

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.

nen Literatur – nicht der sogenannten »Gutenberg-Galaxis«⁸⁷ zuzurechnen ist. Als solche bezeichnet Marshall McLuhan bekanntermaßen das Buchzeitalter, das mit der Erfindung des Buchdrucks seinen Anfang nahm, nunmehr im Zuge der Digitalisierung jedoch allmählich zum Ende kommt. Der Grund dafür ist jedoch nicht der, dass im Computerzeitalter keine Bücher mehr gelesen würden, wie häufig befürchtet:

»Dieses Argument ist hinreichend bekannt und seit längerem Bestandteil medienphilosophischer wie kulturkritischer Diskurse: Danach treten Spektakel, Event und »Infotainment« zunehmend an die Stelle von Debatte und Information; eine längst überwunden geglaubte repräsentativ-affirmative Öffentlichkeit mache sich wieder breit und gefährde die Instanz der kritischen Öffentlichkeit, mit der das Buchdruck-Zeitalter einst die Grundlage für bürgerliche Demokratie, Meinungsfreiheit und Menschenrechte gelegt hatte.«⁸⁸

Stattdessen geht es darum, dass die digitalen Rahmenbedingungen das Schreiben selbst verändern. Hinzu kommt, dass traditionelle Vorstellungen von Mediengeschichte der »teleologische[n] Denkfigur der Substitution und Hierarchisierung«⁸⁹ folgten (und folgen), also davon ausgehen, dass ein Medium das vorangegangene ablöst, weil es ihm in irgendeiner Weise überlegen ist. Dabei handelt es sich um »Schwundstufen«⁹⁰ eines älteren geschichtsphilosophischen Modells, dessen Wurzeln im 18. Jahrhundert zu suchen sind und das meinte, »einen utopischen Blick in die Zukunft auf rationale Grundlage stellen zu können«⁹¹. Eine solche Ablösung hat sich jedoch historisch nicht bewahrheitet. Andreas Käuser kommt vielmehr zu dem Schluss:

»So ist der Übergang von analogen zu digitalen Medien als Kennzeichen des Medienumbruchs um 2000 nicht als teleologische Ersetzung sich ausschließender Leitmedien zu verstehen, sondern als multimediale Konvergenz hybrider Formen sowie als Möglichkeit der digitalen Aufbewahrung älterer analoger Medien.«⁹²

87 Marshall McLuhan: Die Gutenberg-Galaxis. Die Entstehung des typographischen Menschen, Hamburg: Gingko Press. 2011.

88 Haiko Wandhoff: »Jenseits der Gutenberg-Galaxis. Das Mittelalter und die Medientheorie«, in: Volker Mertens (Hg.), Bilder vom Mittelalter. Eine Berliner Ringvorlesung, Göttingen: V&R unipress. 2007, S. 13-34, hier S. 14.

89 Andreas Käuser: »Historizität und Medialität. Zur Geschichtstheorie und Geschichtsschreibung von Medienumbrüchen«, in: Ralf Schnell (Hg.), MedienRevolutionen. Beiträge zur Mediengeschichte der Wahrnehmung, Bielefeld: transcript. 2006, hier S. 154.

90 A. Käuser. 2006, S. 154.

91 A. Käuser. 2006, S. 154.

92 A. Käuser. 2006, S. 164.

Demzufolge hebt der Computer als multimediale Plattform nur die exklusive Fokussierung auf die Schrift auf, die nach McLuhan das primäre Charakteristikum des Buchzeitalters war.⁹³ Das bedeutet aber lediglich eine Fokusverschiebung, nicht etwa das Ende des gedruckten Buches, geschweige denn der Literatur als solcher.

Dass diese Thesen auch für die Germanistische Mediävistik von Relevanz sind, zeigt Haiko Wandhoff in seinem Aufsatz *JENSEITS DER GUTENBERG-GALAXIS*⁹⁴, in dem er hervorhebt, dass McLuhan in engem Kontakt mit der mediävistischen Oralitätsforschung seiner Zeit stand⁹⁵ und dass die Selbstverständlichkeit, mit der in der Mediävistik heutzutage vom Mittelalter als einer semioralen Kultur gesprochen wird, »ein spätes Ergebnis des [...] mediengeschichtlichen Forschungsparadigmas [sei], an dem Marshall McLuhan an exponierter Stelle beteiligt war«⁹⁶.

McLuhans Einfluss macht sich auch in der Computerspielforschung bemerkbar. So hat etwa Janet Murray (ganz im Sinne McLuhans) kritisiert, dass das Computerspiel immer defizitär erscheinen müsse, wenn die Gegenwartsliteratur der Maßstab sei.⁹⁷ Dabei wendet sie sich vor allem gegen den Gebrauch des Terminus »nonlinear« für Computerspiel-Erzählungen, der das Computerspiel in Abweichung von einer (vermeintlich) linearen Literatur negativ als deren Gegenteil bestimmt. Klammert man für den Moment aus, dass auch die Literatur nur bei eher oberflächlicher Betrachtung linear erscheint, stellt man fest, dass es unabhängig davon gar nicht so leicht fällt, das Computerspiel anders als von der Literatur her zu denken. Denn auch wenn wir Zeugen des Niedergangs der »Gutenberg-Galaxis« sein sollten, wurden wir dennoch von ihr geprägt. Das Computerspiel als »nonlinear« zu bezeichnen bedeutet aber, es nicht durch das, was es ist, zu definieren – sondern durch das, was es *nicht* ist: nämlich Literatur.⁹⁸

Diese argumentative Figur lässt sich auf den Umgang mit der mittelalterlichen Literatur übertragen. Es ist verführerisch zu argumentieren, dass die Literatur »damals« eben noch nicht so weit war wie heutzutage und daher gewisse »Defizite« – beispielsweise in puncto Kausalkohärenz – aufweise.⁹⁹ Eine solche Sichtweise aber wird der Alterität der mittelalterlichen Literatur nicht gerecht, weswegen etwa Daniel Kline beklagt, dass das Mittelalter allzu oft als »the backward and childish pre-

93 Diese Entwicklung beginnt bereits mit Film, Fernsehen und Fotografie, worauf an dieser Stelle jedoch nicht näher eingegangen werden kann.

94 H. Wandhoff. 2007.

95 H. Wandhoff. 2007, S. 20.

96 H. Wandhoff. 2007, S. 20-21.

97 J.H. Murray. 2017, S. 73-74.

98 J.H. Murray. 2017, S. 73-74.

99 Auf das Problem des solchen Aussagen zugrundeliegenden Teleologie-Denkens wird in Kapitel 3.4 näher eingegangen.

cursor to the modern period«¹⁰⁰ gesehen werde. Defizitär erscheinen vormoderne Texte aber nur dann, wenn man die Gegenwartsliteratur als universellen Maßstab dafür anlegt, wie Narration zu sein hat.

2.3.2 Das digitale Spiel als Leitmedium der Postmoderne?

Digitale Spiele wurden in den Game Studies bereits früh und werden bis in aktuelle Publikationen hinein als eine Art ›Leitmedium‹ der Postmoderne oder des 20. Jahrhunderts beschrieben. So sah etwa Janet Murray 1997 im Aufkommen von »multiform stories«¹⁰¹, also nonlinearen Erzählformen wie (insbesondere) dem digitalen Spiel, »an effort to give expression to the characteristically twentieth-century perception of live as composed of parallel possibilities«¹⁰². Für Murray stellt diese Entwicklung weniger eine Innovation als die blanke Notwendigkeit dar, einer veränderten Wirklichkeitswahrnehmung gerecht zu werden. Denn, so Julian Kücklich 2009, die »postmoderne Verfasstheit, die nur schwer in Worte gefasst oder auf Film gebannt werden kann, lässt sich im Medium des Computerspiels besser als in jedem anderen Medium zum Ausdruck bringen«¹⁰³.

Dies scheint in Widerspruch zu der These zu stehen, dass das Computerspiel eine besondere Nähe zur mittelalterlichen Literatur aufweise. Allerdings klingt in der von Umberto Eco¹⁰⁴ geprägten Wendung vom »postmoderne[n] Mittelalter«¹⁰⁵ bereits an, dass das Mittelalter möglicherweise mehr mit der jüngeren bis jüngsten Vergangenheit zu tun hat, als man annehmen würde. Wie nun das Computerspiel Inbegriff besagter »postmoderne[n] Verfasstheit«¹⁰⁶ sein und zugleich bemerkenswerte Ähnlichkeiten zu der mittelhochdeutschen Literatur aufweisen kann, lässt sich unter Rückgriff auf Arbeiten von Gundolf Freyermuth erklären. Dieser beschreibt 2015 die Ablösung des Films als beherrschendes Medium durch das digitale Spiel folgendermaßen:

»Die Varianten digitaler Spiele – audiovisuelle Narrationen also, die nicht mehr wie der Film tayloristisch reproduziert und endmontiert werden, sondern sich virtuell, weil softwaregestützt, interaktiv und in Echtzeit entfalten – scheinen besser

100 Daniel Kline (Hg.): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages* (= Routledge Studies in New Media and Cyberculture, Band 15), London, New York: Routledge. 2018, S. 9.

101 J.H. Murray. 2017, S. 43.

102 J.H. Murray. 2017, S. 43.

103 J. Kücklich. 2009, S. 44.

104 Umberto Eco: Nachschrift zum »Namen der Rose« (= dtv, Band 10552), München, Wien: dtv. 1984.

105 S. Wagner. 2013.

106 J. Kücklich. 2009, S. 44.

als andere Erzählformen den Erfahrungen kultureller Digitalisierung zu entsprechen, den sich wandelnden Wahrnehmungsweisen von Zeit und Raum, neuen Auffassungen, wie unter den Bedingungen digitaler Produktion und Kommunikation Menschen zu sein und zu handeln haben.«¹⁰⁷

Ihr Aufstieg markiert bei Freyermuth folgerichtig das Ende des Industriellen Zeitalters, dem er den Film als Leitmedium zuordnet. Allerdings gelingt es Freyermuth, gleichzeitig das Ende der Ära des Films zu postulieren und ihn in das digitale Zeitalter hinüberzuretten, denn man müsse bedenken, »dass der Film während der vergangenen drei Jahrzehnte sukzessive seine industriellen Ursprünge und Techniken abgestreift [habe] [...]. Medienhistorisch verbinde[] sich mit der Softwarewerdung des Films der Übergang filmischen Erzählens – also digitaler linearer Audiovisualität – von der tertiären zur quartären Medialität«¹⁰⁸, welche auch für das digitale Spiel kennzeichnend ist.¹⁰⁹

Diese Argumentation vollzieht einerseits plausibel die aktuelle Medienkonvergenz zwischen Film und Computerspiel nach, andererseits zeigt sich an ihr symptomatisch eines der zentralen Probleme, die der Gedanke von epochendominierenden Leitmedien mit sich bringt: Er reduziert Komplexität und verlockt daher dazu, die gemachten Beobachtungen entsprechend dem Modell zu interpretieren, statt das Modell anzupassen, wenn es in Widerspruch zu den gemachten Beobachtungen gerät. Der Film wurde nicht durch das Computerspiel verdrängt oder abgelöst, daher geht der Leitmediengedanke im Beispiel letztlich nicht auf und muss zurechtgebogen werden: Der Film wird paradoxerweise zugleich als Leitmedium verabschiedet und als solches konserviert. Nichtsdestotrotz arbeitet Freyermuth präzise die Gemeinsamkeiten und Unterschiede heraus, welche die von ihm untersuchten Medien verbinden und trennen. Doch auch das ist in gewisser Weise symptomatisch – beispielsweise auch bei Marshall McLuhans »Gutenberg-Galaxis«¹¹⁰ steht ja der Leitmediengedanke im Hintergrund. Offenbleiben muss an dieser Stelle, ob die Autoren trotz oder wegen dieser Prämisse zu aufschlussreichen Ergebnissen kommen. Fest steht jedoch, dass viele ihrer Erkenntnisse auch ohne die Prämisse von einander ablösenden Leitmedien Gültigkeit besitzen, daher werde ich weiterhin auf sie zurückgreifen, obwohl ich mich vom Leitmediengedanken distanzieren.

107 Gundolf Freyermuth: *Games, Game Design, Game Studies. Eine Einführung* (= Edition Medienwissenschaft). 2015b, S. 118.

108 G. Freyermuth. 2015b, S. 136.

109 Freyermuths Idee einer quartären Medialität baut auf dem Modell von drei Medialitäten – primär, sekundär und tertiär – von Harry Pross auf: Harry Pross: *Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen* (= *Das Wissen der Gegenwart – Geisteswissenschaften*), Darmstadt: Habel. 1972.

110 M. McLuhan. 2011.

Kommen wir also auf die Spezifika quartärer Medialität zurück. Quartäre Medialität meint bei Freyermuth – so kann man erschließen¹¹¹ – eine Medialität, die, wie die tertiäre (z.B. der Film), nicht mehr nur einen einzigen Autor kennt, sondern in ihrer Herstellung auf »arbeitsteilig-hierarchische Kollaboration, nicht zuletzt im Interesse einer ökonomisch notwendigen Standardisierung der Produktion«¹¹² angewiesen ist, jedoch im Unterschied zu dieser keine fremdbestimmte Rezeption mehr erzwingt, sondern erneut, wie die primäre (z.B. der mittelalterliche Epen-vortrag)¹¹³, »interaktive Partizipation«¹¹⁴ ermöglicht.

Quartäre Medialität vereint damit in sich die Vorzüge von primärer und tertiärer Medialität. Mit den Formen sekundärer Medialität, von denen zuallererst das gedruckte Buch zu nennen ist, die durch den Rezipienten »nicht mehr oder nur peripher zu beeinflussen«¹¹⁵ sind und als einzige über ein Konzept von individueller Autorschaft verfügen¹¹⁶, haben Computerspiele Freyermuth zufolge jedoch so gut wie nichts gemein. Sie teilen insofern zwar Merkmale der primären Medialität der Vormoderne, nicht aber der sekundären Medialität des Buchzeitalters.

»Nach einer Zwischenperiode, dem Zeitalter der Neuzeit mit seinen abgeschlossenen Texten, die als individuelle und unveränderbare Entwürfe eines Autors gelesen wurden, kehren wir demnach erst heute zu einer Form der unfesten virtuellen und interaktiven Fernkommunikation zurück, die in den Kunstformen der alten Kulturen ihre Vorgeschichte hat [...].«¹¹⁷

Somit erklärt sich, wie das Computerspiel als Gegenwartsmedium gleichzeitig signifikante Parallelen zur mittelalterlichen Literatur aufweisen kann. Zwar ist die Interaktion mit einem Rezitator in der Face-to-Face-Kommunikation einer mittel-

111 Und zwar vor allem aus G. Freyermuth. 2015b, S. 135-136.

112 Gundolf Freyermuth: »Wolfgang Menge. Authentizität und Autorschaft«. Fragmente einer bundesdeutschen Medienbiographie, in: Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), *Der Televisionär. Wolfgang Menges transmediales Werk. Kritische und dokumentarische Perspektiven*, Bielefeld: transcript. 2016, 19-214, hier S. 177.

113 »Die Interaktivität der Literatur wäre hier [...] in der face-to-face-Interaktion der Aufführungssituation begründet«, da es »für einen Hörer [...] in einer mehr oder weniger öffentlichen Aufführung sehr wohl auch eine interaktive Dimension des Textes gibt – kann er sich doch möglicherweise direkt an den Vortragenden wenden und Wünsche oder Kritik äußern« (Hainke Wandhoff: »Eine Pilgerreise im virtuellen Raum. Das ›Palästinalied‹ Walthers von der Vogelweide«, in: Christina Lechtermann (Hg.), *Kunst der Bewegung. Kinästhetische Wahrnehmung und Probedandeln in virtuellen Welten*, Bern: Peter Lang. 2004, S. 73-90, hier S. 87).

114 G. Freyermuth. 2016, S. 175.

115 G. Freyermuth. 2016, S. 175.

116 G. Freyermuth. 2016, S. 177.

117 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

alterlichen Vortragssituation der Interaktion mit dem Computer gewichen,¹¹⁸ die erstens eine Fernkommunikation darstellt und zweitens keinen menschlichen Gegenpart mehr benötigt, beiden ist jedoch gemein, dass der Rezipient auf die Narration Einfluss nehmen kann. Damit enden die Gemeinsamkeiten jedoch nicht.

2.3.3 Zurück zur Multimedialität

Vilém Flusser, den Haiko Wandhoff in *JENSEITS DER GUTENBERG-GALAXIS*¹¹⁹ ebenso zitiert wie Marshall McLuhan, stellt in seinem Essay *DIE KODIFIZIERTE WELT*¹²⁰ (1973) fest, dass die mediale Situation zum Zeitpunkt der Veröffentlichung in vieler Hinsicht »als Rückkehr ins Mittelalter gedeutet werden«¹²¹ könne, weil schriftliche Codes gegenüber der Bildlichkeit an Bedeutung verlören und somit ein ähnlicher Zustand entstehe wie vor der Erfindung des Buchdrucks¹²² – dies allerdings auf einem höheren medialen Abstraktionslevel¹²³. Flusser macht dies unter anderem an der in den 1970ern zu beobachtenden Farbexplosion fest, die »auf ein Ansteigen der Wichtigkeit zweidimensionaler Codes«¹²⁴ (d.h. von Bildern) verweise. Verfolgt man jedoch die Entwicklung, deren Anfänge Flusser hier beschreibt, weiter bis hinein in die Gegenwart, so kann man erkennen, dass der Bedeutungszuwachs der Bildlichkeit nicht für sich allein steht.

Diese Entwicklung ließe sich direkt anhand des Computerspiels, beispielsweise der Entwicklung vom Text- zum Grafik- beziehungsweise Action-Adventure beschreiben – aussagekräftiger ist bei einer These dieser Tragweite jedoch der

118 »Im Unterschied zu mündlichen Kulturen, in denen Wissen und Informationsweitergabe an die körperliche Präsenz der Akteure und Wissensproduzenten gebunden waren, markiert der mittelalterliche Medienumbruch von der Mündlichkeit zur Schriftlichkeit eine Distanzierung von dieser körperlich-sprachlichen Unmittelbarkeit der face-to-face Kommunikation, an deren Stelle Vermittlung und Übertragung treten« (A. Käuser. 2006, S. 148).

119 H. Wandhoff. 2007.

120 Vilém Flusser: *Medienkultur* (= Fischer Taschenbuch), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 1997.

121 V. Flusser. 1997, S. 22.

122 Dazu Wandhoff: »Natürlich ist Flussers Rede von der ›Mediävalität‹ unserer heutigen Kommunikationssituation polemisch zugespitzt. Er begründet sie aber mit zwei strukturellen Parallelen, die nicht so leicht von der Hand zu weisen sind« (H. Wandhoff. 2007, S. 14).

123 Vilém Flusser: *Kommunikologie* (= Forum Wissenschaft – Kultur & Medien), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2007, S. 107-110. Flusser begreift diese Entwicklung medienpessimistisch als Entfremdungsprozess, bei dem sich jedes neue Medium zwischen Mensch und Welt schiebt, anstatt zwischen ihnen zu vermitteln, und so den Blick auf die Wirklichkeit verstellt (V. Flusser. 2007, v.a. S. 108). Hier soll sie wertneutral als Abstraktion gedacht werden, wie es etwa auch Wandhoff tut: »Erst die neuen Medien des 20. und 21. Jahrhunderts [...] stellen dann die Kommunikationsverhältnisse vor dem Buchdruck-Zeitalter partiell wieder her, freilich auf einem technisch ungleich höheren Niveau [...]« (H. Wandhoff. 2007, S. 15).

124 V. Flusser. 1997, S. 22.

ganz alltägliche Mediengebrauch, der sich gerade nicht auf das Computerspiel beschränkt. So ist beispielsweise zu beobachten, dass der Trend allgemein weg von textuellen Handbüchern oder Gebrauchsanweisungen geht.¹²⁵ Zwar werden solche weiterhin (nicht zuletzt aus rechtlichen Gründen) in PDF-Form zum Download angeboten, in der Praxis aber spielen diese inzwischen eine vergleichsweise untergeordnete Rolle gegenüber Anleitungsvideos – Bildern also, allerdings in bewegter Form und kombiniert mit gesprochener Sprache, Musik etc. Im Mobile-App-Bereich dominieren aufgrund des Zwangs zur Simplifizierung auf vergleichsweise kleinen Bildschirmen Bilder (App-Icons, Emoticons, Gifs, Sticker etc.), was wiederum neue Formen der Kommunikation hervorgebracht hat. Auch hier bleibt es jedoch nicht bei reiner Bildlichkeit, sondern es werden sämtliche mediale Möglichkeiten des Smartphones ausgenutzt, die nicht zuletzt sowohl die Wiedergabe als auch die Aufnahme von Bild und Ton umfassen.

Eigentlich ist also keine simple Verdrängung der Schrift durch das Bild zu beobachten – die »Rückkehr ins Mittelalter«¹²⁶ besteht somit nicht etwa darin, dass die Menschen das Lesen verlernen würden und daher wie der mittelalterliche Analphabet auf Bilder angewiesen wären, wie manchmal befürchtet, sondern vielmehr in einer Rückkehr zur Multimedialität.¹²⁷ Dennoch ist die Multimedialität des Mittelalters nicht die Multimedialität der Gegenwart. Zwar spricht auch Wandhoff explizit von einer Rückkehr¹²⁸, doch es handelt sich um eine Rückkehr unter veränderten medialen Bedingungen – keine Rückkehr ins Mittelalter, wie noch bei Flusser, sondern um eine Rückkehr »zu einer Form der unfesten, virtuellen und interaktiven Fernkommunikation«¹²⁹. Und diese hat zwar »in den Kunstformen der alten Kulturen ihre Vorgeschichte«¹³⁰, ist aber nicht mit ihnen identisch.¹³¹

125 Auch hierfür ist das Computerspiel selbst ein Beispiel: Während in den 90ern den physischen Datenträgern gewöhnlich noch Spielanleitungen beilagen, sind heutzutage Tutorials Teil des Spiels, die dem Prinzip ›Learning by Doing‹ folgen.

126 V. Flusser. 1997, S. 22.

127 Matthias Däumer kritisiert die Binarität von Skripturalität und Oralität in der Forschung (M. Däumer. 2013, S. 24-31), daher verzichte ich darauf, diese Dichotomie zu reproduzieren, und konzentriere mich auf die Multimedialität der mittelalterlichen Literatur, die Skripturalität und Oralität einschließt, aber eben noch weitere Modi.

128 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

129 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

130 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

131 Es ist offensichtlich, dass der »konstruktivistische Grundsatz, wonach Medien die Wirklichkeit konstituieren und nur über Medien ein Zugang zur Welt sowie ein Wissen über die Welt möglich sind« (A. Käuser. 2006, S. 147-148), der diesen Überlegungen zugrunde liegt, der modernen Medienlandschaft entsprungen ist: »Als Zäsur, Schwelle, Bruch oder Störung wird ein Nachher von einem Vorher unterschieden und behauptet, dass dieser Unterschied erstens durch Medien verursacht ist und zweitens eine Differenzqualität errichtet zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit, zwischen Buchdruck, Film und Fotografie, schließlich zwischen

2.3.4 Formen unfester, virtueller, interaktiver (Fern-)Kommunikation

Besonders beachtens- und bedenkenswert sind im Anschluss an Wandhoff folgende Punkte:

Erstens handelt es sich um eine *Fernkommunikation*. Wandhoff bezieht sich an dieser Stelle also nicht, wie noch zuvor, auf den Epen- oder Liedvortrag, der ja im Sinne einer primären Medialität eine Kommunikation unter Anwesenden darstellt, sondern auf die schriftliche Überlieferung. Würde man nämlich den Vortrag in den Vordergrund stellen, könnte man nicht mehr von einer Rückkehr sprechen.

Zweitens ist die Kommunikation *unfest*. Da im Mittelalter »der Text noch nicht als ›Besitz‹ seines Autors«¹³² im Sinne modernen Urheberrechtes galt, sind mittelhochdeutsche Texte in hohem Maße variabel.

Zum einen war der Text in der Aufführung stets seinem Vortragenden ausgeliefert, wie es Matthias Däumer für den Prolog des WIGALOIS herausgearbeitet hat.¹³³ Däumer interpretiert dabei die bekannte Formel *beidiu lesen und verstên*¹³⁴ dahingehend, dass *lesen* hier als *vorlesen* beziehungsweise vortragen zu verstehen sei, und somit die zum Ausdruck gebrachte Furcht des Buches vor *falscher rede*¹³⁵ vier Verse weiter keine üble Nachrede, sondern den mangelhaften oder verfälschten Vortrag meine. Dies ist eine eher unkonventionelle Lesart der Textstelle, die sicher diskutabel ist. In jedem Fall aber lenkt sie die Aufmerksamkeit darauf, dass der zeitgenössische Rezitator über eine gewisse kreative Freiheit zur Ausgestaltung seines Epenvortrages verfügte und diese Freiheit nicht unbedingt im Sinne des Autors gewesen sein muss.

Zum anderen ist aber auch die *Textüberlieferung* unfest. Sofern Texte nicht so wieso nur unikal überliefert sind, weisen die verschiedenen Fassungen teilweise erhebliche Abweichungen auf. Paul Zumthor hat dafür den Begriff der »mouvance«¹³⁶ vorgeschlagen, um die »Beweglichkeit des Textes«¹³⁷ zu veranschaulichen und wur-

diesen analogen Medien und dem Digitalmedium des Computers« (A. Käuser. 2006, S. 149). Allerdings widerspreche ich Andreas Käuser, wenn er meint, dass sie auch »nur auf moderne Kommunikations- und Informationsgesellschaften sinnvoll bezieh- und anwendbar ist« (A. Käuser. 2006, S. 148). Ich würde vielmehr argumentieren, dass die aktuellen Medienumbrüche lediglich den Blick geschärft haben für das revolutionäre Potenzial früherer medialer Transformationen, die vielleicht weniger schnell oder spektakulär vonstattengegangen sind.

132 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

133 M. Däumer. 2013, S. 148-170.

134 Wigalois, V. 3.

135 Wigalois, V. 7.

136 Paul Zumthor: Die Stimme und die Poesie in der mittelalterlichen Gesellschaft (= Forschungen zur Geschichte der älteren deutschen Literatur, Band 18), München: Wilhelm Fink Verlag. 1994, S. 94.

137 P. Zumthor. 1994, S. 95.

de dadurch zum Vorreiter der New Philology, die von der Prämisse ausgeht, dass mittelalterliche Texte keine Varianten hervorgebracht haben, wie von der älteren Forschung angenommen,¹³⁸ sondern vielmehr Varianz *sind*.¹³⁹

Neben semantisch neutralen »iterierende[n] Varianten«¹⁴⁰ lassen manche Handschriften auch systematische Bearbeitungstendenzen erkennen. Es sind beispielsweise Kurzfassungen bekannt¹⁴¹ oder systematische Bearbeitungen¹⁴², die bestimmte Figuren oder Ereignisse in einem neuen Licht erscheinen lassen. So kann man bei Handschrift C des NIBELUNGENLIEDS geradezu von einer »konzeptionellen Neuorientierung«¹⁴³ sprechen, in Zuge derer eine systematische Aufwertung von Kriemhild auf Kosten von Hagen vorgenommen wurde.¹⁴⁴ Die Intention einer solchen kriemhildfreundlichen Fassung des NIBELUNGENLIEDS könnte es beispielsweise gewesen sein, sich ein überwiegend weibliches Publikum gewogen zu machen. Jenseits von Spekulationen kann festgehalten werden, dass es in diesem Beispiel durch die Bearbeitung zu einer Individualisierung mit einer bestimmten Stoßrichtung kommt. Der Text wird in Hinblick auf einen bestimmten Rezipienten(-Kreis) angepasst – egal, ob es sich dabei um das Publikum einer konkreten Aufführung, einen adeligen Mäzen oder den Skriptor selbst handelte, der die Vorlage nach seinem persönlichen Geschmack modifizierte. Damit stehen sowohl Germanistische Mediävistik als auch Game Studies vor der Frage, nach welchen Kriterien sich aus der Varianz heraus ein Gegenstand der Interpretation konstituieren lässt.

138 Von Varianten zu sprechen, würde nämlich die Existenz eines Originals voraussetzen und diese ist fraglich.

139 »L'écriture médiévale ne produit pas des variantes, elle est variance [...]« (Bernard Cerquiglini: *Éloge de la variante. Histoire critique de la philologie* (= Des travaux), Paris: du Seuil. 1989, S. 111 zitiert nach Joachim Bumke: »Der unfeste Text. Überlegungen zur Überlieferung und Textkritik der höfischen Epik des 13. Jahrhunderts«, in: Jan-Dirk Müller (Hg.), »Aufführung« und »Schrift« in Mittelalter und früher Neuzeit, Stuttgart: J.B. Metzler. 1996, S. 118-129, hier S. 125).

140 Jan-Dirk Müller: »Improvisierende«, »memorierende« und »fingierte« Mündlichkeit«, in: Joachim Bumke/Ursula Peters (Hg.), *Retextualisierung in der mittelalterlichen Literatur. Zeitschrift für deutsche Philologie* (Sonderausgabe), Berlin: Schmidt Verlag. 2005, S. 159-181, hier S. 171.

141 Kurzfassungen entstanden Rüdiger Schnell zufolge meist aufgrund der »Diskrepanz zwischen dem Wunsch, einen der begehrten höfischen Romane aus Prestige Gründen zu besitzen, und der hierfür tatsächlich zur Verfügung stehenden finanziellen Ressourcen« (Rüdiger Schnell: »Was ist neu an der »New Philology«? Zum Diskussionsstand in der germanistischen Mediävistik«, in: Martin Glessgen/Franz Lebsanft (Hg.), *Alte und neue Philologie*, Tübingen: Niemeyer Verlag. 1997, S. 61-95).

142 Die IWEIN-Handschrift B beispielsweise zeichnet sich gegenüber A durch stringenter Handlungsmotivationen sowie die Betonung der höfisch-repräsentativen Aspekte aus.

143 J.-D. Müller. 2005, S. 173.

144 J.-D. Müller. 2005, S. 171-173

Insbesondere Open-World-Rollenspiele variieren aufgrund der vergleichsweise großen Freiheit, die der Spieler genießt, bei jedem Spieldurchgang erheblich. Hinzu kommt, dass digitale Spiele heutzutage laufend aktualisiert werden. Ein Patch kann interpretationsrelevante Details jederzeit verändern und DLCs, welche die Spielwelt erweitern und/oder die Geschichte fortsetzen, können auf das Hauptspiel rückwirken. So wurden etwa im Fall von *THE WITCHER 3 – WILD HUNT* Dialogoptionen im Kontext der Triss-Merigold-Romanze gepatcht, um sie auf Fanwunsch nachträglich zu einer gleichwertigen Alternative zu Yennefer von Vengerberg zu machen, und der DLC *HEARTS OF STONE*¹⁴⁵ kann, wenn er vor der Beendigung von *WILD HUNT* gespielt wird, einen glücklichen Ausgang des Hauptspiels befördern¹⁴⁶. Die Angabe der untersuchten Version wäre also im Sinne der Nachvollziehbarkeit von Forschungsergebnissen durchaus wünschenswert (obwohl sie das Problem nur zum Teil lösen kann) – ebenso wie in der Mediävistik oftmals ausschlaggebend ist, welche Handschrift der Interpretation zugrunde gelegt wird.

Drittens bezeichnet Wandhoff die Kommunikation als eine *virtuelle*. Bereits 2004 argumentiert er mit Elena Esposito, dass die mittelalterliche Literatur nicht fiktional sei, da sich ein entsprechendes Fiktionalitätsbewusstsein erst allmählich in der frühen Neuzeit herausgebildet habe. Stattdessen sei sie *virtuell*.¹⁴⁷

»Faßt man als virtuellen Raum demnach nicht nur den computergestützten Cyberspace, sondern ganz allgemein jeden medial vermittelten, mehr oder weniger immersiven ›Raum des Möglichen oder Unmöglichen‹, in dem der Benutzer sich navigierend bewegen kann, sei es mit Hilfe einer Tastatur, eines neuronalen Interface oder der Imagination, dann kann man danach fragen, ob und inwieweit bereits den Welt-Modellen der mittelalterlichen Literatur Aspekte von Virtualität und Interaktivität eigen sind.«¹⁴⁸

Wandhoff löst also den Begriff aus seinem technologischen Kontext heraus, um ihn für die Mediävistik nutzbar zu machen, und knüpft an Elena Esposito an, die »Interaktivität als Grundeigenschaft des gesamten Bereichs des Virtuellen«¹⁴⁹ ansieht

145 CD Projekt RED: *THE WITCHER 3. Hearts of Stone*. CD Projekt; Namco Bandai. 2015.

146 Der Hauptantagonist des DLCs, Gaunter o'Dimm, verfügt gewissermaßen über die ›Komplettlösung‹ der Hauptquest von *WILD HUNT* und kann diese, wenn der Spieler diese Option als Quest-Belohnung wählt, an den Protagonisten weitergeben.

147 »Diese mittelalterlichen ›Fiktionen‹ erschaffen einen ›Raum des Möglichen und Unmöglichen‹, der noch nicht – wie in der Neuzeit – durch einen Fiktionalitätskontrakt von der realen Wirklichkeit getrennt ist, sondern eine dritte Wirklichkeitsebene konstituiert, die *virtuell* genannt werden kann« (H. Wandhoff. 2004, S. 82).

148 H. Wandhoff. 2004, S. 74.

149 Elena Esposito: »Fiktion und Virtualität«, in: Sybille Krämer (Hg.), *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1998, S. 269–296, hier S. 291.

und dementsprechend als Distinktionsmerkmal gegenüber dem Fiktionalen¹⁵⁰ verwendet:

»Jetzt stellen uns die neuen Technologien eine fiktionale Welt zur Verfügung, welche die Bedingungen der Fiktion nicht mehr respektiert: Sie kann wie die reale, der unmittelbaren Wahrnehmung zugängliche Welt manipuliert und bestimmt werden (oder sogar mehr als diese) und erhält eine Gestalt, die gerade vom Beitrag (statt der Ablehnung) des Zuschauer-Benutzers abhängt. Diese so genannte virtuelle Realität existiert nur in der Interaktion mit dem Beobachter und durch sie, hat keine autonome Existenz [...].«¹⁵¹

Dabei war für Wandhoff 2007 noch »nicht abzusehen«¹⁵², »[o]b das Konzept der Virtualität in der Mediävistik ein[e] Zukunft haben«¹⁵³ werde. Inzwischen darf der Virtualitätsbegriff dort allerdings als etabliert gelten, wie seine Präsenz in aktuellen Publikationen zeigt.¹⁵⁴ Mit seiner Etablierung einher geht jedoch auch die Multiplizierung der Perspektiven. So artikuliert beispielsweise Thomas Poser unter Berufung auf die Skalierbarkeit von Fiktionalität Zweifel daran, dass Virtualität wirklich als Gegenbegriff zur Fiktionalität zu denken sei und nicht etwa »als die Bedingung ihrer Möglichkeit«¹⁵⁵. Dies leuchtet insofern ein, als Virtualität bei Wandhoff und Esposito ja gewissermaßen Fiktionalität plus aktive Rezipientenbeteiligung ist.

Auch Silvan Wagner sieht Fiktionalität und Virtualität nicht als Gegensätze.¹⁵⁶ In seinen Publikationen nimmt der virtuelle Raum eine Zwischenposition zwischen normalem und imaginärem Raum ein: Während der normale Raum sich durch den

150 »Elena Esposito sieht in diesem Fehlen von Interaktivität den fundamentalen Unterschied der Fiktionalität zur Virtualität. Der literarische Text – als Medium und Produkt *fiktionaler* Kommunikation – ist demnach fest und unveränderlich; er ist als die individuelle Weitsicht eines Autors kenntlich gemacht und sieht keine Intervention des Benutzers vor. Seine Kohärenz ist kontextunabhängig; grundlegend für sein Funktionieren ist der Ausschluß des Beobachters [...].« (H. Wandhoff. 2004, S. 86).

151 Elena Esposito: »Die Wahrnehmung der Virtualität. Perzeptionsaspekte der interaktiven Kommunikation«, in: Georg Stanitzek/Wilhelm Vosskamp (Hg.), Schnittstelle. Medien und Kulturwissenschaften, Köln: DuMont Buchverlag. 2001, S. 116-133, hier S. 125.

152 H. Wandhoff. 2007, S. 34.

153 H. Wandhoff. 2007, S. 34.

154 Vgl. etwa Silvan Wagner: Erzählen im Raum. Die Erzeugung virtueller Räume im Erzählakt höfischer Epik (= Trends in Medieval Philology, Band 28), Berlin, Boston: de Gruyter. 2015 und Thomas Poser: »Game Studies als Heuristik der historischen Literaturwissenschaft? Anmerkungen zur aktuellen mediävistischen Virtualitätsdebatte«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018.

155 T. Poser. 2018.

156 S. Wagner. 2015, S. 342.

Konsens »alle[r] Angehörige[n] einer Bezugsgesellschaft«¹⁵⁷ bestimmt und der imaginäre Raum »auf einen einzigen Kommunikanten beschränkt«¹⁵⁸ ist, ist der virtuelle Raum »nur einigen Personen einer Bezugsgesellschaft zugänglich, weshalb für die restlichen, von dieser Kommunikation exkludierten Personen die Existenz des virtuellen Raumes fragwürdig ist«¹⁵⁹. Literarische Fiktionalität nun, welche Wagner offenbar für den höfischen Roman ansetzt, bilde »zwei virtuelle Haupträume von relativ fester Struktur aus, die als erzählter Raum und Erzählraum bezeichnet werden können«¹⁶⁰.

»Der erzählte Raum entsteht in der Kommunikation zwischen Erzähler und Publikum, wobei die fiktionale Distanz grundsätzlich gewahrt bleibt: Alle Kommunikanten dieses virtuellen Raumes kommunizieren lediglich über den Raum, sie begehen ihn nicht; der Erzählraum bietet dagegen mit seinen Rollen Erzähler und Publikum Identifikationsmodelle für seine Kommunikanten an, die eingenommen werden können – und in gewisser Weise werden müssen, soll die Erzählung funktionieren.«¹⁶¹

Ich gebe Poser insofern Recht, als ich der Ansicht bin, dass Wandhoffs Art sicherlich nicht die einzige ist, das Verhältnis von Fiktionalität und Virtualität zu denken. Eine solche Alternative scheint bei Wagner auf. Da der Fiktionalitätsbegriff jedoch in Bezug auf die mittelalterliche Literatur nicht unumstritten ist, besitzt seine Ausklammerung durch Wandhoff für mich eine gewisse Attraktivität. Poser zufolge belegen »Fiktionalität und Virtualität ganz unterschiedliche kategoriale Ebenen«¹⁶². Doch auch bei Poser bleibt Virtualität an den Interaktivitätsbegriff gekoppelt. Daher werde ich Wandhoff in seiner Charakterisierung der mittelalterlichen Literatur als virtuell folgen und die Frage nach ihrer Fiktionalität ausklammern.

Viertens ist die von Wandhoff beschriebene Kommunikation nämlich nicht zuletzt *interaktiv* gestaltet. Wandhoff möchte in der »mouvance der literarischen Kommunikation [...] ein originäres Moment von Interaktivität sehen«¹⁶³, und tatsächlich hat in den beschriebenen Fällen jeweils jemand Agency¹⁶⁴, der nicht

157 S. Wagner. 2015, S. 341.

158 S. Wagner. 2015, S. 341.

159 S. Wagner. 2015, S. 341.

160 S. Wagner. 2015, S. 342.

161 S. Wagner. 2015, S. 342.

162 T. Poser. 2018.

163 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

164 Der Agency-Begriff wird von verschiedenen Disziplinen sehr unterschiedlich, mitunter sogar gegensätzlich verwendet. In Kapitel 3.5 wird näher darauf eingegangen, welche Schwierigkeiten das beim interdisziplinären Arbeiten zwischen Germanistischer Mediävistik und Game Studies mit sich bringt. Um Missverständnissen vorzubeugen, sei jedoch vorweg gesagt, dass hier der Agency-Begriff der Game Studies zur Anwendung kommt.

der Autor des Textes ist, und Agency ist nichts anderes als Interaktivität, von der Rezipientenseite her betrachtet:¹⁶⁵ Wenn einem Medium die Eigenschaft ›Interaktivität‹ zugeschrieben werden kann, kommt der Rezipient mit hoher Wahrscheinlichkeit in den Genuss von ›Agency‹, denn »Agency is the satisfying power to take meaningful action«¹⁶⁶.

Wandhoff spielt verschiedene Möglichkeiten durch, auf welche die mittelalterliche Literatur interaktiv sein könnte. Er beginnt mit dem Vortrag, dessen Interaktivitätspotenzial er klar »in der face-to-face-Interaktion der Aufführungssituation begründet«¹⁶⁷ sieht, da der Rezipient den Vortragenden durch Zuruf oder Wünsche im Vorfeld der Aufführung beeinflussen kann. Dieses »interaktive[] Potential«¹⁶⁸ der Aufführung wurde auch schon von Martin Huber gesehen. Aber auch der Leser verfügt über Agency, denn er »liest und realisiert einen Text je nach Situation und Vorwissen, also kontextabhängig, und modelliert ihn zumindest ansatzweise nach seinen konkreten Bedürfnissen – jedoch längst nicht so weitgehend wie im Cyberspace«¹⁶⁹, wie Wandhoff einräumt. Das führt uns zu Rezitator und Skriptor – zwei Instanzen, welche die moderne Literatur in der Regel nicht kennt, die jedoch für das Verständnis des medialen Status der mittelalterlichen Literatur zentral sind.

2.3.5 Prozedurale Autorschaft in der Vormoderne?

Weder der Rezitator noch der Skriptor ist der eigentliche Adressat des Textes, obwohl sie immer *auch* Rezipienten sind. Weil sie aber Eingriffe am Text vornehmen, umfasst ihre Rolle mehr als bloße Rezeption. Somit nehmen sie eine Zwischenstellung zwischen Autor und Rezipient ein, denn sie verfügen zwar über mehr Agency als der Rezipient, der nur indirekt über den Rezitator oder Skriptor Einfluss auf den Text nehmen kann (z.B. als Mäzen), aber über weniger als der Autor, da sie an die textuelle Vorlage gebunden bleiben. Letzteres gilt aufgrund der Verpöntheit der *creatio ex nihilo*, welche gemäß der mittelalterlichen Vorstellung allein Gott und keinem Menschen zusteht, allerdings auch für den mittelalterlichen Autor, sodass

165 Zur Frage nach der Vereinbarkeit dieser in der Forschung durchaus konkurrierenden Konzepte, siehe auch Kai Matuszkiewicz: »Agency und Interaktivität. Zur Kompatibilität von zwei Handlungskonzepten in den Digital Game Studies«, in: Martin Hennig/Innokentij Kreknin (Hg.), *Das ludische Selbst. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (Sonderausgabe). 2016.

166 J.H. Murray. 2017, S. 159.

167 H. Wandhoff. 2004, S. 87.

168 Martin Huber: »Fingierte Performanz. Überlegungen zur Codifizierung spätmittelalterlicher Liedkunst«, in: Jan-Dirk Müller (Hg.), »Aufführung« und »Schrift« in Mittelalter und früher Neuzeit, Stuttgart: J.B. Metzler. 1996, S. 93-105, hier S. 96.

169 H. Wandhoff. 2004, S. 87.

sich seine Agency letztlich nur graduell von der eines Rezitators oder Skriptors unterscheidet.

Wenn die meisten großen Werke der mittelhochdeutschen Literatur im Grunde nur modifizierte (und in manchen Fällen erweiterte) Übersetzungen altfranzösischer Texte sind, die dann von Skriptoren abgeschrieben wurden, welche die Texte wiederum ihren Vorstellungen angepasst haben, wer ist dann noch Autor, wer nur Co-Autor? Zur typischen Arbeit am Text gehörte im Mittelalter das Hinzudichten von Strophen, das Zuendescribe von Werken, die als unvollständig empfunden wurden, und die ›Korrektur‹ von Stellen oder Aspekten eines Werkes, die dem Rezipienten nicht zusagten. So wurde beispielsweise der ÄLTERE TITUREL Wolframs von Eschenbach durch Albrecht von Scharfenberg zum JÜNGEREN TITUREL ausgebaut und die Irritation der Stofftradition durch den DANIEL VON DEM BLÜHENDEN TAL des Strickers im GAREL VOM BLÜHENDEN TAL des Pleiers aufgehoben¹⁷⁰. Hat Albrecht also nur Wolfram-Fanfiction verfasst? Ist der GAREL-Autor etwa nur ein Co-Autor des DANIEL-Autors? Ist Wolfram nur ein Co-Autor Chrétiens de Troyes? Und wessen Co-Autor war Chrétien? Man merkt, wie einem das moderne Konzept von Autorschaft entgleitet – allerdings ist dieses Entgleiten insofern unproblematisch als es nur die logische Konsequenz aus dem mittelalterlichen Konzept von Autorschaft ist. Im mittelalterlichen ›Literaturbetrieb‹ ist jeder an irgendeine Vorlage gebunden, sei sie nun textuell oder mündlich tradiert. Es variiert allein der Grad von Agency, den sich die Akteure gemäß ihrer Rollen herausnehmen (können).

Diese Limitierung der kreativen Agency durch die Tradition wurde auch schon von Thomas Poser zu bedenken gegeben¹⁷¹, der sie allerdings als Einschränkung für die Tragfähigkeit des Interaktivitätsargumentes für die mittelalterliche Literatur begreift, statt die Verbindung zum Computerspiel zu ziehen: Gerade diese ›kontrollierte‹ oder ›geregelter‹ Agency nämlich stellt eine Parallele zu der Vorstellung vom »Spieler als Co-Autor«¹⁷² dar, die von den Game Studies ebenso lange kritisiert wurde wie sie sie begleitet. Schon Janet Murray distanziert sich 1997 von Forschungsperspektiven, die den Spieler zum Co-Autor stilisieren, denn es sei ein

170 Markus Wennerhold: Späte mittelhochdeutsche Artusromane. ›Lanzelet‹, ›Wigalois‹, ›Daniel von dem Blühenden Tal‹, ›Diu Crône‹. Bilanz der Forschung 1960-2000 (= Würzburger Beiträge zur deutschen Philologie, Band 27), Würzburg: Königshausen & Neumann. 2005, S. 13; 176-179.

171 »Noch begrenzter sind die Spielräume dort, wo der konkreten Erzählung eine Geschichte und ein Geschehen zugrunde liegen, deren Wahrheitsanspruch unbestritten bleibt, wie es bei Walthers PALÄSTINALIED der Fall ist. Zwar steht es den Redaktorinnen des Textes in erstaunlichem Maße frei, Strophen umzustellen oder auch neue Strophen zu ergänzen, doch dies gleichwohl nur, sofern diese – wie bei der *ascensio* Christi – auf Sachverhalte referieren, die ihrerseits bereits in der Tradition verankert sind« (T. Poser. 2018).

172 J. Kücklich. 2009, S. 47.

Unterschied »between playing a creative role within an authored environment and having authorship of the environment itself«¹⁷³. »Echte« Autorschaft an einem Computerspiel bedeute *prozedurale* Autorschaft:

»Procedural authorship means writing the rules by which the texts appear as well as writing the texts themselves. It means writing the rules for the interactor's involvement [...]. The procedural author creates not just a set of scenes but a world of narrative possibilities.«¹⁷⁴

Der Computerspieler ist nach Murray also nicht wirklich Co-Autor, da er nur aus den Optionen wählen kann, die ihm der prozedural arbeitende Autor – der nicht zwingend personal zu denken ist – zur Verfügung stellt. Die Arbeit des »Autors« eines Computerspiels, der üblicherweise ein Autorenkollektiv ist,¹⁷⁵ ähnelt damit einem Bild von mittelalterlicher Autorschaft, das Wandhoff unter Bezugnahme auf die Arbeiten Thomas Cramers für poetische Texte des Mittelalters, namentlich das von ihm untersuchte *PALÄSTINALIED*, entwirft. Im Anschluss an die Beobachtung, wonach gerade die Werke der »Könner«¹⁷⁶ unter den mittelalterlichen Autoren die größte Varianz aufweisen, spekuliert Wandhoff:

»Vielleicht bestand aber auch eine besondere Kunst im hohen Mittelalter gerade darin, poetische Texte so zu gestalten, daß man mit ihnen kombinatorisch umgehen konnte.«¹⁷⁷

Kombinatorisch funktionieren nicht nur poetische Texte des Mittelalters, sondern auch die Struktur des Rollenspiels, deren Bausteine die Quests sind. Gewöhnlich gibt es eine Hauptquest(line), die das Rückgrat der Narration bildet. Sie kann über optionale oder bewegliche Elemente verfügen, in der Regel dient sie jedoch als Grundgerüst, das um optionale Nebenquests erweitert werden kann, die an verschiedener Stelle in die Narration der Hauptquest eingeschoben werden können.

Vor diesem Hintergrund könnte man möglicherweise auch bei der mittelalterlichen Literatur von prozeduraler Autorschaft sprechen. Die mittelalterlichen Autoren hätten dann nicht einfach nur Texte geschrieben, sondern die Grundlage für ein Weitererzählen, eine produktive literarische Anschlusskommunikation nach

173 J.H. Murray. 2017, S. 187.

174 J.H. Murray. 2017, S. 187.

175 G. Freyermuth. 2015b, S. 135-136.

176 H. Wandhoff. 2004, S. 89.

177 H. Wandhoff. 2004, S. 89. Unglücklicherweise läuft Wandhoffs Ansatz auf die Frage nach der Autorintention hinaus. Individualisierbarkeit mag ein Merkmal breit überlieferter mittelhochdeutscher Texte sein – ob diese Individualisierbarkeit allerdings intendiert war, muss unbeantwortet bleiben. Auch bleibt unklar, ob die Texte deswegen so beliebt waren, weil sie leicht zu individualisieren waren, oder ob umgekehrt ihre Popularität Bearbeitungen motiviert hat. Diese Frage stellt sich aktuell in ähnlicher Weise für Fanfiction.

impliziten Regeln geschaffen. Zu diesen ›Regeln‹ würden im Fall des JÜNGEREN TITUREL beispielsweise das Versmaß – die von Wolfram übernommene ›Titurel-Strophe‹ – oder der Wolframsche Schreibstil gehören, den Albrecht nachzuahmen versucht.

Man könnte nun versuchsweise diese impliziten Regeln als Teil einer prozeduralen Rhetorik fassen, wie sie von Ian Bogost beschrieben wurde. ›Prozedurale Rhetorik‹ bezeichnet »the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures«¹⁷⁸. Ian Bogost entwickelt diesen Begriff in Anschluss an Murray aus der klassischen Rhetorik, die er als die Macht, mit Worten zu überzeugen, charakterisiert,¹⁷⁹ und kommt über die visuelle Rhetorik des Films¹⁸⁰ zu einer prozeduralen Rhetorik des Computerspiels:

»*Procedurality* refers to a way of creating, explaining, or understanding processes. And processes define the way things work: the methods, techniques, and logics that drive the operation of systems, from mechanical systems like engines to organizational systems like high schools to conceptual systems like religious faith. *Rhetoric* refers to effective and persuasive expression. Procedural rhetoric, then, is a practice of using processes persuasively. More specifically, procedural rhetoric is the practice of persuading through processes in general and computational processes in particular. [...] Procedural rhetoric is a technique for making arguments with computational systems and for unpacking computational arguments others have created.«¹⁸¹

Prozedurale Rhetorik schließt also sowohl die Produktions- als auch die Rezeptionseite mit ein, denn sie ist sowohl dazu geeignet, mit prozeduralen Mitteln Argumente anzubringen, als auch die prozeduralen Argumente anderer zu entschlüsseln. Der letzte Satz macht deutlich, dass prozedurale Rhetorik nach Bogosts Verständnis auf den Computer angewiesen ist. Da die primäre Medialität der mittelalterlichen Literatur allerdings der quartären des Computerspiels in vieler Hinsicht gleicht – nur eben nicht in puncto Abhängigkeit von Technik in Produktion und Rezeption – setze ich mich an dieser Stelle über diese Einschränkung hinweg. Auch der Virtualitätsbegriff war schließlich zunächst an den Computer als Plattform gebunden.

Aufhorchen lässt nicht zuletzt Bogosts Wahl des Begriffes ›Rhetorik‹, der auf eine orale Tradition verweist und daher geeignet sein könnte, die Kluft zwischen

178 Ian Bogost: *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 2010, S. ix.

179 I. Bogost. 2010, S. 15-21.

180 I. Bogost. 2010, S. 21-24.

181 I. Bogost. 2010, S. 2-3.

einer originären und einer technisch vermittelten Interaktivität aus der anderen Richtung zu überbrücken. Bogost kommt auch flüchtig auf die mittelalterliche Rhetorik zu sprechen: Die Rhetorik habe sich von der Antike bis zum Mittelalter signifikant weiterentwickelt, und zwar in Richtung eines multisensoriellen Instrumentariums.¹⁸² »Rhetoric thus also came to refer to effective expression, that is, writing, speech, or art that both accomplishes the goals of the author and absorbs the reader or viewer.«¹⁸³

Dass es neben dem verbalen Ausdruck weitere rhetorische Modi geben könnte, leitet Bogost von Aristoteles her, der Rhetorik nie explizit als *verbale* Überzeugung definiere; allerdings sei es unwahrscheinlich, dass Aristoteles selbst die Option bedacht habe.¹⁸⁴ Wie tragfähig diese Herleitung ist, erscheint fraglich, allerdings funktioniert Bogosts Argumentation ohne sie. Auch ohne Aristoteles als Autorität zu bemühen, kann er auf den Gebrauch des Rhetorik-Begriffes etwa in der Filmwissenschaft, wie beispielsweise im Werktitel *BILD-SPRACHE – DIE AUDIO-VISUELLE RHETORIK DES FILMS*¹⁸⁵ Bezug nehmen. Ähnlich unsicher ist die Verortung dieser Pluralisierung im Mittelalter, jedoch passt sie durchaus zu den Ergebnissen der vorherigen Kapitel; insbesondere zu Wandhoffs Sichtweise des Mittelalters als multimedial. Genau wie die klassische Rhetorik hat prozedurale Rhetorik ihre Stilmittel – also ihre »Spielregeln«:¹⁸⁶ »To write procedurally, one authors code that enforces rules to generate some kind of representation, rather than authoring the representation itself.«¹⁸⁷

Folgt man Wandhoff, wäre das genau das, was mittelalterliche Autoren tun – allerdings wird sich das schwerlich beweisen lassen, da die mittelalterlichen Autoren keine »Spielanleitung« dieser Art für ihre Texte hinterlassen haben. Trotzdem werde ich in Kapitel 8.1.2 noch einmal auf diese Parallele zurückkommen.

Neben der Bereitstellung von Regeln, um die es bei Bogost im Besonderen geht, spricht Murray im Kontext von prozeduraler Autorschaft auch von einer »world of narrative possibilities«¹⁸⁸, einem Setting also als Keimzelle für immer neue Erzählungen. Hierfür kann der Erzählkosmos um König Artus und seine Ritter geradezu

182 I. Bogost. 2010, S. 19–21.

183 I. Bogost. 2010, S. 19.

184 I. Bogost. 2010, S. 19.

185 Gesche Joost: *Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films* (= Film), Bielefeld: transcript. 2008.

186 »Just as there are literary and filmic figures, so there are procedural figures. These are distinct from and prior to forms and genres. Procedural figures have much in common with literary figures like metaphor, metonymy, or synecdoche; they are strategies for authoring unit operations for particularly salient parts of many procedural systems« (I. Bogost. 2010, S. 12–13).

187 I. Bogost. 2010, S. 4.

188 J.H. Murray. 2017, S. 187.

als Archetyp bezeichnet werden, denn lange bevor Henry Jenkins von »transmedia storytelling«¹⁸⁹ sprach und produktive intermediale Franchises untersuchte, die Fanart und Fanfiction hervorbrachten, funktionierte die Welt des Artus-Hofes unter völlig anderen ökonomischen, rechtlichen und medialen Voraussetzungen bereits auf verblüffend ähnliche Weise: Sie stellt nicht nur ein Setting (Artushof – Wald der Aventiure) mit einem bekannten Figureninventar (Artus, Ginover, Gawein, Kaye etc.), sondern auch narrative Schemata typischer Erzählungen, die sich in ihr ereignen (z.B. die Ginover-Entführung, aber auch abstraktere wie der Ritter, der in den Wald reitet und dort auf eine Herausforderung stößt).

Es erscheint daher zumindest der Überlegung wert, ob das Konzept der prozeduralen Autorschaft nicht auch für die mittelalterliche Literatur tragfähig wäre, denn immerhin wurde auch der Virtualitätsbegriff, der ja ein genuiner Begriff der Computermoderne ist, bereits erfolgversprechend auf die mittelalterliche Literatur übertragen. Wandhoff gibt jedoch zu bedenken, man könne »nun gegen die Stimmigkeit dieser medientheoretisch generierten Mittelalter-Bilder einwenden, dass es sich um bloße Projektionen hand[le]«¹⁹⁰. Dieser Verdacht wird auch nicht gänzlich zu entkräften sein, denn die Gefahr besteht immer, dass man als Wissenschaftler einer Selbsttäuschung erliegt. Allerdings beruhen »letztendlich alle unsere modernen Mittelalter-Bilder notwendig auf Projektionen«¹⁹¹.

»Stets sind unsere Bilder von vergangenen Zeiten und ihren Kulturen *auch* ganz wesentlich davon geprägt, mit welchen Medien wir *gegenwärtig* kommunizieren und unsere Welt wahrnehmen. So wird eine hoch entwickelte Buchkultur wie die des europäischen 19. Jahrhunderts an der mittelalterlichen Kultur vorrangig das Schriftliche und Literarische wahrnehmen, wird nach Autoren, Werken und Stilen fragen. Die elektronische Audiovisualität der gegenwärtigen Computermoderne erweitert dann den historischen Blick und lenkt ihn auf das Sinnlich-Körperliche, auf die (anthropologischen) Vor- und Frühformen von Hören und Sehen, letztlich gar auf all das, was zur ›Vorgeschichte der Informationsgesellschaft‹ gehört.«¹⁹²

Somit kann das Ziel nicht sein, sich von diesen Projektionen frei – denn das wäre utopisch –, sondern selbige transparent zu machen. Der Import von Termini wie ›interaktiv‹ oder ›virtuell‹ erscheint in Bezug auf die mittelalterliche Literatur anachronistisch; jedoch agiert eine durch Wissenschaftsvorstellungen des 19. Jahrhunderts geprägte Germanistik ebenfalls aus einer bestimmten Zeit heraus und

189 Henry Jenkins: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press. 2006, S. 20.

190 H. Wandhoff. 2007, S. 31.

191 H. Wandhoff. 2007, S. 32.

192 H. Wandhoff. 2007, S. 32.

von ihr beeinflusst – mit dem Unterschied, dass sich dieses Erbe durch Gewöhnungseffekte bereits verunsichtbart hat. Die Termini der Computermoderne machen Selbstverständlichkeiten wieder hinterfragbar und halten präsent, dass wir zwangsläufig immer nur aus unserer eigenen Zeit heraus auf die Vergangenheit blicken können; »einen neutralen Beobachtungsstandort jenseits des medial Vermittelten gibt es nun mal nicht«¹⁹³.

2.4 Rekapitulation

Es gibt also gute Gründe, gerade Computerrollenspiel und mittelhochdeutsche Epik zueinander in Beziehung zu setzen. Diese sind zum einen medialer, zum anderen gattungsästhetischer Natur. Die medialen Gründe wiegen allerdings schwerer, denn sie betreffen nicht nur Rollenspiel und Epik, sondern potenziell die Gesamtheit der mittelalterlichen Literatur und des Computerspiels bis in die Gegenwart.

Das Rollenspiel erfüllt eine Reihe der Kriterien, die in der Literatur für Epik angesetzt werden, auch wenn der Ähnlichkeit aufgrund der alteritären Medialität Grenzen gesetzt sind. Dazu gehören unter anderem epische Länge, weltgeschichtlich-makrokosmische Dimension und lockere Reihung von Episoden (Quests), die Herausforderungen organisieren. Hinzu kommt der Kampf als zentrales Element, das Akquirieren von Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen und das zumeist mittelalterliche Setting, die das Rollenspiel besonders mit der *mittelalterlichen* Epik verbinden.

Die hohe Variabilität der mittelalterlichen Literatur erlaubt es, Ian Bogosts Konzept einer prozeduralen Rhetorik vom Computerspiel auf die mittelalterliche Literatur zu übertragen. Dazu muss es seiner technischen Komponente entkleidet werden, jedoch ist das in der Germanistischen Mediävistik auch schon mit dem Virtualitätsbegriff gelungen. Haiko Wandhoff etwa bezeichnet die mittelalterliche Literatur als virtuell und interaktiv, weil sie aktive Rezipientenbeteiligung erlaubt oder sogar einfordert.¹⁹⁴ Sie schafft einen »Raum des Möglichen oder Unmögli-

193 H. Wandhoff. 2007, S. 33.

194 »Wie bereits [...] erläutert wurde, lässt sich die Verwendung eines Single-Player-Games als eine Zuschauer-Akteur-Situation werten, in der beide Rollen in einer Person zusammenfallen. Eine solche Konstellation erfordert dementsprechend die intensivste Einbringung des Zuschauers. Unterlässt dieser seine Handlungen (im Sinne der Steuerung des Avatars), setzt sich das Spiel nicht fort. Es kommt zum Scheitern bzw. Stagnieren der Narration« (Judith Ackermann: »Digital Games und Hybrid Reality Theatre«, in: Benjamin Beil/Gundolf Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.), *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, Bielefeld: transcript. 2015, S. 63-88, hier S. 71).