

Was für das Rollenspiel gilt, könnte durchaus auch für die höfische Epik gelten, denn auch dort liegt ja handlungsbasiertes Erzählen vor. Man kann »*diu âventiure (er)werben[,], holen[,], brechen[,], bezalen[,], stelen[,], erliden[,], erstrîten[,], nemen [und] enphâhen*«⁸⁷, zählt Klaus Wegera auf. Aber man kann sie eben auch erzählen. »Geschehen« und »Erzählen von diesem Geschehen« ist in mittelalterlichen Vorstellungen von Aventure eng zusammengedacht.⁸⁸

Möglicherweise geht diese Entdifferenzierung im Fall von Quest oder Aventure aber sogar noch weiter, als es die mittelalterliche Wortbedeutung hergibt. Wenn nämlich Rezipienten in interaktiven Medien Schauspieler und Publikum in Personalunion sind, wie von Judith Ackermann angenommen, gehen Geschehen, Erzählung und auch die Rezeption ineinander über. Aktive Rezeption bringt Geschehen und Erzählung gleichermaßen hervor. Erzählen ist auf der Rezeptionsseite verortet und kann deswegen simultan stattfinden. Erzählen und Spielen finden nicht nur simultan statt, sondern der Erzählprozess ist der Spielprozess – er ist ludonarrativ; Spiel und Erzählung zugleich.

Im Falle des Pen&Paper-Rollenspiels ist dieser Umstand besonders leicht zu sehen, da im Redehandeln – dem primären Modus des Pen&Paper-Rollenspiels – die Bedeutungsebene des Erzählens und die Handlungsebene des Spielens konvergieren. Die Aussage trifft jedoch auf das Computerrollenspiel und die höfische Epik ebenso zu. Die Teilhabe des Rezipienten ist nämlich in interaktiven Medien eben kein Nach-, sondern ein Mitvollzug. Was auch immer der Rezeption vorgängig ist – sei es ein Schrifttext⁸⁹ oder eine Codegrundlage – wird im Rezeptionsprozess vergegenwärtigt. Im Mitvollzug wird die Nachträglichkeit, die Teil vieler Definitionen von Narrativität ist, überschritten.

4.2 Exemplarische Analyse paratextueller Rollenspiel-Imperative

4.2.1 Wechselseitige Beeinflussung von »Text« und Paratext in Questlogs

Erzählen im Imperativ lässt sich am besten anhand konkreter Imperative untersuchen. Für solche gibt es zwei Hauptquellen: Zum einen den prototypischen medienübergreifend auftretenden Questgeber, der dem Protagonisten einen Auftrag gibt und ihm eine Belohnung in Aussicht stellt, zum anderen die Questlogs von Computerrollenspielen, in denen sowohl die expliziten als auch die impliziten Imperative, mit denen Spieler und Avatar im Spielverlauf konfrontiert werden, sys-

87 K.-P. Wegera. 2002, S. 238.

88 P. Strohschneider. 2006, S. 380.

89 Im Fall des Pen&Paper-Rollenspiels können das auch Regelwerke, Abenteuerbände oder Regionalspielhilfen sein, die dann in die konkrete Performanz der Spielsitzung einfließen.

tematisch erfasst werden. Möchte man sich einen Überblick darüber verschaffen, was Protagonisten in handlungsbasiertem Erzählen typischerweise tun, bieten Questlogs einen komfortablen Zugang, da die Informationen schon aufbereitet und gewisse Vorentscheidungen – etwa darüber, was nun als impliziter Imperativ zu gelten hat und was nicht – bereits durch die Autoren getroffen wurden.

Bevor ich mich jedoch diesem Textkorpus widme, möchte ich auf die Questgeber eingehen, deren Worte dem Eintrag im Questlog vorausgehen, denn ›Text‹ und Paratext beeinflussen sich im Computerrollenspiel wechselseitig, wie ich im Folgenden zeigen werde. Eine Zustandsänderung in der Spielwelt zieht eine Zustandsänderung im Paratext nach sich, die sich ihrerseits wieder auf die Spielwelt auswirkt und zuletzt wieder den Paratext formt.

Der Questgeber ist eine Figur, die selbst unbedeutend sein kann, aber stets eine Schlüsselposition einnimmt, weil sie es ist, welche die Quest initiiert. Häufig fällt der Questgeber mit dem Belohnungsgeber zusammen. Der Questgeber ist dann also Anfangs- und Endpunkt der Quest. Der Questgeber tritt in diesem Fall als Auftraggeber auf, der eine Belohnung für die Erfüllung eines konkreten Auftrages in Aussicht stellt. Hat der Held den Auftrag ausgeführt, kehrt er zu seinem Auftraggeber zurück, um die versprochene Belohnung zu erhalten. Diese Situation ist besonders für die WITCHER-Reihe aufgrund der Profession des Protagonisten charakteristisch: Wird ein Ort von einem Monster heimgesucht, beauftragt eine Gemeinschaft oder Einzelperson einen Hexer, einen professionellen Monstertöter, wie den Protagonisten Geralt von Riva, das Monster zu erschlagen. Kehrt der Hexer dann mit dem Kopf des Monsters oder einer anderen Trophäe als Beweis zu seinem Auftraggeber zurück, händigt dieser ihm die zuvor vereinbarte Summe in barer Münze aus.

Ein solcher Fall ist für einen Protagonisten der mittelalterlichen Epik nur schwer denkbar, da das Phantasma vom grenzenlosen Reichtum des Adels keine Arbeit für Geld zulässt. Wenn allerdings nicht Geld, sondern einzigartige (magische, höfische etc.) Objekte als Preis ausgesetzt sind, wie es sowohl in der mittelalterlichen Epik als auch im Rollenspiel der Fall sein kann, werden bisweilen Ausnahmen gemacht. Tristan etwa möchte *daz hundelîn*⁹⁰ Petitcriû des Herzogs Gilân unbedingt für seine Geliebte Isôt, damit dessen magische Eigenschaften ihre *senede swære*⁹¹, also ihren Liebeskummer in Abwesenheit Tristans, lindern. Tristan weiß jedoch, *daz es Gilân niht hæte gegeben / âne eine vür sîn selbes leben / umbe kein guot, daz er ie gesach*⁹². Daher bietet er an, Gilâns Reich von dem Riesen Urgân zu befreien und fragt – untypisch für einen höfischen Ritter – *waz welt ir*

90 Tristan, V. 15906.

91 Tristan, V. 15907.

92 Tristan, V. 15913-15915.

*mir ze lône geben?*⁹³, worauf Gilân – darin weit höfischer als Tristan – mit einem Blankoversprechen antwortet: *ich gibe iu gerne, swaz ich hân*.⁹⁴ Nachdem Tristan den Riesen getötet hat, bringt er wie der Hexer eine blutige Trophäe (die abgeschlagene Hand des Riesen) als Beweis mit⁹⁵ und konfrontiert den Herzog mit seiner Lohnforderung. Gilân trifft sein Ansinnen hart, aber er hält Wort und übergibt Tristan das Hündchen zwar unter Klagen, doch ohne ein böses Wort.⁹⁶ Tristan hat die Quest seines Questgebers erfolgreich abgeschlossen und erhält dafür die versprochene Belohnung.⁹⁷

Welche Schritte im Einzelnen nötig sind, um das vorgegebene Quest-Ziel zu erreichen, spezifiziert im Rollenspiel gewöhnlich ein Questlog.⁹⁸ In diesem Schritt erhält die dokumentierte Quest auch einen Namen, der sie von allen anderen Quests unterscheidbar macht und den Charakter einer Kapitelüberschrift hat (z.B. WER SOLCHE FREUNDE HAT...⁹⁹, BÖSE AUGEN UND BÖSE HERZEN¹⁰⁰ oder DER LETZTE WUNSCH¹⁰¹). Einen solchen Titel für eine Quest beziehungsweise Aventure kennt man bereits aus der mittelhochdeutschen Epik: Erec erhält auf seine – in keiner Weise als selbstverständlich anzusehenden – Frage nach dem Namen der Baumgarten-Aventure *hât ez namen?*¹⁰² von Guivreiz die Antwort: *s'ist Joie de la curt genant*.¹⁰³ Schon im EREC scheint also die Vorstellung einer noch zu bestehenden (und zu erzählenden!) Herausforderung wie einem Text oder Teil eines Textes einen *namen*¹⁰⁴ oder – dieser Begriff ist meiner Interpretation geschuldet – *Titel* zu geben, keine befremdliche Vorstellung gewesen zu sein.

Obwohl alle untersuchten Questlogs¹⁰⁵ die Funktion erfüllen, dem Spieler Orientierung zu geben und als Gedächtnisstütze zu dienen, tun sie das nicht auf die-

93 Tristan, V. 15948.

94 Tristan, V. 15950.

95 Tristan, V. 16179-16198.

96 Tristan, V. 16231-16261.

97 Gewöhnlich fragen die Protagonisten der höfischen Epik nicht, was sie für ihre Hilfe bekommen – allerdings nicht, weil ritterliche Gesinnung frei von Ökonomiedenken wäre, sondern weil vollkommen klar ist, welcher Lohn ihnen winkt: *êre*.

98 Die DARK SOULS-Reihe bildet hierbei eine Ausnahme, da dort zwar bei genauerem Hinsehen ebenfalls Questgeber in Erscheinung treten, jedoch die Teilschritte zur Erfüllung ihrer Questlines häufig im Unklaren gelassen und daher auch nicht paratextuell dokumentiert werden.

99 Bethesda Game Studios. 2011.

100 BioWare. 2014.

101 CD Projekt RED. 2015.

102 Erec, V. 7988.

103 Erec, V. 8002.

104 Erec, V. 7988.

105 Leittitel sind in diesem Kapitel THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM (Bethesda Game Studios. 2011), DRAGON AGE – INQUISITION (BioWare. 2014) und THE WITCHER 3 – WILD HUNT (CD Projekt RED. 2015).

selbe Weise. Alle drei kennen neben den erwähnten Listen zusätzlich Kurzbeschreibungen von Quests. Allerdings unterscheiden sich SKYRIM und INQUISITION vor allem in puncto der Zeitlichkeit von WILD HUNT. In SKYRIM fassen die Beschreibungstexte aus der ersten Person Singular heraus den Auftrag noch einmal zusammen, während die Beschreibungen aus INQUISITION etwas neutraler gehalten sind, sodass unklar ist, ob sie intra- oder extradiegetisch zu denken sind; ob also der Spieler ihr einziger Adressat ist oder ob sie aus der Perspektive des Beraterstabs des Inquisitors verfasst sind und sich damit an den Protagonisten richten.

Fiktiver Verfasser der Quest-Beschreibungen von THE WITCHER 3 ist der Barde Rittersporn, ein Freund des Protagonisten¹⁰⁶, der die anfängliche Kurzbeschreibung der Quest im Questlog nach und nach ergänzt und so die Abenteuer des Hexers nachträglich in literarischer Form festhält. Der erste Teil ähnelt dabei meist noch den Kurzbeschreibungen in den beiden anderen Spielen, da er dieselbe Funktion erfüllt: nämlich, dem Spieler in Erinnerung zu rufen, worum es bei der Quest eigentlich geht. Im weiteren Verlauf der Quest werden jedoch weitere Textbausteine ergänzt, während die Kurzbeschreibungen in den anderen beiden Rollenspielen statisch bleiben. Berücksichtigt werden dabei auch die unterschiedlichen Entscheidungen, die vom Spieler im Zuge diverser Quests getroffen werden können, wobei der Erzähler Rittersporn diese Entscheidungen auch moralisch bewertet. Es entsteht also auf der paratextuellen Ebene ein »entdifferenzierender Kreislauf von Erzählen und Handeln«¹⁰⁷, in dem die Erzählung Voraussetzung wie zugleich Ergebnis von Handlung¹⁰⁸ ist und in dem Peter Strohschneider die »die mythische Basisstruktur des Weltbezuges des idealen Artushofes«¹⁰⁹ zu erkennen vermeint. Diese gilt dann allerdings nicht nur für den Artusroman, sondern auch für das Rollenspiel.

Literarisch mutet Rittersporns Schilderung nicht zuletzt dadurch an, dass literaturtypische Raffungen vorgenommen werden. So geht Rittersporn etwa kaum auf Laufwege zwischen den einzelnen Handlungsorten ein und selektiert, sofern Kampfschilderungen überhaupt inkludiert werden, bestimmte Kämpfe, denen damit eine erhöhte Relevanz zugeschrieben wird. Die Quest TRANSFORMATION besteht aus den Imperativen »Besiege die Wachen.«, »Besiege die Panther.«, »Besiege den Gargoyle.« und »Besorg [sic!] dir mutiertes Riesentausedfüßler-Albumin.«.¹¹⁰ Selbst das sind nur die wichtigsten Kämpfe im Rahmen dieser Quest – Rittersporn jedoch thematisiert keinen einzigen davon. Stattdessen hebt er die Tragik hervor,

106 Rittersporn tritt im Spiel auch als Figur und Questgeber in Erscheinung.

107 P. Strohschneider. 2006, S. 380.

108 Bei Strohschneider liest sich das so, dass die »*aventure*-Erzählung Voraussetzung wie zugleich Ergebnis von *aventure*-Handlung« (P. Strohschneider. 2006, S. 380) ist.

109 P. Strohschneider. 2006, S. 380.

110 Letzteres setzt das Töten eines mutierten Riesentausedfüßlers voraus.

dass der Professor, dessen Labor der Hexer im Zuge der Quest erkundet, Hexermutationen eigentlich nicht verstärken, sondern heilen wollte, und beschreibt Gefühle des Hexers, von denen Rittersporn als personaler intradiegetischer Erzähler eigentlich keine Kenntnis besitzen dürfte. Rittersporn ist damit unter anderem ein offen unzuverlässiger Erzähler, der sich eine gute Geschichte nicht von der Wahrheit ruinieren lässt, aber nicht zuletzt auch ein moderner Erzähler, denn seine Raffungen und Akzentuierungen entsprechen dem, was vor dem Hintergrund der Gegenwartsliteratur als erwartbar gelten kann.¹¹¹

Das Ereignis in der Spielwelt, das entweder von explizit oder von implizit imperativischem Charakter sein kann, wird also paratextuell dokumentiert. Diese Dokumentation ist handlungsanleitend und bringt daher ein neues Ereignis in der Spielwelt hervor. Dieses führt zu einer Aktualisierung des Questlogs; produziert also seinerseits wieder Paratext. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis die Quest abgeschlossen ist, was je nach Komplexität der Quest sofort eintreten kann oder erst nach beliebig vielen Zwischenschritten.¹¹²

4.2.2 Vorgehensweise und Korpusüberblick

Zur Annäherung an die Art und Struktur des Handelns im handlungsbasierten Erzählen wird im Folgenden eine Korpusanalyse durchgeführt, und zwar anhand der Questlogs von *THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM*, *DRAGON AGE – INQUISITION* und *THE WITCHER 3*, da, Frank Degler folgend, davon auszugehen ist, dass in den Rollenspielen schematisch explizit wird, was in der Epik erst interpretatorisch isoliert werden müsste.¹¹³

Zu diesem Zweck wurde eine zufällige Auswahl von pro Spiel jeweils 25 abgeschlossenen Quests aller Kategorien – klassischerweise Haupt- und Nebenquests, aber auch spielspezifische Kategorien wie »Hexeraufträge« (*THE WITCHER 3*) oder »Der Innere Kreis« (*DRAGON AGE – INQUISITION*) – getroffen. Diese Auswahl beansprucht keine Repräsentativität in Hinblick auf das Gesamtgenre, sondern dient als Textgrundlage und Inspiration für die späteren Kapitel.

111 Lediglich die Einbringung der Autor-/Erzählerfigur und ihre Referenzen an persönliche Erfahrungen erinnern teilweise an die Artusepik – auch wenn der fiktive Autor Rittersporn selten auf den Demutstopos zurückgreift, sondern auf komisch überzeichnete Art seinen eigenen Beitrag zu den Heldentaten des Hexers hervorhebt.

112 Zusätzlich kann eine Anschlusskommunikation *über* die Quest mitgedacht werden, die ebenfalls narrativen Charakter annehmen kann, jedoch außerhalb des Spiels stattfindet und damit nicht direkt Gegenstand einer literaturwissenschaftlichen Untersuchung sein kann.

113 Frank Degler: »A Willing Suspension of Misbelief. Fiktionsverträge in Computerspiel und Literatur«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 543-560, hier S. 544-545.

Bei einer ersten Zählung der gewonnenen Quest-Imperative¹¹⁴ fällt sofort auf, dass sich aus den 25 SKYRIM-Quests mit 81 Stück lediglich halb so viele Imperative wie aus DRAGON AGE – INQUISITION (162) und nur ein Drittel so viele Imperative wie aus THE WITCHER 3 – WILD HUNT (219) extrahieren ließen. Eine plausible Erklärung hierfür könnte sein, dass SKYRIM allzu lange Quests eher als die beiden anderen Spiele in mehrere Quests mit eigenem Titel zerlegt. So baut beispielsweise DIE RÜCKKEHR DER WOLFSKÖNIGIN auf der Quest DIE WOLFSCHÄDELHÖLE auf, obwohl sie ebenso gut in Rahmen einer einzigen Quest abgehandelt werden könnten, da sie beide die »Wolfskönigin« Potema zum Gegenstand haben. Als verstärkender Faktor mag hinzukommen, dass die Quests in SKYRIM manchmal mehr implizite Teilschritte umfassen, die nicht in Worte gefasst werden. Während es beispielsweise die SKYRIM-Quest DAS BÖSE LAUERT bei der Anweisung »Führe mit Valdar das Ritual durch.« belässt, untergliedert die WITCHER-Quest RITTERGESCHICHTEN einen spielmechanisch ganz ähnlichen gefassten rituellen Vorgang in »Entfache das Südfeuer.«, »Entfache das Ostfeuer.«, »Entfache das Nordfeuer.« und »Entfache das Westfeuer.« und erzeugt damit mehr Redundanz. Das muss allerdings nicht durchgängig der Fall sein und ist daher nur eine mögliche Erklärung.

Reduziert man diese Redundanz jedoch auf die gewonnenen Items¹¹⁵, so steht es mit 52 (SKYRIM) zu 62 (DRAGON AGE – INQUISITION) zu 53 (THE WITCHER 3 – WILD HUNT) vergleichsweise ausgeglichen. Das weist darauf hin, dass sich die Begriffe – abgesehen von unikal auftretenden Imperativen wie »häute«¹¹⁶, »lasse beginnen«¹¹⁷ oder »zieh dich aus«¹¹⁸, die nur in spezifischem Kontext Sinn ergeben – so stark wiederholen, dass die Größe des Korpus zweitrangig wird. Das Verhältnis darf daher durchaus als ausgewogen bezeichnet werden.¹¹⁹

Bei allen drei Spielen gab es je einen Begriff, der mit großem Abstand vor dem zweithäufigsten führte. Für die fast zeitgleich erschienenen Titel DRAGON AGE –

114 Diese erste Zählung umfasst noch sämtliche Doppelungen. Wurde in diesem Stadium also das Wort »finde« sechsmal gezählt, so schlägt es hier auch mit der Zahl sechs zu Buche. Im späteren Textverlauf werden die sechs Nennungen dann zu einem *Item* »finde« zusammengefasst.

115 Die vier Nennungen des Imperativs »entfache« werden also im obigen Beispiel zu einem *Item* »entfache« zusammengefasst. Ein »Item« kann zweierlei meinen: Zum einen ein »Item«, wie man es aus der empirischen Forschung (maßgeblich Fragebogenstudien) kennt, zum anderen ein »Item« als interaktiver Ingame-Gegenstand. Aufgrund der Gefahr einer begrifflichen Verwirrung wird daher die Verwendung des Wortes in zweiterem Sinne für den Rest von Kapitel 4.2 ausgesetzt und ein wenig unscharf durch »Gegenstand« ersetzt.

116 Bethesda Game Studios. 2011. SCHICKSALSTREFFEN IM MONDSCHEN.

117 BioWare. 2014. EINDRINGLING.

118 CD Projekt RED. 2015. TRANSFORMATION.

119 Auf die Frage, warum DRAGON AGE – INQUISITION neun beziehungsweise zehn Items mehr aufweist als die beiden anderen, wird später noch zurückzukommen sein.

INQUISITION und THE WITCHER 3 war es der Imperativ »finde«, für THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM »sprich (mit)«, wobei beide Imperative in sämtlichen Spielen unter den Top 3 rangierten und damit zweifellos zu den wichtigsten Quest-Imperativen gehören – nachweislich für die untersuchten Rollenspiele, spekulativ für die gesamte Rollenspielgattung.

Unter den Top 5 aller drei Spiele befand sich mindestens ein Verb, das eine Kampfhandlung anzeigt. Bei THE WITCHER 3 waren es sogar zwei. So belegte das Verb »töten« in SKYRIM gleichauf mit »finden« Platz 3 und in WILD HUNT Platz 5 gleichauf mit »suchen« und »untersuchen«. »Besiegen« nahm in WILD HUNT Platz 2 ein, in DRAGON AGE – INQUISITION Platz 4 – gleichauf mit »öffnen«.

Fassen wir also auf Basis der gesammelten Daten zusammen, welche Elemente offenbar zur Formulierung einer Quest notwendig sind. Initiiert werden Quests oft durch ein Gespräch mit einem NPC. Im Verlauf der Quests kommt es meist zu weiteren Gesprächen mit weiteren NPCs, wie sich in der Häufigkeit des Imperativs »sprich (mit)« widerspiegelt. Bei dieser verbalen Interaktion spielen also Imperative der Kommunikation eine Rolle. Auf das initiale Gespräch mit dem Questgeber folgt üblicherweise ein Standortwechsel: Etwas muss »gesucht«, beziehungsweise »gefunden« werden. Es findet also eine *Fortbewegung im Raum* statt. Es ist nicht ungewöhnlich, dass das Zielgebiet der Suche zugangsbeschränkt ist und erst einmal durch *Interaktion mit der Spielwelt und / oder einen Schlüssel* »geöffnet« werden muss. Auf dem Weg zum Ziel müssen meist Gegner »besiegt« oder »getötet« werden. Es sollte also ein Vokabular für Kampfhandlungen oder neutralere: die Interaktion mit Gegnern vorhanden sein. Nachdem das Ziel erreicht worden ist, das beispielsweise in der Inbesitznahme eines Objektes, der Rettung eines NPCs oder dem Töten eines bestimmten Gegners (oder auch einer Kombination dieser Komponenten) bestehen kann, steht normalerweise die Rückkehr zum Questgeber an, welche vor allem SKYRIM betont¹²⁰. In den beiden anderen Rollenspielen heißt es zwar seltener so explizit »Kehre zum Auftraggeber zurück.«¹²¹, trotzdem wird dieser Schritt meist impliziert. Sollte es ein Objekt gewesen sein, welches im Fokus der Quest stand, so wird dieses zum Abschluss dem Questgeber überreicht, der dem Avatar dafür eine Belohnung aushändigt. Es kommt also zu einer nonverbalen Interaktion mit dem NPC.

Daraus ergeben sich die vier Haupt-Kategorien:

- (A) Bewegung im Raum
- (B) non-Agonale Figureninteraktion (verbal/nonverbal)
- (C) Interaktion mit der dinglichen Umwelt
- (D) agonale Figureninteraktion (verbal/nonverbal)

120 »Kehre zurück« war mit elf Nennungen der zweithäufigste Imperativ in SKYRIM.

121 CD Projekt RED. 2015. WINZERAUFTRAG: DUCHATON-GIPFEL.

Diese vier Kategorien decken nahezu sämtliche erfassten Imperative ab, wobei zu berücksichtigen ist, dass ein Item mehreren Kategorien zugleich angehören kann. Der Imperativ »escortiere« umfasst beispielsweise erstens eine Bewegung im Raum, zweitens eine nonverbale Figureninteraktion und drittens höchstwahrscheinlich auch eine agonale Interaktion mit Gegnern, da das Eskortieren sonst keine Herausforderung darstellen würde und eher als »Begleiten« oder »Nebenherlaufen« zu bezeichnen wäre.

Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass durch diese Kategorien kein universaler Anspruch erhoben wird, da sie speziell auf den Bedarf der vorliegenden Untersuchung zugeschnitten sind. Auch drei Kategorien (Bewegung im Raum, Figureninteraktion, Interaktion mit der dinglichen Umwelt) mit einer entsprechend feinen Untergliederung der verschiedenen Arten von Figureninteraktion wären beispielsweise denkbar. Da der Fokus dieser Untersuchung jedoch auf dem Agonalen liegt, erscheint es angemessen, die agonale Figureninteraktion als separate Kategorie zu führen. Die Unterscheidung zwischen verbaler und nonverbaler Interaktion ist optional und steht daher in Klammern – nicht zuletzt, da diese Grenzziehung im Questlog teilweise begrifflich verwischt – kann aber abhängig vom aktuellen Erkenntnisinteresse einen Mehrwert bieten und sollte daher mitgedacht werden. Zu guter Letzt sei noch angemerkt, dass die verbal-agonale Figureninteraktion an dieser Stelle zwar nicht im Fokus steht, doch soll ihrer Existenz und Relevanz in anderen Kontexten zumindest formal Rechnung getragen werden.

Probleme verursachten bei der Erfassung abstraktere Begriffe wie das bereits erwähnte »lasse beginnen«¹²², die das handlungsbasierte Schema der Quest-Imperative zu unterlaufen scheinen. Ein Blick auf den spezifischen Kontext ergab jedoch in allen Fällen, dass sich der vermeintlich abstrakte Akt auf eine konkrete spielmechanische Handlung reduzieren ließ. »Lasse den Erhabenen Rat beginnen.«¹²³ meint beispielsweise nichts anderes als das Anklicken eines Portals, welches ins Innere eines Gebäudes führt, also eine Interaktion mit der dinglichen Umwelt, die eine Cutscene auslöst. *DRAGON AGE – INQUISITION* kann sich diese – nennen wir sie »poetische« – Unschärfe an dieser Stelle leisten, da der genaue Ort der Handlung auf der Ingame-Karte angezeigt wird und somit trotz unklarer verbaler Handlungsanweisung kein Zweifel darüber besteht, was der Spieler tun soll.

Während diese Fälle jedoch selten waren und hauptsächlich *DRAGON AGE – INQUISITION* betrafen, trat eine Reihe von kontextabhängigen Imperativen auf, die, aus dem Zusammenhang gerissen, nicht mehr eindeutig zuordenbar waren. Ein Beispiel hierfür ist etwa »gewinne«¹²⁴, das ebenso eine Form der potenziell non-

122 BioWare. 2014.

123 BioWare. 2014. EINDRINGLING.

124 CD Projekt RED. 2015.

agonalen Figureninteraktion (z.B. Gewinne die Gunst einer Person) wie eine agonale Interaktion (z.B. Gewinne das Kartenspiel/das Turnier/den Zweikampf) meinen kann. Da jedoch alle zweifelsfrei einer oder mehreren der definierten Kategorien angehören (wenn auch nicht immer klar war, welchen), scheinen diese zufriedenstellend genau und zugleich abstrakt genug zu sein, um System in die Fülle an Handlungsanweisungen zu bringen, von denen Quests und damit auch das Erzählen von ihnen bestimmt sind. Sie werden daher im Fortgang die Gliederung bestimmen.

Anders als beispielsweise Espen Aarseths Kategorien »1) Place-oriented, 2) time-oriented and 3) objective-oriented«¹²⁵ stellen die vorgeschlagenen Kategorien allerdings keine Typologie der Quest dar, sondern setzen eine Ebene darunter an – sie bilden eine Typologie der Quest-Imperative, nicht der Quest, was den Vorteil bietet, dichter am Text arbeiten zu können. Es sei außerdem darauf hingewiesen, dass nicht einfach alle erfassten Imperative abgearbeitet werden, sondern nach den Kriterien der Repräsentativität, Häufigkeit und Interessantheit ausgewählt wird – nicht zuletzt bereits in Hinblick auf den anvisierten Vergleich mit der Artusepik.

4.2.3 Imperativ-Kategorien

4.2.3.1 Nicht-agonale Figureninteraktion

Mit »sprich (mit)« als insgesamt häufigstem Item dominiert ein Imperativ der Kommunikation das Ranking der Quest-Imperative und konterkariert damit das kampflastige Image des Computerspiels¹²⁶. »Sprich mit« in all seinen Varianten begleitet den Spieler gewöhnlich von Anfang bis Ende der Quest. Es ist das Mittel der Wahl, um an Informationen zu gelangen, die zum Lösen der Quest unerlässlich sind, aber auch, um etwas über die größeren narrativen Zusammenhänge oder nebensächliche Details zu erfahren, welche die Spielwelt lebendig erscheinen lassen.

In Reinform tritt die non-agonale Figureninteraktion daher vor allem in Items wie »rede mit«, »frag[e]«, »höre dir an«, »suche Rat« oder »berichte« zutage. Nicht immer sind andere Figuren jedoch kooperativ. Mit manchen lässt sich verhandeln (»verhandle«) – andere müssen erst beruhigt (»beruhige«), überredet (»überrede«), zur Rede gestellt (»stelle zur Rede«), verhört (»verhöre«) oder sogar gezwungen (»zwinge«) werden, daher ist der Übergang zum dialogischen Agon, also zur verbal-agonalen Figureninteraktion fließend.

125 E. Aarseth. 2005, S. 498.

126 Siehe exemplarisch Peter Riedel (Hg.): »Killerspiele«. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt (= Augenblick – Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, Band 46), Marburg: Schüren Verlag. 2010.

Die Items »befreie«, »rette«, »beschütze« und »eskortiere« implizieren alle neben einer non-agonalen auch eine agonale Figureninteraktion, allerdings erst in zweiter Linie, da die agonale Interaktion mit einer dritten Partei stattfindet und nicht gegen die Figur(en) gerichtet ist, welche in einem grammatikalischen Sinne Objekt des Satzes ist/sind.

»Eskortiere« umfasst überdies eine Bewegung im Raum, die beispielsweise auch von den Items »suche auf«, »triff dich mit«, »überbringe« und »bringe« vorausgesetzt wird, wobei die beiden letzteren noch davor zusammen mit »gib«, »liefern Beweise« und dem recht weit verbreiteten »finde heraus« im Übergangsbereich zur Interaktion mit der dinglichen Umwelt angesiedelt sind.

4.2.3.2 Interaktion mit der dinglichen Umwelt

»Finde heraus« kann auf eine verbale Figureninteraktion abzielen – genauso gut aber kann es bedeuten, in den Wald zu gehen, Spuren zu verfolgen, Leichen zu untersuchen und ein gefundenes Tagebuch zu lesen. Dieses Item ist daher ein gutes Beispiel dafür, wie häufig sich hinter einem vermeintlich abstrakten Imperativ Interaktion mit der dinglichen Umwelt verbirgt, wozu vor allem Gegenstände, aber auch Öffnungsmechanismen verschiedener Art (Türschlösser, Schalter etc.) zählen, die im Gegensatz zu (beweglichen) Gegenständen ortsgebunden sind.

Selbst vermeintlich komplexe Vorgänge wie »lies« oder »erlerne« lassen sich oft auf die Interaktion mit Dingen herunterbrechen. Die Anweisung »lies« beispielsweise bedeutet in einem Rollenspiel nicht notwendigerweise, einen Text tatsächlich gelesen (und verstanden) zu haben. Oft genügt bereits das bloße Anklicken eines Buches, um die Quest voranzutreiben, denn Lesen ist keine Fähigkeit des Avatars, sondern des Spielers. Die Fähigkeiten des Avatars beschränken sich auf die spielmechanische Interaktion mit dem Objekt »Buch«, welche den Prozess des Lesens nur symbolisiert, der von Spielerseite her stattfinden oder auch unterbleiben kann.

Klassische Imperative der Interaktion mit der dinglichen Umwelt sind »öffne« (zehn Nennungen) und »sammle«, welcher mit nur fünf Nennungen im Textkorpus in Vergleich zum Gesamtgenre eher unterrepräsentiert war. Mutmaßliche Ursache hierfür dürfte sein, dass es sich bei den drei Spielen ausnahmslos um neuere Titel mit vergleichsweise hohem Anspruch handelte, denn Sammelquests stehen in dem Ruf, unzeitgemäß und langweilig zu sein.¹²⁷ Trotzdem müssen nach wie vor häufig Gegenstände besorgt (»besorge«), beschafft (»beschaffe«) oder gelegentlich auch gestohlen (»stiehl«) werden, wie aus dem Textkorpus hervorgeht. Allerdings setzen Spiele mit Narrationsfokus vermehrt auf Schlüssel im wörtlichen (Schlüssel,

127 J. Howard. 2008, S. 101. Von den drei Titeln verfügt DRAGON AGE – INQUISITION über die meisten Sammelquests, jedoch wird der Imperativ »sammle« – möglicherweise aus eben dem genannten Grund – vermieden und stattdessen auf zu füllende Leisten im Questlog gesetzt.

Zahnrad, Hebel, magischer Kristall o.ä., die Mechanismen in Gang setzen und Türen öffnen) wie übertragenen Sinne (Gegenstände, deren Erwerb für den Fortgang der Hauptquest obligatorisch ist), was diese Spiel-Erzählungen für den Vergleich mit der höfischen Epik anschlussfähiger macht als quantifizierende Quests¹²⁸.

Überdies fällt auf, dass viele Imperative und ihre Synonyme aus dem Bereich der Interaktion mit der dinglichen Umwelt in Gegensatzpaaren auftreten: »öffne« (»lege frei«/»verschaffe dir Zutritt«) und »schließe«, »aktiviere« und »deaktiviere«, »zerstöre« (»sabotiere«) und »repariere«. Ziel ist dabei stets eine Zustandsänderung – entweder man will eine Wirkung erzeugen oder eine bestehende Wirkung aufheben: eine Tür öffnen oder das Portal schließen, aus dem Dämonen strömen, einen magischen Kristall aktivieren oder die elektrische Barriere deaktivieren, die den Durchgang versperrt, ein gegnerisches Munitionslager zerstören oder einen beschädigten Mechanismus reparieren. Wenn von »aktivieren« oder »platzieren« die Rede ist, handelt es sich zudem häufig um Rätsel, bei denen einzelne Teile in die richtige räumliche Relation zueinander gebracht werden müssen.

4.2.3.3 Bewegung im Raum

Die reine Bewegung im Raum ist häufig Voraussetzung dafür, dass sich die Narration entfalten kann. Wenn der Held den Artushof nie verlässt, so kann die initiale Störung (zumindest im handlungsbasierten Erzählen) nicht aufgelöst werden, da Beweglichkeit die Voraussetzung von Handeln ist. »Reise nach«, »gehe zu/nach«, und »begib dich nach« gehören zu den basalen Imperativen, ohne die kein Rollenspiel auskommt. Aber auch »betritt« und sein Gegenstück »verlasse« haben, ebenso wie »erkunde« oder das unerlässliche, wenn auch oft nur implizierte »kehre zurück«, einen dominant räumlichen Aspekt. Es bleibt festzuhalten, dass fünf der acht häufigsten Imperative Begriffe sind, die mit Bewegung im Raum in Zusammenhang stehen.

In Zusammenhang mit Figuren kann die Anweisung auch »triff dich mit« oder »suche auf« lauten. Sind besagte Figuren mehr als nur statische Questgeber, so kann ein solcher Imperativ etwa von einem »(ver)folge«, eng verwandt mit »eskortiere«, oder (sehr viel seltener) »führe« gefolgt sein.

Auch der Umgang mit Gegenständen kann eine räumliche Komponente haben. Questgeber bitten Spieler und Avatar, einen Gegenstand zu holen (»hole«) oder zu überbringen (»überbringe«), wobei der Gegenstand in ersterem Fall oft erst einmal gefunden (»(durch)suche«) werden muss. Auch »sammle« hat einen nicht zu unterschätzenden räumlichen Aspekt, da dazu häufig ein größeres Gebiet durchkämmt werden muss.

Selbst im Kampf spielt die Bewegung im Raum eine Rolle – vor allem in *DRAGON AGE – INQUISITION*, dessen Gameplay durch den Umstand, dass der Spieler

128 Ein Beispiel für letztere wäre etwa die Aufgabe: »Sammle zehn Wolfsfelle.«

zusätzlich zu seinem eigenen Avatar eine ganze Gruppe steuert, stärker militärisch-strategischen Charakter gewinnt als das in den drei anderen Leittiteln der Fall ist. So geht es teilweise darum vorzustoßen (»stoße vor«) beziehungsweise vorzudringen (»dringe vor«) oder aber sich planvoll zurückzuziehen (»ziehe dich zurück«). Manchmal ist das Beste, was man sich erhoffen kann, einer Bedrohung zu entkommen (»entkomme«), um dann doch noch sein Ziel zu erreichen (»erreiche«).

Interessant ist in diesem Kontext vor allem der letztere Imperativ »erreiche«, der nur im Korpus von *DRAGON AGE – INQUISITION* in Erscheinung trat, dort allerdings ganze neunmal. »Erreiche« meint hier kein abstraktes Ziel, sondern einen konkreten Ort, der auch an eine Person gekoppelt sein kann, wie in der Anweisung: »Erreiche Solas vor der Viddasala.«¹²⁹ Primär bedeutet »erreichen« eine Fortbewegung im Raum, jedoch ist der Widerstand dagegen bereits impliziert. Wenn ein Ort erreicht werden muss, kann es nicht einfach sein, dorthin zu gelangen: Entweder besteht die Herausforderung darin, trotz Gegnern an den Ort zu gelangen, die ebendies zu verhindern suchen, oder aber ihn gemäß dem temporalen Aspekt der Formulierung rechtzeitig, nämlich in einer Art Wettrennen vor der Konkurrenz, zu erreichen. In beiden Fällen schwingt in diesem Imperativ bereits das Agonale mit. Nicht von ungefähr bedeutet das althochdeutsche Verb *spilōn* sowohl »spielen« im heutigen Sinne als auch »kämpfen« und »sich bewegen«.¹³⁰

4.2.3.4 Agonale Figureninteraktion

Wenn es um Kampfhandlungen geht, verfügen alle drei Spiele über eine Unterscheidung zwischen »töten« und »besiegen« (*DRAGON AGE – INQUISITION* / *THE WITCHER 3*) beziehungsweise »bezwingen« (*SKYRIM*). *SKYRIM* verfügt damit über zwei Eskalationsstufen, die beiden jüngeren Titel noch über die dritte Option »kämpfe«, die einen Sieg nicht notwendigerweise miteinschließt, auch wenn dieser häufig trotzdem impliziert ist. So heißt es in der Quest *AUF DER SPUR* beispielsweise lediglich »Kämpfe gegen das Biest.«¹³¹, da der Kampf durch eine vorprogrammierte Cutscene abgebrochen wird, ehe er entschieden werden kann, wie sich bei der Realisierung des Quest-Auftrages rasch zeigt. Auffällig ist, dass *SKYRIM* und *THE WITCHER 3* es bei diesen wenigen Begriffen belassen, während *DRAGON AGE – INQUISITION* eine weit größere Palette an Begrifflichkeiten für Kampfhandlungen ins Feld führt. Angefangen bei Euphemismen wie »befasse dich

129 BioWare. 2014. *EINDRINGLING*. Sowohl bei »Solas« als auch bei der sogenannten »Viddasala« (einer Art Priesterin), handelt es sich um Figuren.

130 Carl Heinze: *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel* (= *Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen*, Band 8), Bielefeld: transcript. 2012, S. 32.

131 CD Projekt RED. 2015. *AUF DER SPUR*.

mit«, »kümmere dich um«, »beseitige« oder »schalte aus«, über heroischere Formulierungen wie »tritt entgegen« oder »stelle dich (zum Kampf)«, »vernichte« bis hin zu expliziten Kriegshandlungen wie »erobere« und dem synonym verwendeten »nimm in Besitz«. ¹³²

Diese große Bandbreite – hier exemplarisch anhand von Imperativen des Kämpfens dargestellt – ist typisch für das Questlog von *DRAGON AGE – INQUISITION* und erklärt daher die gegenüber den beiden anderen Titeln erhöhte Anzahl an Items. Dies spricht für eine erhöhte Literarizität, da die Autoren offensichtlich aus ästhetischen Gründen um Abwechslung bemüht waren und das Questlog in der Lage ist, Nuancen abzubilden. So kann »befasse dich mit« zwar einerseits einen Euphemismus darstellen, andererseits aber auch ein Signal für einen alternativen Lösungsweg sein. Aus narrativer Sicht ist das reizvoll, aus spielmechanischer Sicht jedoch wenig pragmatisch, da eine solche Formulierung dem Spieler keine Gewissheit darüber gibt, was zu tun ist.

Insgesamt machen die Imperative des Kämpfens einen vergleichsweise geringen Anteil aus. So fanden sich bei allen drei Spielen die Items »sprich« (54 Nennungen) und »finde« (53 Nennungen) unter den drei ersten Plätzen, während »töte« – der einzige Kampfimperativ, der in allen drei Spielen vorkam – insgesamt nur 19-mal auftauchte. Fasst man »bezwinde«, das sich nur im *SKYRIM*-Textkorpus fand, mit »besiege«, das die gleiche Funktion für *DRAGON AGE – INQUISITION* und *THE WITCHER 3* erfüllt, zusammen, so kommt man auf 28 Nennungen. »Kämpfe«, das im *SKYRIM*-Korpus nicht vorkam, brachte es gerade einmal auf fünf Nennungen, während die zahlreichen partiellen Synonyme aus *INQUISITION* überwiegend singular auftraten.

Im Vergleich zur tatsächlichen Spielpraxis ist die Kampfthematik in den Quest-Imperativen somit deutlich unterrepräsentiert. Dies ist jedoch kein Zeichen der Marginalisierung des Agonalen, sondern seiner Selbstverständlichkeit. Explizit gibt beispielsweise die Quest *DAS BIEST VON TOUSSAINT* dem Spieler nur den Auftrag »Untersuche das Flussufer [...]«. ¹³³ Voraussetzung dafür ist jedoch, das Ufer zunächst von Gegnern zu »säubern«, ¹³⁴ da diese sonst die detektivische Untersuchung des Mordschauplatzes unmöglich machen. Dies ist ein Beispiel

132 BioWare. 2014.

133 CD Projekt RED. 2015. *DAS BIEST VON TOUSSAINT*.

134 »Die Waffe fungiert zum einen als Instrument der Ausübung von Macht, zum anderen als Werkzeug der Entscheidung und der Kontrolle über den digitalen Raum: Die martialische ›Abschaffung‹ des Feindlichen, Bedrohlichen und Andersartigen hinterlässt sozusagen ›befriedete‹ und gereinigte Zonen« (Jörg v. Brincken: »Die Lust am Schrecken. Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension von Gewalt- und Horrorspielen«, in: Jörg v. Brincken/Horst Konietzky (Hg.), *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspiels*, München: epodium Verlag. 2012, S. 219–237, hier S. 227).

dafür, dass sich Kämpfe automatisch aus der Fortbewegung im Raum ergeben, da der »Raum Agenten ausschickt, um sich gegen seine Durchquerung zu wehren«¹³⁵.

Teilweise können diese (dann meist beliebigen und zufällig auftauchenden) Agenten umgangen oder ignoriert werden, andere sind im Gegenteil gezielt so platziert, dass an ihnen buchstäblich »kein Weg vorbeiführt«. In beiden Fällen spielt das Questlog keine Rolle, da es keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt, sondern nur eine Handlungsanleitung für den Spieler bereitstellt. Denn entweder ist dem Spieler der Umgang mit dem Gegner freigestellt oder aber es gibt ohnehin nur eine mögliche Handlungsoption. In der Aussparung nicht-plotrelevanter Kämpfe liegt also einerseits spielerische Freiheit, andererseits Determinismus.

4.2.4 Quantitative Auswertung

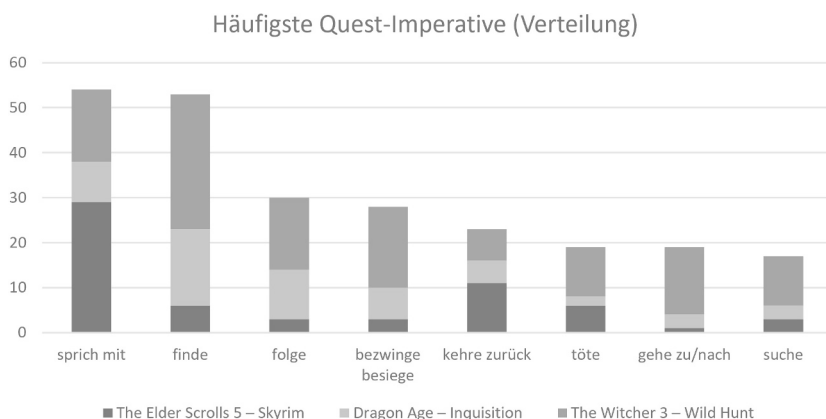
Hier bewahrheitet sich, was Jutta Eming und Ralf Schlechtweg-Jahn über die »Begrenztheit reiner Wortfelduntersuchungen«¹³⁶ sagen: Was sich nicht begrifflich manifestiert, kann von solchen Untersuchungen nicht erfasst werden, aber das heißt nicht, dass es nicht da oder nicht wichtig wäre.¹³⁷ Eine bloße Betrachtung des Questlogs kann die zentrale Rolle des Agonalen für das Rollenspiel nicht sichtbar machen. Gerade seine Unterrepräsentiertheit im Paratext in Kontrast zur tatsächlichen Spielpraxis ist jedoch geeignet, um weitere Überlegungen anzustoßen: Der Kampf ist im Rollenspiel so selbstverständlich und allgegenwärtig, dass nur Kämpfe, die Schlüsselstellen in der Narration einnehmen, auch im Paratext Erwähnung finden.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass rein quantitativ ein Imperativ der Kommunikation die Liste der verbreitetsten Imperative im Korpus anführt, nämlich »sprich mit«, wobei *THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM* den größten, *DRAGON AGE – INQUISITION* den geringsten Anteil an diesem Ergebnis hat. Dicht gefolgt wird dieser Imperativ von »finde«, das »sprich mit« an Häufigkeit sogar noch übertreffen könnte, wenn man es mit seinem Gegenstück »suche« zusammenfasste. »Folge«, »kehre zurück« und »gehe zu/nach« haben ebenfalls mit der für die Questpraxis so entscheidenden Fortbewegung im Raum zu tun und finden sich deswegen ebenfalls unter den häufigsten Imperativen des Korpus. Zu guter Letzt haben es auch »besiege«, »bezwinge« und »töte« als Imperative des Kampfes unter die Top 8 geschafft und beanspruchen damit Geltung. Es ist also nicht so, als wären Impera-

135 Matthias Mertens: »A Mind Forever Voyaging«. Durch Computerspielräume von den Siebzigern bis heute«, in: Christian Holtorf/Claus Pias (Hg.), *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*, Köln: Böhlau Verlag. 2007, S. 45-54, hier S. 50.

136 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 13.

137 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 13.



tive des Kampfes selten – sie spiegeln bloß die Spielpraxis nicht in vollem Umfang wider.

Der Spitzenplatz des kombinierten Imperativs aus »suche« und »finde« erscheint insofern folgerichtig, als er auf den Wortsinn von ›Quest‹ selbst verweist,¹³⁸ denn schließlich stellt die Suche nach etwas oder jemandem *die* Quest schlechthin dar. »Suche« und »finde« sind partielle Synonyme – zwar lässt »suche« den Erfolg der Unternehmung offen, jedoch ist das »Finden« in den allermeisten Fällen impliziert. Zwar zielt eine Suche letztlich immer auf eine nicht näher bestimmte Interaktion ab, ist zunächst jedoch nicht weiter als eine (suchende) Bewegung im Raum. Ohne sie würde kaum eine Bewegung im Raum zustande kommen, da der Protagonist sonst (außer durch Fremdeinwirkung, z.B. Verbannung oder Entführung¹³⁹) wenig Grund hätte, überhaupt seinen Ausgangsstandort zu verlassen.

Espen Aarseth erhebt die Bewegung im Raum gar zum Definitionskriterium von ›Quest Games‹, zu denen nicht zuletzt das Rollenspiel zählt: »A quest game can be defined [...] minimally, as a game which depends on mere movement from position A to position B.«¹⁴⁰ Dies erinnert an Jurij Lotmans Setzung,¹⁴¹ nach der

138 Wie sein altfranzösisches Pendant *queste*, welches als Lehnwort auch in mittelhochdeutschen Texten auftaucht, kommt das englische Wort *quest* vom lateinischen *quaerere* und bedeutet ›Suche‹ (Adolf Tobler/Erhard Lommatzsch: Altfranzösisches Wörterbuch (= Band 8), Wiesbaden: Franz Steiner Verlag, 1971, S. 74).

139 Ein Beispiel aus der Epik wäre die ›Entführung‹ Gaweins durch seinen späteren Schwiegervater, König Joram, (Wigalois, V. 571-598), auf die in Kapitel 6.3.1.1 näher eingegangen werden wird.

140 E. Aarseth. 2005, S. 497.

141 Dieser Zusammenhang ist auch schon von Cornelia Pierstorff (Cornelia Pierstorff: »Spielformen des Erzählens. Die ludo-narrative Struktur in Hartmanns ›Iwein‹«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum

Sujethaftigkeit erst durch die Überschreitung einer Grenze zustande kommt, die einen Raum »in zwei disjunkte Teilräume«¹⁴² aufteilt, welche gemeinsam ein »semantisches Feld«¹⁴³ bilden.

Die Bewegung im Raum bildet demnach die Voraussetzung sowohl für Spiel als auch für Erzählung – vorausgesetzt, man benutzt den Begriff des semantischen Raumes nicht losgelöst von räumlicher Repräsentation als bloße Metapher. Ein solcher Gebrauch kann zwar durchaus fruchtbar sein, wie beispielsweise die Arbeiten Martin Hennigs zeigen, der am Beispiel von *GAME OF THRONES – A TELLTALE GAME SERIES*¹⁴⁴ semantische Räume der Autonomie bzw. Heteronomie beschreibt.¹⁴⁵ Doch gerade in den hier untersuchten Gegenständen ist Lotmans »semantisches Feld, das in zwei sich ergänzende Teilmengen gegliedert ist«¹⁴⁶, häufig sowohl ein semantischer als auch ein konkreter (virtueller) Raum – und dieser Raum ist aufs Engste mit dem Agon verquickt.

4.3 Der Agon als Taktgeber handlungsbasierter Narration

4.3.1 Expansion und Kontraktion des Möglichkeitsraumes

Jene Kämpfe, die auch Teil des Paratextes sind, nehmen in der Regel Schlüsselstellen in der Narration ein und gehen mit einer Kontraktion des Möglichkeitsraumes¹⁴⁷ einher. Julian Kücklich beschreibt die Narration von Computerspielen am Beispiel des Grafik-Adventures als ein Wechselspiel von Expansion und Kontraktion des Möglichkeitsraumes. Dieser Möglichkeitsraum ist sowohl ein metaphorischer als auch ein konkreter Raum. In der Expansionsphase öffnet sich die Spielwelt für den Spieler. Es gibt zahllose Möglichkeiten – viele Richtungen, in die er sich wenden kann, verschiedene Nebenquests, aus denen eine Auswahl getroffen werden kann und die in beliebiger Reihenfolge abgearbeitet werden können. Als

Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018) gesehen worden.

142 J. Lotman. 1993, S. 327.

143 J. Lotman. 1993, S. 341.

144 Telltale Games: *GAME OF THRONES. A Telltale Game Series*. Telltale Games. 2014.

145 Martin Hennig: »This game series adapts to the choices you make.«. Eine raumsemantische Typologie von Entscheidungssituationen und die Funktionen seriellen Erzählens in aktuellen Episodenspielen«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 145-165, hier S. 148-150; Telltale Games. 2014.

146 J. Lotman. 1993, S. 341.

147 J. Kücklich. 2009, S. 33.