

»[i]nteraktive Medien bieten nicht ein fertiges Produkt zur Betrachtung an, sondern stellen eine Kommunikationsstruktur dar, die die Betrachter zu Mitgestaltern erhebt«¹⁴⁸: Wenn gegebene Informationen Handeln initiieren sollen, sind Klarheit, Transparenz und Vorhersehbarkeit Qualitätskriterien. Und sollten die mittelalterlichen Texte überdies tatsächlich, wie von Haiko Wandhoff an- und von Matthias Däumer weitergedacht, dazu bestimmt gewesen sein, mit ihnen zu arbeiten und sie nach eigenem Gusto zu modifizieren,¹⁴⁹ dann sichert die Konventionalität des Materials seine Anschlussfähigkeit und Wiederkennbarkeit – nicht zuletzt im Kontext des transmedialen Erzählkosmos' der Artusepik.

8.3 Rekapitulation

Der Spielcharakter der Artusepik liegt in der Art der Einbindung ihrer Rezipienten durch Herausforderungen und schlägt sich in einer ludonarrativen Logik nieder, weil Spiel und Erzählung sich im Moment der Herausforderung treffen. Während sie sonst durchaus unterschiedliche Erfordernisse haben können, ist das Herausforderungsmoment für beide gleichermaßen essenziell. Mittelalterliche Literatur als Spiel zu betrachten, legt diesen Zusammenhang frei, verleiht ihr jedoch keinen ontologischen Spielstatus, da die Konstitution ihres Spielcharakters immer noch mit einem beträchtlichen Aufgebot an Metaphorik einhergeht. In Bewusstsein dieser Metaphorizität jedoch kann die Betrachtung der mittelalterlichen Literatur als Spiel helfen, die ludonarrative Logik zu erkennen, welche die mittelhochdeutsche Artusepik ebenso durchzieht wie das Computerrollenspiel. Diese ist jedoch keine rein spielerische Logik, sondern vielmehr dazu angetan, die spezifische Konfiguration von Ludischem und Narrativem zu beschreiben, die charakteristisch für beide Untersuchungsgegenstände ist.

Ihr Zusammenspiel ist von Regeln bestimmt, die entweder die Produktion oder die Rezeption betreffen. Zu den ›Spielregeln‹ der Produktion gehören etwa Stilmittel, Gattungs- oder Genrekonventionen. Die Spielregeln der Rezeption umfassen neben vergleichsweise seltenen expliziten Rezeptionsanweisungen auch hermeneutische Strategien und Rezeptionskonventionen, die beispielsweise auf ein Sich-Wappnen gegen das Untervertraute oder ästhetischen Genuss abzielen. Generell ist das Spiel der Literatur eher von *Paidia* als von *Ludus* bestimmt, denn *Ludus* fixiert seine Regeln im Vorhinein und hält an ihnen fest, während die Entwicklung von Regeln im Fall von *Paidia* Teil des Spielprozesses ist.

Dieses Textspiel gilt als abgeschlossen, wenn der Leser/Spieler einen Sinn im Text gefunden hat. Nach Wolfgang Iser ist das unendliche Textspiel, das ebenso

148 J. Ackermann. 2015, S. 66.

149 Siehe 2.3.4 und 2.3.5.

unendlichen ästhetischen Genuss gewährt, allerdings die vorzuziehende Option. Mit diesem lustvollen Aspekt von Rezeption setzt sich Thomas Anz im Zuge seines Plädoyers für eine literaturwissenschaftliche Hedonistik auseinander und wirbt damit für eine stärkere Akzeptanz von Lustgewinn als Facette der Rezeption jedweder, nicht nur explizit unterhaltender Literatur. Lese- und Spielspaß können in diesem Moment enggeführt werden. Allerdings plädiere ich meinerseits dafür, den problematischen Begriff des »Spielspaßes« fallen zu lassen, da er das Lustvolle, das nicht zuletzt in der Kinästhetik des Computerspiels liegt, auf missverständliche Weise verkürzt. Denn »Spaß« ist eben nur eine Facette von Lust und nicht immer die ausschlaggebende.

Die Lust am Spiel läuft über die Spieler-Avatar-Bindung und die Bewältigung von Herausforderungen – und zwar gilt das nicht allein für Computerspiele, sondern auch für Literatur, sofern sie handlungsbasiert ist. Espen Aarseth hat hierfür den Begriff der ergodischen Literatur geprägt, die von ihren Rezipienten eine nicht-triviale Leistung einfordert.¹⁵⁰ Eine nicht-triviale Leistung ist beispielsweise das Treffen von Entscheidungen, die das ganze Spektrum vom trivialen Drücken einer Taste bis hin zu komplexen moralischen Entscheidungen (*wicked problems*¹⁵¹) umfassen, aber auch der Akt der Interpretation selbst.

Ein zentrales Merkmal von Interaktivität ist positiv formuliert die *Möglichkeit*, negativ formuliert der *Zwang* zur Entscheidung. Denn Interaktivität erfordert Handeln und Handeln setzt die *Entscheidung* zu handeln voraus. Entscheidungen wiederum setzen Verzweigungsstrukturen mit zwei oder mehr Handlungsoptionen voraus. Solche sind in der Artusepik zwar angedacht, aber aufgrund der Linearität des Mediums ist immer schon eine realisiert, während die übrigen als abgewiesene Alternativen blind bleiben.

Der wohl häufigste Selektor in der Artusepik ist die Leistung, nicht die Entscheidung des Protagonisten. Da diese Protagonisten aber kaum jemals an einer agonalen Herausforderung scheitern, ist ihr Weg immer schon vorgezeichnet, was einerseits der Linearität des Mediums Rechnung trägt und gleichzeitig geeignet ist, Rezipienten zufrieden zu stellen, die ihr Körperschema mit dem Protagonisten synchronisiert haben und daher sekundär von seinem Erfolg oder Misserfolg betroffen sind.

In der vermeintlichen Simplität handlungsbasierter Erzählungen liegt performatives Potenzial, denn »[i]nteraktive Medien bieten nicht ein fertiges Produkt

150 E. Aarseth. 1997, S. 1.

151 »A wicked problem is »a class of social system problems which are ill-formulated, where the information is confusing, where there are many clients and decision-makers with conflicting values, and where the ramifications in the whole system are thoroughly confusing« (Miguel Sicart: »Moral Dilemmas in Computer Games«, in: Design Issues 29 (2013), S. 28-37, hier S. 32).

zur Betrachtung an, sondern stellen eine Kommunikationsstruktur dar, die die Betrachter zu Mitgestaltern erhebt¹⁵². Wenn die gegebenen Informationen Handeln initiieren sollen, sollten sie idealerweise über die Klarheit einer Spielanleitung verfügen – Komplexität entfaltet sich dann in der Performanz.

152 J. Ackermann. 2015, S. 66.

