

5 Die Handelnden: Protagonisten, Avatare, Spieler

Drei Instanzen kommen im Computerspiel prinzipiell als Entscheidungsträger in Frage: Der Protagonist, der Avatar und der Spieler. Der Avatar aber kann nicht entscheiden, weil er nur eine leere Hülle ist, die den Willen des Spielers ausführt. Anders verhält es sich mit dem Protagonisten. Der Protagonist kann durchaus entscheiden – reine Protagonisten-Entscheidungen, an denen der Spieler nicht beteiligt ist, sind jedoch selten, da sie den Spieler seiner Agency berauben und mit dem Versprechen der Interaktivität brechen. Wenn es doch einmal geschieht, dann meist am Ende des Spiels. So kann der Spieler am Ende von *TRANSISTOR*¹ nicht den Selbstmord der Protagonistin Red verhindern und wird gegen Ende von *THE LAST OF US*² von dem moralischen Dilemma des Protagonisten Joel entlastet, entweder seine Adoptivtochter Ellie oder den Rest der Menschheit zu retten, da Joel seine Entscheidung bereits getroffen hat.

Entscheiden bedeutet Alternativen abwägen, Prioritäten setzen und mögliche Konsequenzen bedenken – kurz: Reflexion. Denken jedoch ist für die Helden der mittelalterlichen Epik eine ambivalente Angelegenheit, weil es allzu leicht als Zögern und Feigheit interpretiert wird, wie Gawain, der ein vergleichsweise reflektierter Held ist, in verschiedenen Texten schmerzlich feststellen muss. Helden müssen *handeln* – darum favorisieren mittelalterliche Epen und Computerrollenspiele einen ganz bestimmten Protagonistentypus und eine ganz bestimmte Art der Figurenzeichnung. Dass ich diese Art von Hauptfigur als ›Protagonist‹ bezeichne, geschieht nicht gewohnheitsmäßig, sondern weil der Begriff stets den ›Antagonisten‹ latent mitführt und somit wie geschaffen für agonale Erzählungen wie die mittelhochdeutsche Epik ist.

1 Supergiant Games: *TRANSISTOR*. Supergiant Games. 2014.

2 Naughty Dog: *THE LAST OF US*. Sony Computer Entertainment. 2013.