar, denn Interaktivität ohne Herausforderung ist Beliebigkeit. Den Protagonisten des Computerspiels (und mit ihm seinen Spieler) und den Helden in der Artusepik verbindet, dass sie beide Problemlöser sind. Sie

182 Wigalois, V. 5090-5099.

183 Wigalois, V. 4867-4987.

184 Wigalois, V. 5020-5076.

185 Siehe etwa Rune Klevjer: »In Defense of Cutscenes«, in: Frans Mäyrä (Hg.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press. 2002, S. 191-202.

werden mit Missständen konfrontiert und ziehen los, um sie aus der Welt zu schaffen. Sie stoßen auf Hindernisse und überwinden sie.

Die Artusepik besteht aus mehr als nur Kampf, doch viele kampflose Passagen sind indirekt auf den Kampf bezogen. Die Kämpfe geben das Raster vor, an dem sich andere Ereignisse anlagern. Diese füllen die Lücken zwischen den Kämpfen, doch es sind die Kämpfe, welche die Konstante bilden. Die ›Füllung‹ hingegen ist variabel und kann verschiedenste Formen annehmen – manchmal sogar agonale, wie beispielsweise im bereits angesprochenen Rede-Agon zwischen Gyburc und ihrem Vater Terramer¹⁸⁶. Solche Szenen funktionieren oft ähnlich wie höfische Zweikämpfe. Sie sind geregelt, denn sonst wären sie nicht agonal, doch letztlich geht es darum, den Sieg über den Kontrahenten davonzutragen, indem man ihn argumentativ mundtot macht, wie Peter Strohschneider in *DIALOGISCHER AGON*¹⁸⁷ herausgearbeitet hat. Strohschneider verwahrt sich gegen die Vorstellung, dass Dialog immer auf Integration und Kompromissfindung abziele, und führt Gegenbeispiele dazu auf, »in denen es statt um die Anerkennung des Anderen um seine Subordination oder Ausschaltung geht; nicht um seine dialogische Integration, sondern um sein Verstummen und seine Exklusion; nicht um die Emergenz von gemeinsamer Erkenntnis aus einer Komplexion vielfältiger Perspektiven heraus, sondern um das Monopol eigener Wissensansprüche *a priori*«¹⁸⁸. Es ist daher fraglich, ob solche Szenen dialogischen Agons tatsächlich der ›Füllung‹ zuzuordnen sind und nicht vielmehr der Rahmenstruktur, zumal dann, wenn Protagonisten daran beteiligt sind.

Von Erzählen im Imperativ zu sprechen, ist ein Mittel, diese agonalen Herausforderungsstrukturen kenntlich zu machen, da Herausforderungen imperativischen Charakter besitzen. Quest oder Aventiuren lassen sich stets als Imperative (oder eine Reihe von Imperativen) formulieren. Computerrollenspiele tun das explizit im Paratext. Der mittelhochdeutsche Aventiure-Begriff unterscheidet kaum zwischen Geschehen und Erzählen von diesem Geschehen – ähnlich fließen im Spielen eines Computerspiels Handeln und Rezeption zusammen. Auch dafür ist ›Erzählen im Imperativ‹ eine Metapher, denn es betont die aktive Rolle des Rezipienten, der sich ebenso Herausforderungen zu stellen hat wie der Protagonist, wenn auch nicht den selben.

In der in vieler Hinsicht überwundenen, aber bis heute nachhallenden Ludologie-Narratologie-Debatte verfestigte sich die Vorstellung einer Dichotomie

186 Willehalm, V. 215,1–221,26.

187 Peter Strohschneider: »Dialogischer Agon«, in: Klaus Hempfer/Anita Traninger (Hg.), *Der Dialog im Diskursfeld seiner Zeit. Von der Antike bis zur Aufklärung*, Stuttgart: Steiner Verlag. 2010, S. 95–117.

188 P. Strohschneider. 2010, S. 99.

von Narration und Gameplay. Meine Auseinandersetzung mit der mittelalterlichen Literatur im Kontext der Game Studies legt jedoch nahe, dass die Linie, wenn es denn überhaupt eine Dichotomie geben sollte, nicht zwischen Narration und Gameplay verläuft, sondern vielmehr zwischen Handeln und Untätigkeit, zwischen passiver Rezeption und aktiver Gestaltung – und aktiv gestaltet werden kann auch die Narration.¹⁸⁹

189 ›Aktiv‹ dabei nicht gleichzusetzen mit ›frei‹. Wie frei oder unfrei Spieler oder mittelalterliche Autoren sind/waren, ist wieder ein völlig anderes Thema, dem ich mich in Kapitel 2.3.5 widme.

