

Ludonarrative Grenzgänge

Gewalt und Moral in Märe und Videospiele

D i s s e r t a t i o n

zur

Erlangung des akademischen Grades

Doktor der Philosophie

in der Philosophischen Fakultät

der Eberhard Karls Universität Tübingen

vorgelegt von

Laura Stortz

aus

Villingen-Schwenningen

2024

Gedruckt mit Genehmigung der Philosophischen Fakultät
der Eberhard Karls Universität Tübingen

Dekanin: Prof. Dr. Angelika Zirker

Hauptberichterstatteerin: Prof. Dr. Anna Mühlherr

Mitberichterstatteer: Prof. Dr. Stefan Meier (Koblenz/Landau)

Tag der mündlichen Prüfung: 29.03.2022

Universitätsbibliothek Tübingen, TOBIAS-lib

Ludonarrative Grenzgänge. Gewalt und Moral in Märe und Videospiele © 2024 by Laura Stortz is licensed under [CC BY-NC-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Inhaltsverzeichnis

1. SPIELE UND SPIELEN IN DER THEORIE.....	5
A. VORÜBERLEGUNG	5
B. DER REZIPIENT ALS SPIELER?	8
C. HERMENEUTIK UND SPIEL ODER DER NUTZEN DER GAME STUDIES	11
D. DAS SPIEL MACHT DEN MENSCHEN FREI: DAS SPIEL UND DER SPIELTRIEB BEI FRIEDRICH SCHILLER	14
E. JOHAN HUIZINGA UND DER <i>HOMO LUDENS</i>	18
F. DAS SPRACHSPIEL	21
G. DAS SPRACHSPIEL ALS ‚SPIEL DES ERZÄHLENS‘	24
H. WARUM VIDEOSPIELE?	33
2. MODERNE VIDEOSPIELE	37
A. INTERAKTIVE SPIELWELTEN?	37
B. IMMERSION IM VIDEOSPIEL	45
C. DER ‚DECISION TURN‘	51
D. ERZÄHLEN IM SPIEL	57
3. MÄREN ALS SPRACHSPIELE	67
A. TEXTE ALS SPIELE?.....	67
<i>i. Interaktive Spielwelten?</i>	71
<i>ii. Immersion im Märe</i>	80
B. DER ‚DECISION TURN‘ IM MÄRE	89
4. SPIEL, MORAL, GEWALT	94
A. INTERPASSIVITÄT UND VIRTUELLE AUSLAGERUNG DER HANDLUNG	94
B. LOOTEN, LEVELN, CRAFTEN: DINGE ERBEUTEN UND VEREDELN.....	98
C. MORAL ERSPIELEN.....	103
D. DIE LUST AM TABUBRUCH	114
E. SPIELEN MIT DER NORM ALS BESTÄTIGUNG DER ORDNUNG	119
F. SPIELEN MIT DER NORM ALS KONTROLLIERTE GRENZÜBERSCHREITUNG	123
5. DAS SPIEL MIT ETHISCH-MORALISCHEN WERTEN ALS KULTURELEMENT.....	127
A. ANALYSE VON MÄRENHAFTEM ERZÄHLEN ALS PERSPEKTIVIERUNGSCHANCE FÜR DIE ANALYSE MODERNER VIDEOSPIELE ..	127
B. GEWALT UND SPIEL: EINE RE-EVALUATION	130
C. DAS SPIEL MIT ETHISCH-MORALISCHEN WERTEN ALS WERTEVERMITTLUNG	137
6. DAS SPANNUNGSFELD ZWISCHEN SPIELEN UND ERZÄHLEN: EIN AUSBLICK	141
7. ABBILDUNGSVERZEICHNIS	144
8. LITERATUR- UND MEDIENVERZEICHNIS	145
A. VERZEICHNIS DER SPIELE.....	145
B. VIDEOS	146
C. PRIMÄRLITERATUR	146
D. SEKUNDÄRLITERATUR.....	147

1. Spiele und Spielen in der Theorie

a. Vorüberlegung

Mittelalterliche Mären wurden in der literaturwissenschaftlichen Forschung aufgrund ihrer Inkonsistenzen und Inkohärenzen gerne mal als ‚schlecht erzählt‘ bewertet¹. Denn die Analyseinstrumente der klassischen Narratologie, die ‚vom Erzähler her‘ denkt, greifen bei ihnen nicht: Es wird aus den Texten nicht ersichtlich, dass das vom Erzähler Berichtete verlässlich ist, gleichzeitig gibt es jedoch in der Regel auch keine Hinweise darauf, dass der Erzähler konzeptuell unzuverlässig ist. Die Dissonanzen, die in mittelalterlichen Mären an den Brüchen zwischen Erzählhandlung und Erzählerkommentar entstehen und die oft auch den Übergang von der *narratio* zur *moralisatio* betreffen, erscheinen unter diesem Blickwinkel als die Ergebnisse eines in den meisten Fällen wenig kunstvollen Versuchs, den Texten die Deutungsmacht einer Erzählinstanz aufzuzwingen, um sie ‚aus dem Chaos‘ heraus wieder in eine gesellschaftlich akzeptierte Ordnung einzugliedern.

Ganz anders sieht es allerdings aus, wenn man das mittelalterliche Märe nicht als Produkt einer Buchkultur, sondern als Teil einer überwiegend mündlichen Tradition des Erzählens betrachtet. Hierbei werden die Texte ‚vom Rezipienten her‘ analysiert und die Qualitätskriterien, welche auf klassische Erzählkonfigurationen angewendet werden, bei denen der Rezipient außerhalb des Textgeschehens positioniert ist, verlieren ihre Gültigkeit. Die Rezipienten werden stattdessen zu mehr oder weniger aktiven Teilhabern am Text. Ansätze zu einem solchen Zugang zu mittelalterlichen Kurzerzählungen wurden bereits von Friedrich Michael Dimpel² und Silvan Wagner³ vorgeschlagen. Der Interpretationsakt steht dabei im Zentrum und führt zu unterschiedlichen Auslegungen des Erzählten sowie zu einem unterschiedlichen Umgang mit Dissonanzen zwischen *narratio* und *moralisatio*. Das Märe wird zu einer Art Hypertext. Als Hypertexte werden Texte bezeichnet, die Verlinkungen zu anderen Abschnitten eines Textes

¹ Vgl. u. a. Walter Haug: Entwurf zu einer Theorie der mittelalterlichen Kurzerzählung. In: Walter Haug, Burghart Wachinger (Hgg): Kleinere Erzählformen des 15. und 16. Jahrhunderts. Tübingen 1993 (Forum Vitrae 8), S. 1-36. Oder: Hedda Ragotzky: Die »Klugheit der Praxis« und ihr Nutzen. Zum Verhältnis von erzählter Geschichte und lehrhafter Fazitbildung in Mären des Strickers. Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 123 (2001), S. 49-64.

² Vgl. Friedrich Michael Dimpel: Axiologische Dissonanzen. Widersprüchliche Aspekte der evaluativen Struktur in "Der feige Ehemann" und "Die drei Mönche zu Kolmar". In: Björn Reich, Christoph Schanze (Hgg): *narratio* und *moralisatio*. Oldenburg 2018 (BmE Themenheft 1), S. 123-156.

³ Vgl. Silvan Wagner: Keimzellen für moralischen Sinn. Prägnantes Erzählen in Johannes Paulis "Schimpf und Ernst". In: Friedrich Michael Dimpel, Silvan Wagner (Hgg): Prägnantes Erzählen. Oldenburg 2019 (Brevitas 1 - BmE Sonderheft), S. 497-526.

oder zu anderen Texten beinhalten. Bei der Rezeption dieser Texte können die Rezipienten auswählen, welchen Verweisen sie folgen; somit arbeiten sie einen individuellen Weg durch ein Netz von Informationen heraus. Im Fall der Mären wird nun allerdings sehr häufig nicht in erster Linie auf andere Stellen in einem Text beziehungsweise auf andere Texte, sondern auf das Weltwissen und das Wissen über andere literarische Gattungen verwiesen, welches die Rezipienten abrufen und aktiv einbringen müssen. Über das Abrufen dieser ‚Links‘ erkennen sie Querverweise und navigieren durch das Erzählgeschehen.

Unter diesen Gesichtspunkten rücken die mittelalterlichen Mären sowie die Probleme, die bei ihrer Deutung und Bewertung entstehen, in die Nähe eines modernen Mediums: des narrativen Videospiele. Der Umgang mit Brüchen und Dissonanzen im Erzählgeschehen und die aktive Teilhabe der Rezipienten nehmen einen wichtigen Platz in den Game Studies ein. Ein komparatistischer Ansatz, der Mären und Videospiele vergleichend betrachtet, kann daher sowohl für die Mediävistik als auch für die Game Studies als Angebot gesehen werden, das Erzählen in beiden Medien ‚vom Rezipienten her‘ zu betrachten. Für die Mediävistik ergeben sich dabei neue Methoden zur Analyse und qualitativen Einordnung der Mären, für die Game Studies Einsichten in die kulturhistorisch langzeitliche Bedeutung aktiver Rezipienten, die sich eine eigene Erzählung ‚erspielen‘. Diese Arbeit hat das Ziel, durch die Verbindung beider Fachdisziplinen einen Zugang zu Texten und Videospiele zu ermöglichen, die über Brüche, Dissonanzen und dem Zusammenspiel aus Erzählhandlung, Rezipientenentscheidung und ethisch-moralischen Fragestellungen den Rezipienten zu einer Art ‚Mitautor‘ werden lassen. Denn das volle Potential der Mären kann sich, so die Grundthese der Arbeit im Anschluss an Dimpel und Wagner, in einer klassischen literaturwissenschaftlichen Analyse nicht entfalten⁴. Es braucht den Bezug zu am Rezipienten orientierten Kategorien, die in dieser Arbeit durch den Einbezug der Game Studies modelliert werden. Gleichzeitig kann dadurch das narrative (Video-)Spiel als eine Form des Erzählens historisch langzeitlich perspektiviert werden, die über ganz spezifische Qualitätsmerkmale hinsichtlich der Erzählung verfügt.

Im soziokulturellen Kontext ist das Spiel als Basisbegriff längst etabliert. Kategorien des

⁴ Die Annahme, dass die Qualitäts- und Interpretationskriterien der modernen Literaturwissenschaft auf mittelalterliche Literatur nicht anwendbar sind, ist keineswegs neu. Bereits Jan-Dirk Müller lehnt diese bei seiner Analyse des *Nibelungenlieds* ab, da sich das mittelalterliche Epos modernen Kohärenzanforderungen entzieht (vgl. Jan-Dirk Müller: *Spielregeln für den Untergang. Die Welt des Nibelungenliedes*. Tübingen 1998). Müller zieht daraus den Schluss, dass moderne, vor allem figurenpsychologisch begründete Zugänge zur mittelalterlichen Literatur, insbesondere zum *Nibelungenlied*, für die Erschließung wenig zielführend seien (vgl. ebd., S. 9ff. und 201ff.).

Spielens sind in vielen kulturellen Bereichen selbstverständlich ‚mit im Spiel‘: Kunst wird als Spiel mit der Realität begriffen, ‚Gamification‘ soll im Alltag und Arbeitsleben Anreize und Erfolgserlebnisse bieten, Rollenspiele finden Eingang in Bewerbungsprozesse oder berufliche Aus- und Weiterbildungsmaßnahmen. Meist wird dabei die Kategorie ‚Spiel‘ aber nicht unbedingt trennscharf benutzt. Es werden Vorgänge und Tätigkeiten als Spiel kategorisiert, ohne dass festgelegt würde, was ein Spiel eigentlich ausmacht⁵. Das Spiel ist zwar in pragmatische Kontexte eingebettet, allerdings oszilliert es auch stets zwischen Spaß und Ernst, bloßer Unterhaltung und Reflexion realer Normen und Regeln. Das Verhalten eines spielenden Menschen lässt sich nicht ohne Weiteres mit seinem Verhalten in einer nicht-spielerischen Situation gleichsetzen.

Um den Spielbegriff zu konkretisieren und das Spiel in seinen Funktionen und Wirkungen zugänglich zu machen, sollen daher drei theoretische Ansätze dargelegt und zueinander in Bezug gesetzt werden. In einem weiteren Schritt werden dann verschiedene Formen des Spiels definiert. Die so gewonnenen Einsichten werden anschließend auf Spiele mit Erzählhandlung übertragen. Diese wiederum werden im Lauf der Arbeit einerseits als mittelalterliche Mären und andererseits als moderne Videospiele konkretisiert. Ziel dieser Arbeit ist es, die gesellschaftliche Funktion dieser Spiele mit Erzählhandlung, die den Rezipienten explizit als Entscheidungsträger in den Fokus rücken, in Bezug auf Werte- und Normdiskurse herauszuarbeiten. An Mären und Videospiele als hervorstechenden Beispielen dieser Form des Erzählens soll gezeigt werden, dass bei dieser Art des Erzählens eine etablierte Kulturpraxis des Spiels mit Normen und Werten vorliegt. Es geht also nicht darum, eine universelle Theorie auszuarbeiten, sondern sich auf wichtige Impulse von Seiten der Game Studies und der Mediävistik funktional und erkenntnisfördernd zu beschränken, um eine kulturhistorische Konstante greifbar zu machen. Zu Beginn dieser Arbeit soll daher betrachtet werden, inwiefern und aus welchen Gründen sich die Ansätze der modernen Game Studies als Analyseinstrumentarium für Texte, und insbesondere für mittelalterliche Mären, eignen. Anschließend wird ein Blick auf drei ausgewählte Theorien des Spiels geworfen.

Diese werden dabei in chronologischer Reihenfolge dargestellt. Ausgangspunkt bilden Friedrich Schillers Überlegungen zum Verhältnis von Spiel und der individuellen Freiheit des

⁵ Vgl. dazu: Felix Raczkowski, Niklas Schrape: Gamification. In: Benjamin Beil [u. a.] (Hgg): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 313-329, hier S. 317.

Einzelnen in der *Ästhetischen Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*⁶. Des Weiteren bietet Johan Huizingas *Homo Ludens*⁷ die Grundlage für eine Analyse des Bezugs zwischen Spiel und Gesellschaft und der Stellung des Spiels als Kulturelement. Abschließend soll der Blick auf das Spiel als praktische Tätigkeit und Ludwig Wittgensteins ‚Sprachspiel‘⁸ gelenkt werden, wobei der bei Wittgenstein sehr breit anwendbare Begriff des ‚Sprachspiels‘ spezifischer gefasst werden soll. Diese Neudefinition bildet die Grundlage dafür, den Vorgang des Erzählens als Spiel betrachten zu können.

Nicht zuletzt ermöglichen diese drei Ansätze die Vergleichbarkeit vom Spielen als ‚physische‘ Tätigkeit mit Spielkarten, Spielsteinen, einem Ball oder ähnlichem Spielgerät mit einem abstrakteren Spielen, das die Sprache und das Erzählen zum ‚Spiel-Mittel‘ und den Rezipienten einer Erzählung zum Spieler macht. Sie bieten eine Ausgangsbasis für die diachrone Untersuchung des Spielens mit ethisch-moralischen Entscheidungen in mittelalterlichen Mären und heutigen Computerspielen. Die Medien und Techniken sind selbstverständlich grundverschieden, aber als Kulturpraxis nehmen sie eine vergleichbare Funktion in der Gesellschaft ein.

b. Der Rezipient als Spieler?

Vor einer eingehenden Untersuchung dieses ‚Spiels des Erzählens‘ und einer Darlegung der Kriterien, die das Erzählen im Spiel ausmachen, muss zuerst danach gefragt werden, inwiefern ein Rezipient überhaupt als Spieler agieren kann. Denn eine aktive Involvierung in das Geschehen einer Erzählung bedeutet bezogen auf den Spieler eines narrativen Spiels einerseits und bezogen auf den Rezipienten eines Textes andererseits nicht zwangsläufig dasselbe: Selbst der Spieler eines narrativen Spiels, welches dem Spieler nur wenige Möglichkeiten zum Eingreifen in die Erzählhandlung bietet, ist in völlig anders garteter Weise aktiv beziehungsweise passiv als der Rezipient eines Textes. Denn er kann in der Regel sehr viel direkter und durch physische Aktionen (und sei es nur das Drücken immer derselben Taste) auf das Spielgeschehen einwirken und bringt die Erzählhandlung somit in gewisser Weise ‚intuitiver‘ voran. Im Spiel treten die Einwirkungen der Spieler meist visuell und auditiv sehr deutlich zutage, wohingegen die

⁶ Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. Mit den Augustenburger Briefen herausgegeben von Klaus L. Berghahn. Stuttgart 2000 (RUB 18062).

⁷ Johan Huizinga: *Homo Ludens*. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. In engster Zusammenarbeit mit dem Verfasser aus dem Niederländischen übertragen von H. Nachod. Mit einem Nachwort von Andreas Flitner. 25. Auflage. Reinbek bei Hamburg 2017.

⁸ Vgl. Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*. Auf der Grundlage der Kritisch-genetischen Edition neu herausgegeben von Joachim Schulte. Mit einem Nachwort des Herausgebers. 7. Auflage. Frankfurt a. M. 2015.

Deutungen und Interpretationen der Rezipienten eines Textes ‚im Innern‘ verbleiben. Man kann daher den Rezipienten eines rein textuellen ‚Sprachspiels‘ selbstverständlich nicht mit dem Spieler eines Computerspiels gleichsetzen. Dennoch gibt es gewisse Gemeinsamkeiten, die besonders dann hervortreten, wenn man sich von einem modernen Verständnis der Literaturrezeption löst.

Denn ein Text-Rezipient kann, wenn er das textuelle Sprachspiel als solches erkennt und sich auf das Spiel des Erzählens einlässt, eine überaus aktive Rolle als Deutungsinstanz einnehmen. Er wird zwar nicht zu einem spontan eingreifenden Spieler, aber es kann zumindest von einem spieler-ähnlichen Verhältnis zwischen Rezipient und Erzählung ausgegangen werden. Zwar wird bei einem textuellen Sprachspiel von Rezipientenseite nicht so direkt Einfluss auf die Handlung ausgeübt, wie dies dem Spieler eines narrativen Videospieles möglich ist, da die Eingriffe an Auslegung und Interpretation gebunden sind und nicht ‚nach außen‘ treten; allerdings ist die Rolle des Rezipienten doch weit bedeutender aktiv mitgestaltend als die eines Rezipienten, der das Spiel des Erzählens nicht mitspielt und sich immer und ausschließlich der Steuerung durch die Erzählung und dem Erzähler unterwirft. Im Folgenden soll daher diese Art von Rezipient als spieler-ähnlicher Rezipient bezeichnet werden: ein Textrezipient, der die Möglichkeit interpassiven Rezipierens, d.h. das Zufriedensein mit von der Erzählinstanz angebotenen Sinnbildungen, abweist. In der Aufführungssituation sind Mären für diesen Typus des Rezipienten besonders geeignet: Im Vortrag haben die Rezipienten die Möglichkeit, sich – ähnlich wie ein Spieler – einzubringen. Dass in der mittelalterlichen Erzählkultur das Erzählte nicht einfach hingenommen, sondern kommentiert und diskutiert wurde, wird auch in herausragenden zeitgenössischen literarischen Werken reflektiert. Sowohl in Giovanni Boccaccios *Decameron* als auch in Geoffrey Chaucers *Canterbury Tales* werden von Reaktionen und Kommentaren des Publikums auf die Novellen erzählt, die sich eine Meinung über das Geschehen bilden, wobei dies wiederum von einem Erzähler kommentiert werden kann, der das extradiegetische Publikum zu lenken versucht. So heißt es beispielsweise in der Einleitung zur dritten Novelle des zweiten Tages in Boccaccios *Decameron*:

Mit Erstaunen hatten die Frauen und die jungen Männer der Erzählung der Erlebnisse des Rinaldo von Asti gelauscht, seine Frömmigkeit gelobt und dem Herrgott sowie dem heiligen Julian gedankt, dass sie ihm in der höchsten Not geholfen hatten; es wurde auch die Frau – was man allerdings nur andeutete – nicht für dumm gescholten, weil sie das Gute ergriffen hatte, das der Herrgott ihr ins Haus gesandt hatte. Und während man lächelnd über die angenehme Nacht plauderte, die sie verbracht hatte, besann sich Pampinea, die dicht neben Filostrato saß und wusste, dass sie an der Reihe war, welche Geschichte sie erzählen sollte⁹.

Und auch die Möglichkeit zur verschiedenartigen Auslegung des Erzählten wird bei Boccaccio aufgegriffen. Die Reaktion auf das Lied, das am Ende des dritten Tages vorgetragen wird, kommentiert der Erzähler folgendermaßen:

Hier endete Laurettas Lied, das alle zum Nachdenken brachte und auch unterschiedlich verstanden wurde. Einige wollten es auf gut mailändisch auffassen, dass ein fetter Schweinebraten besser als ein hübsches Mädchen sei; andere verstanden es feinsinniger und auch zutreffender, was hier nicht wiederholt werden soll. (Dec, S. 317-18)

Auch die Reaktionen auf die dritte Novelle des vierten Tages fallen unterschiedlich aus: »Lauretta schwieg, als sie ihre Novelle beendet hatte; in der Gesellschaft beklagten manche das Unglück der Liebenden, manch einer tadelte auch den Zorn der Ninetta, einer sagte dies, ein anderer das«.

Diese literarische Darstellung der Erzählsituation zeigt Reaktionen und unterschiedliche Deutungen von Rezipienten, die sich nicht zurücklehnen und die Erzähler ihre Arbeit machen lassen; sie sind vielmehr als Beurteilungs- und Kommentierungsinstanzen involviert¹⁰. Mögliche Kommentare der Rezipienten werden antizipiert und es kann versucht werden, diese abzufangen oder aufzunehmen, was allerdings nicht unbedingt gelingen muss. Der Erzähler hat in dieser mündlichen Erzählsituation daher bedeutend weniger Macht über das Erzählgeschehen als in der Buchkultur. Dafür erhöht sich umgekehrt die Macht der Rezipienten über den Text. Seine Spielzüge der Ausdeutung und Bewertung ‚formen‘ das Produkt gegebenenfalls mit.

Darüber hinaus ist das Erzählen der Erzählsituation auch ein Mittel, verschiedene Erzählungen in einem übergeordneten Kontext zu verorten. Im *Decameron* nehmen die einzelnen Erzählungen Bezug aufeinander, werden beispielsweise durch das intradiegetische Publikum

⁹ Giovanni Boccaccio: Das Decameron. Mit den Holzschnitten der venezianischen Ausgabe von 1492. Aus dem Italienischen übersetzt, mit Kommentar und Nachwort von Peter Brockmeier. Stuttgart 2017. Im Folgenden wird unter Verwendung der Sigle Dec und unter Angabe der Seitenzahl direkt im Text nach dieser Ausgabe zitiert.

¹⁰ Dieses Phänomen der aktiven Mitwirkung der Rezipienten an der Erzählung lässt sich für viele Erzählkulturen feststellen, wobei der Grad der Involviertheit des Publikums innerhalb der Erzählsituation durch soziale Normen auch mehr oder weniger reguliert werden kann. Vgl. für einen Überblick verschiedener Erzähltraditionen: Johannes Merkel: Hören, Sehen, Staunen. Kulturgeschichte des mündlichen Erzählens. 3., unveränderte Auflage, Hildesheim 2021.

miteinander verknüpft¹¹ oder unter ein bestimmtes Thema gestellt. Sie bilden dadurch eine Art Hypertext¹², welcher den spieler-ähnlichen extradiegetischen Rezipienten dazu anregen kann, eigenständig nach Querverweisen zu suchen und sich dadurch sein eigenes Urteil über das Erzählte zu bilden.

Durch diese Verbindungen und Verweise entsteht eine Erzählstruktur, die eine gewisse Affinität zum Erzählen moderner narrativer Spiele hat: So wie ein moderner Spieler eines narrativen Spiels aus mehreren möglichen Spielzügen auswählen muss, um in der Erzählhandlung voranzukommen, trifft auch der spieler-ähnliche Rezipient eine Entscheidung darüber, wie er individuell durch die Erzählung navigiert. Er ist in seinem Umgang mit der Erzählung unabhängiger als ein Rezipient, der das Erzählgeschehen passiv hinnimmt, ohne auf die Kommentierungs- und Deutungsangebote aktiv einzugehen. Allerdings kann er – ebenfalls parallel zum Spieler eines modernen narrativen Spiels – auch nie vollkommen frei entscheiden. Es bleibt selbstverständlich eine Bindung an die Vorgaben der Erzählung, die nicht aufgelöst werden kann. Genauso verhält es sich bei narrativen Videospiele. Deshalb eignen sich gerade die Spieler dieser Spiele bzw. das Spielen dieser Spiele als von heute her naheliegende Erschließungsmöglichkeit eines bestimmten Typus vormodernen Erzählens, so, wie es andersherum dann auch aufschlussreich zu sehen ist, dass das in seinen technischen Mitteln in dieser Form relativ ‚Neue‘ doch in einer langzeitlichen (wenn auch möglicherweise nicht durchgängigen) Tradition eines (als Ausformung einer kulturellen Praxis allerdings stets möglichen) spielhaltigen Erzählens steht. Dies soll im Folgenden näher begründet werden, wobei einige zentrale Theorieansätze um das Spiel und das Spielen sowie die Kategorie des ‚Sprachspiels‘ in den Fokus rücken.

c. Hermeneutik und Spiel oder der Nutzen der Game Studies

Zuvor soll allerdings erörtert werden, weswegen die gängigen Konzepte der Hermeneutik nicht ausreichen, um das Phänomen der vielseitigen Deutung in Mären hinreichend zu verstehen. Dass die Sinnbildung bei der Rezeption von Texten Varianzen unterliegt und ein und derselbe Text stets verschiedene Deutungsmöglichkeiten offeriert, ist das Grundprinzip des hermeneutischen Zirkels. Im Wieder-Lesen eröffnen sich den Rezipienten neue Zugänge und

¹¹ Dies wird vor allem in den Erzählungen des ersten Tags augenscheinlich.

¹² Auf den Hypertext und seine Bedeutung für einen Spieler beziehungsweise einen wenig interpassiven, spieler-ähnlichen Rezipienten wird in Kapitel 2. d. noch näher eingegangen, wenn die Erzählstruktur von Sprachspielen untersucht werden wird.

Sinnangebote. Im Grunde lässt sich damit die Varianz und die an den Rezipienten gebundene Sinnbildung hinreichend erklären: Wie jedes literarische Werk werden Mären von den Rezipienten gedeutet und ausgelegt und bei einer erneuten Rezeption des Textes können andere Sinnangebote der Erzählung wahrgenommen werden. Dies lässt allerdings den Vorgang der Sinngenerierung beziehungsweise das konkrete Entscheidungsmoment auf Seite des Rezipienten, welche Deutung nun vorgenommen werden soll, außer Acht.

Zur modernen Leseerfahrung gehört es, dass es den Rezipienten möglich ist und sie auch Gebrauch davon machen, in der Erzählung zu springen, vor- oder zurückzublättern und Abschnitte oder den gesamten Text nochmals durchzugehen. In der Vortragssituation hingegen schwingt stets ein spontanes Element mit, das an den jeweiligen Vortragenden geknüpft ist. Während sich ein moderner literarischer Text bei einer erneuten Rezeption sprachlich und grammatikalisch nicht verändert, kann ein und dasselbe mittelalterliche Märe bei jedem Wiedererzählen allein auf rein sprachlicher Ebene deutlichen Schwankungen unterliegen, was wiederum zu vollkommen unterschiedlichen Deutungsmöglichkeiten führen kann.¹³

Mären unterliegen, wenn sie mündlich ,aufgeführt werden, durch die Vortragssituation auch einem doppelten Sinnbildungsprozess, der zum einen durch den Vortragenden, zum anderen durch die Rezipienten bestimmt wird. Dem Vortragenden kommt dabei bereits eine editierende und interpretierende Rolle zu, während zugleich die Erzählung von Rezipienten nochmals ausgedeutet wird, wobei diese weitere Interpretation durchaus auch den Intentionen des Vortragenden zuwiderlaufen kann. Diese Wechselwirkung zwischen der Erzählung, dem Vortragenden als erste Sinnbildungsinstanz und dem Publikum als zweite Sinnbildungsinstanz sperrt sich gegen das Bild eines Zirkels. Die Sinnbildung erfolgt vielmehr über ein Geflecht aus unterschiedlichen, spontan erfassten Entscheidungsmomenten, an denen sich die Deutungen verzweigen und die bei jedem Wiedererzählen situativ anders gesetzt werden können. Um diese Art der Sinngenerierung besser erfassen zu können, bieten die Game Studies ein geeignetes Hilfsinstrumentarium. Übrigens ist selbstverständlich die Kategorie des Spiels in der Theorie der Hermeneutik eine etablierte Konstante: Hans-Georg Gadamer

¹³ Dies zeigt sich vor allem, wenn man verschiedene Überlieferungen ein und desselben Märes parallel betrachtet. Mehr dazu in Kap. 4.c.

verwendet den Begriff des Spiels ganz explizit, um dadurch die Varietät eines Textes und den Prozess der Sinnbildung greifbar zu machen¹⁴.

Laut Gadamer ist »Sich-Darstellen« das wahre Wesen des Spiels¹⁵: Die Spieler bringen im Akt des Spielens das Spiel ‚zum Vorschein‘, können sich aber niemals vollkommen frei verwirklichen. Das Spiel ist nicht an das Subjekt gebunden, sondern existiert mit seinen Regeln unabhängig vom Subjekt. Somit trägt der Spieler als ‚Darsteller‘ nur nach außen, was bereits im Spiel angelegt ist, und das Spiel interpretiert sich durch die Spieler in gewisser Weise selbst: Bei der Darstellung bzw. Aufführung eines Spiels handelt es sich nach Gadamer »also nicht um eine bloße subjektive Varietät von Auffassungen, sondern um eigene Seinsmöglichkeiten des Werks, das sich gleichsam in der Varietät seiner Aspekte selber auslegt¹⁶«. Dieses Prinzip überträgt Gadamer auf die hermeneutische Sinnbildung. Das Verstehen wird dabei zum Spiel, bei dem die Rezipienten unterschiedliche Sinnebenen herausarbeiten, um zur ‚Wahrheit des Gesagten‘ vorzudringen. Gleichzeitig sind sie in ihrer Interpretation allerdings nie vollkommen frei, weil das Werk unabhängig vom Subjekt ‚für sich‘ steht, die Rezipienten aber auch an (gesellschaftlich und historisch geprägte) Vorurteile gebunden sind, die die Sinnbildung beeinflussen¹⁷.

Gadamer begreift die hermeneutische Praxis als Spiel des Verstehens, greift einige der wesentlichen Charakteristika des Spiels auf und überträgt sie auf die literarische Sinnbildung. Was in der Theorie bei Gadamer allerdings weitestgehend außer Acht bleibt, ist der konkrete Vorgang dieser Sinnbildung beim Rezipienten selbst. Wie eingangs dieses Kapitels bereits erwähnt, steht der Rezipient – vor allem der Rezipient eines nicht zwangsläufig schriftgebundenen Werks – im Akt der Interpretation immer wieder vor konkreten ‚Entscheidungsmomenten‘, die sich für einen Durchlauf durch ein Werk nicht mehr unbedingt rückgängig machen lassen. Gerade an dieser Schnittstelle zwischen Rezipient und Werk setzen die Game Studies an und liefern Erklärungsmodelle, wie die Rezipienten fiktionaler Werke mit Entscheidungsmöglichkeiten und der dem Spiel inhärenten Varietät der Deutung umgehen. Somit sind Game Studies und Hermeneutik nicht als einander entgegengerichtete Theoriefelder zu denken. Die Game Studies erweitern das hermeneutische Instrumentarium

¹⁴ Vgl. Hans-Georg Gadamer: Gesammelte Werke Bd. 1: Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer Philosophischen Hermeneutik. 7. Auflage, Tübingen 2010, S.107ff.

¹⁵ Vgl. Ebd., S. 119.

¹⁶ Ebd., S. 123.

¹⁷ Vgl. ebd. 478ff. und vor allem das abschließende Fazit, S. 493-494.

und können gerade in Bezug auf eine Literatur, die nicht primär schriftlich überliefert wurde und die durch das klassische Raster von Lesen und Wieder-Lesen fällt, eine sinnvolle Ergänzung bilden. Denn die Hermeneutik geht von einem modernen Text als Trägermedium aus, der zwar vielen Varianzen in der Deutung, aber bedeutend weniger Varianzen in der Überlieferung unterliegt. Daher kann es zweckmäßig sein, bei der Betrachtung mittelalterlicher Erzählungen und insbesondere der Mären mit ihrem hohen Grad an Varianz aus forschungsprogrammatischen Gründen den Spielcharakter bei solchen Rezeptionsweisen zu pointieren und nicht die Hermeneutik als zentrale Kategorie einzusetzen, da der Rezipient einem Spieler zumindest ähnlich wird. Bevor allerdings eine Analyse der Deutungsbildung in mittelalterlichen Erzählungen unter Gesichtspunkten der Game Studies unternommen wird, muss noch begründet werden, weswegen sich ausgerechnet Videospiele als Vergleichskategorie eignen, um das Prinzip des Erzählens als Spiel im Hinblick auf mittelalterliche Literatur fassen zu können.

d. Das Spiel macht den Menschen frei: Das Spiel und der Spieltrieb bei Friedrich Schiller

»Denn, um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.¹⁸« Dies ist die radikale Kernthese, die Friedrich Schiller in seinen Briefen zur ästhetischen Erziehung ins Zentrum seiner Überlegungen zur Herausbildung eines mündigen Menschen stellt. Der Mensch als spielendes Wesen, das nur im Spiel zur Vollkommenheit gelangen kann: Was dem ersten Anschein nach klingt wie ein Vorgriff auf den *homo ludens* des 20. Jahrhunderts (von dem im folgenden Kapitel noch ausführlicher die Rede sein wird), bezieht sich jedoch auf die sehr viel grundlegendere Fragestellung nach der Freiheit des Individuums. Der Mensch als Grenzgänger zwischen Staat und Person, Natur und Kultur, Physis und Moral, der kraft der eigenen Vernunft zum mündigen und moralisch handelnden Bürger heranwächst und ein Staatswesen ausbildet, ist das Ideal der Aufklärung. Die Frage bleibt allerdings, wie dieser ideale Zustand des Menschen denn zu erreichen sei. Prägend ist hier vor allem die Moralphilosophie Immanuel Kants: Hier werden die Vernunft und der Wille zum Handeln entsprechend der moralischen Gesetze

¹⁸ Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Fünfzehnter Brief, S. 62-63.

für die Entwicklung des sittlichen Menschen ins Zentrum gerückt¹⁹. Handlungen aus persönlichen Neigungen oder aus emotionalen Beweggründen werden dabei stets als minderwertig gegenüber denen des Vernunftschlusses betrachtet: Die praktische Vernunft, die Kant als eine Art Wille zum moralischen Handeln begreift, macht es dem Menschen möglich, bei Entscheidungen nicht der persönlichen Neigung und dem eigenen Interesse nachzugeben, sondern das zu tun, was den ethisch-moralischen Prinzipien entspricht²⁰. Die Moral fußt bei ihm auf der Autonomie des Willens. Dieses Prinzip bedeutet »nicht anders zu wählen, als so, daß die Maximen seiner Wahl in demselben Willen zugleich als allgemeines Gesetz mit begriffen sei[e]n«²¹. Ein solcher autonomer Wille handelt also nicht nach eigenen oder fremden Interessen, die bloß dem eigenen Vorteil dienen, sondern entwickelt aus sich selbst heraus die Fähigkeit, sich als eine Art gesetzgebende Instanz zu begreifen, die gleichzeitig stets im Verhältnis zur Gemeinschaft aller vernunftbegabten Wesen steht²². Die Kraft des Denkens, der unabhängige Wille und die Vernunft sind hierbei also die zentralen Faktoren für die Herausbildung eines mündigen und moralisch handelnden Menschen, der sich nach dem kategorischen Imperativ richtet: »[H]andle nur nach derjenigen Maxime, durch die du zugleich wollen kannst, daß sie ein allgemeines Gesetz werde«²³.

Friedrich Schiller hingegen wendet sich gegen dieses oberste Prinzip der Vernunft und versucht, in seinen Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* Vernunft und Affekte nicht als gänzlich unversöhnliche Gegensätze zu betrachten, bei denen die Vernunft stets höher als das Gefühl zu werten wäre. Stattdessen sieht er in Verstand und Emotion die beiden Grundanlagen des menschlichen Wesens, die im rechten Maß zusammengeführt werden müssen. Die Antwort darauf, wie diese Zusammenführung zu erreichen sei, findet Schiller im Spieltrieb. Dieser ist bei ihm einer von drei Trieben, die den Menschen und sein Handeln bestimmen. Der Spieltrieb erreicht seiner Ansicht nach die Konsolidierung der beiden anderen,

¹⁹ Vgl. Kants *Grundlegung zur Metaphysik der Sitten*. Hier zitiert nach: Immanuel Kant: Kritik der praktischen Vernunft. Grundlegung zur Metaphysik der Sitten. Herausgegeben von Wilhelm Weischedel. 9. Auflage. Frankfurt a. M. 2017 (stw 56). Zur Vernunft vgl. u. a. BA 13f, BA 33-34, BA 64-65.

²⁰ Vgl. ebd., BA 36-37.

²¹ Vgl. ebd., BA 87.

²² Vgl. ebd., BA 74-88. Kants Moralphilosophie kann hier nur punktuell einbezogen werden. Sein Konzept des hypothetischen und kategorischen Imperativs wird allerdings später noch aufgegriffen werden.

²³ Ebd., BA 52.

fundamentaleren Triebe, die sich ohne den Spieltrieb tatsächlich antagonistisch gegenüberstehen. Diese beiden Triebe bezeichnet Schiller als ‚sinnlichen Trieb‘ und ‚Formtrieb‘²⁴.

Unter dem ‚sinnlichen Trieb‘ verortet Schiller maßgeblich das Gefühl, das Emotionale, den Affekt: Der Mensch, der diesem Trieb zugeneigt ist, ist ein ‚Wilder‘, dessen Gefühle über die moralischen Grundsätze herrschen²⁵. Der unkontrollierte Impuls führt in der Folge zu Willkür. Zugleich ist der ‚sinnliche Trieb‘ an das Physische gebunden und im Materiellen verankert. Er birgt die Gefahr, persönliche und interessengetriebene pragmatische Notwendigkeit über die moralischen Grundsätze zu stellen. Dieser Trieb verkörpert das auch von Kant kritisierte Handeln aus Neigung heraus, welches nur dem persönlichen Interesse dient.

Im Gegensatz dazu steht der ‚Formtrieb‘, der nach Regulierung, Rationalität und Ordnung strebt. Auch in diesem Trieb liegen Gefahren und hier zeigt sich deutlich Schillers Kritik am Diktat der Vernunft. Den Menschen, der dem Formtrieb zugeneigt ist, beschreibt Schiller als ‚Barbaren‘, dessen Reglementierungen und Grundsätze jegliche Emotion unterdrücken²⁶. Was daraus folgt, ist die Entmenschlichung, da man sich nur noch an formellen Vorgaben und Prinzipien orientiert, die das Individuum vollkommen aus dem Blick verlieren. Der ‚Formtrieb‘ ist dem Immateriellen und Geistigen zuzuordnen und birgt die Gefahr, in ideellen Vorstellungen die praktischen Bedürfnisse zu vergessen.

Es gibt bei diesen beiden Trieben also entweder nur Denken ohne Fühlen oder Fühlen ohne Denken. Mediator ist nun der Spieltrieb, der diese beiden Triebe vereinen und Menschen mündig und frei machen soll. Dieser Trieb ‚zähmt‘ das Bestreben nach Ordnung und Kontrolle und gibt der Emotion und dem Affekt Raum, ohne ihnen die Oberhand zu lassen:

Der Spieltrieb also, in welchem beyde [also der sinnl. Trieb und der Formtrieb, Anm. d. Verf.] verbunden wirken, wird das Gemüth zugleich moralisch und physisch nöthigen; er wird also, weil er alle Zufälligkeit aufhebt, auch alle Nöthigung aufheben, und den Menschen, sowohl physisch als moralisch, in Freyheit setzen²⁷.

Der Spieltrieb legt also dem Menschen gewisse Grenzen auf, durch die er allerdings erst sein volles Potential entfalten kann. Dies klingt im ersten Moment paradox: Wie soll Freiheit entstehen, wenn der Mensch doch wieder eingeschränkt wird? Zentral ist bei Schillers Prinzip des Spieltriebs allerdings eine ‚Bezähmung‘ von innen heraus. Der Spieltrieb wird dem Menschen nicht von außen durch menschengemachte Gesetze und Reglements aufgezwungen, sondern

²⁴ Vgl. Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Zwölfter Brief, S. 46-48.

²⁵ Vgl. ebd. Vierter Brief, S. 17.

²⁶ Vgl. ebd.

²⁷ Ebd. Vierzehnter Brief, S. 57.

ist ein natürlicher Teil seiner selbst. Durch das Spielen kann der Mensch seine Affekte und sein Streben lenken und sich selbst besser begreifen – und darüber als Individuum frei werden. Die Autonomie des Willens wird hier nicht, wie bei Kant, durch bloße Vernunft erreicht, sondern durch eine Auseinandersetzung mit dem emotionsgeleiteten wie dem vernunftgeleiteten Teil des menschlichen Wesens. Im Spiel erfolgt also eine Art ‚Erziehung aus sich selbst heraus‘ hin zum verständigen, moralisch handelnden Menschen.

Allerdings ist an dieser Stelle auch anzumerken, dass Schiller den Begriff des Spieltriebs anders als im heutigen usuellen Sprachgebrauch verwendet. Dies sollte bedacht werden, wenn im Folgenden seine Konzepte mit modernen Spieltheorien in Verbindung gesetzt werden. Der Spieltrieb bezieht sich bei Schiller ausdrücklich auf das Spielen mit ‚dem Schönen‘²⁸ und ist somit im Grunde der Trieb, aus dem die Kunstproduktion und letzten Endes die Kultur hervorgeht. Das Spiel verbindet Gefühl und Geist und bringt dadurch das ‚Schöne‘, also das ästhetisch ansprechende Kulturobjekt, hervor. Durch dessen Produktion und Rezeption (Schiller trifft keine eindeutigen Aussagen darüber, wie sich beide beides zueinander verhält, zentral ist für ihn vielmehr ein allgemein gehaltenes ‚Bedürfnis‘ nach dem ‚Schönen‘) wird »der sinnliche Mensch zur Form und zum Denken geleitet; durch die Schönheit wird der geistige Mensch zur Materie zurückgeführt, und der Sinnenwelt wiedergegeben²⁹«. Das Spiel verbindet Denken und Fühlen, das Bestimmt-Werden mit dem Selbst-Bestimmen. Das Spiel mit dem ‚Schönen‘ dient also einem konkreten, praktischen Nutzen: der Vervollkommnung des Menschen, der durch das Spielen mit dem Ästhetischen zum Individuum heranwächst, das frei von Zwängen denken, fühlen und handeln kann. Denn es ist »die Schönheit [...], durch welche man zu der Freyheit wandert³⁰«. Die Freiheit im Spiel meint bei ihm gerade nicht die Freiheit, das zu tun, was man will und was im realen Leben außerhalb des Spiels vielleicht gar nicht erlaubt ist, sondern ist bei ihm ein Idealzustand, welcher durch Kunst und Ästhetik erlangt wird und der streng an das ‚Sittliche‘ gebunden ist. Ethisch-moralische Grenzüberschreitungen sind in diesem Konzept des Spiels nicht vorgesehen.

Der Spieltrieb und das Spiel sind bei Schiller also vor allem Wegbereiter der Kunst, die er als unentbehrlich für die Erziehung eines mündigen Menschen erachtet. Dem Spiel kommt als Mediator zwischen ‚Formtrieb‘ und ‚sinnlichem Trieb‘, zwischen Natur und Kultur eine

²⁸ Vgl. ebd. Fünfzehnter Brief, S. 62.

²⁹ Ebd. Achtzehnter Brief, S. 70.

³⁰ Ebd. Zweyter Brief, S. 11.

wichtige Funktion zu. Es ist ein Grundprinzip der Kultur und dient, denkt man diesen Gedanken weiter, der Herausbildung kulturell verankerter Praktiken. Genau an diesem Punkt setzt Johan Huizinga mit seinem Traktat *Homo Ludens*³¹ an. Hierin wird das Spiel als zentrales Triebmittel der gesamten Kultur betrachtet.

e. Johan Huizinga und der homo ludens

Die Bezeichnung *homo ludens* („spielender Mensch“) führt Johan Huizinga als eine Art ‚Richtigstellung‘ der Bestimmung des Menschen als *homo sapiens* und als Gegenkonzept zum *homo faber* ein³². Obwohl er also dem Konzept des vernünftigen, mündigen *homo sapiens* des 18. Jahrhunderts, den Schiller durch das Spiel mit dem Ästhetischen entwickelt sehen will, skeptisch gegenübersteht, gibt es durchaus Anknüpfungspunkte zwischen beiden Theorieentwürfen. Im Grunde kann der *homo ludens* als eine Art Weiterführung des Schiller’schen Konzepts des Spieltriebs gesehen werden, auch wenn Huizinga sich nicht ausdrücklich auf Schiller bezieht: Der *homo ludens* entwickelt aus dem Spiel heraus die Kultur. Wissenschaft, Politik, Rechtswesen, Kunst – alles hat seinen Ursprung im Spiel. Dabei wird der Spielbegriff in diesem Zusammenhang eindeutig definiert. Im Gegensatz zu Friedrich Schiller, bei dem der Spielbegriff eher vage und eng an Kunst und Ästhetik geknüpft bleibt, erarbeitet Johan Huizinga in seiner zentralen Arbeit über den *homo ludens* Kriterien, was ein Spiel ausmacht:

Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als «nicht so gemeint» und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigen bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben³³.

Auch diese Definition behält dabei eine gewisse Offenheit und schließt die Kategorien, die Schiller als Spiel auffasst, nicht aus. Allerdings hilft die Huizinga’sche Definition dabei, einige Kernmerkmale des Spiels und des Spielens festzulegen: Zentral ist dabei vor allem der Faktor des Nicht-Alltäglichen sowie die Bindung an gewisse formale Regeln. Dies schließt die Kunstproduktion nicht aus, und Huizinga bezeichnet tatsächlich die Literatur und vor allem die

³¹ Vgl. Huizinga: *Homo Ludens*.

³² Vgl. Huizinga: *Homo Ludens*, S. 7.

³³ Ebd., S. 22. Hervorhebung von dort übernommen. Über die gemeinschaftsstiftende Funktion der Spiele wird ebenfalls noch im Verlauf der Diskussion um Moral im Spiel zu sprechen sein.

Dichtung ganz konkret als Spiel³⁴. Allerdings lassen sich unter dieser Definition auch die geläufigen Kategorien des Spiels wie Sportspiele, Karten- oder Brettspiele versammeln. Es ist somit möglich, das Spielen sowohl abstrakt als künstlerischen Prozess oder konkret als das Handeln mit bestimmten Spiel-Mitteln zu begreifen.

Zentral für Huizinga ist, dass das Spiel stets eine Welt mit eigenen Regeln erschafft. Jeder, der an dieser Welt teilnimmt – sei es nun als Mitspieler oder als Zuschauer des Spiels – unterwirft sich diesen Regeln: »[Das Spiel] schafft Ordnung, ja es ist Ordnung«³⁵. Alle Teilnehmer eines Spiels folgen dieser Ordnung mit »heiligem Ernst«³⁶, solange sie sich (auch ganz physisch) in der Sphäre des Spiels befinden oder als Zuschauer an ihr teilhaben. Dabei sind sie sich bewusst, dass sie sich in einem Spiel befinden, befolgen dessen Regeln allerdings mit vollem Ernst, um das Spiel nicht zu zerstören. Gleichzeitig wissen sie aber auch, dass das Spiel ‚nicht ernst gemeint ist‘ und in einer eigenen Welt mit eigenen Regeln stattfindet.

Dieses ordnungsstiftende Element des Spiels ist die Ausgangsbasis, welche bei Huizinga das Spiel zum Kulturelement macht. Dabei entwickeln sich aus dem Spiel heraus kulturelle Praktiken, denen bestimmte Räume zugewiesen werden, in denen andere Regeln gelten als im alltäglichen Leben. Dies bedeutet nicht, dass die Welt des Spiels zur realen Welt wird, sondern dass sich Spielwelt und Realität in einem strukturellen Austausch befinden, in dem Konzepte und Mechanismen realweltlicher Bereiche aus dem Spiel erwachsen, allerdings stets eine situationsbezogene Anpassung stattfindet. Huizinga beschreibt diesen Prozess als die ‚Ernsthaftwerdung‘ der Kultur, in welchem dem Spielen nach und nach eine Nebenrolle in der Gesellschaft zufällt³⁷. Kultur und Spiel stehen zumindest dem ersten Anschein nach nicht mehr in direkter Verbindung und was vormals Spiel war, ist zu einem Teil des alltäglichen Lebens geworden.

Das zentrale Element, welches bei Huizinga maßgeblich die Übertragung von Spielstrukturen in eine Kulturpraxis begünstigt, ist der Wettstreit. Der spielerische Wettstreit mit seinen ausdrücklich festgelegten Regeln bildet die Grundlage für Recht, Krieg, Dichtung sowie wissenschaftlichen oder philosophischen Disput. Im Gegensatz zu Schiller, bei dem das Spiel das agonale Wesen der menschlichen Triebe aufhebt, ist bei Huizinga das Spiel selbst agonal:

³⁴ Vgl. Ebd., S. 133-150.

³⁵ Ebd., S. 19.

³⁶ Ebd., S. 27ff.

³⁷ Vgl. ebd., S. 88.

Ein Spiel ist immer eine Form von Wettstreit zwischen zwei oder mehreren Parteien. Daher ist es auch stets eine Gruppenhandlung: »Es liegt auf der Hand, daß der Zusammenhang von Kultur und Spiel namentlich in den höheren Formen des *sozialen Spiels* zu suchen ist, dort, wo es in geordnetem Handeln einer Gruppe oder einer Gemeinschaft oder zweier einander gegenüberstehenden Gruppen besteht³⁸«. Ist bei Schiller der Spieltrieb das Mittel zur persönlichen Entwicklung des Einzelnen zum mündigen Menschen, so ist bei Huizinga das Spiel die Grundlage gemeinschaftlichen Zusammenlebens und der Herausbildung einer Gesellschaft. Rückt bei Schiller der Spieler in die Nähe des Genies, welches durch das Spielen mit ‚dem Schönen‘ Kunst erschaffen kann, so ist das Spiel bei Huizinga nicht Angelegenheit des Einzelnen. Das Spiel hat bei ihm meist einen weitreichenden Wirkungseffekt: Es wird von einem Publikum rezipiert. Diese Rezeption kann entweder sofort erfolgen – beispielsweise beim Sport – oder im Nachhinein, beispielsweise bei der Dichtung. In jedem Fall wirkt es stets innerhalb einer Gemeinschaft.

Eine zentrale Frage jedoch lässt Huizinga in diesem Zusammenhang allerdings mehr oder weniger unbeantwortet: Wenn das Spiel außerhalb des gewöhnlichen Lebens steht und in der Spielwelt praktisch alles erlaubt ist, dabei aber in der Folge Kultur und Gesellschaft aus dem Spiel hervorgehen – wie entwickeln sich dann die Grenzen dessen, was aus dem Spiel als Kulturpraxis herausgebildet wird? Wenn im Wettkampf oder im Krieg (den Huizinga ebenfalls als Form des Wettstreits begreift) das Töten erlaubt ist, weswegen hat sich das Töten nicht als Kulturpraxis verankert? Hier zeichnen sich bereits Grundzüge der modernen ‚Killerspiel-Debatte‘ ab, wo eine direkte Beeinflussung des Handelns in der Realität durch Handlungen im Spiel vermutet und dann wieder bestritten wird. Huizinga benennt hier ‚Mitleid‘ und den ‚denkenden Geist‘ als Faktoren, welche darüber entscheiden, ab wann ein Spiel zum Ernst wird und nicht mehr ‚außerhalb des gewöhnlichen Lebens‘ steht³⁹. Es scheint also auf einmal nötig zu sein, die kulturellen, ethisch-moralischen Grundsätze einer Gesellschaft wieder an das Spiel heranzutragen. Huizingas Überlegungen zur Trennung von Spiel-Raum und realem Raum sowie der gegenseitigen Beeinflussung dieser Räume geben bereits einige Antworten darauf, wie solche ethisch-moralischen ‚Transfergrenzen‘ entstehen: Der Raum des Spiels ist »materiell oder ideell abgesondert, von der täglichen Umgebung abgesteckt«⁴⁰. Das

³⁸ Ebd., S. 57.

³⁹ Vgl. ebd., S. 230-31.

⁴⁰ Ebd., S. 29.

Spiel steht, wie oben bereits angedeutet, außerhalb der alltäglichen Sphäre, ist im physischen wie im psychischen Sinne ‚räumlich‘ vom gewöhnlichen Leben abgegrenzt und wird dennoch mit vollem Ernst – dem ‚heiligen Ernst‘ – betrieben. Ein Spiel ist somit zwar immer ‚nur‘ ein Spiel, aber dieses erfordert das ernsthafte Versinken des Spielers in die Spielwelt und deren Regeln. Dieses Paradoxon zwischen Spaß und Ernst versetzt Spieler in einen Modus der Reflexion, der sich auf die Gefüge und Normen der alltäglichen, realen Welt außerhalb des Spiels erstrecken kann. Im Spiel können Normen überschritten und Grenzen übertreten werden, aber die Normen und Werte der Welt außerhalb des Spiels bilden geradezu die mentalen Ausgangsbedingungen für den Spieler, mit welchen er an das Spiel herantritt. Obwohl also das Spiel in einem abgesonderten Raum stattfindet, in dem die Regeln der realen Welt gerade nicht gelten, greift dieser Raum dennoch das Wertegefüge der Welt außerhalb des Spiels auf, um eine Spielwelt zu erschaffen, die nach für die Spieler begreifbaren Gesetzmäßigkeiten funktioniert.

Noch ein weiterer spieltheoretischer Ansatz kann dabei helfen zu erklären, wie solche ‚Transfergrenzen‘ gezogen werden und weshalb das Spiel zwar außerhalb des alltäglichen Lebens stehen mag, allerdings stets an dieses rückgebunden ist. Im Spiel ist eben nicht ‚alles erlaubt‘. Im Folgenden soll anhand des Konzepts des ‚Sprachspiels‘ der Fokus auf die pragmatische Komponente des Spiels gelenkt werden. Spiele sind dabei stets kontextgebundene Handlungen, die von der Gesellschaft und Kultur, in der sie entstehen, ebenso beeinflusst werden, wie sie diese – ganz im Huizinga’schen Sinne – selbst beeinflussen.

f. Das Sprachspiel

Der Begriff ‚Sprachspiel‘ wurde maßgeblich durch Ludwig Wittgenstein in seinen *Philosophischen Untersuchungen*⁴¹ geprägt. Er sieht dabei das »Sprechen der Sprache [als] Teil einer Tätigkeit, oder einer Lebensform«⁴². Wittgenstein nennt verschiedene Beispiele für Sprachspiele, die vom Beschreiben eines Gegenstandes bis hin zum literarischen Schreiben reichen⁴³. Zentral ist vor allem, dass es sich bei einem Sprachspiel um eine »Verwendungsweise«⁴⁴ der Sprache handelt, also um eine Äußerung, die sich in ihrem Aufbau durch bestimmte Regeln

⁴¹ Vgl. Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*. Auf der Grundlage der Kritisch-genetischen Edition neu herausgegeben von Joachim Schulte. Mit einem Nachwort des Herausgebers. 7. Auflage. Frankfurt a. M. 2015.

⁴² Ebd., S. 26. Hervorhebung im Original.

⁴³ Vgl. ebd.

⁴⁴ Vgl. ebd., S. 27.

konkretisieren lässt. Zudem verfolgt Wittgenstein, indem er den Sprachspiel-Begriff mit dem der Tätigkeit und des sprachlichen Handelns verknüpft, einen entschieden pragmatischen Ansatz. Der Urheber, aber auch der Rezipient eines Sprachspiels kann somit als Spieler betrachtet werden, der innerhalb der Regeln eines Sprachspiels agiert. Als Regeln eines Sprachspiels fungieren dabei gewisse Gestaltungsnormen: Für das Sprachspiel ‚einen Witz erzählen‘, welches Wittgenstein unter anderem als Beispiel verwendet⁴⁵, gelten stilistische Charakteristika, durch die sich ein Witz eindeutig vom ‚beschreiben eines Gegenstands‘ abhebt. Wie bei Huizinga ist auch das Sprachspiel als Spiel an Regeln gebunden, an die sich die ‚Spieler‘ halten müssen.

Für Wittgenstein ergeben sich diese Regeln allerdings aus einer pragmatischen Kontextgebundenheit. Eine konkrete Ausformung eines Sprachspiels ist immer auch sprachliches Handeln. Bestimmte Situationen oder eben ‚Lebensformen‘ erfordern daher die Verwendung ganz bestimmter Sprachspiele, um ‚sprachlich angemessen‘ zu agieren.

Es lohnt sich allerdings, den Begriff Sprachspiel von dieser situationsabhängigen Bindung an eine ‚Lebensformen‘ zu lösen und stärker von einer textsemantischen Ebene her zu betrachten. Gerade literarische Sprachspiele wie beispielsweise Dichtung und Erzählung müssen in vielen Fällen außerhalb ihres Entstehungskontexts untersucht werden, wenn beispielsweise nicht genug Wissen über die ‚Lebensform‘ vorhanden ist, in deren Rahmen sie entstanden sind. Vor allem bei historischen Texten ist dieses Problem offensichtlich, da der Entstehungskontext eines literarischen Sprachspiels nicht eindeutig rekonstruiert werden kann. Im Folgenden soll die pragmatische Dimension eines Sprachspiels daher weniger von der Produzentenseite, sondern vielmehr von Seite der Rezipienten ins Auge gefasst werden. Dies ist in Bezug auf historische Rezipienten zwar ebenfalls nur in einem spekulativen Rahmen möglich; die Inferenz von Weltwissen macht die Modellierung möglicher Rezeptionen allerdings leichter rekonstruierbar als die Modellierung einer Absicht des Autors⁴⁶ auf der Produzentenseite.

Der Blick auf die Rezipientenseite ist also durchaus lohnend: Denn die Art, wie Menschen als ‚Sprach-Spieler‘ die Sprachspiele spielen, ist ebenso Teil einer kulturellen Praxis wie das Erschaffen solcher Sprachspiele. Dabei wird hauptsächlich in Kategorien des übergeordneten Weltwissens gedacht, um dann zu entscheiden, in welchem Kontext das Sprachspiel zu

⁴⁵ Vgl. ebd., S.26.

⁴⁶ Das liegt schon allein daran, dass historische Texte, selbst, wenn sie sich einem bestimmten Autor zuordnen lassen, in ihrer (vor allem auch mündlichen) Tradierung stets Veränderungen und Editierungen ausgesetzt sind.

verorten ist und ob der Inhalt des Sprachspiels situativ angemessen ist. So könnte man sagen: Das Sprachspiel ‚einen Witz erzählen‘ ist auf einer Beerdigung eigentlich erst einmal unangebracht, da es nicht dem situativen Kontext angemessen ist. Allerdings muss auf Seite der Rezipienten diese Missachtung des Kontexts gar nicht negativ aufgenommen werden. Stattdessen kann das Sprachspiel ‚Witz‘ gerade wegen seines Kontrasts zur Situation als ‚befreiend‘ aufgefasst werden.

Welches Sprachspiel also für welche Situation angemessen ist, lässt sich in vielen Fällen nicht pauschal festlegen. Persönliche Grenzen der Angemessenheit auf Seite der Rezipienten spielen dabei eine Rolle. Allerdings ist die Frage nach der Kontextbezogenheit nicht nur eine Geschmacksfrage. Stattdessen sind kulturelle Normen und Regeln zentral für eine Bewertung. Sie beeinflussen maßgeblich die Einordnung des Sprachspiels. Spiele, die diese situative Rückbindung an ihren kulturellen Kontext und dessen Normen, Werte und ethisch-moralischen Regeln nicht aufweisen, besitzen somit keine Gültigkeit als sprachlich-spielerische Handlung. Diese Art ‚Spiele‘ beschränken sich darauf, Regelbrüche und Grenzüberschreitungen abzubilden, ihnen fehlt jedoch der auf Reflexion basierende Austausch zwischen Spiel-Raum und realem Raum und sie bleiben somit als bloße Provokation den Rezipienten ‚unzugänglich‘. Als Schockmoment können sie eine kurze Faszination ausüben, allerdings werden sie durch das mangelnde Potential, das Weltwissen der Rezipienten herauszufordern und eine Reflexion über Normen und Werte anzuregen, gerade wegen ihrer kontextlosen Regelbrüche langweilig⁴⁷.

Ein Sprachspiel muss dabei keinesfalls Normen und Werte der realweltlichen kulturellen Gefüge uneingeschränkt affirmieren und kann durchaus gezielt einen Regelbruch erlauben. Allerdings muss erkennbar sein, in welchem Wertekontext dieser Regelbruch zu verorten ist und dass es sich um eine explizite Grenzüberschreitung handelt, die auch entsprechende Einschätzungen nach sich zieht. Das Sprachspiel benötigt also nicht nur Regeln, es benötigt immer auch eine Ordnung, und diese Ordnung ist den Gegebenheiten der realen Welt entnommen. Diese Ordnung bestimmt die Einordnung in generelle ethisch-moralische Kontexte, d.h. Kategorien wie ‚gut‘ und ‚böse‘, ‚gerecht‘ und ‚ungerecht‘ oder ‚richtig‘ und ‚falsch‘. Auch wenn Spiele Grenzüberschreitungen zulassen, muss diese Ordnung in ihrer Prägekraft mitgedacht

⁴⁷ Für konkrete Beispiele vgl. Kapitel 5. b.

werden, damit das Sprachspiel als Teil einer ‚Lebensform‘ – und somit als Kulturgut – erkannt wird.

Neben dem Verweis auf die pragmatische Kontextgebundenheit des Spiels beinhaltet Wittgensteins Sprachspiel-Begriff allerdings noch eine weitere Ebene: die des Spielens mit Sprache. Damit ist eben kein Sprachspiel im alltäglichen Sinne des Wortes gemeint, sondern eine regelgebundene Verwendung von Sprache als ‚Spiel-Mittel‘. Ein ‚Sprachspieler‘ kann etwa das ‚Spiel des Erzählens‘ spielen. Spiel und Literatur bilden dabei nicht nur strukturell wie bei Schiller oder Huizinga, sondern ganz konkret über Sprache eine Einheit. Im Folgenden sollen daher verschiedene Konzepte dieses ‚Spiels des Erzählens‘ dargelegt werden, um von hier aus verschiedene Arten von erzählenden Spielen abstrahierend-allgemeiner zu theoretisieren und eine konkretere Definition des Sprachspiel-Begriffs vorzulegen. Dieses ‚Spiel des Erzählens‘ soll im Folgenden Formen der Narration beschreiben, welche die Rezipienten zu ‚Mit-Erzählern‘ werden lassen.

g. Das Sprachspiel als ‚Spiel des Erzählens‘

Sieht man das literarische Sprachspiel als eine freie Handlung an, die außerhalb des alltäglichen Lebens steht und die den Rezipienten vollkommen in Beschlag nehmen kann, so steht es mit allen anderen Spielen auf einer Ebene. Allerdings gibt es Texte, die ‚spielhafter‘ sind als andere. Dabei ist nicht gemeint, wie kunstvoll sie sprachlich und stilistisch ausgefertigt sind, sondern welchen Grad der Partizipation an der Textwelt sie den Rezipienten erlauben, damit diese tatsächlich zu einer Art ‚Spieler‘ werden können. Um diesen Grad der Partizipation und die graduellen Abstufungen von einem ‚aktiv‘ teilhabend-gestaltenden bis hin zu einem ‚passiv‘ mitverfolgend-aufnehmenden Rezipienten zu erfassen, soll im Folgenden der Begriff der Interpassivität herangezogen werden. Der Terminus geht auf Robert Pfaller zurück, der damit Kunstwerke beschreibt, die ihre eigene Interpretation bereits beinhalten und somit dem Rezipienten die Deutungsarbeit vordergründig abzunehmen scheinen:

Es gibt offensichtlich Kunstwerke, die bereits ihre eigene Betrachtung beinhalten. Und es gibt Betrachter, die das so wollen. Offenbar wollen die sich lieber vertreten lassen als selbst lachen bzw. selbst Furcht und Mitleid empfinden. Das sind also Kunstwerke und Betrachter, die das genaue Gegenteil dessen darstellen, was die Theorie der Interaktivität fortwährend predigt. Während Interaktivität darin besteht, einen Teil der künstlerischen Produktion (»Aktivität) vom Kunstwerk zu den Betrachtern zu verlagern, findet hier das Umgekehrte statt: Die Betrachtung (»Passivität«) wird von den Betrachtern zum Kunstwerk verlagert⁴⁸.

⁴⁸ Robert Pfaller: Die Illusionen der Anderen. Über das Lustprinzip in der Kultur. Frankfurt a. M. 2002, S. 27.

Selbstverständlich lässt sich dagegen leicht einwenden, dass auch das Betrachten eines Kunstwerks eine aktive Handlung ist und es absolute Passivität nicht gibt, solange sich Rezipienten wie auch immer mit dem Kunstwerk beschäftigen beziehungsweise auseinandersetzen. Schon die Betrachtung eines Kunstwerks setzt voraus, dass es aktiv wahrgenommen wird. Dennoch lässt sich der Begriff ‚Interpassivität‘ in Bezug auf die Analyse von Erzählungen, die den Rezipienten zur aktiven Teilhabe einladen und auf die der enger gefasste Sprachspiel-Begriff angewendet werden soll, nutzbar machen, um das zentrale Spannungsfeld dieser Erzählformen zu beschreiben: Zwar kann zum einen der Rezipient oder Spieler aktiv handeln und das Spielgeschehen somit mitgestalten und teilweise lenken, zum anderen sind seine Einflussmöglichkeiten stets durch das Reglement und die Mechaniken der Erzählung beschränkt. Ein Indiz hierfür ist dabei die Rolle des Rezipienten oder Spielers selbst: Er wird in der Spiel- oder Erzählwelt stets durch eine Stellvertreterfigur vertreten und erlebt die Handlungen im Spiel nicht selbst, sondern lässt sie durch einen Avatar erleben. Erfahrungen werden nicht aktiv gemacht, sondern passiv durch eine fiktive Figur nachverfolgt. Ralf Schlechtweg-Jahn hat den Interpassivitätsbegriff bereits in diesem Sinne der Auslagerung des Erlebens auf eine Figur auf das moderne, narrative Videospiele bezogen und ihn in Bezug auf Geschichts- und Kunstrezeption sowie Gewaltempfinden für das Spiel *Assassin's Creed II*⁴⁹ sowohl für die Game Studies als auch für die Mediävistik fruchtbar gemacht⁵⁰. Seine Analyse bildet eine der Grundlagen der hier vorgelegten Arbeit, wenn es darum geht, die Auslagerung der Handlung auf einen Stellvertreter im Videospiele und im Märe in den Blick zu nehmen.

Schlechtweg-Jahn beschreibt Gewalt, Kunst- und Geschichtsrezeption in *Assassin's Creed II* als interpassiven Genuss, da sich der Spieler nicht selbst mit Kunst, Gewalt oder Geschichte beschäftigen muss, sondern den Avatar als Stellvertreter erleben lässt. Zentral für seine Untersuchung ist dabei, dass Interpassivität kein Freischein ist, mit dem die Verantwortung für die Handlungen des Spielers einfach vollständig auf den Avatar abgewälzt werden könnte. Stattdessen fokussiert er mit dem das Konzept der Interpassivität die besondere Stellung des Spielers, der zwischen aktiver Teilhabe und passivem Nachverfolgen einer Erzählhandlung oszilliert: Als aktiver Teilnehmer am Spiel fühlt sich der Spieler in seinen Handlungen zwar frei, wird aber gleichzeitig durch die vordefinierten Regeln des Spiels von vorneherein

⁴⁹ *Assassin's Creed II*. Ubisoft Montreal. Kanada 2009.

⁵⁰ Vgl. Ralf Schlechtweg-Jahn: Interpassivität und die Anrufung des Subjekts. Kunst, Geschichte und Gewalt im Videospiele *Assassin's Creed*. Silvan Wagner (Hg): *Interpassives Mittelalter? Interpassivität in mediävistischer Diskussion*. Frankfurt a. M. 2015 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 34), S. 137-156.

eingeschränkt. Er wird einerseits vom Spiel gesteuert und bestimmt andererseits doch den Fortgang des Spiels durch seine Handlungen. Dies lässt sich analog auch auf das literarische Sprachspiel übertragen, bei dem die Rezipienten die Handlung durch die Figuren erleben und diese nur in einem vordefinierten Rahmen durch ihre eigene, aktive Deutung der Geschehnisse beeinflussen können. Je nach Grad der Interpassivität können die Rezipienten dieser Sprachspiele also mehr oder weniger aktiv an der Erzählung teilhaben.

Im Folgenden soll Pfallers Begriff der Interpassivität daher dazu verwendet werden, dieses Spannungsfeld zwischen aktivem Rezipieren des Spiels durch Teilhabe und dem ‚sich im Spiel durch einen Stellvertreter vertreten lassen‘ beschreibbar zu machen. Mit Hilfe des Begriffs der Interpassivität lassen sich, so der Vorschlag, graduelle Abstufungen zwischen Aktivität und Passivität bei der Rezeption eines Kunstwerks und somit auch beim Spielen eines Spiels modellieren. Vor allem in Bezug auf die Frage nach dem ethisch-moralischen Handeln im Spiel wird dieses Prinzip der interpassiven Auslagerung im Zusammenhang mit dem Erleben einer anderen Realität in Abgrenzung zum Alltäglichen noch eine bedeutende Rolle spielen.

Es gibt – um nun auf das Sprachspiel und das Erzählen zurückzukommen – Texte mit hohem interpassivem Gehalt, die den Rezipienten kaum eigenen Interpretationsspielraum lassen. Die Erzählung legt sich selbst aus und erklärt dem Rezipienten explizit, wie er das Gelesene aufnehmen soll. Zwar können selbst bei solchen Texten durch jeden Leser und auch bei jedem Lesevorgang Details anders aufgenommen beziehungsweise aufgefasst werden⁵¹, doch der Handlungsverlauf und der explizit hergestellte Textsinn bleiben unverändert.

Weniger interpassiv angelegte Texte verhalten sich gegenläufig dazu: Sie bieten potenziell mehrere Handlungs- oder Sinnebenen, die sich, je nach Entscheidung oder auch ‚Spielzug‘ des Rezipienten, aus dem Text heraus konsistent entwickeln lassen. Diese Art von Texten können noch ihr (offenes) Ende als in Richtung einer Anforderung an Rezipienten transgredieren; sie können eventuell mehrere Schlussfolgerungen zulassen. Diese Art des Erzählens sei im Folgenden als ‚ludisches Erzählen‘ bezeichnet, da es den Rezipienten zum Spieler – oder auch: zum ludischen Subjekt – werden lässt: An bestimmten Punkten einer Erzählung muss eine Spielentscheidung getroffen werden, um über diesen Spielzug den vom jeweiligen Spieler gewählten Fortgang der Erzählung und anschließend über ihren Ausgang und Sinn zu

⁵¹ Vgl. dazu die verschiedenen Ansätze der Rezeptionstheorie. Zum Überblick z.B. Terry Eagleton: Einführung in die Literaturtheorie. 5. Auflage. Stuttgart, Weimar 2012, S. 37ff.

bestimmen⁵². In den Game Studies werden diese Art von Erzählungen auch mit dem Begriff ‚emergent narratives‘ bezeichnet, da die Erzählung erst aus dem Handeln des Rezipienten heraus zustande beziehungsweise ‚zum Vorschein‘ kommt⁵³. Allerdings sollte hierbei beachtet werden, dass bei narrativen Spielen, egal ob in Textform oder nicht, Handlungsverlauf und Sinn nicht vollkommen frei generiert werden können. Es liegt immer eine basale, lineare Handlungsstruktur zugrunde, die bereits vordefiniert ist. Typisch für Computerspiele sind Unterteilungen in Maps, Kapitel, Quests, Handlungsstränge oder Level. Diese Handlungsstruktur kann sich an verschiedenen Punkten verzweigen und somit zu verschiedenen Enden führen. Der Begriff ‚ludisches Erzählen‘⁵⁴ markiert den Sachverhalt, dass an Verzweigungspunkten eine Art Spielzug des Rezipienten erfolgt und aktiv getroffene Entscheidungen erforderlich sind, um diese verschiedenen Stränge einer Erzählung herauszuarbeiten. Daher lohnt sich ein erneutes ‚Durchspielen‘ solcher Erzählungen, um andere Zugangsstrategien zu erkunden und andere Lösungen zur Erschließung von Textwelt und -sinn auszutesten.

‚Emergent narratives‘ hingegen können auch in nicht-narrativen Spielen wie beispielsweise Simulationen oder Strategiespielen entstehen. Diese können auf eine konkrete Erzählhandlung verzichten und den Spielern stattdessen mehr oder weniger ausdefinierte Ziele vorgeben: Baue eine Stadt auf, erschaffe ein Handelsimperium, stelle eine Armee zusammen und erobere Gebiete. Hier entstehen die Erzählungen direkt aus den Spielzügen der Spieler und folgen – im Gegensatz zum ludischen Erzählen – keinem im Voraus festgelegten Pfad, der über die Entscheidungen lediglich variiert würde. So können sich ‚emergent narratives‘ unter anderem auch daraus ergeben, dass Spieler sich selbst ganz bewusst eine bestimmte Spielweise auferlegen. Beispielsweise erzählt Robin Burkinshaw über ein Blog die Geschichte von Alice und Kev⁵⁵, zweier obdachloser Sims in der Lebenssimulation *Die Sims 3*⁵⁶. Obdachlosigkeit ist dabei kein vom Spiel vorgegebener Modus, der in irgendeiner Weise bereits im Spiel angelegt wäre. Die Spieler müssen sich aus eigenem Antrieb dafür entscheiden,

⁵² Als ein einfaches Beispiel für dieses Prinzip können die ‚Choose your own Adventure‘-Bücher gelten: Hier werden dem Leser am Ende eines Abschnittes explizit mehrere Entscheidungsmöglichkeiten gegeben. Je nach Wahl muss zu einer anderen Stelle geblättert werden und die Erzählung nimmt einen anderen Verlauf.

⁵³ Vgl. zu verschiedenen Kategorien des Erzählens und zu Emergent Narratives z. B. Andreas Rauscher: Story. In: Benjamin Beil [u. a.] (Hgg): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 63-85.

⁵⁴ Zu den Grundlagen des Prinzips Laura Stortz: »It's time to beat the mind game«. Ludisches Erzählen und das Spiel mit der Moral. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung (2019) <<http://www.paidia.de/its-time-to-beat-the-mind-game-ludisches-erzaehlen-und-das-spiel-mit-der-moral/>>.

⁵⁵ Vgl. Robert Burkinshaw (2009): Alice and Kev. The story of being Homeless in The Sims 3. <<https://alice-andkev.wordpress.com/>> (22.09.2019).

⁵⁶ Die Sims 3. The Sims Studio, Maxis. USA 2009.

so zu spielen und sich selbst Regeln und Beschränkungen auferlegen, um dadurch eine Handlung oder Erzählung aus dem Spiel herauszuarbeiten⁵⁷.

Aufgrund des Konstruktionsprozesses, den solche Erzählungen erfordern, spricht Espen Aarseth auch von ‚ergodischer Literatur‘⁵⁸: Das Herausbilden einer konsistenten Handlung erfordert bei diesen verzweigten Texten eine Leistung, die über den gewöhnlichen Interpretationsprozess hinausgeht. Der Leser ist »constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard. Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed«⁵⁹. Ergodische Erzählungen können sich dieses Prinzips zudem sehr deutlich bewusst sein und die Rezipienten daran erinnern, dass durch jede getroffene Entscheidung, jeden Eingriff in den Handlungsverlauf, eine Alternative oder abweichende Version der Ereignisse - und seien die Unterschiede noch so geringfügig - verloren ist. Das Spiel des Erzählens zu spielen ist somit immer auch ein gewaltsamer Prozess, der den Fortgang der Handlung den Eingriffen des Spielers und dessen Geschick und Glück im Spiel unterwirft. In dem im Jahr 2019 erschienenen Computerrollenspiel *Disco Elysium*⁶⁰, das im Wesentlichen auf klassischen Würfelmechanismen beruht, merkt eine Würfelmacherin Folgendes an: »It’s like every time you cast a die, something disappears. Some alternative ending, or an entirely different world... «.

⁵⁷ Für eine Sammlung solcher ‚emergent narratives‘ vgl. z. B.: Dennis Kogel: Spielergeschichten. In: WASD. Bookazine für Gameskultur (2015) H. 8, S. 136-143.

⁵⁸ Espen J. Aarseth: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. London 1997, S. 1.

⁵⁹ Ebd., S. 3.

⁶⁰ Disco Elysium. ZA/UM. Estland 2019.

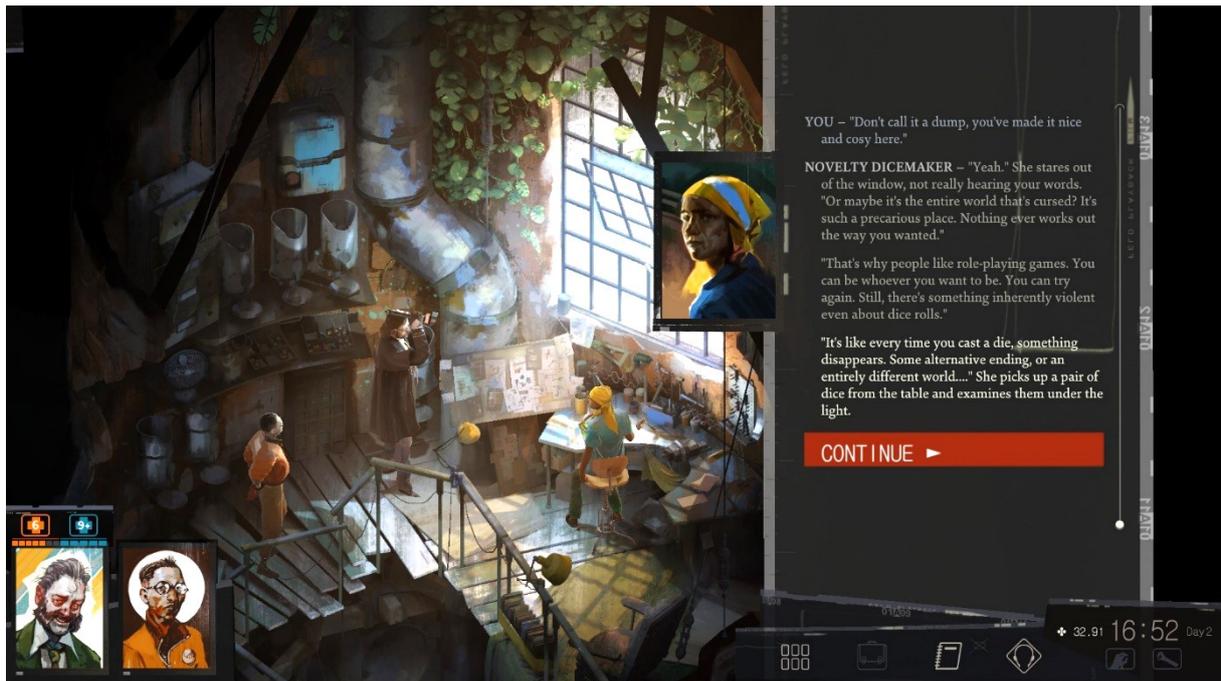


Abb. 1: Die Würfelmacherin im Rollenspiel *Disco Elysium* verweist darauf, dass die Spielhandlung auch anders verlaufen könnte.

Zumindest, so möchte man hier anfügen, weiß man als Rezipient nicht genau, welche Alternativwege man verpasst hat, bis man den Text noch einmal unter anderen Vorgaben ‚durchspielt‘, einen anderen Weg wählt und andere Entscheidungen trifft. Das Freilegen der verschiedenen Handlungsstränge und das Herausbilden einer konsistenten Handlung in einem narrativen Sprachspiel ist selbst eine Form des Spielens. Im Folgenden soll daher bevorzugt der Begriff des *ludischen Erzählens* verwendet werden, wenn von Sprachspielen die Rede ist: Hier können sich die Rezipienten durch das Auswählen aus verschiedenen Erzählsträngen und Angeboten zur Steuerung des Handlungsverlaufs ihre eigene Geschichte zwar ‚erspielen‘, diese Möglichkeiten zur Handlungsgestaltung und zur Entscheidung über die Handlung sind gleichzeitig allerdings von vorne herein durch einen übergeordneten erzählerischen Rahmen und eine begrenzte Menge an Auswahloptionen eingeschränkt. Aufgrund des Konstruktionsprozesses lehnt Janet H. Murray den häufig gebrauchten Begriff des ‚nichtlinearen Erzählens‘ für solche Sprachspiele ab und zieht den Begriff der »multiform story« vor. Im 2016 ergänzten Update zum zweiten Kapitel ihres Grundlagenwerks über das Erzählen im digitalen Raum, *Hamlet on the Holodeck*, erklärt sie:

I avoid the use of "nonlinear" for multiform stories because it emphasizes the disruption of the legacy pattern rather than the creative construction of the new variant structure. As I tell my students, it is not helpful to aim at creating something that is "nonlinear" because you cannot base good design on negative qualities like the lack of linear organization⁶¹.

Allerdings bleibt bei der Bezeichnung ‚multiform story‘ der Vorgang außer Acht, welcher zur Ordnung und kreativen Konstruktion der neuen Erzählstruktur führt: das Spielen.

Bei einem Sprachspiel geht es allgemein um einen individuellen Ablauf: Das Ende des Texts beziehungsweise der Textsinn müssen erspielt werden. Sie hängen von Entscheidungen während des Rezeptionsprozesses ab. Aufgrund dieser Rezipientenleistung, die den Leser zu einem Entscheider werden lässt, der verschiedene Spielzüge vornehmen muss, seien im Folgenden Texte, die sich dieser verzweigten, ludischen Erzählstruktur bedienen, als Sprachspiele bezeichnet; gespielt wird das Spiel des ‚Erzählens‘. Sie sind – um wieder an Wittgensteins basale Definition anzuknüpfen – damit auch wieder Teil einer ‚Lebensform‘: nämlich der des *homo ludens*, der nicht mit der Sprache spielt, sondern sich durch die Sprache im Allgemeinen und die Erzählung im Besonderen ein Spiel sowie dessen Fortgang gestaltet. Narrative Videospiele sind somit ebenso Sprachspiele wie ein Abenteuer in einem Pen-&-Paper-Rollenspiel und, wie noch zu zeigen sein wird, literarische Spiele wie das mittelalterliche Märe. ‚Sprachspiel‘ als ‚Erzählen‘ ist im Kontext dieser Arbeit selbstverständlich keine Gattungsdefinition, sondern wird als Begriff verwendet, um eine bestimmte Art des Erzählens zu kategorisieren und entsprechende Phänomene vergleichbar zu machen⁶².

Sprachspiele von der eben umrissenen Art und ludisches Erzählen mit auch anderen Mitteln als Sprache folgen besonderen Mechaniken, die sie nach den herkömmlichen Qualitätsmerkmalen der Literaturwissenschaft schwer beurteilbar machen. Die Anforderungen daran, wie gutes Erzählen im narrativen Sprachspiel funktioniert, weichen von den Kriterien ab, die an einen nicht-interaktiven Text angelegt werden können. Die Bewertungskriterien der modernen Buchkultur⁶³, die im Kern vom Ideal einer kohärenten Erzählung ausgehen, scheitern am

⁶¹ Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition. Cambridge, Mass. 2017, S. 73-74.

⁶² Auch dies ist durchaus im Sinne Wittgensteins, der auf die Vergleichbarkeit verschiedener Spiele aufmerksam macht (vgl. Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, S. 56-57) und diese Vergleichbarkeit auf unterschiedlich genutzte, sich in Kern und Aufbau jedoch ähnelnde sprachliche Vorgänge bezieht (vgl. Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, S. 262). Ähnlichkeit ist dabei ein von ihm häufig gebrauchtes Schlagwort.

⁶³ Marshall McLuhan wirft dafür den Begriff »Gutenberg-Galaxis« in den Raum. Er sieht darin maßgeblich eine Abwendung vom auditiven Erzählen und Wissenstransfer hin zu einer stark visuell und vornehmlich durch die Verschriftlichung geprägten Kultur. Modernere Medien, z.B. das Radio, wirken seiner Ansicht nach dieser Entwicklung wieder entgegen. Er geht so weit, dies zum Anlass zu nehmen, gar das Ende des Buchzeitalters zu

Erzählen als Spiel und am ludischen Erzählen⁶⁴. Im Folgenden sollen die Eigenheiten des Erzählens im Sprachspiel mit besonderem Blick auf das Videospiel erläutert, anschließend die Brücke zum mittelalterlichen Märe geschlagen werden. Die These wird sein, dass mittelalterliche Mären Erzähl-Spiele sind und d.h. im Prinzip ludisch erzählen – ein Prinzip, welches im Abgleich mit modernen Videospielen und mit Bezug auf das Forschungsfeld der Game Studies erschlossen werden kann. Dieses Verfahren, so soll gezeigt werden, erlaubt den Zugang zu einigen Eigenarten der mittelalterlichen Kurzerzählung, die insbesondere von der älteren Forschung auch aufgrund ihres explizit gewaltvollen und sexuellen Inhalts als inhaltlich fragwürdig und in ästhetischer Perspektive als ärgerlich kritisiert wurden⁶⁵. Doch noch grundsätzlicher hervorzuheben sind hierbei unter anderem das inkohärente Erzählen und die Schwierigkeit, die didaktischen Teile des Märes mit der Erzählung in Einklang zu bringen⁶⁶. Dieser Vorwurf, dass Mären schlecht erzählt seien, wird in ähnlicher Form auch modernen narrativen Spielen, insbesondere den Videospielen⁶⁷, gemacht. Die folgende Studie hat zum Ziel, explizit gewaltvolle und auch inkohärente Erzählungen unter dem Leitbegriff des ‚ludischen Erzählens‘ zu analysieren. Damit schließt sie sich an eine Reihe von Arbeiten an, die in den beiden hier relevanten Feldern des Forschungsdiskurses solche Neubewertungen sowohl für Mären als auch für Videospiele vornehmen⁶⁸.

Narrative Spiele bieten durch die Besonderheiten ihres Erzählens gerade durch die

propagieren. Vgl. Marshall McLuhan: Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters. Düsseldorf, Wien 1968.

⁶⁴ Vgl. auch: Markus Engelns: Spielen und Erzählen. Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung. Heidelberg 2014 (Diskursivitäten. Literatur. Kultur. Medien 19). Mit Blick auf das Videospiel geht Engelns der Frage nach, inwiefern Spiele überhaupt erzählen können und wie die Erzählungen im Spannungsfeld zwischen Spieler und verschiedenen narrativen Modellen wie Autorkonzeptionen oder Topoi konstruiert werden.

⁶⁵ Vgl. z. B. Karl-Heinz Schirmer: Stil- und Motivuntersuchungen zur mittelhochdeutschen Versnovelle. Tübingen 1969 (Hermaea 26).

⁶⁶ Vgl. z.B. als Versuch der Erklärung von Diskrepanz zwischen Erzählerkommentar und Erzähltem: Hedda Ragotzky: Die »Klugheit der Praxis« und ihr Nutzen. Zum Verhältnis von erzählter Geschichte und lehrhafter Fazitbildung in Mären des Strickers. Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 123 (2001), S. 49-64. Und zum Vorwurf, aufgrund ihres Inhalts »künstlerisch wenig bedeutsam« und somit minderwertiger als z.B. der höfische Roman zu sein: Schirmer: Stil- und Motivuntersuchungen zur mittelhochdeutschen Versnovelle, S. 1.

⁶⁷ Der Vorwurf, dass in narrativen Videospielen Erzählen und Spielen nicht zusammen zu bringen ist, äußerte sich innerhalb der Game Studies im Konflikt zwischen Narrativisten und Ludologen. Zum Überblick vgl. Jörg Parcher: Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität. Glückstadt 2018, S. 50ff. Einige der Ansätze, z. B. von Espen Aarseth oder Janet Murray, wurden bereits genannt. Auf eines der zentralen Elemente dieses Konflikts, die ludonarrative Dissonanz, wird in Kapitel 2. d. dieser Arbeit näher eingegangen

⁶⁸ Vgl. u.a. für die Mären: Silvan Wagner (Hg): Mären als Grenzphänomen. Berlin, New York 2018 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 37). In Bezug auf Videospiele u.a.: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016. Und für eine empirische Studie, die den Spieler in den Blick nimmt: Christoph Bareither: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld 2016.

Verhandlung von nach landläufigen Maßstäben gewalttätigen und moralisch fragwürdigen Inhalten Chancen zur Reflexion von Normen und ethisch-moralischen Werten, die bei nicht als Sprachspiel konzipierten Erzählungen aufgrund ihrer fehlenden Interaktionsmöglichkeiten mit der Handlung weniger stark ausgeprägt sind. Denn wenn der Rezipient zum Spieler wird, der sich seinen Weg durch die Erzählung herausarbeitet, dann ist es auch sein eigenes ethisch-moralisches Empfinden, das über Gewaltausübung und über die Art von Gewaltausübung entscheidet. Dieses Empfinden kann von den vordefinierten, linearen Bestandteilen der Erzählung herausgefordert und in Frage gestellt, aber auch bestärkt werden und sich verfestigen. Die folgende Arbeit versteht sich als Untersuchung des narrativen Spiels mit besonderem Fokus auf dem mittelalterlichen Märe und dem modernen, narrativen Singleplayer-Videospiel mit ludischer Erzählstruktur. Angestrebt wird eine wechselseitige Erhellung beider Phänomene mit dem Anspruch auf einen Erkenntnisgewinn, der vielleicht jeweils für jede Seite auch auf anderem Wege zu bekommen wäre, aber vermutlich nicht in derselben Bündigkeit und Evidenz⁶⁹.

Die Mediävistik kann die Game Studies in Hinblick auf die Frage nach der ästhetischen Einordnung von narrativen Videospielen sowie deren Strukturen und gesellschaftlichen Funktionen ergänzen, da die mittelalterliche Literatur sich nicht mit den gängigen Kriterien einer Buchkultur erschließen lässt. Schriftlichen Ausformungen der volkssprachlichen mittelalterlichen Erzählungen sind primär keine ‚Lesetexte‘, sondern im Kern performativ: Die Erzählungen sind konzeptionell betrachtet – auch wenn sie selbstverständlich in stiller Lektüre gelesen werden können, dies umso mehr in modernen Texteditionen – in soziale Praktiken der mündlichen Realisation eingebettet. Moderne Trennungen zwischen Lesetext und Theater oder generell die Definition von Literatur als einem Schriftmedium greifen bei der mittelalterlichen Literatur nicht. Dabei muss allerdings auch berücksichtigt werden, dass der Performanzbegriff nicht nur die bloße Aufführung bezeichnet⁷⁰. Auch die Reaktion des Publikums, dessen Involviertheit in das Geschehen und die Reaktionen auf die Handlung können

⁶⁹ Der Ansatz, Game Studies und mittelalterliche Literatur aufgrund ihrer strukturellen Ähnlichkeiten zusammen zu denken, findet derzeit verstärkt Eingang in die Mediävistik. Vgl. Franziska Ascher: Erzählen im Imperativ. Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen. Bielefeld 2021.

⁷⁰ Ausführliche Übersicht zur Performanz und Performativität aus mediävistischer Perspektive: Ulrich Barton, Rebekka Nöcker: Performativität. In: Christiane Ackermann, Michael Egerding (Hgg): Literatur- und Kulturtheorie in der germanistischen Mediävistik. Ein Handbuch. Berlin, Boston 2015, S. 407-452.

als performative Akte begriffen werden⁷¹. Damit zeigen die Performanzkonzeptionen der mediävistischen Forschung deutliche Parallelen zu Ansätzen der Interaktivitätstheorien. Die mittelalterliche Literatur ist, wie sich immer mehr herauskristallisiert, aufgrund ihrer Grundeigenschaften nicht nur ein geeignetes Vergleichsfeld für eine Erschließung moderner Computerspiele, sondern sie zeigt sich auch für moderne Zugänge durch die Game Studies als anschlussfähig. Denn in den Game Studies wird der Rezipient nicht als Leser, sondern als aktiver Teilnehmer im Rezeptionsprozess begriffen und zudem wird Erzählen als transmediales Phänomen erschlossen, in dem sich Konzepte aus Literatur, Theater und Film vereinen⁷². Das bedeutet nicht, dass mittelalterliche Literatur und moderne Videospiele als vollständig analog betrachtet werden sollen, sondern vielmehr, dass die gleichartigen Strukturen und Funktionslogiken zur gegenseitigen Erhellung beider Untersuchungsgegenstände dienen können.

h. Warum Videospiele?

Um die Grundmechanismen des Sprachspiels wie des ludischen Erzählens und die Bedeutung des Rezipienten als Entscheidungsinstanz herauszuarbeiten, die anschließend in ihrer Brauchbarkeit für eine Analyse von Mären erprobt werden sollen, richtet sich zunächst der Blick auf das Videospiele, wobei selbstverständlich vorab zu begründen ist, weshalb überhaupt das Videospiele und nicht andere Sprachspiele wie beispielsweise die bereits erwähnten Pen & Paper-Spiele als Ausgangspunkt dafür genutzt werden, Mären als narrative Spiele zugänglich zu machen.

⁷¹ Vgl. Justin Vollmann: Performing Virtue. Zur Performativität der ›Krone‹ Heinrichs von dem Türlin. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 130 (2008), H. 1, S. 82-105. Hier insbesondere S. 93, S. 102, S. 104-105. Vollmann argumentiert, dass die Erfahrung, die der Rezipient macht, nicht im Nachvollzug der Handlung, sondern im Akt des Rezipierens selbst liegt. Rezipieren wird dadurch zu einer performativen Handlung, bei der der Rezipient aktiv selbst an Heinrichs Tugendprobe teilnimmt.

⁷² Vgl. Hans-Joachim Backe: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg 2008 (Saarbrücker Beiträge zur vergleichenden Literatur- und Kulturwissenschaft 44), insbesondere S. 172-193.

Ein narratives Grundgerüst ist für Videospiele nicht per se notwendig. Weder besitzen alle Videospiele eine Erzählung, noch ist diese für ein gutes Spiel⁷³ zwingend erforderlich. Dennoch ist ein basaler narrativer Rahmen inzwischen auch Bestandteil einiger klassischer Brettspiele geworden⁷⁴. Und auch Kartenspiele wie *Gloom*⁷⁵ bedienen sich erzählerischer Elemente und fordern dazu auf, die sich im Spielverlauf entwickelnden ‚emergent narratives‘ als maßgeblich für den Spielspaß zu verstehen. Ziel des Spiels ist es, die Mitglieder einer Familie, die der Spieler kontrolliert, so unglücklich wie möglich zu machen und dann sterben zu lassen. Dazu können auf eigene und gegnerische Familienmitglieder verschiedene Ereigniskarten ausgespielt werden, die den Stimmungswert positiv oder negativ beeinflussen (vgl. Abbildung):



Abb. 2 Spielkarten aus *Gloom*. Links eine Ereigniskarte, rechts eine Todes-Karte. Das Spiel ermutigt durch die Vergabe von Zusatzpunkten, storylogische Verknüpfungen zwischen den einzelnen Spielzügen zu suchen und z. B. eine Todeskarte (rechts) auf einen Charakter auszuspielen, auf den im vorhergehenden Zug eine passende Ereigniskarte (links) ausgespielt wurde. In diesem Beispiel besteht eine thematische Verknüpfung über die Tier-Thematik (dargestellt durch Fledermaus-Symbol), die von den Spielern zum Auserzählen einer Geschichte genutzt werden kann.

⁷³ Man denke hierbei an Geschicklichkeits- oder Puzzlespiele wie z.B. *Tetris* sowie die meisten Brett- und Kartenspiele im nicht-digitalen Bereich.

⁷⁴ Vgl. z.B. Spiele wie *Die Legenden von Andor* (Michael Menzel: Die Legenden von Andor. Stuttgart 2012.), oder *Maus und Mystik* (Jerry Hawthorne: Maus und Mystik. Walldürn bei Buchen, 2013.).

⁷⁵ Keith Baker: *Gloom*. Second Edition. Proctor, Minnesota 2017.

In den Spielregeln weist Spieleautor Keith Baker explizit dazu an, diese Ereigniskarten nicht einfach nur auszuspielen, sondern aus den Ereignissen eine Geschichte zu spinnen:

Half the fun of *Gloom* is the stories that unfold as the game progresses. On your turn, it's up to you to explain the effects of your plays and how these tragic events have come to pass. (...) [W]hen you play a card, try to explain how it fits that Character's story... you'll have more fun if you do!⁷⁶

Dies zeigt, dass die Verknüpfung des Spiels mit einer (wenn auch oft sehr basalen) Erzählhandlung einen großen Reiz ausübt. Die Vergleichbarkeit zwischen so gearteten Videospielen und Mären liegt nun selbstverständlich nicht einfach darin, dass beide über eine Erzählhandlung verfügen; sie besteht sehr viel konkreter darin, *wie* diese beiden Medien – in ihrer Eigenschaft als Sprachspiele – erzählen und das ‚Spiel des Erzählens‘ eröffnen. Dem ludischen Erzählen fällt dabei, wie bereits erwähnt, in beiden Ausprägungen eine zentrale Rolle zu. Denn genau in diesem Punkt unterscheidet sich der für diese Arbeit relevante Teil der Videospiele, die als Sprachspiele begriffen werden sollen, von anderen narrativen Spielen wie dem Pen & Paper-Rollenspiel oder einem Brettspiel mit Erzählhandlung. Das ludische Erzählen macht den Spieler zum Entscheider in Bezug auf den Verlauf der Handlung. Es bewirkt, dass sich jeder Spieler ein individuelles Ende erspielen kann, indem im Spielverlauf an gewissen Knotenpunkten bestimmte Spielentscheidungen getroffen werden. Dieses ‚Multiple-Enden-Prinzip‘ fehlt bei narrativen Brettspielen. Dort gibt es in der Regel nur die zwei klassischen Möglichkeiten des agonalen Spiels: Gewinnen oder Verlieren, auch wenn man hier im Grunde gegen das Spiel selbst gewinnt oder verliert. Mären und Videospiele als Sprachspiele sind demgegenüber nicht auf einen Sieg angelegt, obwohl ein erfolgreich abgeschlossenes Sprachspiel selbstverständlich als eine Art des Gewinnens wahrgenommen werden kann. Im Sprachspiel ist allerdings die narrative Komponente bedeutsamer als bei narrativen Brettspielen: Es gibt in der Regel mehr als zwei mögliche Enden, die nicht unbedingt mit Sieg oder Niederlage zu tun haben. Der Spieler akzeptiert das Spiel als regelgebenden Rahmen für eine Erzählung, in der er selbst tätig wird und die er aktiv mitgestaltet.

Konträr gestaltet sich hierzu das Pen & Paper-Rollenspiel. Im Gegensatz zum Videospiel ist bei diesen Spielen nicht nur der Spieler ein Mitgestalter der Erzählhandlung, sondern auch und vor allem der Spielleiter. Während narrative Singleplayer-Videospiele selbst bei einer ludischen Erzählweise immer bereits vordefinierten und vorprogrammierten Strukturen folgen

⁷⁶ Ebd.

und daher noch recht nah an einem klassischen Erzähltext liegen, ist das Pen & Paper-Spiel in seinem Aufbau bedeutend freier. Wie stark vordefiniert die Handlung ist, hängt vom Spielleiter ab. Souveräne Spielleiter können während des Spiels komplett von den Handlungselementen, die zuvor festgelegt wurden, abweichen und somit die gesamte Erzählung in eine andere Richtung lenken als ursprünglich geplant⁷⁷. Auch kann im Spielverlauf das spontane Erfinden von Charakteren, Orten, Gegenständen oder gar ganzen Handlungssträngen notwendig sein, die zuvor nicht geplant oder berücksichtigt wurden. Hingegen gilt das Aufzwingen einer Handlung und das Opfern von Spielerfreiheit zugunsten eines narrativen Plots durch den Spielleiter im Rollenspiel als schlechter Stil und wird auch als ‚railroading‘ bezeichnet, da die Spieler dabei vom Spielleiter ohne Mitbestimmung ‚auf Schienen‘ durch ein Abenteuer geführt werden. Die Spielerhandlungen stehen somit bei einem Pen & Paper-Rollenspiel noch bedeutend stärker im Fokus als bei einem Videospiel, bei dem es nur begrenzte ‚Reaktionsmöglichkeiten‘ des Spiels auf die Handlungen des Spielers gibt. Spieler eines Videospieles müssen, wie die Leser einer Erzählung, mit dem arbeiten, was ihnen vorgegeben wird. Hier ist ‚railroading‘ nicht unbedingt als negativ zu werten, sondern ein Grundprinzip, welches sich aus dem Fehlen eines spontan agierenden menschlichen Spielleiters ergibt.

Durch ihren vorgeskripteten Handlungsverlauf, bei dem es nicht um Gewinnen oder Verlieren, sondern um das Entwickeln und Erspielen eines individuellen Handlungsverlaufes geht, bieten sich narrative Videospiele, die allein gespielt werden und die über eine konkrete Erzählhandlung verfügen⁷⁸, als Vergleichsgegenstand zum Märe als Sprachspiel an. Beide bewegen sich in einem vordefinierten Rahmen, der zwar von den Rezipienten oder Spielern aktiv beeinflusst, aber nicht frei verändert werden kann. Es können im Idealfall individuelle und unterschiedliche Wertungen, Verläufe und damit Schlüsse erspielt werden, die allerdings

⁷⁷ Vgl. z. B. Sandy Petersen: Cthulhu Grundregelwerk. Überarbeitet von Lynn Willis. Nun in der Fassung der Edition 7 von Paus Fricker & Mike Mason und für die deutsche Ausgabe ergänzt von Heiko Gill. 3. Auflage. Friedberg 2017, S. 202-204. Hier wird das Schreiben von nichtlinearen ‚Spielwiesen‘-Szenarien vor allem erfahrenen Spielleitern angeraten, da es dabei nötig ist, oft spontan auf die Handlungen der Spieler zu reagieren. Anfänger hingegen sollten erst einmal lineare Szenarien mit fester Plotstruktur leiten und später auf nicht-lineare Szenarien übergehen.

⁷⁸ Multiplayer-Spiele, Aufbau-, Strategie- oder Wirtschaftssimulationen sowie Puzzle- und Sportspiele werden im Rahmen dieser Arbeit somit zwar größtenteils ausgeklammert, dienen allerdings gelegentlich als Referenzpunkte, um Abgrenzungen zum Sprachspiel und zum ludischen Erzählen zu erarbeiten. Hervorzuheben ist, dass keineswegs impliziert werden soll, dass diese Spiele keine Geschichten erzählen oder ethisch-moralisch aufgeladene Komponenten beinhalten können.

immer noch vordefiniert und nicht vollkommen frei generierbar sind. Auf struktureller Ebene folgen Mären wie Videospiele als Sprachspiele gleichen oder sehr ähnlichen Mustern.

2. Moderne Videospiele

a. Interaktive Spielwelten?

Videospiele erschaffen für den Spieler eine von bestimmten Mechaniken definierte Spielwelt, innerhalb derer er im Rahmen einer Spielhandlung oder Erzählung agiert. Diese Spielwelten sind dabei auf Interaktion ausgerichtet. Sie folgen in ihrer Ausformung nicht notwendigerweise alltagslogischen Kriterien der Weltgestaltung: »Spielwelten sind durchkonstruierte Umgebungen. Alle darin befindlichen Objekte sind aus bestimmten Gründen dort platziert: Rhythmisierung des Gameplays, Generierung von Stimmung und Atmosphäre sowie Ermunterung zu Wettkampf oder Kooperation⁷⁹«. Dabei können sich selbstverständlich auch Spiele klassische raumsemantische Gestaltungsmuster, zum Beispiel eine Teilung in oben und unten, zunutze machen. Die Welt im Spiel dient aber vor allem dem Storytelling, und nicht umgekehrt. In Filmen und Büchern wird meist die Welt über die Erzählung konstruiert und dient als Kulisse oder Schauplatz. Im Videospiel folgt zwar eine ähnliche Erschließung der Welt über das Fortschreiten der Erzählhandlung, gleichzeitig bestimmt aber auch der Spieler über die Welt und die Welt über den Fortschritt der Spieler. Sie lenkt ihre Aktionen und spiegelt ihre Handlungen. Zur Beschreibung dieses Verhältnisses wird in der Regel der Begriff ‚environmental storytelling‘ genutzt. Beispielsweise verwendet ihn Franziska Ascher, um die tiefere Bedeutung der durch Abkürzungen verknüpften und sehr komplexe Oben-Unten-Struktur der Welt von *Dark Souls*⁸⁰ herauszuarbeiten⁸¹, die durch diesen Aufbau eine eigene Geschichte erzählt und mehr ist als eine bloße Kulisse. Gleichzeitig benennt Ascher vor allem das Töten im Spiel als »Modus der Welterschließung«, da in vielen Spielen Gewalt und die damit verbundene Aneignung von Gegenständen ein Fortschreiten in der Welt ermöglicht⁸². Allerdings kann der Begriff ‚environmental storytelling‘ für ein sehr viel komplexeres Welt-Spieler-Verhältnis fruchtbar gemacht werden.

⁷⁹ Marc Bonner: Welt. In: Benjamin Beil [u. a.] (Hgg): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 129-151. Hier: S. 129.

⁸⁰ Vgl. Dark Souls. From Software. Japan 2011.

⁸¹ Vgl. Franziska Ascher: Die Narration der Dinge Teil II: Environmental Storytelling. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung (2014) <<http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-2/>> (20.02.2020).

⁸² Ebd.

Die Welt des Spiels lenkt zum einen die Aktionen im Spiel und darüber zum anderen auch die Erzählhandlung: Bestimmte Marker zeigen eine Interaktionsmöglichkeit an. Beispielsweise sind erkletterbare Stellen optisch markiert oder Gegenstände, die benutzt werden können, sind hervorgehoben. Solche Mechanismen sind logisch aus der Spielwelt heraus nicht kohärent erklärbar. Sie ergeben nur dann einen Sinn, wenn ein Spieler inferiert wird, der diese Umwelt liest und deutet. Die Welt zeigt an, dass an den markierten Stellen ein Weiterkommen durch Interaktion möglich ist. Zusätzlich hinterlässt auch der Spieler Spuren in der Welt, wenn zum Beispiel zerstörte oder benutzte Elemente im Zustand nach der Interaktion verbleiben und sichtbar sind. So wird die Spielwelt zum Spiegel des Wegs, den der Spieler eingeschlagen hat. Ein Beispiel, wie diese Wechselwirkung zwischen Spieler und Welt im Videospiel auf die Spitze getrieben werden kann, ist das Chaos-System der ersten beiden *Dishonored*-Spiele⁸³. Der Zustand der Welt hängt hier von den Taten des Spielers ab. Je brutaler der Spieler vorgeht und je mehr Gegner er tötet, desto düsterer wird die Spielwelt. Dies wird weltlogisch dadurch erklärt, dass mehr Leichen auch mehr Seuchenratten (im ersten Teil) oder Blutfliegen, die ihre Nester in den Körpern der Toten bauen (im zweiten Teil), anziehen und somit die Seuche respektive die Blutfliegenplage verbreitet wird. Allerdings wirkt sich der Chaosfaktor auch auf das Wetter in verschiedenen Missionen aus: Scheint bei niedrigem Chaosfaktor noch die Sonne, stürmt es bei einem hohen Chaos-Wert. Dieser Zusammenhang lässt sich weltlogisch nicht mehr erklären. Hier werden über die Umwelt die Entscheidungen und Handlungen des Spielers reflektiert und sichtbar gemacht.

Neben dem ‚environmental storytelling‘ wird im Videospiel aber vor allem ein spielerzentriertes Worldbuilding genutzt: Die gesamte Architektur bzw. der Aufbau der Umwelt im Spiel ist darauf ausgerichtet, ein möglichst zufriedenstellendes Spielerlebnis zu bieten. So lassen sich im Verlauf eines Levels beispielsweise Wege öffnen, die den Rückweg erleichtern können. Sammelbare Objekte können aufleuchten oder sind dank Soundeffekten einfacher wahrzunehmen. Die Spielwelt muss somit die Stellung der Spieler als Agierende stets ‚mitdenken‘. Im Regelfall wird dabei das Spielgefühl über die logisch-kohärente Weltkonzeption gestellt. Im Spiel werden Schauplätze nicht nur so gestaltet, dass sie beispielsweise auf raumsemantischer Ebene die Erzählhandlung stützen, sie dienen auch dazu, die Spieler ihren individuellen Verlauf der Erzählhandlung herausarbeiten zu lassen. So sind häufig mehrere

⁸³ Dishonored. Arkane Studios. Frankreich 2012. Und: Dishonored 2. Arkane Studios. Frankreich 2016.

Wege durch ein Level oder Gebiet möglich. Dieses Mitdenken des Spielers bei der Weltkonzeption wirkt sich nicht nur direkt auf die physischen Komponenten der Spielwelt aus, sondern beeinflusst im Gegenzug auch die gesamte Gestaltung der narrativen Elemente eines Spiels. Die Spielwelt funktioniert dabei ähnlich wie die ‚erzählte Welt‘, wie sie literaturwissenschaftlich gefasst ist, und dient als Hintergrund für die Erzählung. Allerdings gleichen die Regeln für die grundlegenden Mechanismen, nach denen diese Spielwelten funktionieren, durch eben jenes ‚Mitdenken‘ des Spielers nicht denen eines herkömmlichen Erzähltexts. Dies gilt nicht nur für die Gestaltung der Umgebung, wie im Folgenden aufgezeigt werden soll, sondern betrifft die gesamte Erzähllogik.

Generell kann der Weltkonzeption fiktionaler Texte das in der Textlinguistik gebräuchliche Textweltmodell zugrunde gelegt werden:

Was plausibel ist, richtet sich somit zunächst immer nach dem Weltmodell des Rezipienten, in dem Kenntnisse über Realitätsstrukturen in Form von Frames und Skripts repräsentiert sind. Aufgrund unserer Sozialisation sind diese Kenntnisse weitgehend homogen aufgebaut, d. h. sie variieren nicht individuell von Rezipient zu Rezipient, sondern man kann davon ausgehen, dass Kohärenzbildung von allgemeinen Standardannahmen, die in einer Sprachgemeinschaft von allen Teilnehmern geteilt werden, bestimmt wird⁸⁴.

Das Problem bei Videospiel-Welten ist, dass die Standardannahmen der Sprachgemeinschaft, die zur Schaffung einer kohärenten erzählten Welt auf Ebenen wie Zeit, Raum oder Figur nötig sind, sich nicht uneingeschränkt anwenden lassen⁸⁵. Die Spieler als aktive Entscheidungsträger müssen innerhalb dieser Welten stets beachtet werden. Dies führt zu einer eigenen und auch eigenwilligen Logik der Spielwelt, die sich nicht mit einem gängigen Verständnis einer kohärenten Weltgestaltung erklären lässt. Ein Beispiel für diese Logik ist unter anderem der Tod der Spielfigur: In sehr vielen narrativen Spielen ist es möglich, zu sterben, ohne dass damit das Spiel bezogen auf die Spielfigur zu Ende wäre. Stattdessen erfolgt entweder ein Respawn an einem vorhergehenden Speicherpunkt oder der Spieler erhält die Möglichkeit, einen älteren Spielstand neu zu laden⁸⁶. Wenige Spiele geben sich Mühe, diese Mechanismen um die

⁸⁴ Monika Schwarz-Friesel, Manfred Consten: Einführung in die Textlinguistik. Darmstadt 2014, S. 90.

⁸⁵ Wie genau sich diese Faktoren auf das Erzählen im Spiel auswirken, wird in Kapitel 1.d. weiter erörtert.

⁸⁶ Manche Spiele bieten auch Schwierigkeits-Modi an, bei denen diese Mechanismen außer Kraft gesetzt werden. Nach dem Tod ist kein älterer Spielstand mehr aktivierbar und das Spiel muss von vorne begonnen werden. Solche Modi sind allerdings in der Regel optional wählbar und richten sich an Spieler, die eine Herausforderung suchen. Zudem gibt es auch viele Multiplayer-Spiele mit Modi, bei denen der Tod nicht wieder rückgängig zu machen ist. Dies sind allerdings in der Regel keine narrativen Modi, sondern Matches, bei denen echte Spieler untereinander in Wettkampf treten und versuchen, so lange wie möglich zu überleben oder so viele Gegner wie möglich zu besiegen. Es zeichnet sich hier eine deutliche Parallele zum Sport ab: Der Gegner bzw. das gegnerische

„relative Unsterblichkeit“ der Spielfigur zu erklären und logisch in die Spielwelt einzubinden⁸⁷. Die Anforderungen an eine logisch-kohärente Weltkonzeption, der zufolge eine Erzählung mit dem Tod des einzigen Protagonisten enden muss, treten hinter den Bedürfnissen des Spielers zurück. Die Möglichkeit, durch einen Tod im Spiel zu scheitern, macht das Spiel herausfordernd: Die Spieler müssen ihre Taktik überdenken und das Level anders angehen. Dies lässt sich auch durchaus kreativ nutzen. So erhalten die Spieler im Spiel *Hellblade: Senua's Sacrifice*⁸⁸, welches sich mit den Erfahrungen von Menschen, die unter Psychosen leiden, auseinandersetzt, eine Warnung: Mit jedem Tod in der Spielwelt kriecht eine schwarze Fäulnis am Arm der Protagonistin Senua empor. Das Spiel suggeriert, dass es keine weiteren Versuche mehr gibt, sobald die Fäulnis den Kopf erreicht hat. Dies ist allerdings nur ein Trick und dient dazu, die Angst vor dem Scheitern der psychisch kranken Protagonistin greifbar zu machen, indem die Spieler durch eine vermeintliche Bedrohung unter Druck gesetzt werden, die sich „objektiv“ dann als nichtig erweist. Denn in Wirklichkeit ist auch in diesem Spiel die Anzahl der Tode nicht limitiert.

Team werden durch den Tod aus dem Spiel befördert. Nicht umsonst werden solche Spiele für den E-Sport genutzt.

⁸⁷ Ein Gegenbeispiel wäre hier *Assassin's Creed* (*Assassin's Creed*. Ubisoft Montreal. Kanada 2007): Hier befindet sich der Protagonist Desmond in einer Simulation, die ihn (und somit den Spieler) die Erinnerung seines Vorfahren in Palästina zur Zeit der Kreuzzüge nacherleben lässt. Bei solchen Erklärversuchen ergeben sich allerdings wieder weitere Probleme, da nicht nachvollziehbar ist, weshalb dieses Nacherleben der Erinnerung überhaupt Abweichungen vom tatsächlichen Verlauf des Erlebten (z. B. durch das Sterben an einem Punkt, an dem dies laut der Erinnerung nicht geschehen sollte) zulässt. Ohne die Möglichkeit zu sterben oder in einer Mission zu scheitern wäre das Spiel allerdings kaum mehr als ein Film.

⁸⁸ *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Ninja Theory. UK 2017.



Abb. 3: Die Fäulnis an Senuas rechtem Arm. Zwar scheint es zu Beginn, als würde sich das schwarze Mal schnell ausbreiten, tatsächlich erreicht es den Kopf aber nie. Die optische Markierung der angeblich begrenzten Versuche setzt den Spieler unter Druck.

Durch die Verhinderung eines irreversiblen Todes im Spiel wird allgemein Frustration vermieden. Das Spielerlebnis, nicht die Logik oder die Kohärenz stehen im Vordergrund, wobei die Spielwelt allerdings auch auf eine gewisse grundlegende Kohäsion angewiesen ist. Dies zeigt sich an folgendem Beispiel für eigenwillige Spiellogik: Gegner im Spiel, die immer gleich oder zumindest sehr ähnlich aussehen. Dies lässt sich nicht immer logisch aus der Spielwelt ableiten, hilft dem Spieler allerdings, die Gegner auf einen Blick einzuordnen und daraufhin strategisch zu planen. Denn in der Regel weisen die Angehörigen eines bestimmten Gegnertyps auch ein bestimmtes Angriffsmuster auf. Würde dieser Zusammenhang zwischen Aussehen und Kampftaktiken willkürlich gebrochen, erhöhte dies die Plausibilität einer um Realismus bemühten Spielwelt, wäre aber für die Spieler frustrierend und der Spielerfahrung abträglich. Ähnliche Stereotypisierungen finden sich auch in Bezug auf Gegenstände. So sind Heiltränke oder Heilgegenstände meist rot beziehungsweise in einem roten Gefäß verpackt, Gegenstände, welche die Magiefähigkeit oder das ‚Mana‘ wiederherstellen, hingegen blau.

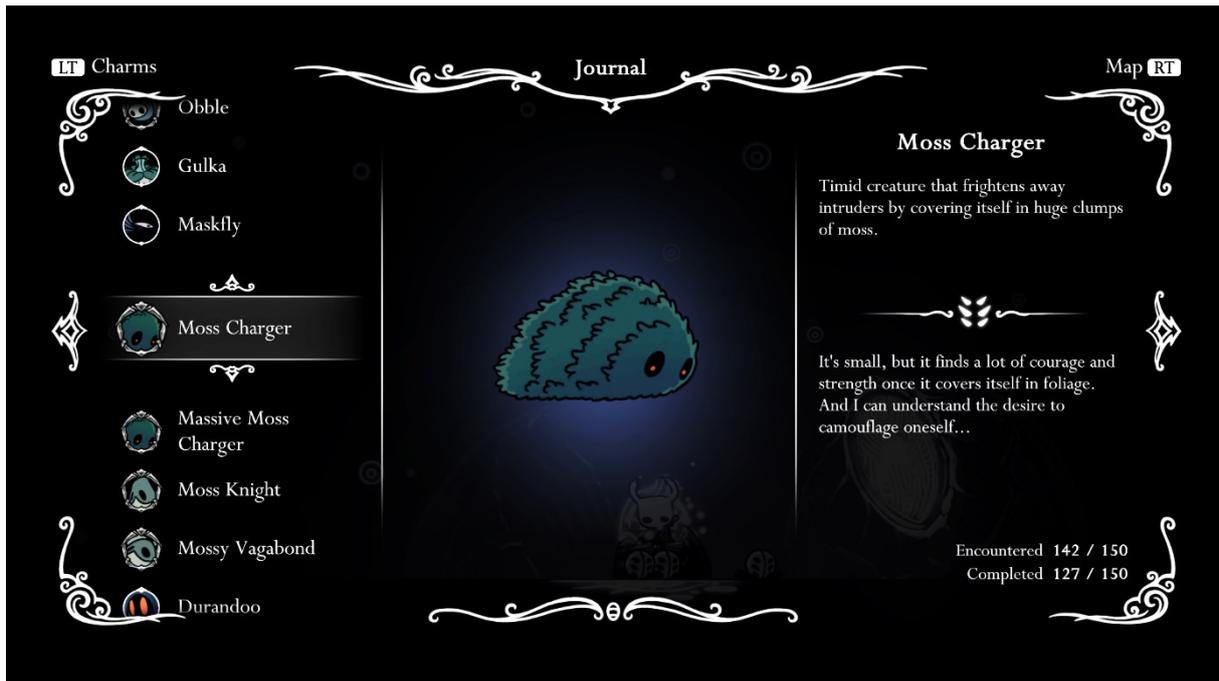


Abb. 4: Gegner-Kompendium in Hollow Knight⁸⁹. Solche Kompendien fassen zusammen, wie bestimmte Gegner aussehen und halten zudem deren Eigenschaften, Stärken und Schwächen fest. Der Spieler kann auf diese Informationen zurückgreifen, um sich z. B. bestimmte Taktiken für den Kampf in Erinnerung zu rufen.



Abb. 5: Der Heiltrank ‚Überlegene Schwalbe‘ (links) aus The Witcher 3: Wild Hunt und ‚Sokolovs Gesundheitselixier‘ (rechts) aus Dishonored. Unabhängig vom Setting sind beide Heiltränke rot bzw. rötlich gefärbt.

Stereotypisierung ist somit, sowohl in Bezug auf Figuren als auch in Bezug auf Dinge, eines der wichtigsten Grundelemente der Weltgestaltung im Videospiel. Spieler eignen sich in Bezug auf Spiele und die Spielwelt ein spezifisches Wissen an, das außerhalb dieses Bereichs keine Gültigkeit hat. Dieses Wissen ermöglicht gewisse Vorannahmen in Bezug auf Spielwelten, aber auch auf Spielmechaniken, die sich im Detail noch nach Genres unterteilen können, und es erleichtert zum Beispiel die Orientierung in einem neuen, zuvor unbekanntem Spiel. Handelt

⁸⁹ Hollow Knight. Team Cherry. Australien 2017.

es sich beispielsweise um ein Stealth-Game, in dem Heimlichkeit im Fokus steht, rechnen die Spieler mit Mechanismen, die es erlauben, Gegner lautlos auszuschalten, und mit einer Spielwelt, welche Verstecke und Schleichwege anbietet, um sich ungesehen zu bewegen. Bei einem Shooter hingegen werden verschiedene Waffenarten erwartet und die Spieler rechnen mit einer Welt, die in Gefechten Deckungsmöglichkeiten bietet. Selbstverständlich sind immer auch Mischungen verschiedener Genres möglich, welche deren Stereotypen kombinieren.

Ein weiteres Mittel zur stereotypen Weltgestaltung ist zudem der Rückgriff auf bekannte Topoi. Klassische Gut-Böse-Schemata oder Monsterstereotypen spielen dabei ebenso eine Rolle wie die Nutzung bereits aus anderen Medien bekannter Welten und Figuren. Es gibt inzwischen zahllose Spiele zu verschiedenen Franchises, welche den Spielern, die mit den Welten bereits aus anderen Medien vertraut sind, einen niedrigschwelligen Zugang zur Welt bieten. Gleichzeitig bilden erfolgreiche Videospiele auch unabhängig von anderen Medien eigene Franchises aus, die ebenfalls Muster und Stereotype herausbilden, mit denen die Spieler in jedem neuen Teil der Reihe rechnen⁹⁰. Wer bereits ein Spiel aus einem solchen Franchise gespielt hat, wird ebenfalls einen vereinfachten Zugang zu weiteren Spielen dieser Gruppe finden. Der Reiz des Spiels besteht in diesen Fällen darin, mit diesen bekannten Mustern und Welten spielen zu können. Im Spiel kann sich der Spieler eine gewisse Deutungshoheit über die bekannten Welten zusprechen. Er besitzt eine gewisse Macht über die Handlung und die Charaktere, die ihm bei einem Roman oder Film nicht zugestanden wird.

Eine auf Stereotypisierung und vertraute Muster ausgelegte, den Spieler ins Zentrum rückende Weltgestaltung ist also die Grundlage für eine interaktive Spielwelt. Die Stereotypisierung ermöglicht einen leichten, niedrigschwelligen Zugang zu neuen, unbekanntem Spielwelten. Und nur wenn die Spielwelt in ihrem physischen Aufbau sowie ihrer grundlegenden Konzeption auf den Rezipienten hin ausgerichtet ist, diesen mitdenkt und seine Bedürfnisse über eine absolut kohärente Gestaltung stellt, besteht für diesen die Möglichkeit zur Interaktion. Diese Kategorien sind wichtig, um in einem weiteren Schritt die Besonderheiten der Weltgestaltung im Märe als ‚Sprachspiel‘ fassen zu können.

Es bleibt allerdings, auch im Hinblick auf einen Vergleich zwischen Märe und Videospiele, zu

⁹⁰ Auch Hans-Joachim Backe stellt fest, dass das Erzählen im Computerspiel stark auf stereotypen Motiven und Mustern basiert, immer stärker hin zur Sequenzialisierung und der Ausbildung von Franchises tendiert. Letztere wiederum entwickeln häufig eigene Stereotype im Hinblick auf Inszenierung, Erzählweise oder Gameplay-Mechaniken. Vgl. Backe: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel, S. 186ff.

beachten, dass diese Interaktion in der Spielwelt eines Computerspiels stets vordefiniert ist. Welche Objekte auf die Einwirkungen des Spielers reagieren, welche Gefüge in der Welt benutzbar sind und welche Grundregeln der Welt sich nach seinen Bedürfnissen richten, steht bereits von vornherein fest. Es sind keine Aktionen möglich, die der Programmierung des Spiels zuwiderlaufen können. Die Spielwelt entspricht somit nicht unbedingt den gängigen Kriterien für Interaktivität. Diese richten sich nach der Möglichkeit des Rollenwechsels von Rezipient und Sender beziehungsweise Autor⁹¹ aus. Im Videospiel kann dieser Rollenwechsel keinesfalls vollständig durchgeführt werden und es kommt zu dem bereits erwähnten Konflikt zwischen Spiel und Spieler: Oft hat es nur den Anschein, als steuere der Spieler das Spiel, da er letzten Endes an die Grenzen des Spiels als Programm gebunden ist. Mathias Mertens geht daher sogar so weit, Videospielen die Interaktivität komplett abzusprechen, steht dabei allerdings auf einem dezidiert narratologischen Standpunkt und bezieht sein Urteil auf lineare Storys im Spiel⁹² – und somit explizit auf einen Spieletypus, der für die im Rahmen dieser Arbeit betrachteten Videospiele als Sprachspiele nur eine untergeordnete Rolle einnehmen. Mertens gesteht dann emergenten Spielen, bei denen Spieler ihre eigene Geschichte erspielen, wieder einen gewissen Interaktivitätsgrad zu⁹³. Das abschließende Fazit lautet allerdings: »Computerspiele sind nicht interaktiv. Sie bieten nur endlos emergierende Reaktionsmuster von Spieler und Programm⁹⁴«.

Die Debatte, ob Videospiele nun interaktiv sind oder nicht, kann hier selbstverständlich nicht in eine Richtung entschieden werden. Feststellen lässt sich, dass die Spiele immer komplexer werden und sowohl auf narrativer als auch auf spielmechanischer Ebene den Spielern immer mehr ‚Rückmeldung‘ geben. Dennoch bleibt stets ein Grad der Vordefiniiertheit; die Interaktionsmöglichkeiten sind begrenzt. Das Gefühl, die Welt tatsächlich beeinflussen zu können, ist, so Julian Reidy, nur ein »Placebo-Effekt«⁹⁵. In Anlehnung an Robert Pfaller lässt sich daher sagen: Videospiele sind vielleicht nicht interaktiv – aber sie sind in unterschiedlichem Grad interpassiv. Sie beinhalten stets vordefinierte Komponenten, die festlegen, was im Spiel

⁹¹ Vgl. Claus Leggewie, Christoph Bieber: Interaktivität. Soziale Emergenzen im Cyberspace? In: Dies. (Hgg): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt, New York 2004, S. 7-14, hier S. 7.

⁹² Vgl. Mathias Mertens: Computerspiele sind nicht interaktiv. In: Claus Leggewie, Christoph Bieber (Hgg): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt, New York 2004, S. 272-288, insbesondere S. 275-279.

⁹³ Vgl. Ebd., S. 286-287.

⁹⁴ Ebd., S. 287.

⁹⁵ Julian Reidy: "There are so many choices!" Zur Entscheidungssituation im Computerspiel. In: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 275-290, hier S. 277.

möglich ist, lassen allerdings stets auch das aktive Eingreifen des Spielers zu, welches mal mehr, mal weniger Einfluss auf diese vordefinierten Komponenten nimmt.

Der unterschwellige Konflikt zwischen Spieler und Spiel, der durch die Illusion der Handlungsfreiheit und Interaktivität hervorgerufen wird, wirkt sich bei narrativen Spielen auch auf die Immersion aus. Den Spielern muss zumindest glaubhaft vorgemacht werden, dass sie die Kontrolle über die Spielfigur und das Geschehen haben, um ein Versinken im Spiel und der Spielwelt zu ermöglichen. Sonst könnten sich die Spieler betrogen fühlen⁹⁶. Immersion im Spiel ist dabei nicht leicht zu fassen: Eine filmreife, cineastische Inszenierung der Handlung kann sich als ebenso störend herausstellen wie die Abwesenheit eines narrativen Rahmens oder unerwünschte Anzeigen und Elemente im Head-up-Display⁹⁷. Im Folgenden soll ein Blick darauf geworfen werden, wie Immersion im Spiel funktioniert und wie Spieler emotional an ein Spiel gebunden werden können.

b. Immersion im Videospiel

Ein Begriff, welcher eng mit der Spielererfahrung und somit auch der Spiellogik verknüpft ist, ist die Immersion. Damit wird, vor allem in Bezug auf fiktionale Medien, eine Art des ‚Einfindens‘ in die fiktionale Welt beschrieben. Die Rezipienten akzeptieren nicht nur die Regeln, sondern sind in die Welt hineinversenkt. Es handelt sich also um eine rezeptionsästhetische Kategorie, die allerdings schwer zu beschreiben ist. Ab wann ein Roman, ein Film oder ein Spiel als immersiv gelten kann, hängt auch vom Empfinden des Rezipienten ab. Es gibt keine einfache Definition von Immersion. Der Begriff wird allerdings häufig mit einem Gefühl des ‚Sich-in-der-Welt-Befindens‘ verbunden. Einige Definitionsansätze sprechen zudem von einer Art »vorgetäuschten Realität«⁹⁸. Die Rezipienten nehmen die Welt in gewisser Weise als real und natürlich wahr, obwohl sie sich gleichzeitig ihrer Gemachtheit bewusst sind. Zudem gibt es,

⁹⁶ Vgl. Hiloko Kato, René Bauer: Der Spieler als Marionette? Sichtbar gemachte Entscheidungen als Herausforderung für Computerspiele. In: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 167-192, hier S. 175-76. Kato und Bauer verdeutlichen dabei das Frustrationsmoment, das bei einem Bruch mit der Illusion der Handlungsfreiheit entsteht, anhand mehrerer Beispiele aus Let's Play-Videos.

⁹⁷ Wobei die meisten modernen Spiele hier inzwischen eine Vielzahl von Optionen zulassen, um Bildschirmanzeigen wie Lebensbalken, Minimaps oder Wegmarkierungen auszublenden oder den eigenen Vorlieben anzupassen.

⁹⁸ Für einen Überblick über verschiedene Positionen der Forschung vgl. u.a.: Britta Neitzel: Involvement. In: Benjamin Beil [u. a.] (Hgg): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 219-234. Und: Jan-Noël Thon: Immersion revisited: On the value of a contested concept. In: Olli Leino (Hg): Extending experiences. Rovaniemi 2008, S. 29-43, hier insbesondere S. 30-31.

speziell bei Videospielen, noch eine Art der Immersion, die aus der kompetitiven Herausforderung heraus erwächst. Diese steht der Begeisterung für das agonale Spiel nahe, die bereits bei Huizinga eine große Rolle spielt und die er als »Spannung« bezeichnet⁹⁹. Allerdings erzeugen auch nicht-kompetitive Spiele diese Spannung: Sie entsteht hierbei jedoch nicht aus dem Wettstreit menschlicher Parteien untereinander, sondern aus dem ‚Wettkampf‘ von Spiel gegen Spieler. Die Spieler identifizieren sich in der Regel mit dem Protagonisten eines narrativen Spiels¹⁰⁰. Jede vom Spiel gesetzte Bedrohung dieses Protagonisten erzeugt somit Spannung.

Interessant ist dabei, dass Immersion auf verschiedenen Ebenen erzeugt werden kann, die sich logisch zum Teil gegenseitig ausschließen. Dazu müssen die Grundelemente eines narrativen Videospieles betrachtet werden: Es gibt ludische und narrative Darstellungen von Ereignissen¹⁰¹. Auf die narrative Ereignisdarstellung können die Spieler nicht einwirken. Hierunter fallen vordefinierte Videosequenzen (sogenannte Cutscenes) oder im Kleineren auch die spezifischen Aussagen eines Charakters in einem Gespräch. Auf die ludische Ereignisdarstellung hingegen können die Spieler Einfluss nehmen. Diese Elemente bilden den individuellen Weg eines Spielers durch ein Level oder das gesamte Spiel. Allerdings fallen auch Auswahloptionen in einem Dialog in diese Kategorie. So kann der Spieler zwar nicht beeinflussen, was genau gesagt wird (denn die Dialogzeilen sind vorgeskriptete, narrative Elemente), aber er kann – vorausgesetzt, das Spiel lässt Auswahloptionen bei Dialogen überhaupt zu – die Reihenfolge bestimmen, in der die Dialogzeilen abgespielt werden.

Ähnlich kann man auch in Bezug auf die Immersion zwischen narrativer und ludischer Immersion unterscheiden. Ludische Immersion lässt sich dabei wie folgt fassen:

[A] shift of the player’s attention to the interaction with the game and the construction of a situation model that contains not only the relevant elements of the game space, but also the possibilities for action within it¹⁰².

Ludische Immersion entsteht also durch ein hohes Maß an Interaktionsmöglichkeiten für die Spieler. Sie kommt dadurch zustande, dass der Spieler durch viele Entscheidungen, die zu treffen sind, und durch Interaktion mit der Welt sich in diese versenkt. Die narrative Immersion hingegen ist nicht auf Videospiele beschränkt. Bei der narrativen Immersion wird der Effekt,

⁹⁹ Vgl. Huizinga: *Homo Ludens*, S. 19-20.

¹⁰⁰ Für weniger narrativ ausgerichtete Spiele wie Strategie- oder Aufbauspiele gilt Ähnliches in Bezug auf die selbst erbaute Stadt/Welt o.ä. oder das Spielziel, die mächtigste Partei im Spiel zu werden.

¹⁰¹ Vgl. Jan-Noël Thon: *Game Studies und Narratologie*. In: Klaus Sachs-Hombach, Jan-Noël Thon (Hgg): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, S. 104-164, hier S. 112ff.

¹⁰² Thon: *Immersion revisited*, S. 36.

sich als Rezipient ‚in der (fiktionalen) Welt‘ zu versenken, durch narrative Elemente wie eine ausgearbeitete Erzählung und interessante Charaktere erwirkt¹⁰³.

Beide Arten der Immersion müssen sich nicht unbedingt ausschließen und die meisten narrativen Spiele nutzen ein Zusammenspiel verschiedener narrativer und ludischer Elemente, um Immersion zu erzeugen. Allerdings lassen sich in vielen Spielen gewisse Tendenzen hin zu einer bestimmten Art der Immersionserzeugung erkennen. Bei den für die hier vorgelegte Arbeit zentralen Spielen, die als Sprachspiele bezeichnet werden – und die alle über ein narratives Grundgerüst und ein gewisses Maß an Entscheidungsfreiheit verfügen – wird Immersion schwerpunktmäßig meist entweder über eine Fokussierung auf eine starke Erzählhandlung mit cineastischer Inszenierung oder über ein hohes Maß an Eigenhandeln der Spieler erzielt. Dazu jeweils ein Beispiel: Im bereits erwähnten Spiel *Dishonored* gibt es nur wenige narrative Elemente wie zum Beispiel Cutscenes; die narrative Handlung des Spiels und der einzelnen Missionen ist rudimentär. Stattdessen setzt das Spiel darauf, dass die Spieler sich die Welt durch Eigeninitiative und Erkundung erschließen. Es gibt für viele Probleme mehrere Lösungswege, die allerdings nicht offensichtlich auserzählt werden, sondern die der Spieler durch das Kombinieren von Hinweisen erst aufdecken muss. So gibt es bei jeder Mission eine tödliche und eine nicht-tödliche Lösung. Letztere erschließt sich aber meist erst im Missionsverlauf und ist davon abhängig, ob sich der Spieler entscheidet, Gespräche zu belauschen, mit bestimmten Figuren zu reden oder erst einmal andere Teile des Missionsgebiets zu erkunden, anstatt sich direkt zum Ziel zu bewegen. Die Entscheidung, was wann und wie getan wird, liegt in der Hand des Spielers und dadurch wird Immersion erzeugt.

Ein anderes Vorgehen macht sich *The Witcher 3: Wild Hunt*¹⁰⁴ zunutze. Auch in diesem Spiel hat der Spieler viele Entscheidungsmöglichkeiten in Bezug auf den Ausgang einer Mission. Allerdings werden die Lösungsvorschläge hier beinahe ausschließlich im Rahmen von narrativen Elementen präsentiert. Wie intensiv der Spieler die Welt bis zu diesem Punkt erkundet hat, spielt dabei keine Rolle. An kritischen Entscheidungspunkten gibt es Dialog-Cutscenes, in denen sich mehrere Optionen eröffnen. Diejenige, die der Spieler auswählt, wird in der Folge dann ‚ausgespielt‘. Alle Informationen sowie der Weg zu den verschiedenen Lösungen werden im Rahmen der Dialog-Cutscenes auserzählt – der Spieler entscheidet dann, welcher Lösung er folgen möchte. Zur Verdeutlichung, wie sich diese verschiedenen Arten der Immersion auf

¹⁰³ Vgl. ebd., S. 37-38.

¹⁰⁴ *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt RED. Polen 2015.

die konkrete Gestaltung von Missionen auswirkt, folgt die Beschreibung zweier Missionen aus *Dishonored* und *The Witcher 3: Wild Hunt*.

In *Dishonored* ist es in der Mission *Oberaufseher Campbell* das Ziel, den Anführer eines religiösen Ordens auszuschalten. Zum Start der Mission wird prinzipiell erst einmal von einer tödlichen Vorgehensweise ausgegangen. Sollte der Spieler sich dabei dazu entscheiden, heimlich vorzugehen, kann er in einem bestimmten Abschnitt des Levels zwei Angehörige des Ordens belauschen, die von einem Zeichen des Häretikers berichten. Hier eröffnet sich nun die nicht-tödliche Lösung für die Mission: Wird der Oberaufseher mit diesem Zeichen gebrandmarkt, gilt er als abtrünnig und wird aus der Gesellschaft verstoßen. Sollte der Spieler dieses Gespräch verpassen, weil er beispielsweise ein brutales, kampforientiertes Vorgehen gewählt hat, kann diese Information auch in einem Buch oder einer Notiz gefunden werden. Der Spieler hat nun im weiteren Missionsverlauf verschiedene Möglichkeiten: Er kann den Oberaufseher direkt konfrontieren, er kann ihn in seinem Büro vergiften oder ihn in einen abgeschiedenen Bereich locken. Außer bei der Gift-Methode besteht immer die Option, das Ziel nicht sofort zu töten, sondern nur außer Gefecht zu setzen und dann mit dem Brandzeichen nicht-tödlich zu eliminieren. Für diese Entscheidungen gibt es dabei keinen konkreten Zeitpunkt. Es liegt in der Hand des Spielers, wie er vorgeht (heimlich, offen, tödlich, nicht-tödlich) und welche Handlungen er wann vornimmt. Es entsteht ein Gefühl der direkten ludischen Kontrolle und Einflussnahme, zumal in *Dishonored* prinzipiell alle Figuren der Spielwelt, auch friedliche Zivilisten und Verbündete¹⁰⁵, angegriffen werden können. Kampf und Gewaltausübung sind jederzeit möglich. Hat sich der Spieler schließlich in dieser Mission für die nicht-tödliche Variante entschieden, kann er den verstoßenen Oberaufseher in der späteren Mission *Der überschwemmte Bezirk* wieder treffen: Nun ist er ein Opfer der Seuche geworden, die in der Spielwelt tobt und die die Infizierten in eine Art Zombies verwandelt. Rückwirkend könnte der Spieler also zu dem Schluss kommen, dass der Tod die gnädigere Variante gewesen wäre.

In *The Witcher 3: Wild Hunt* hingegen wird die Immersion durch Inszenierung und die Erzählung erzeugt. In der Quest *Herrinnen des Waldes* soll der Spieler die verschwundene Frau eines Barons wiederfinden. Es stellt sich heraus: Die Baronin ist mit drei Waldhexen einen Pakt eingegangen und dient diesen nun als Hüterin eines Waisenhauses. Die Hexen versprechen, die

¹⁰⁵ Letzteres führt allerdings in der Folge zu einem Game-Over.

Frau gehen zu lassen, und stellen zudem übergeordnete Informationen über den Verbleib der Ziehtochter des Protagonisten Geralt in Aussicht, wenn dieser einen Dämon vernichtet, der sich im Einflussgebiet der Hexen breitgemacht hat und in einem Baum gefangen ist. Nachdem Geralt beim Dämon angekommen ist, wird eine Dialog-Cutscene ausgelöst: Der Dämon berichtet seine Hintergrundgeschichte und erklärt, dass er unfreiwillig gefangen sei. Gegen Befreiung bietet er an, die Kinder im Waisenhaus zu retten, die sonst von den Hexen gefressen werden. Der Spieler muss sich nun innerhalb dieser Cutscene entscheiden, was getan werden soll, ohne die späteren Konsequenzen abschätzen zu können. Hilft man dem Dämon im Baum, so stirbt dadurch die Frau des Barons, was zu diesem Zeitpunkt als Konsequenz noch nicht abzusehen ist. Die Immersion wird in diesem Fall nun durch ein konkretes Entscheidungsmoment und eine gut inszenierte Gesprächs- und Filmsequenz erzeugt. Kampf und Gewaltausübung sind nur innerhalb eines vorgesehenen Rahmens möglich, der Spieler kann den Dämon vor dieser Cutscene nicht angreifen und hat auch in anderen Gebieten der Spielwelt keine volle Kontrolle (das Spiel erlaubt z.B. keine Gewaltausübung gegenüber friedlichen Zivilisten). Die stringent erzählte Geschichte übt hier die Faszination aus. Im weiteren Verlauf hat diese Entscheidung nicht nur Auswirkungen darauf, ob die Kinder im Waisenhaus sterben oder nicht, sondern auch, ob es gelingt, die Frau des Barons aus dem Bann der Hexen zu befreien. Nur die für den weiteren Handlungsverlauf relevante Information in Bezug auf die Ziehtochter des Protagonisten erhalten die Spieler unabhängig von der eigenen Entscheidung. Neben der Frage, wie sich Immersion auf die direkte Kontrolle und die Erzeugung eines Gefühls von Handlungsmacht beim Spieler auswirkt, spielt Immersion auch bei der Bindung des Rezipienten an die Figuren einer fiktionalen Welt eine tragende Rolle. Die Erzeugung dieser Bindung wird auch als emotionale Immersion beziehungsweise als emotionales und soziales Involvement¹⁰⁶ bezeichnet. Diese Formen der Immersion sind nötig, um als Spieler eine Beziehung zum Protagonisten und zu den anderen Charakteren der Welt aufzubauen. Auch bei diesen Arten der Immersion gibt es eine ludische und eine narrative Variante. Narrative, emotionale und soziale Immersion kann durch einen ausgeformten Protagonisten und interessante Charaktere erzeugt werden. Im Spiel verläuft diese Art der Bindung zu den Charakteren ähnlich ab wie in Filmen und Romanen: Die Figuren wirken glaubhaft, weswegen eine emotionale Beziehung aufgebaut wird. Speziell das Videospiel bietet hierbei allerdings noch

¹⁰⁶ Vgl. Neitzel: Involvement, S. 228-229.

eine andere Möglichkeit. Emotionale und soziale Immersion kann auch auf ludische Art und Weise erzeugt werden. Hierbei gestalten die Spieler ihren Protagonisten selbst. Dies muss sich nicht auf das Aussehen beschränken, sondern erstreckt sich auch auf die Handlungen; die Spieler gestalten sich damit im Verlauf des Spiels durch die ludischen Elemente ihren eigenen, ganz persönlichen Protagonisten. Dies ist vor allem in Rollenspielen mit freier Charakterwahl der Fall, findet inzwischen allerdings auch Eingang in andere Spiele. Auch bei der emotionalen Immersion sind die Bereiche ‚narrativ‘ und ‚ludisch‘ nicht zwingend als Antagonisten zu verstehen. Vielmehr werden in den meisten Spielen beide Komponenten genutzt.

Weitere Faktoren bei der Erzeugung von Immersion im Spiel, die hier allerdings nur am Rande erwähnt bleiben sollen, sind noch die auditive Untermalung mit passender Soundkulisse und Soundtrack sowie die Grafik. Der Schwerpunkt der Analyse in Bezug auf Immersion liegt im Rahmen dieser Arbeit allerdings auf der narrativen und ludischen Komponente, um den Immersionsbegriff auf das Märe als weniger visuell ausgelegtes ‚Sprachspiel‘ übertragbar zu machen. Das Oszillieren zwischen Spielerhandeln und Erzählung soll daher im Vordergrund bleiben. Die Immersion kann bei diesen beiden Arten der Immersionserzeugung auch gebrochen werden, wenn die eigentlich immersiven Elemente auf die Spitze getrieben werden: Erhält der Spieler gar keine Direktive mehr oder erzeugt das Spiel den Eindruck, ein Film zu sein, bei dem gelegentlich ein paar Tasten gedrückt werden müssen, kann dies die Immersion stören. Wie alle rezeptionsästhetischen Kategorien muss auch das Konzept der Immersion das individuelle Empfinden von Rezipienten einbeziehen: Was als störend oder Immersionsbruch empfunden wird, lässt sich oft nicht einheitlich festlegen. Allerdings lassen sich viele Punkte in einer Art ‚kleinsten gemeinsamen Nenner‘ vereinen. Immersion ist demnach ein Empfinden von Teilhabe an einer fiktionalen Welt. Diese Teilhabe kann entweder durch eine Narration mit ausgearbeiteten Charakteren oder durch ein hohes Maß an Eigeninitiative für den Rezipienten erwirkt werden. Grundlage für die Immersion – schwerpunktmäßig im Videospiel – ist dabei eine Spielwelt, die nicht nur im Sinne des Worldbuilding, wie es sich bei allen fiktionalen Welten findet, sorgfältig ausgestaltet ist, sondern die in ihrem Aufbau den Spieler stets mitdenkt. Dieses Mitdenken zeigt sich unter anderem darin, dass dem Spieler verschiedene Entscheidungen zugestanden werden, was die beiden aufgeführten konkreten Beispiele veranschaulichen sollten.

c. Der ‚Decision Turn‘

Entscheidungen sind ein grundlegender Bestandteil aller Spiele. Immer stellt sich die Frage nach dem nächsten Spielzug: Wohin soll die Figur bewegt, welche Karte soll ausgespielt werden? Gekoppelt sind diese Überlegungen an den eigenen Vorteil und das Streben nach der höchsten Punktzahl oder dem Sieg. Selbst im nicht-kompetitiven Pen & Paper-Rollenspiel können solche Überlegungen beobachtet werden. Hier betreffen die Entscheidungen der Spieler die Sicherheit und das Fortkommen des eigenen Charakters. Dasselbe gilt für narrative nicht-kompetitive Videospiele. Die Entscheidungen sind durch ihre Verbindung zum Vorankommen im Spiel oder zum Sieg ökonomisch: Im Zentrum steht die Frage nach dem eigenen Vorteil, nach dem Highscore oder der maximalen Belohnung für einen absolvierten Auftrag in Form von Ingame-Währung, Erfahrungspunkten oder Hilfsgegenständen. Sogar ethisch-moralisches Handeln kann im Spiel über eine Art ‚Karma-Meter‘ oder mit der Vergabe von ‚Ehre-Punkten‘ quantifiziert und ökonomisiert werden. Beispiele für eine solche Quantifizierbarkeit von ethisch-moralischem Handeln sind unter anderem die *Mass Effect*-Trilogie oder *Red Dead Redemption*¹⁰⁷. So gibt es in der *Mass Effect*-Reihe zwei Kategorien (‚Vorbild‘ und ‚abtrünnig‘, im englischen Original ‚paragon‘ und ‚renegade‘), in denen durch die Auswahl bestimmter Dialogoptionen Punkte gesammelt werden können. Diese Punkte bestimmen, ob in späteren Dialogen weitere Optionen in einer der Kategorien ausgewählt werden können und beeinflussen damit den Verlauf der Mission und vor allem die Persönlichkeit des Spielercharakters.

¹⁰⁷ Vgl. z. B. die *Mass Effect*-Trilogie (Mass Effect. BioWare. Kanada 2007, Mass Effect 2. BioWare. Kanada 2010 sowie Mass Effect 3. BioWare. Kanada 2012). Und: *Red Dead Redemption* (Red Dead Redemption. Rockstar San Diego. USA 2010). Bei letzterem Spiel bekommen die Spieler Punkte auf einer Ehre-Skala verliehen oder, bei verwerflichen Handlungen, wieder abgezogen.



Abb. 6: Dialograd in Mass Effect 3. Links werden die Dialogoptionen in den Kategorien ‚Vorbild‘ (blau) und ‚Abtrünnig‘ (rot) angezeigt. Hat der Spieler in keiner dieser Kategorien genügend Punkte, so könnte er nur die weißen Dialogoptionen rechts auswählen. In der Regel sind diese allerdings nicht so effektiv und führen nicht zum gewünschten Ziel.

Ein Wandel bei der Gestaltung von Entscheidungsmomenten im Spiel kann im Rahmen des ‚Decision Turn‘ beobachtet werden. Der Terminus wird erstmals im Sammelband »'I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel¹⁰⁸ als Bezeichnung für ein Phänomen innerhalb der Game Studies etabliert und beleuchtet. Mit dem Begriff wollen die Autoren und Autorinnen die ‚Ent-Ökonomisierung‘ von Entscheidungen im Videospiel beschreiben, die in den letzten Jahren verstärkt Eingang in die Spiele gefunden hat¹⁰⁹. Im Zentrum steht dabei die Entkoppelung von ethisch-moralischer Entscheidung und Belohnung für die Spieler. Die aus ethisch-moralischer Sicht ‚gute‘ oder ‚vorbildliche‘ Entscheidung führt nicht mehr notwendigerweise zum besten Ergebnis und es lässt sich auch nicht mehr unbedingt eindeutig feststellen, welche Entscheidung denn nun die ethisch-moralisch ‚richtige‘ ist.

Zudem gibt es weitere Kriterien um festzulegen, ob ein Spiel dem ‚Decision Turn‘ folgt: Die Entscheidungen treten immer stärker in den Vordergrund, ihnen wird im Rahmen des Spiels mehr Tragweite und Einfluss, beispielsweise auf den Handlungsverlauf, zugestanden und

¹⁰⁸ Vgl: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016.

¹⁰⁹ Vgl. Tobias Unterhuber, Marcel Schellong: Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen. In: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 15-31, hier: S. 22.

Entscheidungsmomente werden inszenatorisch hervorgehoben¹¹⁰. Entscheidungen werden demnach in vielen modernen Videospielen nicht mehr an eine Belohnung geknüpft. Für die Absolvierung von Aufgaben erfolgt keine zufriedenstellende Verbesserung des Charakters mehr, es gibt keine materielle Belohnung in Form von Ingame-Währung, besonderen Gegenständen oder von Moralpunkten auf einer Ethik-Skala. Der Spieler muss daher sein eigenes, ethisch-moralisches Weltwissen abrufen, um Entscheidungen zu treffen, zum anderen kann er die Folgen seiner Entscheidungen nicht unbedingt abschätzen. Im Rahmen des Turns fordern Spiele von den Spielern ein, nicht mehr nur am Nutzen für den eigenen Fortschritt orientiert zu handeln. Im Grunde wird, um an dieser Stelle nochmals auf die Moralphilosophie der Aufklärung, wie sie im Kapitel 1. d. umrissen wurde, zurückzukommen, die Implementierung des Kant'schen kategorischen Imperativs im Spiel ermöglicht.

Kant unterscheidet zwischen dem hypothetischen und kategorischen Imperativ, wobei der hypothetische Imperativ stets zweckgebunden ist, einem Ziel und in der Regel auch dem eigenen Interesse dient¹¹¹. Dies ist in vielen Spielen das Grundprinzip des Spielerhandelns: Man führt eine Handlung aus, um ein gewisses Ziel zu erreichen und eine bestimmte Belohnung zu erhalten. Spiele, die dem ‚Decision Turn‘ folgen, ermöglichen hingegen Entscheidungen, die aus dem Willen zum moralischen Handeln selbst heraus getroffen werden. Es ist erforderlich, Maßstäbe anzusetzen, für die es keinen anderen Bezug gibt als die ethisch-moralischen Wertgefüge der realen Welt und die Entscheidungen müssen in Relation zu allgemeingültigen, übergeordneten moralischen Normen betrachtet werden. Die Spiele geben den Spielern nun ganz im Sinne des Kant'schen kategorischen Imperativs die Option, im Spiel nach derjenigen Maxime zu handeln, von der sie wollen können, dass sie ein allgemeines Gesetz werde. Aber dies bleibt eben immer auch nur eine Möglichkeit, ein Weg von mehreren. Und da es sich um ein Spiel handelt, bleibt die Entscheidung, eben gerade entgegen dieser Maxime zu handeln, mindestens genau so reizvoll¹¹². Zudem können solche Spiele die Spieler auch vor unlösbare Dilemmata stellen, bei denen im Grunde ‚nach bestem Wissen und Gewissen‘ entschieden werden muss, aber keine der Lösungen tatsächlich auch im Einklang mit dem Kant'schen, allgemeinen Gesetz steht. Beispiele hierfür wären die bereits erwähnten Spiele *The Witcher 3: Wild Hunt* oder *Dishonored*. Viele Lösungen – selbst die nicht-tödliche Lösung in *Dishonored* –

¹¹⁰ Vgl. ebd., S.19.

¹¹¹ Vgl. Kant: Grundlegung zur Metaphysik der Sitten, BA 40, BA 42.

¹¹² Mehr dazu in Kapitel 4. d.

können einen (inneren) Widerstand auslösen und sind keineswegs Handlungen, von denen man wollen könnte, dass sie zum allgemeinen Gesetz würden.

Die Implementierung ethisch-moralischer Entscheidungen ohne direkten, ökonomischen Nutzen für die Spieler erfordert in einer Spielwelt, die eigentlich von der realen Welt abgekoppelt ist, dann doch den Einsatz von ethisch-moralischem Weltwissen der Realität außerhalb des Spiels. Dadurch entsteht, was Miguel Sicart als ‚ethical gameplay‘ bezeichnet:

Ethical gameplay, then, happens as a pause in the fluidity of play – a caesura that forces players to evaluate their behaviours in light of ethical thinking, rather than ludic strategic thinking. Ethical gameplay happens when the game affords a different type of thinking and acting, so that the player as ethical agent is involved¹¹³.

Die Spieler müssen sich von gewohnten, auf Belohnung ausgerichteten Spielweisen lösen. Beispiele dafür wurden im vorhergehenden Kapitel bereits gegeben: Weder in *The Witcher 3: Wild Hunt* noch in *Dishonored* erfolgt eine konkrete Belohnung für das ethisch-moralisch ‚richtige‘ Vorgehen. Tatsächlich sind die Entscheidungen ambig: Die nicht-tödlichen Optionen in *Dishonored* erscheinen meist grausamer als der Tod; in *The Witcher 3* geht es bei vielen Entscheidungen um die Frage des ‚kleineren Übels‘. Lediglich auf Story-Ebene kann bei solchen Spielen von einer Art Belohnung ausgegangen werden, denn die getroffenen Entscheidungen wirken sich auf das Spielende aus. Es gibt jeweils eine düstere sowie eine hoffnungsfrohe Variante.

Durch ‚ethical gameplay‘ und die Emphase auf Entscheidungen, die keinen ökonomischen Vorteil im Spiel bringen, entsteht eine Zäsur im Spielfluss. Diese zwingt die Spieler dazu, ethisch-moralische Entscheidungen auf der Grundlage ihres Weltwissens zu treffen, anstatt sich ausschließlich auf Wissen über Videospieldwelten und Spielmechaniken zu stützen. Im Zuge des ‚Decision Turn‘ übernehmen sie in vielen Spielen mehr und mehr die Rolle einer ethisch-moralischen Entscheidungsinstanz, deren Wertekompass das Spielgeschehen bestimmt. Es kommt zu einer Pause im Spielgeschehen: Statt das spielspezifische Wissen über Spiele und die Spielwelt abzurufen, müssen die Spieler auf ihr ethisch-moralisches Wissen der realen Welt zugreifen, um die Tragweiten ihrer Entscheidungen abschätzen zu können. Bedingung dafür, dass eine solche Zäsur entsteht, ist allerdings auch, dass das Spiel den Spielern vermittelt, dass ihre Entscheidungen Konsequenzen haben werden. Das Spiel kann dies die Spieler entweder selbst herausfinden lassen, indem es die Spieler im Verlauf des Spiels mit

¹¹³ Miguel Sicart: Moral Dilemmas in Computer Games. In: DesignIssues 29 (2013) H. 3, S. 28-37. Hier: S. 31.

den Auswirkungen der getroffenen Entscheidungen konfrontiert. Oder aber das Spiel weist die Spieler durch Texte, Einblendungen bei Ladebildschirmen oder Statistiken nach einer Mission darauf hin, dass die Entscheidungen Folgen haben. Ein bekanntes Beispiel dafür ist die Einblendung »This game series adapts to the choices you make«¹¹⁴, welche den Spielen des Studios Telltale zur Comic-Reihe *The Walking Dead* vorangestellt wird. Hier wird zudem noch auf die Reichweite der Entscheidungen verwiesen: Die Entscheidungen der Spieler prägen nicht nur eine einzelne Episode des Spiels, sondern wirken sich auch übergreifend auf die gesamte ‚Staffel‘ aus¹¹⁵. Ein weiteres Beispiel, bei dem die in einem Spiel getroffenen Entscheidungen Auswirkungen auf die gesamte Spielreihe haben, ist unter anderem auch die oben angesprochene *Mass Effect*-Trilogie. Das Prinzip der Ent-Ökonomisierung und der Rolle des Rezipienten als Entscheidungs- und Wertungsinstanz ist für eine Übertragung des ‚Decision Turn‘ auf das Märe zentral.

Allerdings sollte bei einer Betrachtung des Rezipienten als ethisch-moralische Entscheidungsinstanz auch berücksichtigt werden, dass Spiele wie *Mass Effect* oder *The Walking Dead* dafür kritisiert werden, dass die angepriesene Entscheidungsfreiheit eigentlich kaum tatsächliche Konsequenzen nach sich zieht, da die finale Entscheidung in beiden Spielen nicht von den Handlungen des Spielers beeinflusst wird. Ganz egal, wie die Spieler vorgehen und was sie getan haben, am Ende haben sie immer die Auswahl aus denselben Optionen, um das Spiel zu beenden. Vor allem in den *The Walking Dead*-Spielen erscheinen viele Entscheidungen im Nachhinein belanglos. So muss man sich beispielsweise recht früh im ersten Teil der Reihe entscheiden, ob man den Nerd Doug oder die Journalistin Carley vor den Zombies rettet. Ganz egal, wie die Wahl ausfällt, so stirbt diese gerettete Person in einer späteren Episode trotzdem. Der Handlungsverlauf wird also von dieser Entscheidung nur marginal beeinflusst. Allerdings bestimmen die Spieler durch solche Entscheidungen, auf welche Art sie den Hauptcharakter verkörpern wollen. Sie bestimmen die Dialoge, die der Spielercharakter Commander Shepard in *Mass Effect* oder Lee in *The Walking Dead* führen. Sie entscheiden, ob diese Charaktere als rücksichtslos oder hilfsbereit auftreten. Sie eignen sich diesen Avatar an, gestalten seine Handlungen und erschaffen sich somit eine eigene Version der Geschichte, ganz egal, ob diese nun am Ende immer auf denselben Ausgang zuläuft. Und ganz egal, wie

¹¹⁴ Vgl. *The Walking Dead: Season 1*. Telltale Games. USA 2012.

¹¹⁵ Das Spiel wurde, ähnlich wie eine Fernsehserie, nach und nach in einzelnen kürzeren Episoden veröffentlicht, aus denen sich am Ende das gesamte Spiel als ‚Staffel‘ zusammensetzt.

stark sich die getroffenen Entscheidungen letztendlich auswirken: Die Spieler müssen die Verantwortung für die eigene Wahl übernehmen.



Abb. 7: In Mass Effect manifestieren sich die Spielweise der Spieler und die ethisch-moralischen Entscheidungen sogar am Aussehen des Spielercharakters. Je mehr ‚Abtrünnig‘-Optionen gewählt werden, desto vernarbter ist das Gesicht und die Augen erscheinen rot. Das optische Erscheinungsbild wird zum Spiegel der Spielerhandlungen. Screenshot aus Mass Effect 2.

Irgendwann gibt es keinen ‚point of return‘ mehr, irgendwann liegt der eine Speicherpunkt zu weit zurück, um ihn nochmals zu laden, irgendwann muss die endgültige Entscheidung getroffen werden. Auch darum geht es beim ‚Decision Turn‘: Die getroffenen Entscheidungen sind nicht immer radikal story- oder weltverändernd. Aber sie bestimmen, wie die Rezipienten die Geschichte erleben, und zwingen sie dazu, sich mit den Figuren der Welt und ihrer eigenen Art, den Avatar zu spielen, auseinanderzusetzen. Ein Spiel, welches dieses Prinzip konsequent durchzieht, ist beispielsweise *Vampyr*¹¹⁶: Hier ist kein freies Speichern möglich. Das Spiel speichert in regelmäßigen, kurzen Abständen und nach getroffenen Entscheidungen automatisch und überschreibt dabei den vorhergehenden Spielstand. Es gibt daher keine Möglichkeit, einfach zu einem vorhergehenden Checkpoint zurückzukehren. Jede Entscheidung, die getroffen wird, ist irreversibel. Sich nicht zu entscheiden oder die Entscheidung nicht akzeptieren zu wollen hieße hier, nochmals von vorn beginnen zu müssen oder das Spiel nicht zu spielen. Und im weitesten Sinne gilt dies für alle Spiele, die unter das Paradigma des ‚Decision Turn‘ fallen.

¹¹⁶ Vampyr. Dontnod Entertainment. Frankreich 2018.

Entscheidungsfreiheit heißt auch, auf einer ethisch-moralischen Ebene Verantwortung für die Entscheidungen übernehmen zu können.

d. Erzählen im Spiel

Im Kapitel zur interaktiven Spielwelt wurden die Faktoren ‚Kohärenz‘ und ‚Kohäsion‘ bereits gestreift. Im Folgenden sollen diese Begriffe speziell in Bezug auf das Videospiel näher beleuchtet werden. Sie sollen der Erklärung dienen, wie Erzählen im Spiel funktioniert, weswegen es häufig inkohärent wirkt und weshalb diese Inkohärenz von den Rezipienten nicht unbedingt negativ aufgefasst wird.

In der Diskussion rund um das Erzählen in Videospielen wurde häufig postuliert, dass Interaktivität und Erzählen einander ausschließen¹¹⁷. Grund dafür ist der Konflikt zwischen dem interaktiven Handeln der Spieler und der notwendigerweise linearen Grundstruktur einer Erzählung, die auf einem kohärenten Verlauf von einem Anfang zu einem logisch nachvollziehbareren Ende beruht. Tatsächlich führt dieser Konflikt zu einigen Herausforderungen, allerdings auch zu einigen Chancen für das Erzählen im Spiel. Vollständig lösen lässt sich der Gegensatz zwar nicht, allerdings bietet das Prinzip des ludischen Erzählens die Möglichkeit eines Kompromisses.

Ein narratives Videospiel ist nach Aarseth ein »ergodischer Hypertext«¹¹⁸. Der Spieler ‚erspielt‘ sich während des Spiels durch seine Entscheidungen seinen eigenen Text. Dabei müssen

Knotenpunkte nicht explizit auf der textlichen Oberfläche, sozusagen selbstreferenziell, angedeutet werden [...] (,blättere auf Seite X für die Entscheidung A oder auf Seite Y für die Entscheidung B‘). Das Videospiel muss seinen Knotenpunkt, anders als der gedruckte Hypertext, nicht offenlegen – er kann verborgen bleiben und zwingt den Rezipienten so nicht in eine extradiegetische Lesart. Die Immersion wird nicht gebrochen – im Gegenteil –, die Identifikation mit dem Protagonisten wird in Videospielen von der Kontrolle seiner Handlung getragen¹¹⁹.

¹¹⁷ Es ist wenig zielführend, an dieser Stelle die gesamte Diskussion noch einmal im Detail wieder zu geben. Für einen Überblick über die wichtigsten Argumente beider Seiten vgl. z.B. den Überblick in: Kwan Min Lee [u. a.]: Narrative and Interactivity in Video Games. In: Peter Vorderer (Hg): Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences. New York, London 2006, S. 259-274, hier S. 266-67. Oder: Marie-Laure Ryan: Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, S. 244. Die zentralen Argumente drehen sich darum, dass eine Erzählung das emotionale Involvement der Spieler erhöht, allerdings der Interaktivität und dem freien Handeln des Spielers abträglich ist. Es besteht die Gefahr, dass das Spiel zum ‚Film‘ wird, in dem gelegentlich eine Taste gedrückt werden muss.

¹¹⁸ Vgl. Aarseth: Cybertext, S. 1.

¹¹⁹ Matteo Riatti: Hypertext in Deus Ex. Zur Lesart von Videospielen. In: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 83-103, hier S. 86. Eine Struktur in Drucktexten wie in dem Zitat erwähnt findet sich beispielsweise in Nachschlagewerken wie Lexika, aber auch in den bereits erwähnten »Choose your own adventure«-Büchern.

Selbstverständlich gibt es bei einem Videospiel nur eine begrenzte Anzahl von Knotenpunkten. Der Hypertext ist nicht unendlich¹²⁰. Die Knotenpunktstruktur des Hypertexts stellt allerdings eine Herausforderung für die kohärente Gestaltung der Narration dar, da das Spiel darauf ausgelegt ist, die Entscheidungen des Spielers zu berücksichtigen. Letzteres ist zentral für das Videospiel als ludisch erzähltes Sprachspiel mit multiplen Enden. Die Ausblendung der Spielerentscheidungen zugunsten einer linearen Handlung birgt die Gefahr, dass die Immersion im Spiel durch ludonarrative Dissonanzen gebrochen wird.

Eine ludonarrative Dissonanz bezeichnet einen Bruch zwischen der Erzählhandlung des Spiels und den ludischen Handlungen des Spielers. Geprägt wurde der Begriff von Game Designer Clint Hocking in einem Blogpost¹²¹ zum Spiel *BioShock*¹²². Hocking argumentiert dabei, dass das Spiel den Spieler auf ludischer Ebene zu einem Verhalten animiere, welches dem in der Erzählhandlung geforderten Verhalten widerspricht. Seiner Ansicht nach stehen sich der ludische und der narrative ‚Kontrakt‘ zwischen Spiel und Spieler gegenüber. Auf ludischer Ebene würde eine rational-egoistische Spielweise gefördert, die ganz im Sinne der dem Spiel zugrunde liegenden Philosophie nach Ayn Rand¹²³ sei. Auf der tatsächlichen narrativen Ebene werde das Handeln des Spielers allerdings altruistisch motiviert, da der Spieler einer Figur namens Atlas bedingungslos hilft, die einen Umsturz der Machtverhältnisse anstrebt. Was Hocking dabei besonders stört, ist der ‚Witz‘ des Spiels, der finale Plot-Twist: Denn auf narrativer Ebene wird erzählt, dass der Spielercharakter Jack dank Konditionierung und Manipulation eigentlich die ganze Zeit über von Atlas kontrolliert wird und gar keine freie Wahl hat. Der Spieler ist somit, ebenso wie die Figur, die er steuert, nur eine Marionette innerhalb der Spielwelt. Hocking bemängelt, dass sich dieser Twist auf der narrativen Ebene vollzieht und die Spieler sich an diesem Punkt bereits darauf eingelassen haben, die Gegebenheiten einfach hinzunehmen, weil sie nun einmal von der Story so diktiert wurden:

¹²⁰ Vgl. auch ebd., S. 88

¹²¹ Vgl. Clint Hocking. 07.10.2007: Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about. <https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html> (22.05.2019).

¹²² Vgl. *BioShock*. 2K Games. USA 2007.

¹²³ *BioShock* nimmt stark Bezug auf Ayn Rands Roman *Atlas Shrugged* und kritisiert die darin verhandelte Kapitalismusutopie (vgl. Ayn Rand: *Atlas Shrugged*. 35th anniversary edition. New York 1992). Im Spiel erbaut der Großindustrielle Andrew Ryan (der Name hier absichtlich ein Beinahe-Anagramm von Ayn Rand) im Atlantik die Unterwasserstadt Rapture, um sich aller staatlichen Kontrolle zu entziehen. Seine Vision ist eine Gesellschaft des rationalen Egoismus, in der alle Mitglieder zuvorderst dem eigenen Wohl – und somit langfristig dem Allgemeinwohl – zuarbeiten. Die Utopie scheitert allerdings an der egoistischen Gier der Einwohner der Stadt sowie an sozialen Spannungen.

[W]hen it is revealed that the rationale for why the player helps Atlas is not a ludic constraint that we graciously accept in order to enjoy the game, but rather is a narrative one that is dictated to us, what was once disturbing becomes insulting. The game openly mocks us for having willingly suspended our disbelief in order to enjoy it¹²⁴.

Hocking empfindet den narrativen Twist als ‚Verhöhnung‘ des Spielers und konnotiert ihn eindeutig negativ. Er übersieht allerdings, dass *BioShock* dabei sehr bewusst mit den Regeln, Einschränkungen und Inkohärenzen des Videospiele als Medium selbst spielt. Die ludonarrative Dissonanz wird gezielt aufgeworfen, um die Spieler aggressiv mit der Illusion der Handlungsfreiheit, die in vielen Spielen erzeugt wird, sowie mit den schlecht konstruierten Geschichten rund um diese Handlungsfreiheit zu konfrontieren. Das Spiel macht sich dabei weniger über den Spieler, sondern über die schlecht gestalteten, inkohärenten Erzählungen in anderen Spielen lustig, in denen die Spieler gezwungen sind, einem Ziel zu folgen, weil die Story es eben verlangt – und sei es noch so unlogisch.

Hocking thematisiert zudem die Umsetzung des Plot Twists nur unzureichend: Zwar erfolgt die Auflösung auf der Ebene der Erzählhandlung, bedient sich dabei allerdings eines gezielt gesetzten narrativen Elements, nämlich einer Cutscene. Während dieser Videosequenz verliert der Spieler zum ersten und einzigen Mal nach der kurzen Einführungssequenz des Spiels die Kontrolle über seine Spielfigur. Diese tötet in der Szene Andrew Ryan, den Kontrahenten von Atlas und bis zu diesem Punkt der vermeintliche Antagonist. Dieser ungewollte oder auch unkontrollierte Mord in einem Spiel, welches hauptsächlich das Töten zum Inhalt seines ludischen Repertoires hat, macht den Kontrollverlust des Spielers umso deutlicher. Der Plot Twist in *BioShock* löst die ludonarrative Dissonanz auf narrativer Ebene auf und zeigt, dass ludische Freiheit im Spiel in Kombination mit einer starken Erzählhandlung immer nur eine Illusion sein kann. Irgendwann stößt das narrative Spiel stets an die Grenzen dessen, was an Spielerhandeln und Spielerentscheidungen in die Erzählhandlung mit einfließen kann. Gleichzeitig lassen sich Spieler auch viel zu bereitwillig auf die Illusion ein, in einem Spiel den Spielverlauf bestimmen zu können, obwohl sie letztendlich doch immer noch vom Spiel, seinen Regeln und vorprogrammierten Möglichkeiten kontrolliert werden.

Gerade aufgrund der Erkenntnis, dass es sich bei *BioShock* eigentlich um ein Spiel mit den Grundprinzipien des Mediums Videospiele selbst handelt, wird das Spiel für die Spieler

¹²⁴ Hocking: Ludonarrative Dissonance.

faszinierend. Selbstreferenzialität erzeugt Komplexität und einen Sinn, der über den abgeschlossenen Kosmos des Spiels hinaus reicht.

Selbstverständlich sind ludonarrative Dissonanzen in vielen Spielen nicht unbedingt so geschickt platziert wie in *BioShock*. Dieser Umstand führt dazu, dass vor allem die narrative Ebene in vielen Videospiele als inkohärent, unlogisch und schlecht konstruiert wahrgenommen wird, weil die Handlungen der Spieler dem, was erzählt wird, widersprechen. Die Erzählung ‚reagiert‘ nicht auf die Handlungen des Spielers. Wenn Lara Croft im 2013 erschienenen Reboot der *Tomb Raider*-Reihe¹²⁵ ohne Konsequenz massenhaft Gegner tötet und am Ende als Heldin aus der Geschichte hervorgeht, die ihre Freunde gerettet und die Pläne des bösen Sektenführers vereitelt hat, dann verliert die kurze Szene, in der sie ausdrückt, wie furchtbar das Töten des ersten menschlichen Gegners für sie war, ihre Relevanz. Hier wird nur auf narrativer Ebene erzählt, dass Lara anscheinend Bedauern empfinden kann – spüren lässt das Spiel den Spieler dies auf ludischer Ebene nicht.

Ein weiteres Kohärenzproblem in Videospiele ergibt sich, zusätzlich zu ludonarrativen Dissonanzen, aus der episodischen Struktur der meisten Spiele. Selbst Open World-Spiele, die eine freie Erkundung ermöglichen, sind in der Regel in Quests oder Kapitel unterteilt, um Haupt- und Nebenhandlungen in Abschnitte zu gliedern. In der Zusammenführung dieser Episoden kann es allerdings zu Brüchen kommen. Die Übergänge von einer lokalen Missions-Ebene auf die globale Ebene einer stringenten Haupterzählung sind nicht immer flüssig. Prinzipiell können globale sowie lokale Kohärenz¹²⁶ als die grundlegenden Faktoren der Kohärenzbildung eines Texts betrachtet werden. In der Erzählstruktur eines Videospiele steht, im Gegensatz zu anderen erzählenden Medien, verstärkt die lokale Kohärenz im Fokus. Ein einzelnes Level oder eine Quest müssen schlüssig und nachvollziehbar aufgebaut sein. Die Verknüpfung zur globalen Ebene ist oft rudimentär und nicht selten unlogisch, sofern sie überhaupt eine Rolle spielt. Vor allem in Open World-Spielen gibt es viele Quests, die in sich abgeschlossene Episoden bilden und mit der Haupthandlung des Spiels nichts mehr zu tun haben. Aber auch die Übergänge zwischen zentralen Aufgaben und Missionen untereinander sind nicht immer schlüssig und werden auf globaler Ebene von einem eher abstrakten Ziel zusammengehalten: Halte die Bedrohung auf, zerschlage die Gruppierung der Gegner, rette eine geliebte Person. Geführt

¹²⁵ Vgl. *Tomb Raider*. Crystal Dynamics. USA 2013.

¹²⁶ Vgl. z. B. Maria Averintseva-Klisch: *Textkohärenz*. Heidelberg 2013 (Kurze Einführungen in die germanistische Linguistik 14), insbesondere S. 14ff.

werden die Spieler dabei von Helferfiguren und Auftraggebern, die allesamt mehr wissen als die Spielfigur, allerdings immer exakt auf diese angewiesen sind, um die Probleme zu lösen. Da der Spieler im Mittelpunkt der Erzählung stehen muss, kommt es somit zu eigenwilligen Erzähllogiken in Bezug auf typische Kategorien der Erzähltextanalyse wie Zeit, Raum und Figur (man denke an die Möglichkeit eines Respawns nach dem Tod der Spielfigur). Teile dieser Spiellogiken wurden im Kapitel zur Spielwelt bereits umrissen, sollen im Folgenden hier aber auf der Ebene der Erzählhandlung und nicht der Weltkonzeption betrachtet werden.

Für die Erzählhandlung im narrativen Spiel ist die inkohärente Zeitgestaltung sowie die herausgehobene Stellung des Spielercharakters als Agens ein zentraler Faktor: Video- oder Gesprächssequenzen werden immer erst dann ausgelöst, wenn die Spielfigur am Ort des Geschehens eintrifft. Questgeber mit wichtigen Aufträgen, die eigentlich eine zeitkritische Intervention erfordern, warten so lange, bis der Spieler mit ihnen interagiert¹²⁷. Tag-Nacht-Zyklen werden außer Kraft gesetzt, sofern eine Mission es verlangt. So gibt es beispielsweise in *Red Dead Redemption 2*¹²⁸ eine Mission, in welcher der Spieler in der Rolle des Outlaws Arthur Morgan vom Lager seiner Gang aus in eine nahe gelegene Stadt fahren soll, um Vorräte zu kaufen. Es ist nicht möglich, diese Mission nachts anzunehmen, allerdings kann sie bei Sonnenuntergang gestartet werden. Da die Geschäfte im Spiel allerdings am Abend schließen, wird beim Start der Mission die Zeit angepasst und der Tag verlängert, damit der Spieler den Auftrag absolvieren kann.

Solche Faktoren führen dazu, dass zwar die Mission selbst auf lokaler Ebene schlüssig erscheint (fahre mit dem Wagen in die Stadt und kaufe Vorräte), auf globaler Ebene sich allerdings kein kohärentes Gesamtbild ergibt, da der eigentlich der Realität nachempfundene Zeitzyklus außer Kraft gesetzt werden kann.

Spieler narrativer Spiele lernen schnell, solche Gefüge zu ignorieren und als Spiellogik zu akzeptieren. In Anlehnung an die Diskursanalyse kann für Spiele nämlich eine gewisse episodische Kohärenz festgestellt werden: »[T]he participants [dies meint hier: die Teilnehmer

¹²⁷ Beispiele wären hierfür z.B. Rettungsmissionen oder die Beseitigung einer akuten Bedrohung. Zudem kann nach Annahme der Quest deren Erledigung häufig beliebig lange hinausgezögert werden, ohne dass dies negative Auswirkungen hätte.

¹²⁸ *Red Dead Redemption 2*. Rockstar Studios. USA 2018.

eines Diskurses, Anm. d. Verf.] are sensitive to smaller scale units which contribute to global coherence but which display an internal gist of their own¹²⁹«.

Auf globaler Ebene bildet die oben beschriebene Mission aus *Red Dead Redemption 2* eine Exposition der Figur der Sadie Adler, die den Protagonisten begleitet und die später im Spiel eine zentrale Rolle einnehmen wird. Auf lokaler Ebene ist die Mission eine in sich geschlossene kleine Erzählung. Dass der Übergang zwischen beiden Ebenen nicht unbedingt glatt verläuft, stört dabei nicht zwangsläufig. Und dass die Questgeber in Spielen geduldig auf den Spieler warten, dient auf lokaler Ebene dem Spielgefühl und dem Auserzählen kleinerer Episoden innerhalb der Spielwelt, die meist in einer Belohnung für den Spieler gipfeln. Dem Spieler wird durch die Zeitenthobenheit die Zeit gegeben, die Spielwelt zu erkunden und alle Aufgaben zu erledigen. Auf globaler Ebene hingegen dienen die Einzelepisoden in Form von Missionen oder Quests dem Erfahrungszuwachs und der Verbesserung des Spielercharakters. Auch der Tod der Spielfigur spielt in diese Nicht-Berücksichtigung von Inkohärenzen mit hinein: Aus Sicht einer stringenten Erzähllogik ist es nicht kohärent, dass die verstorbene Spielfigur respawnt. Allerdings dient diese Möglichkeit des ‚Sterbens‘ dann auf globaler Ebene dem Erfahrungszuwachs des Spielers, der sich eine andere Vorgehensweise überlegen muss, um die Aufgabe zu bewältigen. Erst wenn sich ludonarrative Dissonanzen eröffnen und das Erzählte nicht mehr zum ‚Erspielten‘ passt, kann sich die die Inkohärenz störend auf das Spielgefühl auswirken, da der Spieler, wie Clint Hocking feststellt, das Gefühl haben kann, nicht ernst genommen zu werden.

Ein weiteres Beispiel für einen erzähllogischen Bruch zwischen lokaler und globaler Ebene sowie für eine ludonarrative Dissonanz findet sich in *The Witcher 3: Wild Hunt*. Hier können die Spieler mit Erfahrungspunkten einen Feuerzauber verbessern. In der Standardversion, die jedem Spieler zu Beginn des Spiels zur Verfügung steht, wird der Zauber im Halbkreis um den Spielercharakter herum ausgeführt. In einer verbesserten Variante bilden die Flammen einen gezielten Strahl. Diese muss allerdings erst durch das Ausgeben von Punkten, die der Spieler bei einem Level-Up erhält, freigeschaltet werden. Wenn die Spieler den Feuerzauber nicht nutzen, können sie sich also auch dagegen entscheiden, Punkte in diesen Zauber zu investieren und erhalten somit auch nie die Strahl-Variante. Allerdings gibt es eine narrative Cutscene

¹²⁹ Russel S. Tomlin, Linda Forrest [u. a.]: Discourse Semantics. In: Teun A. van Dijk (Hg.): Discourse as Structure and Process. Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction Bd. 1. London, Thousand Oaks, New Delhi 1997, S. 66.

im Spiel, in welcher der Spielercharakter stets die Strahl-Variante anwendet, ganz gleich, ob der Spieler die Verbesserung für den Zauber überhaupt durch den Einsatz der Punkte erworben hat. Es kommt in diesem Moment zu einer ludonarrativen Dissonanz, da die Spielerentscheidung (Nicht-Aufwerten des Zaubers) in der narrativen Sequenz nicht berücksichtigt wird. Auf lokaler Ebene dient die Szene der dramatischen Auserzählung der Rache des Protagonisten an seinem Feind. Sie bringt die Erzählung auf globaler Ebene voran, ist aber den globalen ludischen Entscheidungen, die der Spieler bis zu diesem Zeitpunkt getroffen hat, entzogen.



Abb. 8: Der Zauber im Ursprungszustand. Diese Variante steht allen Spielern offen.



Abb. 9: Der Zauber im aufgelevelten Zustand. Diese Variante steht nur Spielern offen, die Punkte in einen entsprechenden Talentbaum investieren. Dies reicht allerdings noch nicht aus: Zusätzlich muss der Zauber in einem zweiten Talentbaum mit begrenzten Plätzen ‚ausgerüstet‘ werden (Abb. 8).



Abb. 10: Der aufgelevelte Feuerzauber wurde im rechten Talentbaum ausgerüstet (rot markiert). Erst jetzt kann der Spieler ihn auch tatsächlich als Strahl einsetzen.

Erzählen im Spiel – und die Kriterien dafür, was als gutes und schlechtes Erzählen im Spiel gelten kann – unterscheidet sich von anderen narrativen Medien. Die Spieler eines Videospiele tolerieren nicht unbedingt schlecht konstruierte und unlogische Erzählungen; allerdings erkennen sie an, dass zugunsten der Spielbarkeit gelegentlich Inkohärenzen und narrative Brüche notwendig sind. Für ein befriedigendes Spielgefühl ist also nicht zwangsläufig wichtig,

dass die Erzählhandlung in jedem Fall absolut schlüssig und kohärent verläuft. Wichtiger ist vielmehr die Kohäsion. Diese kann in einem Videospiel als die grundlegendste Ebene der Steuerung und des Gameplays betrachtet werden. Die Kohäsion im Spiel wirkt sich abseits der Welt- und Figurengestaltung direkt auf die Gameplay-Ebene aus, indem beispielsweise einer bestimmten Aktion in einem Spiel immer dieselbe Taste zugewiesen wird. Ganz außer Acht gelassen werden sollte die Kohärenz allerdings nicht. Sie ist hier jedoch in vielen Fällen eher motivisch zu verstehen und bezieht sich, wie im Kapitel zur Spielwelt¹³⁰ bereits ausführlicher erläutert, im Rahmen einer Stereotypisierung auf eine übergeordnete, spielerzentrierte Welt- und Figurengestaltung. Kritisch wird es, wenn Spiele mit solchen strukturellen Stereotypen brechen. Hier liegt nun keine ludonarrative Dissonanz vor, da sich der Bruch rein auf der ludischen Ebene vollzieht.

Ein Beispiel hierfür ist das sogenannte ‚Ziegenrätsel‘ aus dem Adventure *Broken Sword: The Shadow of the Templars*¹³¹. Bei diesem Rätsel müssen die Spieler innerhalb eines bestimmten Zeitfensters einen Gegenstand anklicken, um einen wütenden Ziegenbock außer Gefecht zu setzen. Das Problem daran: Aus dem vorhergehenden Spielverlauf ist überhaupt nicht abzusehen, dass eine zeitkritische Aktion nötig sein könnte. Steve Ince, Designer von *Broken Sword*, fasst das daraus resultierende Problem, analog zu Hocking, als Bruch der Partnerschaft zwischen Spiel und Spieler auf: »The game had established a straightforward interface and gameplay style that suddenly was added to without making the player aware of the additions. The gameplay consistency up to that point was one of the strengths of the game and the partnership between the game and the player was a strong one that suddenly broke«¹³².

Bis zu diesem Punkt lassen sich alle Rätsel im Spiel durch das für Adventures typische Sammeln und Kombinieren von Gegenständen lösen. Das Wissen, welches sich die Spieler über das Spiel und seine Mechaniken angeeignet haben, läuft durch die unvorbereitete Einführung einer zeitkritischen Aktion ins Leere und die Genre-Stereotypen werden außer Kraft gesetzt. Wie bei der ludonarrativen Dissonanz kann auch bei solchen Gameplay-Dissonanzen beziehungsweise Kohärenzbrüchen auf Gameplay-Ebene ein Bruch des Vertrages zwischen Spiel und Spieler entstehen. Andererseits zeigt das ‚Ziegenrätsel‘ auch den positiven Effekt, den solche

¹³⁰ Vgl. Kapitel 2. a.

¹³¹ In Deutschland unter dem Titel *Baphomets Fluch* erschienen. Vgl.: *Broken Sword: The Shadow of the Templars*. Revolution Software. UK 1996.

¹³² Ince, Steve. 31.10.2006: The Infamous Goat Puzzle. <<http://www.steve-ince.co.uk/blog/2006/10/infamous-goat-puzzle.html>> (26.09.2020).

Brüche haben können. Das Rätsel erlangte gerade wegen seiner Schwierigkeit Kultstatus und der Ziegenbock wurde ein wiederkehrendes Markenzeichen der *Broken Sword*-Reihe. Allerdings hätte der Effekt auch ins Gegenteil umschlagen und die Spielergemeinschaft verärgern können. Dabei ist es unerheblich, ob der Bruch – sei er nun ludonarrativ oder rein auf der ludischen Ebene – absichtlich platziert wurde. Letztendlich liegt es an den Rezipienten, ob diese Dissonanzen als Bereicherung für das Spiel und Aufforderung zur tiefergreifenden Auseinandersetzung mit demselben verstanden werden oder nicht.

Stereotypen auf Figur-, Welt- und Gameplay-Strukturebene bilden das Grundgerüst der erzählerischen Handlungsebene. Das entscheidende Faktum einer gelungenen Erzählung im Spiel ist allerdings, dass die Spieler sich in gewisser Weise ernst genommen fühlen: Die Entscheidungen und ludischen Handlungen sollten also berücksichtigt werden, um die ludonarrativen Dissonanzen abzuschwächen oder ganz zu vermeiden. Entscheidungen sollten Folgen haben – vor allem, wenn es sich um ethisch-moralische Entscheidungen handelt. Ludonarrative Dissonanz, Immersion, Erzählstruktur und Weltgestaltung sind eng miteinander verbunden. Durch das Prinzip des ludischen Erzählens, welches zwar einer basalen, linearen Struktur folgt, den Spieler allerdings konsequent mitdenkt und dessen Entscheidungen in die Erzählung mit einbezieht, indem verschiedene Wege und Enden zugelassen werden, gelingt es nicht nur, im Konflikt zwischen Interaktivität und Erzählung einen Kompromiss zu finden. Das Spiel eröffnet durch diese Art des Erzählens zusätzlich noch eine Ebene der ethisch-moralischen Werteverhandlung, die in ihrem Reflexionspotential weit über weniger interaktive Texte hinausgeht.

Die bisher an den Games entwickelten Grundprobleme, aber auch das Potential, komplexe ethisch-moralische Fragestellungen durch ludisches Erzählen zu verhandeln, finden sich bereits in mittelalterlichen Mären. Diese können analog zu narrativen Videospiele als Sprachspiele verstanden werden. Dabei eröffnen sie, ebenso wie Videospiele, durch ihre Struktur immer wieder Spannungsfelder zwischen einer ludischen und einer narrativen Ebene. Eine Analyse dieser mittelalterlichen Erzählpraxis kann daher eine Grundlage dafür bieten, das narrative, interaktive Spiel mit ethischen Normen als langfristig etablierte Kulturpraxis zu verstehen und vor allem das Vergnügen an Gewalt im Spiel zu kontextualisieren. Gleichzeitig ist der Blick darauf zu lenken, dass ein spielerzentriertes Erzählen oft gängige Kriterien erzählerischer Kohärenz aushebeln muss, um im wahrsten Sinne des Wortes einen ‚Spielraum‘ zu schaffen.

3. Mären als Sprachspiele

a. Texte als Spiele?

Texte als Spiele zu betrachten ist ein über die Literaturwissenschaft hinaus gebräuchliches Phänomen: Bereits Johan Huizinga versteht Dichtung als Spiel¹³³ und bezeichnet die metaphorische, häufig verschlüsselte Sprache der Dichtung als »Spielsprache«¹³⁴. Ebenso wie das Spiel steht Literatur, in Anschluss an Huizingas Spieldefinition, außerhalb des gewöhnlichen Lebens und beruht, wie Wittgenstein aufzeigt, auf eigenen, formalen Regelsystemen. Die Textwelten der Literatur gehorchen eigenen Mechanismen. Zeit, Raum sowie die Figuren folgen, ebenso wie in Spielen, eigenen Gesetzmäßigkeiten und Logiken. Insofern lassen sich Text und Spiel analog betrachten. Sie vollziehen sich in ihrer eigenen Sphäre, verfügen über eigene Regeln und stehen außerhalb des Alltäglichen, sind als Kulturpraxis aber gleichzeitig an das Alltägliche rückgebunden und orientieren sich an den Normen und Gesetzmäßigkeiten der realen Welt. Und ebenso wie das Spielen verfügt auch das Rezipieren von literarischen Texten nicht über einen im Voraus konkret bestimmbareren Nutzen. Im Anschluss an Wittgenstein Sprachspiel lässt sich diese Parallele noch weiterdenken. Denn Wittgenstein spricht allen Spielen ein Ähnlichkeitsverhältnis zu¹³⁵, welches sie untereinander vergleichbar macht, und überträgt dieses anschließend auf seine Konzeption von Sprachspielen¹³⁶. Er versteht die Sprache sowie die formalen, kontextgebundenen Anwendungsvarianten der Sprache als Spielregeln des kommunikativen Handelns – und somit ist auch jede Form der Textproduktion und jede sprachliche Äußerung ein Spielen innerhalb situationsbedingter und durch Konvention gefestigter Systeme, die wiederum alle untereinander ähnlich sind. Oder kurz gesagt: Alle Spiele, ob nun sprachlich oder nicht, sind einander ähnlich, auch wenn sie auf den ersten Blick sehr unterschiedlich aufgebaut zu sein scheinen. Zentral ist, dass die Mechanismen, auf denen sie basieren, grundlegend dieselben sind. Eine Form der Literatur, in welcher sich diese Vergleichbarkeit zwischen Literatur und Spiel eindeutig manifestiert und die als Bindeglied zwischen Literatur und einem erzählenden Spiel gesehen werden kann, ist dabei der Hypertext. Dessen verzweigte Struktur erlaubt den Rezipienten ein direktes Spielen mit dem Handlungsverlauf. Hier kann der Rezipient das ‚Spiel des Erzählens‘ spielen.

¹³³ Vgl. Huizinga: Homo Ludens, S. 133.

¹³⁴ Ebd., S. 148ff.

¹³⁵ Vgl. Wittgenstein: Philosophische Untersuchungen, S. 56-57.

¹³⁶ Vgl. ebd., S. 262.

In welchem Grad ein Rezipient tatsächlich als Spieler auftreten und mit der Textwelt interagieren kann, hängt also stark von der Konzeption des Textes ab. Vor allem ein klassischer literarischer Text, der nicht als Hypertext konzipiert ist, erscheint als weniger interaktiv als die meisten gängigen narrativen Spiele und eröffnet zwar einen hermeneutischen ‚Spielraum‘ für die Leser, verfügt allerdings über keine Zugriffsoptionen auf den Handlungsverlauf der Erzählung. Hypertexte hingegen orientieren sich an einem aktiven Rezipienten und ermöglichen eine direkte Einflussnahme auf den Verlauf des Geschehens. Allerdings werden Erzähltexte in der Buchkultur selten in Form eines Hypertexts realisiert, denn in klassisch-gedruckter Form sind diese Texte meist sperrig und unzugänglich; es muss umständlich geblättert und nach der Position gesucht werden, an der die Handlung fortgesetzt werden soll, und es fehlt ein dezidiertes, allgemeingültiges Ende der Erzählung. Literaturwissenschaftler wie Marie-Laure Ryan sprechen dem Hypertext daher eine immersive Wirkung ab:

Even so, storytelling is not the forte of these texts, and it is only by directing attention away from any kind of overarching plot line that they can hope to compensate for this deficiency. Empirical studies have shown that when readers are motivated by the desire to know how it ends – the primordial narrative desire – and when they can find out by hitting the return key, they will experience the other links as a distracting nuisance¹³⁷.

Die verschiedenen Wege durch die Erzählung werden ihrer Ansicht nach von den Lesern als störende Ablenkung wahrgenommen, da das Interesse an der Erzählung – und auch deren Immersionspotential – durch einen übergreifenden, zentralen Plot final motiviert sei und sich von einem Verlangen ableite, das Ende der Geschichte zu erfahren. Anzumerken ist an dieser Stelle allerdings, dass Ryan keine Verweise zu den empirischen Studien vorlegt, die ihre Behauptung belegen würden. Zudem geht sie von einem Leser und nicht von einem Spieler als Rezipienten aus. Ob die Rezipienten allerdings mit der Erwartung an den Text herangehen, eine Erzählung größtenteils (inter)passiv zu lesen oder ein narratives Spiel im weitesten Sinne aktiv zu spielen, macht durchaus einen Unterschied. Zudem übersieht sie, dass Hypertexte durchaus auch eine »overarching plot line« besitzen können: nämlich dann, wenn sie ludisch erzählen und im Grunde jede Möglichkeit, durch die Erzählung zu manövrieren, eine eigene in sich stimmige plot line entstehen lässt. Und viertens bedenkt Ryan Ansätze der Immersionsforschung nicht, die zwischen verschiedenen Formen der Involvierung der Rezipienten unterscheiden¹³⁸. Immersion kann, wie bereits gezeigt, auch ludisch erzeugt werden: Die Rezipienten ‚erspielen‘ sich einen eigenen Weg durch die Erzählung – womit hierbei ebenfalls

¹³⁷ Ryan: Narrative as Virtual Reality, S. 257.

¹³⁸ Vgl. Kapitel 2.b.

der Kreis zum ludischen Erzählen in einem narrativen Text mit Hypertext-Struktur geschlossen wäre. Ein ludischer Rezipient, der einen Text ‚spielt‘, wird nicht ausschließlich von dem Verlangen angetrieben, den Ausgang einer Erzählung zu erfahren, sondern ist ebenfalls darauf aus, deren Verzweigungen, Alternativwege und unterschiedliche Verläufe im Rahmen einer inhärenten ‚Wiederspielbarkeit‘ zu erkunden. Die Immersion solcher Erzählungen basiert auf dem Eigenhandeln des Rezipienten, dem dadurch ein gewisser Grad an Kontrolle über die Erzählung zugestanden wird. Zwar ist der Text, in Rückbezug auf Pfaller, immer noch interpassiv und gibt einen deutlich umgrenzenden Rahmen vor, dennoch können die Rezipienten als eine Art sekundäre Autoren den Verlauf der Erzählung bei jedem Rezeptionsvorgang neu bestimmen. Es wäre somit vielleicht sinnvoller, nicht unbedingt von Literatur als Spiel zu sprechen, sondern das Spiel als mögliche literarische Form zu begreifen.

Statt ludisch erzählte Texte in das Korsett klassischer Erzähltheorie zwingen zu wollen, kann das volle Potential solcher Erzählungen, so die These, unter Bezugnahme auf die Analysemethoden der Game Studies besser erschlossen werden. Denn ludisch erzählte Texte sind auch außerhalb digitaler Umsetzungen in Form von narrativen Videospielen weit mehr als Experimente. Dies wird vor allem dann ersichtlich, wenn Texte als Vergleichspunkte herangezogen werden, die nicht in der modernen Buchkultur entstanden sind. Hierbei zeigt sich, dass der ‚Hypertext‘ im weitesten Sinne keine Spielform der Literatur ist, sondern die Literatur vielmehr eine Spielform des Hypertexts. Um dies zu erläutern, soll ein Blick auf das mittelalterliche Märe geworfen werden. Denn Mären können als Beispiel für ein Erzählen gelten, welches vom Rezipienten explizit das Herausarbeiten von Verlinkungen, Verweisen und Querverbindungen fordert. Diese können sich zum einen auf andere Texte ihrer Art, zum anderen aber auch auf Welt- und Alltagswissen oder auch religiöses Wissen etc. beziehen. Der Unterschied zum modernen Hypertext besteht lediglich darin, dass diese Verweise nicht direkt als elektronischer Link oder weitere Seite in einem Buch hinterlegt sind, sondern in der Regel den Rezipienten als Wissen bereits bekannt sein müssen. Analog zu modernen, narrativen Videospielen erspielen sich hierbei die Rezipienten ihre eigene Geschichte, indem sie dieses Wissen in Bezug zum Text setzen und dadurch zu einer eigenen Deutung, einem eigenen Weg durch die Erzählung gelangen. Daher sind Mären auch mit ihren Brüchen, Inkohärenzen und eigenwilligen Logiken auch nicht unzuverlässig erzählt. Sie basieren nicht darauf, dass der Rezipient erkennen müsste, dass der Erzähler das Gegenteil von dem sagt, was der Text eigentlich zu erkennen gäbe oder dass er mal das eine sagt und mit hartem logischem Widerspruch auch das

Gegenteil davon, sondern darauf, dass der Rezipient erkennt, dass hier über Verweise, Brüche und Wendungen verschiedene Erzählungen parallel ‚im Spiel‘ sind und ‚durchgespielt‘ werden können.

Bereits Espen Aarseth sieht den Cybertext beziehungsweise die ‚ergodische Literatur‘ nicht als neues und exklusiv an einen Computer gebundenes Phänomen. Stattdessen ist Cybertext »a *perspective* on all forms of textuality, a way to expand the scope of literary studies to include phenomena that today are perceived as outside of, or marginalized by, the field of literature¹³⁹«. Wie umgekehrt der Vergleich mit dem mittelalterlichen Märe zeigt, ist das ludische Erzählen mit einer Form des Hypertexts eine etablierte Kulturpraxis, die nun durch das moderne Videospiel wieder verstärkt zum Tragen kommt.

Die Chancen ludisch erzählter Texte bestehen vor allem darin, Anstöße für die Verhandlung von ethisch-moralischen Fragestellungen zu bieten: Im Rezeptionsprozess können Normen und Werte bei jedem Durchlauf anders verhandelt und gewichtet werden. Zudem besteht ein Reiz solcher Erzählungen darin, die Grenzen des realen ethisch-moralischen Normengefüges zu überschreiten, die etablierten Wertesysteme in Frage zu stellen oder gar mit ihnen zu brechen. Durch den Status als Sprachspiel werden diese Texte als Spiele mit eigener Welt und eigenen Gesetzmäßigkeiten erkannt, die zwar außertextuelle Probleme und Fragestellungen verhandeln, allerdings keinesfalls als Handlungsanweisung verstanden werden wollen.

Das mittelalterliche Märe verwendet das ludische Erzählen explizit für die Verhandlung ethisch-moralischer Fragestellungen. An ihm kann exemplarisch gezeigt werden, wie ein rezipientenzentriertes Erzählen auch außerhalb digitaler Umsetzungen funktionieren kann. Mären als Spiele zu betrachten bietet dabei die Möglichkeit, eine Funktion der Texte abseits von Diskussionen um Lehrhaftigkeit und einen direkten pragmatischen Nutzen zu beleuchten. Als Spiele stehen sie für sich, haben durchaus einen Wert für den ethisch-moralischen Diskurs und die Wertevermittlung, sind aber häufig nicht an erster Stelle auf diese Funktion hin, sondern als Unterhaltung konzipiert. Das Märe als Sprachspiel bezieht seine unterhaltende Komponente allerdings hauptsächlich daraus, dass Werte und Normen thematisiert, auf die Probe gestellt, bekräftigt und unterlaufen werden. Mären bilden als Spiele somit ein reglementiertes, unernstes Ventil für Grenzüberschreitungen, Tabubrüche, Grotteske und Übertreibung. Hier können die Rezipienten experimentieren, durch Entscheidungen ein

¹³⁹ Aarseth: Cybertext, S. 18.

eigenes ethisch-moralisches Urteil bilden oder einfach ihr Weltbild und ihre Wertevorstellungen bestätigt sehen. Damit erfüllen mittelalterliche Mären dieselbe kulturelle Funktion wie moderne narrative Videospiele und beide lassen sich daher folgendermaßen definieren: Mittelalterliche Mären und narrative Videospiele sind im wahrsten Wortsinne ‚Spielwiesen‘ für Diskurse rund um Recht, Ordnung, Ethik und Gewalt, in denen die Rezipienten eigenständig eingreifen können, um das ‚Spiel des Erzählens‘ zu spielen.

i. Interaktive Spielwelten?

Um zu verstehen, weswegen Mären als Sprachspiele betrachtet werden können, die ihre Rezipienten das ‚Spiel des Erzählens‘ spielen lassen, ist zuerst ein Blick auf den grundlegenden Aufbau der ‚Märenwelt‘ notwendig. Diese ist im Grunde das Paradebeispiel einer Spielwelt: Sie basiert auf Stereotypisierungen. Sowohl in Bezug auf das Figurenpersonal als auch in Bezug auf Dinge werden immer wieder dieselben Muster aufgerufen. Dies hat dazu geführt, dass die Forschung häufig versuchte, Mären über diese Muster zu kategorisieren, um über verschiedene ‚Subgenres‘ eine Gattung bestimmen zu können. So teilt beispielsweise Hanns Fischer Mären in zwölf Themenkreise ein¹⁴⁰ und legt zudem drei stereotype Figurenkonstellationen fest¹⁴¹. Auch Hans-Joachim Ziegeler legt viel Wert darauf, die verschiedenen Figurenbeziehungen im Märe zu kategorisieren¹⁴². Diese Einteilungen nach Stereotypen zeigen auf jeden Fall, dass Mären vor allem auf einen niedrigschwelligen Zugang für die Rezipienten ausgelegt sind. Sie funktionieren dadurch als Sprachspiele genauso wie Videospiele: Egal, welchem Subtyp das Spiel angehört, durch die bekannten Grundmechanismen und die wiederkehrenden Gestaltungsmuster bezogen auf Welt und Figuren finden sich die Rezipienten schnell zurecht. Fischer konstatiert:

Die innerhalb der wenigen Typen stets ähnlich gebauten Situationen und stets ähnlich verlaufenden Vorgänge durften ja beim Leser als in ihrem Grundschema bekannt voraus gesetzt werden. Der Dichter konnte sich also weiterhin von der Verpflichtung befreit fühlen, durch eine weit ausholende Exposition auf seine Erzählung hinzuführen oder auch an späterer Stelle das Verständnis durch erläuternde Digressionen zu stützen, was ihm die Einhaltung einer strengen Erzählökonomie begreiflicherweise entscheidend erleichtert¹⁴³.

¹⁴⁰ Vgl. Hanns Fischer: Studien zur deutschen Märendichtung. 2., durchgesehene und erweiterte Auflage besorgt von Johannes Janota. Tübingen 1983, S. 94-100.

¹⁴¹ Vgl. ebd., S. 117-118.

¹⁴² Vgl. Hans-Joachim Ziegeler: Erzählen im Spätmittelalter. Mären im Kontext von Minnereden, Bispeln und Romanen. München, Zürich 1985, insbesondere S. 123ff.

¹⁴³ Ebd., S. 116.

Mären wie Videospiele konzentrieren ihre Weltgestaltung auf das für den Rezipienten Wesentliche und verlassen sich dabei auf die Wiederholung gängiger Muster, um den Zugang zur Welt zu erleichtern. In dieser Welt schließlich befinden sich genau jene Gegenstände, die für eine Situation benötigt werden, um den Handlungsverlauf voranzutreiben; Zeit sowie Raum folgen ebenfalls diesen Anforderungen. Dadurch entwickelt auch die Märenwelt eine eigene Logik, die sich auf Handlungsebene nicht immer mit den gängigen Konzeptionen von Kohärenz und Stringenz in Einklang bringen lässt. Dies zeigt sich unter anderem auch darin, dass für Mären häufig eine Dissonanz festgestellt wird, wenn Widersprüche zwischen der durch Pro- und Epimythion vermittelten Lehre und dem eigentlichen Erzählinhalt zu konstatieren sind. Die stereotype formale Gestaltung des Märe, die den Rezipienten eine einfache Einordnung des Geschehens ermöglicht, widerspricht scheinbar dem Erzählten. Walter Haug sieht diese Dissonanzen in einem nachträglichen Versuch begründet, dem von ihm als chaotisch bezeichneten Geschehen Sinn zu verleihen und es in einen ethisch-moralisch akzeptablen Kontext zu setzen.¹⁴⁴ Hedda Ragotzky hingegen deutet diese Dissonanz dahingehend, dass die nachträglich beigefügte Pro- und Epimythien dazu dienen, die Lehren der Mären in verschiedenen Kontexten didaktisch anwendbar zu machen.¹⁴⁵ Friedrich Michael Dimpel schlägt einen anderen Weg ein: Er betrachtet die Widersprüche zwischen *narratio* und *moralisatio* im Märe als »axiologische Dissonanzen«¹⁴⁶. Dabei wird die Bewertung der Gründe für die Dissonanz den Rezipienten zugesprochen. So kann die Dissonanz als die Folge einer unsauberer Konstruktion des Erzählgerüsts, als bewusste Setzung oder als Kombination mehrerer Faktoren begriffen werden. Dimpel nennt vier Kategorien, wie Dissonanzen von den Rezipienten erklärt werden können: Bei der »Unzulänglichkeitsthese« wird von nachlässiger Konstruktion der Erzählung ausgegangen. Die »Kollateralschaden-These« geht davon aus, dass die Dissonanz zum Erreichen eines bestimmten Zwecks, z. B. einer Lehre, akzeptiert und ignoriert werden müsse. Die »Überraschungseffekt-These« sieht die Dissonanz als Grundlage eines überraschenden und komischen Plot-Twists. Und die »Metanarrativitäts-These« verweist auf geschickte Setzungen der Brüche, welche ein metanarratives Spiel mit dem Erzählen und der Rolle des Erzählers anstößt¹⁴⁷.

¹⁴⁴ Vgl. Haug: Entwurf zu einer Theorie der mittelalterlichen Kurzerzählung, S. 8.

¹⁴⁵ Vgl. Ragotzky: Die »Klugheit der Praxis« und ihr Nutzen, S. 62.

¹⁴⁶ Dimpel: Axiologische Dissonanzen, S. 123-156.

¹⁴⁷ Vgl. ebd., S. 125-126.

Während Haugs und Ragotzkys Ansätze die Dissonanzen also als das Ergebnis eines nachträglichen Sinngebungs- und Einordnungsversuchs verstehen, bezieht Dimpel den Rezipienten als entscheidende Instanz mit ein. Im Folgenden soll auf Dimpels Überlegungen aufbauend eine andere Deutung vorgeschlagen und die Dissonanz zwischen Pro- und Epimythion und der Erzählhandlung als eine ludonarrative Dissonanz betrachtet werden: Die Deutung, die sich die Rezipienten durch ihre individuelle Navigation durch die Erzählhandlung ‚erspielen‘, stimmt nicht zwangsläufig mit den Kommentaren des Erzählers überein. Solche Dissonanzen sind, wie bereits dargelegt wurde, ein typisches Merkmal narrativer Spiele und die Folge der interaktiven Auseinandersetzung der Spieler mit der Spielwelt sowie der Erzählung. Sie erfolgen an jenen Stellen, an denen die narrative Struktur zu unflexibel auf die Eingaben des Spielers reagiert und können durchaus, wie am Beispiel von *BioShock* für das Videospiel bereits erläutert wurde, auch absichtlich platziert worden sein, um eine Reflexion über die grundlegenden Mechanismen des Spiels anzuregen. Dimpels Metanarrativitäts-These lässt sich hier ohne Umstände vom Märe auf das Videospiel übertragen.

Dennoch sollte dabei nicht außer Acht gelassen werden, dass die Debatte darüber, was nun in einem Sprachspiel absichtlich gesetzte Brüche in einer Erzählung sind und was schlicht Folge schlechter Konzeption ist, in beide Extreme ausschlagen kann. Die Märenforschung macht dies besonders deutlich. Die Diskussion darüber, inwiefern die von Haug nur als Defizienz gesehene Dissonanzen beabsichtigt gesetzt worden sein könnten, führte unter Berücksichtigung der zahlreichen intertextuellen Verweise in Mären und mit Blick auf Prägnanz als Zielform dieser Texte zu einem generellen Komplexitätsverdacht¹⁴⁸. Als Gegenpol zur These vom ‚sinnlosen‘ Märe fällt diese Unterstellung ins gegenteilige Extrem und spricht Mären ein Übermaß an Bedeutung zu.

Um nun einen Mittelweg zwischen diesen Positionen zu finden, hat Silvan Wagner anhand von Johannes Paulis Schwanksammlung *Schimpf und Ernst* mit Rekurs auf die Etymologie von ‚prägnant‘ die offene Formulierung vorgeschlagen, dass Schwänke und auch märenhafte Texte ‚mit Sinn kreißen‘¹⁴⁹. Es sei demnach die Aufgabe des Rezipienten, sich die Sinnangebote

¹⁴⁸ Vgl. auch für einen Überblick der verschiedenen Positionen: Silvan Wagner: Grenzbetrachtungen. Paradoxie, Beobachtung und Sinn in Mären. In: Ders. (Hg): Mären als Grenzphänomen. Berlin, New York 2018 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 37), S. 13-40, insbesondere S. 13-16.

¹⁴⁹ Vgl. Wagner: Keimzellen für moralischen Sinn. Wagner bezieht sich in diesem Aufsatz zwar ausdrücklich auf Schwänke, die Kernthese kann allerdings bedenkenlos auch auf Texte angewendet werden, die – ohne hier auf eine Gattungsdiskussion eingehen zu wollen – als Mären kategorisiert werden.

zusammenzusuchen, diese auszulegen und sich so selbständig eine mehr oder weniger komplexe Deutung zu erarbeiten. Im Grunde beschreibt Wagner somit die Grundzüge einer interaktiven Spielwelt: Wie intensiv sich der Rezipient als Spieler aktiv mit der Welt auseinandersetzt, bleibt ihm selbst überlassen, allerdings ist die Welt grundlegend auf Interaktion ausgelegt und richtet sich prinzipiell nach den Bedürfnissen des Rezipienten. Ob die Rezipienten die Dissonanzen zwischen Pro- oder Epimythion und der Erzählhandlung als Angebot zur Reflexion sehen oder die Unstimmigkeiten übergangen werden, um eine sinnstiftende Erzählung zu erhalten, hängt von den ‚Spielzügen‘ ab, die von ihnen vorgenommen werden. Dabei ist vollkommen unerheblich, wie beabsichtigt oder bewusst etwaige Dissonanzen von der Produzentenseite¹⁵⁰ aus hervorgerufen werden. Angesichts des komplexen Bearbeitungs- und Tradierungsprozesses den Mären konkrete Absichten eines bestimmten Autors als Urheber unterstellen zu wollen, führt in den meisten Fällen (wie auch bei den Videospiele) zu keinem brauchbaren Ergebnis.

Wichtiger als die Frage nach der absichtlichen Setzung von Dissonanzen durch einen Autor ist vielmehr, ob die Dissonanzen von den Rezipienten überhaupt als solche wahrgenommen werden und wie sie darauf reagieren. Stören sie sich daran? Werden die Brüche als Makel wahrgenommen? Oder als Angebot zur tieferegreifenden Interpretation? Vielleicht werden die ludonarrativen Dissonanzen auch ignoriert. Betrachtet man vor allem die Spieler moderner Videospiele, so zeigt sich, dass diese eine hohe Toleranzgrenze gegenüber solchen Brüchen besitzen und diese zugunsten des Unterhaltungswertes häufig ohne Weiteres hinnehmen. Das muss kein Fehler sein und hat nichts damit zu tun, dass diese Spieler sich nicht mit dem Spiel auseinandersetzen: Oft verlangen Spiele diese Toleranz, um funktionieren und ein befriedigendes Spielerlebnis bieten zu können.

Im Folgenden sei ein Beispiel für eine ludonarrative Dissonanz anhand des Märes *Der Zahn*¹⁵¹ in den Blick genommen. Dieses Märe verfügt über eine klare dreigliedrige Struktur bestehend aus Promythion, Erzählhandlung und Epimythion. Während zwischen Pro- und Epimythion ein

¹⁵⁰ Matthias Kirchhoff warnt ausdrücklich davor, hinter der Dissonanz zwischen *narratio* und *moralisatio* die Konzeption eines Autors zu vermuten. Vgl.: Matthias Kirchhoff: Rezeptions(er)zeugnisse. Kautelen für die Interpretation des Verhältnisses von *narratio* und *moralisatio* in mittelalterlichen Verserzählunegn. In: Björn Reich, Christoph Schanze (Hgg): *narratio und moralisatio*. Oldenburg 2018 (BmE Themenheft 1), S. 183-205, hier insbesondere S. 185.

¹⁵¹ *Der Zahn*. In: Klaus Ridder, Hans-Joachim Ziegeler: *Deutsche Versnovellistik des 13. Bis 15. Jahrhunderts* (DVN). Band 4: Nr. 125-175. Berlin 2020, S. 17-12. Im Folgenden wird unter Verwendung der Sigle Za und unter Angabe des Verses direkt im Text nach dieser Ausgabe zitiert.

Sinnzusammenhang besteht und sie sich in ihrer Aussage größtenteils schlüssig ergänzen, kann die Erzählhandlung selbst hingegen so gedeutet werden, dass sie die lehrhafte Aussage dieser beiden Bausteine untergräbt. Der Text beginnt mit einer allgemeinen Sentenz: Ehrbare Frauen sind rein und gesegnet, nichts jedoch ist unreiner als boshafte Frauen (vgl. Za, V. 1-4). Danach wird die Erzählhandlung eingeführt, die das Promythion zu stützen scheint: Ein reicher Mann heiratet eine boshafte Frau, die mit ihrer List ihren Mann zu allem überreden kann (Za, V. 5-22). Anschließend folgt ein konkretes Beispiel der bösen List der Frau: Auf Bitten ihres Liebhabers hin überredet sie ihren Mann dazu, sich einen gesunden Zahn ziehen zu lassen. Diesen bringt sie dem Liebhaber als Liebesbeweis (Za, V. 23-78). Der Liebhaber reagiert allerdings entsetzt, obwohl er es war, der den Zahn als Minnegabe gefordert hat, und verlässt die Frau (Za, V. 80-85), woraufhin das Epimythion einsetzt, welches erst erneut über die Boshaftheit der Frauen schimpft und diese zum Teufel wünscht (Za, V. 86-98), abschließend aber wieder in eine allgemeine Sentenz verfällt: Gott möge die Guten von den Bösen trennen und die Guten allzeit in seiner Obhut haben (Za, V. 100-104). Nach den Ansätzen von Haug oder Ragotzky wären vor allem die sentenzhaften Teile des Pro- und Epimythions dazu geeignet, entweder dem chaotischen Geschehen des Märes (Zahn/Körperteil als Minnegabe) einen übergeordneten Sinn zuzuweisen oder um den Text als lehrhafte Erzählung allgemein anwendbar zu machen (universeller ‚frommer Wunsch‘ am Schluss, Gott möge schon im Diesseits das tun, was er am Tag der Jüngsten Gerichts tun wird).

Beides ist mit Blick auf die Erzählhandlung nicht unbedingt schlüssig. Vielmehr scheint in dieser Version des Märes¹⁵² eine ludonarrative Dissonanz aufgeworfen zu werden, um ähnlich wie bei *BioShock* ein Spiel mit den gängigen Grundmechanismen der Gattung in Gang zu setzen. So wird zwar der Ehemann eindeutig als unschuldiges Opfer der Frauenlist dargestellt, ist gleichzeitig aber auch *ainvältig* (vgl. Za, V. 5). Die Frau hingegen erscheint zwar als boshaft und listig, ist im Kontrast zu den Aussagen des Pro- und Epimythions hingegen allerdings auch nicht unbedingt die Alleinschuldige: Zwar nutzt sie die Leichtgläubigkeit des Mannes aus, um ihm einzureden, dass er krank sei und ihm später weiszumachen, dass er einen faulen Zahn habe,

¹⁵² Zur Problematik, bei der Interpretation von mittelalterlichen Texten anhand einer Textausgabe zu arbeiten vgl. ebenfalls Kirchhoff: Rezeptions(er)zeugnisse, S. 184 und die spätere Analyse zur Editions-geschichte des *Sperbers*, des *Herzmäres*, des *Schneekinds*, ab S. 190ff. Es ist in den allermeisten Fällen nicht mehr möglich, festzustellen, was im Verlauf der Überlieferungsgeschichte wann und wie an einem Text verändert wurde, bzw. eine (mündliche) ‚Originalversion‘ zu rekonstruieren. Moderne Editionen sind zudem eine Art der Interpretation, da u. a. Priorisierungen in Bezug auf die Textgestaltung vorgenommen werden.

der gezogen werden müsse; der Antrieb für diese Taten ist allerdings nicht ihr eigener. Stattdessen folgt sie nur mechanisch den Anweisungen des Liebhabers. Damit ist sie längst nicht so eigenständig wie andere Frauen in vielen Mären, die tatsächlich aus sich selbst heraus ihre boshafte Eigenschaften einsetzen, um ihren Ehemännern zu schaden¹⁵³. Die Frau im *Zahn* erscheint als mindestens ebenso liebesblind wie ihr Ehemann: Während dieser unhinterfragt und leichtgläubig tut, was die Frau sagt, gehorcht sie ebenso leichtgläubig den Wünschen des Liebhabers. Damit entspricht sie dem Erzählmotiv der betrogenen Betrügerin, aber nicht unbedingt dem Stereotyp der gerissenen, hinterlistigen Pläneschmiedin.

Am Ende sind schließlich die beiden Ehepartner von der jeweilig vermeintlich geliebten Person geschädigt: Dem Mann wird der Zahn ausgerissen, die Frau wird vom Liebhaber verlassen. Der Witz des Märes entfaltet sich eben nicht durch die allgemeine Frauenschelte im Pro- oder Epimythion, sondern an den zahlreichen Schlussfolgerungen, die sich ein Rezipient im Verlauf des Märes aufgrund von Hinweisen im Text selbst, aber auch anhand intertextueller Verweise durch freie Reflexion ‚erspielen‘ kann. Im Folgenden werden kurz einige mögliche Deutungsansätze umrissen:

1) Der Mann wird von vornherein als besonders leichtgläubig charakterisiert. Nicht die besondere, boshafte Klugheit der Frau führt somit zu seiner Schädigung, sondern seine eigene Naivität. Dies zeigt sich auch darin, dass die Frau nicht besonders kreativ vorgehen muss: Um sich mit dem Liebhaber treffen zu können, redet sie dem Mann ein, dass er auf eine unbestimmte Weise krank sei (vgl. *Za*, V. 25-30). Daraufhin nutzt sie exakt denselben Trick nochmals in Bezug auf den faulen Zahn. Die Betonung der Frauenlist vor allem im Epimythion kann man angesichts der Mechanik als übertrieben ansehen. Gerade dieser Bruch zwischen Lehre und Erzählhandlung harmoniert hingegen mit einer anderen zentralen Aussage des Texts: Leichtgläubigkeit und Naivität sind schädlich und ebenso wenig, wie sich der Mann blind auf die Frau oder die Frau sich blind auf den Liebhaber verlassen sollte, sollte der Rezipient dem Erzähler unhinterfragt Glauben schenken.

2) Was hat es mit der Trennung der Guten und Bösen auf sich? Der fromme Wunsch geht im Märe ganz offensichtlich nicht in Erfüllung, was allerdings auch die Frage aufwirft, wer denn nun in dieser Erzählung gut und böse ist. Am Ende lebt die Frau immer noch bei ihrem Mann. Tatsächlich werden im Märe vielmehr die beiden Boshafte voneinander getrennt, denn der Liebhaber, der eigentlich erst der Anstifter zur Schädigung des Ehemannes ist, verlässt die

¹⁵³ Man denke beispielsweise an die Frau in Mären wie *Der Begrabene Ehemann* oder *Die Böse Adelheid*.

Frau, die seinem Auftrag Folge geleistet hat. Oder ist vielleicht der Liebhaber gerade deswegen gut, weil er sich nicht täuschen und liebesblind um die Finger wickeln lässt? Es scheint in diesem Märe keine eindeutig guten oder bösen Figuren zu geben. Vor allem in Bezug auf die Frau und ihren Liebhaber müssen die Rezipienten selbst entscheiden, wer denn nun Opfer oder Täter ist.

3) Die Erzählung wirkt nicht als Lehrstück über weibliche Boshaftigkeit, sondern als intertextueller Kommentar, der bekannte Motive neu anwendet. Der Zahn als Liebesgabe findet sich beispielsweise auch in Heinrich Kaufringers *Rache des Ehemannes* und die Frau erlangt dort gleich zwei Zähne unter ähnlichen Umständen. Der Witz des *Zahns* besteht nun darin, dass die Liebesgabe beim Liebhaber für Ablehnung sorgt. Im Gegensatz zum Liebhaber in der *Rache des Ehemannes* verhält er sich klug, weil er nun weiß, wie gerissen die Frau sein kann und diese Gerissenheit sich irgendwann einmal auch gegen ihn selbst richten kann. Zudem setzt er sich keiner späteren Racheaktion des Geschädigten aus, die aber aufgrund von dessen Einfalt auch unwahrscheinlich wäre. Diese Deutungsansätze entfalten sich allerdings nur, wenn das Publikum mit dem Motiv des Zahns als Liebesgabe vertraut ist.

4) Der vierte Interpretationsweg folgt dem Erzähler und blendet die ludonarrative Dissonanz sowie die intertextuellen Verweise aus: Die Erzählung ist ein Lehrstück über die Boshaftigkeit der Frauen. Einen solchen Deutungsweg beschreibt, unter Rückgriff auf den Begriff der Interpassivität, beispielsweise Silvan Wagner (wenn auch bezogen auf den höfischen Roman¹⁵⁴):

In den Moralisationen der Epiloge bietet der Erzähler in ähnlicher Art und Weise dem Publikum an, diesem die Interpretationsleistung abzunehmen, so dass die Zuhörer an einer (!) Interpretation des Gehörten interpassiv teilhaben können, ohne selbst die Arbeit des Interpretierens leisten zu müssen¹⁵⁵.

Während die oben genannten Deutungsmöglichkeiten des Märes verstärkt in Richtung einer eher interaktiven Auseinandersetzung gehen, ist dies der eindeutig interpassive und am wenigsten aufwändige Weg. Was nicht bedeuten muss, dass er schlechter ist als aktivere Interpretationen: Der (Unterhaltungs-)Wert der Erzählung bleibt für die Rezipienten in allen ‚Spielvarianten‘ erhalten.

¹⁵⁴ An dieser Stelle sei gesagt, dass viele Punkte, die im Rahmen dieser Arbeit anhand von Mären herausgearbeitet werden, auch auf andere mittelalterliche Erzählformen zutreffen, in denen ein Erzähler eine starke Position einnimmt.

¹⁵⁵ Silvan Wagner: Literarische Didaxe als Arbeit am Glauben der Anderen. In: Ders. (Hg): *Interpassives Mittelalter? Interpassivität in mediävistischer Diskussion*. Frankfurt a. M. 2015 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 34), S. 37-59, hier S. 41.

Interpassivität und Interaktivität müssen einander nicht ausschließen, sondern können sich gegenseitig ergänzen¹⁵⁶. Denn durch die verschiedenen Angebote und Wege durch die Erzählung erhalten Sprachspiele wie der *Zahn* ihre Komplexität. Es besteht immer die Möglichkeit, als Rezipient mit den Spielregeln und den Grenzen des Möglichen zu kollidieren und darüber gerade die Gemachtheit und Artifizialität der Erzählung wahrzunehmen. Wobei auch zu beachten ist, dass bereits die Auswahl einer bestimmten Textgrundlage, anhand derer die Analyse vorgenommen wird, ein interpretatorischer Akt ist. Im Grunde wird dadurch bereits festgelegt, welche Version des Sprachspiels die Rezipienten zum Spielen vorgelegt bekommen. Brüche und Inkohärenzen können sich auch daraus ergeben, dass die Erzählung im Verlauf ihrer Entstehungsgeschichte von verschiedenen Seiten beeinflusst wurde. Sie ist eben nicht das finite Werk eines Autors, sondern immer nur eine Version von vielen, die alle als gleichberechtigt betrachtet werden müssen. Mären erzählen somit nicht nur in einer konkreten Version ludisch, indem sie innerhalb der Handlung Entscheidungspunkte anbieten, die zu anderen Wertungen führen können. Bereits die Generierung der Mären-Version ist ein ludischer Akt.

Die Darbietung verschiedener Navigierungsmöglichkeiten durch den Text mittels Brüchen und intertextuellen Verweisen verleiht der Welt des Märes eine interaktive Struktur, die allerdings vom Rezipienten nicht als solche angenommen werden muss. Der Rezipient als Spieler kann diese Welt erforschen und auskundschaften, indem er die verschiedenen Hinweise und Deutungsangebote aufnimmt und weiterspinn – oder aber er kann ganz interpassiv dem direkten Weg des Erzählers folgen, um zu einem befriedigenden Ausgang der Erzählung zu gelangen. Egal, welcher Weg verfolgt wird, die Welt des Märes richtet sich nach dem Rezipienten und präsentiert bekannte Figuren und Figurenkonstellationen: die listige Frau, den einfältigen Ehemann, das außereheliche Verhältnis. Gleichzeitig wird die Welt des höfischen Romans, werden Minnedienst und Minnegaben als Motive aufgegriffen, parodiert und interaktiv zur Debatte gestellt. Dies ermöglicht einen niedrigschwelligen Zugang zur Textwelt: So wie jeder Spieler, der einmal ein 3D-Spiel am Computer gespielt hat, mit der Tastenkombination WASD zur Steuerung der Spielfigur vertraut ist, so findet sich auch der mittelalterliche Rezipient in der Märenwelt sofort zurecht, da ihm ihre Grundmechanismen aus anderen Mären und der höfischen Literatur bekannt sind. Es gibt grundlegende Kohäsionsmittel, auf denen die Welt

¹⁵⁶ Vgl. dazu auch ebd., S. 59.

aufgebaut ist, wohingegen die Brüche in der Kohärenz, die ludonarrativen Dissonanzen und die eigenwillige Logik von Raum, Zeit oder Figur als Interaktionsmarker betrachtet werden können. Die Welt des Märes erlaubt es den Rezipienten, im Gegensatz zu anderen literarischen Texten individuell verschiedene Ansätze zu verfolgen und eigene ethisch-moralische Urteile und Entscheidungen zu treffen. Der Rezipient wird somit zum Spieler: Er ist ein aktiver Akteur in der Märenwelt, aber dennoch an die Vorgaben des Texts gebunden. Als narrative Spiele erlauben sie keine vollkommene Freiheit: Es gibt Spielregeln und die Grundelemente der Erzählung sind vorgegeben. Allerdings sind sie – um wieder auf Pfaller zurückzukommen – durch die vielfältigen Wege, die sie durch ein und dieselbe Handlung eröffnen, zumindest weniger interpassiv als Erzählungen, die keinen oder nur wenig Spielraum bei der Deutung des Geschehens lassen. Viele Mären ermöglichen das ‚Erspielen‘ eines eigenen Weges (und somit auch eines eigenen Endes im Sinne einer abschließenden Bewertung) basierend auf den häufig ethisch-moralisch unterlegten Interpretationsentscheidungen, die im Verlauf der Handlung getroffen werden.

Gerade die Vortragssituation, welche das Märe von den Lesetexten der ‚Gutenberg-Galaxis‘ absetzt, könnte die ethisch-moralischen Entscheidungsfindung bei der Märenrezeption unterstützt haben: Zentral war nicht unbedingt eine universelle, abstrakte Lehre, sondern die Situationsbezogenheit. Je nach eigener Position und Empfinden wird das Gehörte anders ausgelegt, es entsteht eine Vielzahl situationsabhängiger moralischer Wertungen im Rezipientenkreis. Michael Waltenberger hat hierzu bereits Überlegungen festgehalten:

Die Anwesenden dürften die Adaption des Erzählten kaum auf eine abstrahierend gewonnene Norm verschoben haben, die sie anschließend konkretisierend auf sich selbst angewandt hätten. Das Märe konnte seine Wirkung wohl eher darin entfalten, daß Handlungen und situative Umstände, Figurenkonstellationen und -charakterisierungen in jedem Moment des Erzählprozesses analogisierend auf reale Situationen und die Kommunikationsteilnehmer bezogen und narrativ angebotene Perspektiven dementsprechend akzeptiert oder verworfen wurden, so daß die dabei zutage tretenden Spannungen eventuell auch die Geltung der vom Text vermittelten Normen in Frage stellen konnten¹⁵⁷.

Eine interaktive Spielwelt funktioniert nur dann, wenn für die Rezipienten ein gewisser Rückbezug zur eigenen Realität möglich ist. Gleichzeitig werden die Erfahrungen dieser Realität als Interaktionen in den Text hineingetragen. In anderen Worten: Ein Rezipient des *Zahns*, der vielleicht schlechte Erfahrungen in seiner eigenen Ehe gemacht hat, tendiert eher dazu, dem

¹⁵⁷ Michael Waltenberger: Situation und Sinn. Überlegungen zur pragmatischen Dimension märenhaften Erzählens. In: Elizabeth Andersen [u. a.] (Hgg): Texttyp und Textproduktion in der deutschen Literatur des Mittelalters. Berlin, New York 2005 (Trends in Medieval Philology 7), S. 287-308, hier S. 293-94.

Weg des Erzählers zu folgen und dessen moralischer Wertung zuzustimmen, als ein Rezipient, der die gegenteilige Erfahrung gemacht hat. Beispiele für diese situative Abhängigkeit der Deutung und Rezeption finden sich wiederum im *Decameron*. Filostrato wählt für den vierten Tag ganz bewusst ein Thema mit Bezug zu seiner eigenen, realweltlichen Situation:

Liebenswerte Dame, seit ich den Unterschied zwischen Gut und Böse erkannt habe, bin ich um der Schönheit einer von euch willen und zu meinem Unglück Amors Untertan; aber weder meine Demut noch mein Gehorsam, noch meine Unterwerfung unter alle ihre Launen haben mich davor bewahren können, dass ich nicht um eines anderen willen verlassen wurde und es mir nicht immer schlimmer ergangen wäre; und so wird es sich, glaube ich, bis zu meinem Tod fortsetzen. Und deshalb gefällt es mir, dass morgen über ein Thema gesprochen wird, das meinem Schicksal ähnelt, nämlich von denjenigen, deren Liebe ein unglückliches Ende fand; denn auch für die meine erwarte ich ein unglückliches. (Dec, S. 314-15)

Als Pampinea schließlich zu diesem Thema spontan eine komische Novelle erzählt, um die Gesellschaft aufzuheitern, handelt sie aus Verständnis für die »Denkungsart ihrer Gefährtinnen« (Dec, S. 340), was Filostrato hingegen nicht gefällt: Es gab in dieser Erzählung zu viel zu lachen, was er »gerne nicht gehört hätte« (Dec, S. 350). Abhängig von der realweltlichen Situation werden die Erzählungen anders aufgefasst und gedeutet. Das Erzählte wird von den Rezipienten unwillkürlich auf die eigene Situation bezogen und abhängig von den eigenen Erfahrungswerten interpretiert. Durch die Vortragssituation können sich, ähnlich wie bei den Spielzügen eines Spielers, spontane Interaktionsmöglichkeiten bieten.

Wiedererkennbarkeit und Interaktion mit der Welt sind die Grundlagen eines narrativen Spiels und Voraussetzungen für ein ludisches Erzählen. Allerdings ist, wie bereits im vorhergehenden Kapitel dargelegt, der Immersionsgehalt solcher Erzählungen strittig. Nachdem dort dafür argumentiert wurde, wie Immersion im digitalen Spiel funktioniert, sei an dieser Stelle überlegt, ob und wie diese Mechanismen auch für textuelle Spiele gelten können. Immersion ist ein relevanter Faktor, um die Rezipienten an die Welt und die Figuren zu binden. Diese Bindung erst gibt den interaktiven Entscheidungen und Eingriffen in die Welt Gewicht.

ii. Immersion im Märe

Um die Rezipienten an die Welt und ihre Figuren zu binden, ist Immersion auch beim Märe ein wichtiger Faktor. Wie bereits erwähnt deckt sich die Verurteilung von verzweigten Handlungen und Erzählungen mit multiplen Enden als nicht immersiv, wie sie z.B. von Marie-Laure Ryan vorgenommen wird, nicht unbedingt mit Ergebnissen der Immersionsforschung zum

Spiel. Ryan geht stets von einem klassischen Textrezipienten aus¹⁵⁸. Dieser ist allerdings beim Märe schon allein durch die Vortragssituation nicht gegeben. Die Immersion im Märe kann daher nicht unbedingt nach den gängigen Kriterien für Erzähltexte analysiert werden. Stattdessen sind die Ansätze der Spieleforschung, die von verschiedenen Arten der Immersion ausgehen, geeigneter. So finden sich in vielen Mären Grundprinzipien einer ludischen Immersion: Die Texte setzen nicht auf ausgearbeitete Figuren, die glaubhaft und nachvollziehbar gestaltet wären und die Rezipienten emotional involvieren würden. Stattdessen bilden die Figuren eine Projektionsfläche für vorstellbare eigene Handlungen oder Handlungsdispositionen der Rezipienten und deren Auslegung der Figurenmotivationen. Situationsbedingt (um an Michael Waltenberger anzuschließen¹⁵⁹) übernehmen die Rezipienten die Kontrolle über diese ‚Avatare‘ und manövrieren sie durch das Geschehen¹⁶⁰, wobei sie am Ende zu ihrer eigenen Bewertung der Handlung gelangen, die sich mit einem Erzähler decken kann oder nicht. Im vorherigen Kapitel wurde dies am Beispiel des *Zahns* bereits angedeutet: Die ‚Schuldfrage‘ kann, je nach Rezipientenhandeln und Wertung der ludonarrativen Dissonanz, ganz unterschiedlich beantwortet werden. Das befriedigende ‚Spielgefühl‘ ergibt sich bei diesen Mären nicht daraus, dass sie den Rezipienten durch kunstvoll gestaltete Erzählungen führen, an deren Enden eine finale *Conclusio* erfolgen würde. Vielmehr entwickeln sie ihr Potential in der Lust am Experimentieren mit verschiedenen Wegen und dem eigenständigen Erarbeiten verschiedener Sichtweisen oder Lösungsansätze.

Ein weiteres Märe, welches ludische Immersion nutzt, ist der *Entlaufene Hasenbraten*. Die Erzählung stellt das klassische, märentypische Liebesdreieck aus Ehefrau, Ehemann und dem Pfaffen als Liebhaber der Frau zur Debatte. Hanns Fischer verortet das Märe unter der Kategorie ‚Eheliche Kraft- und Treueproben‘, bei denen die Ehefrau ihren Mann durch List herausfordert, allerdings keine Replik des Mannes auf diese Herausforderung hin erfolgt¹⁶¹. Dies wird dem Text nicht unbedingt gerecht und zeigt, wie problematisch solche nach Schemata sortierenden Kategorisierungen sind: Der Text kann von einem spieler-ähnlichen (d.h.

¹⁵⁸ Vgl. Kapitel 3. a.

¹⁵⁹ Vgl. Kapitel 3. a. i.

¹⁶⁰ Hier gilt es noch anzumerken, dass die Figuren im Märe meist namenlos sind. Sie bilden daher keine Charaktere, sondern sind reine Projektionsflächen für die Vorstellungen der Rezipienten, die ihre Erwartungen, Erfahrungen und ihr ethisch-moralisches Wissen in sie hineinbringen. Sie ähneln dabei den stummen Protagonisten vieler älterer 1st-Person-Spiele oder den frei gestaltbaren Spielercharakteren im Rollenspiel. Eine stumme, namenlose Figur macht es den Rezipienten leichter, ihr eine bestimmte Rolle zuzuweisen und sie als Leerstelle nach den eigenen Vorstellungen auszugestalten.

¹⁶¹ Vgl. Fischer: Studien zur deutschen Märendichtung, S. 96.

wenig interpassiven) Rezipienten in einer komplexen ‚Spiel‘-Struktur wahrgenommen werden und ist dann weit mehr als ein erzählerischer Beitrag innerhalb des Ehediskurses. Hinter dem märentypischen Liebesdreieck eröffnet sich ein geschicktes Meta-Spiel mit Mären-Mechaniken und Stereotypen.

In diesem Stück reitet ein Ritter zur Jagd, erlegt zwei Hasen und bringt sie seiner Frau. Diese schlägt daraufhin ein Festmahl vor, zu dem auch der gute Freund des Ritters, der Pfarrer, geladen sein soll. Der Mann stimmt zu; doch während er in der Kirche ist, verspeist die Frau gemeinsam mit ihrer weiblichen Verwandtschaft beide Hasen. Der Ritter trifft mit dem Pfarrer zum Festmahl ein und muss feststellen, dass das Essen noch nicht bereit ist. Gereizt wetzt er sein Messer, und als der Pfaffe sich bei der Frau nach dem Grund für den Unmut des Ritters erkundigt, fädelt sie eine List ein und die Erzählung wird ambig. Denn ihre Erklärung kann auf zwei Arten gelesen werden. Das Ergebnis ist jedenfalls immer dasselbe: Der Pfaffe fürchtet, dass der Ehemann einen vermeintlichen oder aber tatsächlich begangenen Ehebruch mit seiner Frau rächen möchte, und flieht. Als der Ritter sich nun bei der Frau über den Grund für den hastigen Aufbruch des Pfarrers erkundigt, behauptet diese, er habe beide Hasenbraten gestohlen. Es kommt zur Verfolgungsjagd zwischen Ritter und Pfarrer, bei denen beide in die Handlungen des anderen jene Wahrheit hineininterpretieren, an die sie selbst glauben: Der Pfaffe fürchtet, der Ritter sei hinter seinen Hoden her; der Ritter jagt den beiden schon längst gegessenen Hasenbraten hinterher. Schließlich flieht der Pfaffe in die Kirche, der Ritter kommt zur Besinnung und kehrt um und, wieder bei seiner Frau angekommen, wird er von dieser über die List aufgeklärt. Das Märe schließt mit den Worten des Ritters, ein Scherz sei gut, solange er nicht in böser Absicht ausgeführt werde.

Dieses Märe setzt in der ambigen Formulierung rund um den Ehebruch ein konkretes Entscheidungsmoment, welches über die abschließende moralische Wertung des Rezipienten bestimmt. Hierbei zeigt sich, dass die Konzepte ‚ludische Immersion‘ und ‚narrative Immersion‘ keineswegs eins zu eins vom Videospiele auf Texte zu übertragen sind, denn die ludische Immersion im Spiel hat ja gerade zur Voraussetzung, dass keine dezidierten narrativen Entscheidungspunkte (z.B. durch Cutscenes) gesetzt werden. Andererseits sind die Übergänge zwischen den verschiedenen Immersionsarten fließend. Im Text – und speziell im Märe – wird ludische Immersion hauptsächlich über die Abwesenheit eines Erzählers sowie über Ambivalenzen, Ambiguitäten und Implikaturen hervorgerufen. Wie in Spielen, die Immersion hauptsächlich ludisch erzeugen, geht es um das eigenständige Verfolgen von Hinweisen, um

die Handlung befriedigend abzuschließen. Am Beispiel des *Hasenbratens* zeigt sich dies konkret an der Frage, ob ein Ehebruch stattgefunden hat oder nicht. Die märentypische Figurenkonstellation würde darauf hindeuten; der Witz der Erzählung kann allerdings auch gerade darin bestehen, dass diese figurentypischen Erwartungen unterlaufen werden und es eben nicht zu einem außerehelichen Verhältnis gekommen war. Welche Deutung präferiert wird, hängt maßgeblich von der Interpretation der Rezipienten, aber auch von der Art und Weise ab, wie folgende Aussage über den Ehebruch(sverdacht) vorgetragen wird:

*»man hat uch und mich
getzigen, daz wir han getan:
wir solten iz billich han verlan.
ir sit gein im belogen¹⁶²«.*

In dieser Passage spricht die Ehefrau zum Priester – der im Märe normalerweise und typischerweise der Liebhaber der verheirateten Frau ist, aber vielleicht in dieser besonderen Erzählung hier gerade nicht – und behauptet, dass man ihn gegenüber ihrem Ehemann als Ehebrecher angezeigt habe. Es ist dabei nicht eindeutig, wie der zweite und der dritte Vers dieser Passage zusammenhängen. Wurden die beiden nun einer Sache bezichtigt, die sie tatsächlich begangen haben und die sie ‚besser hätten bleiben lassen sollen‘ oder liegt die Emphase auf dem zweiten Vers? Letzteres würde stärkeres Gewicht auf die Bezichtigung lenken und somit eine falsche Anschuldigung implizieren. Man hat beide ‚beschuldigt etwas getan zu haben‘. Eine Betonung des Verses *wir solten iz billich han verlan* (H, V. 72) hingegen drückt aus, dass das Unterstellte tatsächlich stattgefunden haben könnte, vor allem, wenn man hier den Doppelpunkt des vorhergehenden Verses als editorische Setzung begreift und stattdessen die beiden Verse ohne Satzzeichen zusammen denkt: Man hat beide dessen bezichtigt, was sie getan haben und sie besser hätten bleiben lassen sollen¹⁶³. Wie im vorhergehenden Kapitel bereits angemerkt, zeigt sich, dass die moderne Edition ein interpretatorischer Akt ist und hier von Seiten der Herausgeber gewisse ‚Spielzüge‘ erfolgt sind. Und das lässt sich auf eine mittelalterliche Vortragssituation prinzipiell übertragen: Auch hier musste der Vortragende eine Entscheidung treffen, wie die Verse nun zu betonen sind. Ob Frau und Pfaffe nun ein

¹⁶²Der Vriolsheimer: *Der Hasenbraten*. In: Klaus Ridder, Hans-Joachim Ziegeler (Hgg): *Deutsche Versnovellistik des 13. Bis 15. Jahrhunderts* (DVN) Band ½: Nr. 39-56. Berlin 2020, S. 402-407. Im Folgenden wird unter Verwendung der Sigle H und unter Angabe des Verses direkt im Text nach dieser Ausgabe zitiert.

¹⁶³Die Editoren dieser Textausgabe übersetzen die Stelle in den Anmerkungen wie folgt: »Was wir getan haben sollen, wir hätten es besser unterlassen sollen« (ebd., S. 403). Hier steht die Falschbezichtigung im Vordergrund. Im Kommentar zum Text wird jedoch ebenfalls auf die uneinheitliche Deutung dieser Stelle verwiesen (vgl. ebd., S. 406-407).

Verhältnis hatten oder nicht, lässt sich auch im späteren Verlauf der Erzählung kaum eindeutig feststellen, wenn auch vieles dafürspricht, dass hier eine Ausnahme vorliegt.

Der Pfarrer zumindest bezeichnet die Anschuldigung in seinem sich anschließenden inneren Monolog nicht eindeutig als Lüge. Vielmehr fürchtet er, dass es ihm nun wie so manchem Pfarrer geht, der in die Rolle des heimlichen Liebhabers schlüpft (*mir geschiht licht, gotweiz, als mangem pfaffen ist ergan, der verholn minnet, sunder wan*. H V. 76-78). Es ist nicht offensichtlich, ob der Ehebruch nun tatsächlich stattgefunden hat. Die Rezipienten müssen eine Entscheidung treffen¹⁶⁴ und die Auslegung dieser Passage hat wiederum Auswirkungen auf das Ende.

Im Prinzip initiiert die Frau ein gekonntes Vexierspiel: Sie hat die beiden Hasenbraten, die eigentlich für das Festmahl mit dem Pfarrer gedacht waren, selbst mit ihren Verwandten gegessen und den Pfarrer schließlich zur Flucht getrieben, indem sie ihn glauben macht, ihr Ehemann vermute ein Verhältnis zwischen ihnen und sei wütend darüber. Dem Ehemann hingegen erzählt sie, der Pfarrer habe die beiden Hasenbraten gestohlen. Bei der anschließenden Verfolgung missversteht der Pfarrer die Aufforderung, dem Ehemann beide (vgl. *bede* H, V. 101) und später dann nur noch einen (H, V. 109) zu überlassen, daher mären-typisch als Kastationsdrohung, wohingegen der Mann eigentlich nur die Hasen zurückfordert. Der Mann kehrt schließlich nach Hause zurück, ohne den Pfarrer erwischt zu haben. Am Ende erläutert ihm die Frau, was es genau mit dem Verlust der Hasen und der Flucht des Pfarrers auf sich hat – aber wie viel erfährt er wirklich? Seine Schlussworte sind großzügig und scheinen auf Vergeltung zu zielen. Seiner Frau erklärt er: »*ja, vrowe, schimpf ist gut, underwilen, do man in ane zorn tut*« (H, V. 127-128). Im Grunde hat er also nichts gegen einen Spaß einzuwenden, solange dieser nicht mit böser Absicht geschieht und dabei niemand zu Schaden kommt. Hat also tatsächlich kein Ehebruch stattgefunden? Oder hat die Frau diese Geschichte geschickt genutzt, um das tatsächlich vorhandene Verhältnis zum Pfarrer ein für alle Mal als falsche Verleumdung zu deklarieren, indem sie es zum Bestandteil dieses ‚harmlosen‘ Spaßes um die verschwundenen Hasen macht? Der Text erzählt hier absolut ludisch: Beide Möglichkeiten ergeben sich aus dem Text, es lassen sich Hinweise für beide Deutungen finden und Sinn ergeben würden beide Wege. Es gibt keine eindeutigen Kommentare und es folgt kein abschließendes

¹⁶⁴ Diese Entscheidung könnte auch durch die Art beeinflusst werden, wie der Text vorgetragen wird und welche Stellen der Vortragende betont. Die Ambiguität der Stelle erlaubt allerdings auch ein Spiel im Vortrag: Jedes Wiedererzählen des Textes kann anders verlaufen.

Eingreifen des Erzählers, der die Sache aufklären und beispielsweise die Frau verurteilen würde (auch ohne einen Ehebruch könnte sie durchaus für diese List einen Tadel verdient haben). Die Rezipienten werden mit ihren Interpretationen alleingelassen: Es ist ihr eigener Spieldurchlauf und ihre individuelle Auslegung der Charaktere, welche ihr Urteil formen. Lesen sie den Pfarrer als märentypischen Pfaffen, der ein Verhältnis mit der verheirateten Frau hat? Oder erkennen sie gemeinsam mit ihm: *mir wart nie erteilt sulch spil* (H, V. 104); so übel wird dem Pfaffen eigentlich nicht mitgespielt, denn er wird lediglich Opfer aller erwartbarer stereotyper Vorurteile, die ein Märenrezipient ihm gegenüber haben kann – und das, obwohl er in diesem Fall wohl tatsächlich unschuldig¹⁶⁵ sein mag. Er wäre in diesem Fall, analog zum in Kapitel 2.d. angeführten ‚Ziegenrätsel‘ in *Broken Sword*¹⁶⁶, der ‚Ziegenbock‘ des Märes, der die Erwartungen der Rezipienten bricht. Mit den bekannten Mären-Schemata kommt man hier nicht weit, der Pfaffe widersetzt sich der Einordnung in bekannte Stereotypen; das Wissen über strukturelle Mechanismen anderer Mären greift schon allein deswegen nicht, weil keinerlei Einordnung über Erzählerkommentare, Pro- oder Epimythion erfolgt. Statt dem ‚Ziegenrätsel‘ kann man in diesem Fall also von einem ‚Hasen(braten)-Rätsel‘ sprechen.

Aus dem Märe kann zudem noch mehr abgeleitet werden als nur das Durchspielen verschiedener Möglichkeiten in Bezug auf die weibliche List und den Umgang mit dem Pfaffen. *Der entlaufene Hasenbraten* ist ein Spiel mit den Grundregeln des Märes selbst, und gerade dieses Spiel macht es doppelt immersiv, da sich die Rezipienten neben einem eigenen Weg durch die Handlung auch einen Weg durch die intertextuelle Einordnung in Rückbezug auf andere Mären erspielen müssen. So deutet Anna Mühlherr das Erspielen individueller Deutungen, die Rezipienten durch ein immersives ‚Sich-Eindenken‘ in die Mären-Welt und ihre Mechanismen erlangen, auch als Reflexion über jene Erzählungen

in denen Blut fließt oder auf andere Weise Gewalt stattfindet: Das in der erzählten Welt von Mären häufig genug als typischer Plot ablaufende Geschehen wird im Märe von zwei "Hasenbraten" als imaginäres Konstrukt durchsichtig gemacht, dessen Potential, durch erzählte Gewalt die Rezipienten auf der Ebene von Emotionen zu affizieren, von höherer Warte aus beobachtet wird¹⁶⁷.

¹⁶⁵ Diese Deutung schlägt bereits Frauke Frosch-Freiburg in ihrer Motivuntersuchung zum Hasenbraten vor. Für sie ergibt sich die Pointe des Märes gerade aus diesem »komischen Mißverständnis«. Frauke Frosch-Freiburg: *Schwankmären und Fabliaux. Ein Stoff- und Motivvergleich*. Tübingen, Univ., Diss. 1971, S. 70. Auch Grubmüller betrachtet den Pfarrer als eindeutig unschuldig und verweist auf das Spiel mit stereotypen Handlungsmustern: Am Pfaffen solle grundlos ein literarisches Schema vollzogen werden, vgl. Grubmüller: *Die Ordnung, der Witz und das Chaos*, S. 219.

¹⁶⁶ Vgl. Kapitel 2.d., S. 65.

¹⁶⁷ Anna Mühlherr: *Nüsse und Hasenbraten. Pränante Dinge in Mären*. In: Friedrich Michael Dimpel, Silvan Wagner (Hgg): *Pränantes Erzählen*. Oldenburg 2019 (Brevitas 1 - BmE Sonderheft), S. 351-382, hier S.372.

Dadurch, dass das Märe eben gerade nicht gewaltsam ist, dass der Ehebruch gerade nicht mit absoluter Sicherheit stattfindet, und dadurch, dass es auf Figurenebene das Spiel mit verschiedenen Wahrheiten und verschiedenen Deutungsmöglichkeiten widerspiegelt, erfordert es einen hohen ludischen Einsatz von Seiten der Rezipienten. Nur so ist es möglich, sich durch diesen Text zu manövrieren – entweder direkt auf der Ebene der Erzählung oder auf der übergeordneten Ebene der Erzählstruktur. Letztere zu durchdringen erzeugt eine emotionale Involvierung mit dem Text, kann allerdings auch der Immersion entgegenlaufen, wenn es beispielsweise als störendes Durchbrechen der vierten Wand empfunden wird. Wie bei allen Aspekten der Immersion lassen sich auch hierbei keine absolut allgemeingültigen Aussagen treffen. Ob eine solche Metaebene als der Immersion zu- oder abträglich angesehen wird, hängt vom individuellen Empfinden des Rezipienten ab.

Ludische Immersion zu erzeugen ist im Märe allerdings durchaus möglich. Der Spaß an der Rezeption des *Hasenbratens* oder des *Zahns* besteht nicht in den glaubhaften Charakteren, die zum ‚Mitfiebern‘ einladen, sondern in der Freilegung der verschiedenen Deutungsangebote und dem ‚Durchspielen‘ der Möglichkeiten, die der Text in Bezug auf eine abschließende Lehre oder Moral birgt. Dies bedeutet nicht, dass Mären nicht auch narrative Immersion erzeugen können. Beispiele hierfür wären *Die Unschuldige Mörderin*¹⁶⁸ oder *Die Heidin*¹⁶⁹: Beide Erzählungen sind für Mären erstaunlich umfangreich und beziehen sich in ihrer Tonalität stark auf den höfischen Roman. Das Personal ist adelig und erfüllt, mit Ausnahme des boshafte Ritters in der *Unschuldigen Mörderin*, auch die ständischen Ideale, die im Märe ansonsten gerne unterlaufen werden. Und es wird zumindest versucht, das Figurenhandeln logisch und etwas elaborierter als in anderen Mären mit dem Charakter der jeweiligen Figur zu begründen. Während der Liebhaber im *Zahn* keine andere Motivation für die Forderung des Zahns als Liebesgabe benötigt, außer dass es sich eben um ein bekanntes Muster im Märe handelt, wird in der *Unschuldigen Mörderin* dargelegt, dass der boshafte Ritter eitel und leicht zu verdummen (*üppig und bedort*, UM V. 66) ist und deshalb auf das üble Geschwätz seines Knechts hereinfällt. Die Sehnsucht des Grafen in der *Heidin* nach der Gemahlin des heidnischen Königs

¹⁶⁸ Heinrich Kaufinger: Die unschuldige Mörderin In: Klaus Grubmüller (Hg): Novellistik des Mittelalters. Märendichtung. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Klaus Grubmüller. 2. Auflage. Berlin 2014 (Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch 47), S. 798-839. Im Folgenden wird unter Verwendung der Sigle UM und unter Angabe der Verszahl direkt im Text nach dieser Ausgabe zitiert.

¹⁶⁹ Die Heidin. Fassung B. In: Klaus Grubmüller (Hg): Novellistik des Mittelalters. Märendichtung. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Klaus Grubmüller. 2. Auflage. Berlin 2014 (Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch 47), S. 364-469.

hingegen mag nicht besonders logisch erscheinen, folgt aber den bekannten Konzepten des Brautwerbungsschemas¹⁷⁰ und der Liebeskummer des Grafen und sein inneres Ringen werden wortreich dargestellt (vgl. Hei, V. 170-223).

Es wird zumindest ein Versuch unternommen, die Beweggründe der Figuren auszuerzählen und damit eine gewisse Bindung zwischen Figur und Rezipient zu erzeugen. Die Figuren sind noch immer namenlose Stellvertreter, allerdings mit einer gewissen eigenen Agenda, welche sie von anderen Märenprotagonisten absetzt, auch wenn die aus dieser Motivation resultierenden Situationen kaum weniger absurd oder glaubhafter sind als in anderen Mären. Stattdessen wird der eigenwilligen Spiellogik des Märes die eigentlich unmärenhafte Erzählweise des höfischen Romans übergestülpt. Genauso wie sich moderne Videospiele mal mehr, mal weniger erfolgreich der Erzählweisen von Roman und Film bedienen, sucht auch das Märe die Nähe zu einer etablierten Textgattung – und das nicht nur, um sie ironisch zu unterlaufen, sondern auch, um ihre Gestaltungsmittel und ihre immersive Wirkung auf die Rezipienten fruchtbar zu machen. Was nicht bedeutet, dass sich *Die Heidin* und *Die unschuldige Mörderin* nicht auch ironisch mit den Konzepten des märenhaften Erzählens auseinandersetzen. Vor allem die *Unschuldige Mörderin* beinhaltet ein hohes Maß an genreflexivem Potential, welches der versierte ‚Mären-Spieler‘ freilegen kann und welches wiederum die oben erwähnte Affizierung und Involvierung von einer ‚höheren Ebene‘ aus bewirkt.

Die Unschuldige Mörderin spielt geschickt mit den bekannten Mären-Stereotypen: Ein Mann, der sich eine Liebesnacht erschleicht, ein zweiter Mann, der Sex als Lohn für einen Dienst einfordert, und eine sexuell wie materiell gierige Frau sind die Mordopfer. Hinzu kommt noch der Knappe des boshaften Ritters, der den stereotypen Anstifter zur List verkörpert. Er wird allerdings nicht von der Gräfin selbst, sondern von ihrem Bruder getötet: So wie er der Frau indirekt schadet, wird er auch indirekt durch ihren Verwandten eliminiert. Ironischerweise wird er vom Grafen für ein Verbrechen hingerichtet, das er gar nicht begangen hat. Es ist ein Justizirrtum, das aber dennoch den Verbrecher bestraft.

Dem Mären-Kenner dürfte dabei sofort bewusst sein, dass es sich bei diesen Figuren um das Stammpersonal vieler Mären handelt, die hier kundig aus dem Weg geräumt werden. Somit eröffnet sich auch in diesem Märe ein übergeordnetes Spiel mit den Konventionen des

¹⁷⁰ Bei diesem Schema hat der Werber die Braut zuvor meist nicht gesehen, sondern verlässt sich bei seiner Werbungsabsicht auf den Ruf, der einer Frau anhaftet.

Texttypus, das auf dessen Konstruiertheit verweist. Dieses Spiel zu erkennen und darin einzusteigen, erfordert gewisse Spielzüge der Rezipienten. Die Erkenntnis, dass hier mit den bekannten Mären-Mustern gespielt wird, kann dabei eine emotionale Reaktion hervorrufen. Somit ist auch in diesem Märe, welches Immersion hauptsächlich narrativ erzeugt, eine gewisse Affizierbarkeit der Rezipienten auf ludischer Ebene erkennbar. Man könnte auch sagen: Die Immersion auf Ebene der Erzählhandlung selbst wird in diesem Fall narrativ erzeugt. Doch wird die übergeordnete Ebene der Erzählstruktur mit einbezogen, so kommt eine ludisch-immersive Komponente hinzu.

Knüpft man an den Aspekt übergeordneter Erzählstrukturen an, so zeigt sich also, dass Immersion im Märe, egal ob sie nun ludisch oder narrativ erzeugt wird, nur funktioniert, sofern sich die Rezipienten auch auf die besonderen Regeln und Logiken des Spiels einlassen. Nur dann kann er, im Huizinga'schen Sinne, im Spiel aufgehen. Oder, wie Robert Pfaller formuliert:

Nur und gerade dann, wenn wir die Illusion des Spiels durchschauen, werden wir von dieser Illusion gepackt. Die Erkenntnis verhilft uns nicht zu emotionaler Distanz – im Gegenteil: Gerade unsere intellektuelle Distanzierung vom Spiel stößt uns in die affektive Verhaftetheit durch das Spiel. Um diesen Bann des Spieles zu brechen, müßten wir also versuchen, zu vergessen, daß es nur ein Spiel ist¹⁷¹.

Ein Bewusstsein für die besonderen Regeln und Mechanismen des Spiels und der Spielwelt muss vorhanden sein, damit man sich vollständig auf die Illusion einlassen kann. Mären können keine immersive Wirkung entfalten, wenn Rezipienten sich an unseren heutigen Lesegewohnheiten nicht entsprechenden Inkohärenzen und Logikbrüchen stören, anstatt sie als Teil des Textes anzunehmen und sie vielleicht sogar als Chance zu betrachten, in die Illusion des Spiels einzusteigen und sich aktiv mit der Spielwelt auseinanderzusetzen. Andererseits ist dieses Einlassen auf die Welt nicht nur durch die Akzeptanz der Eigenheiten und Regeln des Spiels und den Einstieg durch ludonarrative Dissonanzen möglich. Vor allem ethisch-moralische Fragestellungen und die Konfrontation mit schwerwiegenden, den Handlungsverlauf und die abschließende moralische Lehre beeinflussende Entscheidungen können ein wichtiges Werkzeug bei der Entfaltung einer immersiven Wirkung sein. In Videospiele lässt sich, wie schon ausgeführt, in vielen Titeln eine Entwicklung im Rahmen des ‚Decision Turns‘ festhalten: Den Spielerentscheidungen wird mehr Gewicht beigemessen und es gibt keine materielle Belohnung oder Strafe für richtiges oder falsches Verhalten. Das Handeln der Spieler wird dadurch im Sinne Sicarts von einem ‚ethical gameplay‘ geleitet. Der eigene ethisch-moralische

¹⁷¹ Robert Pfaller: Die Illusionen der Anderen, S. 115. Hervorhebungen von dort übernommen.

Wertekompass bestimmt die Entscheidungen und nicht ein abstraktes Belohnungssystem. Dies führt zu einem hohen Grad an Involvierung, da direkt und aktiv Verantwortung für das Handeln im Spiel übernommen werden muss. Doch gibt es eine ähnliche Art der Immersion auch in Mären? Kann auch bei ihnen von einer Art ‚Decision Turn‘ gesprochen werden?

b. Der ‚Decision Turn‘ im Märe

Für das Videospiel lässt sich der ‚Decision Turn‘ schlüssig an der Quantifizierbarkeit von Moral und dem Grad der Ökonomisierung von Entscheidungen festmachen¹⁷². Im Rahmen des ‚Turns‘ wenden Spiele sich von der Mechanik ab, Belohnungen oder Punkte für bestimmtes Verhalten zu verteilen und lassen die Spieler Entscheidungen nach ihrem eigenen ethisch-moralischen Empfinden treffen. Diese Entscheidungen sind somit alle gleich richtig oder gleich falsch – je nachdem, welchen Blickwinkel man einnimmt. Es scheint auf den ersten Blick kaum sinnvoll, diese Entwicklung auf das Märe übertragen zu wollen. Geht man davon aus, dass die Rezipienten eines Märes über eine gewisse Entscheidungsfreiheit verfügen und mit ihren ethisch-moralischen Entscheidungen den Handlungsverlauf und die abschließende moralische Wertung beeinflussen können, findet immer noch keine Ökonomisierung dieser Entscheidungen statt. Folglich kann es auch keine Entökonomisierung geben. Selbst wenn man annimmt, dass die Rezipienten während der Rezeption in gewisser Weise Moralpunkte an die Figuren verteilen, so sind diese Punktzahlen doch individuell und von Rezipient zu Rezipient unterschiedlich, wohingegen der moralisch-ökonomische Output für bestimmte Aktionen in einem Videospiel für jeden Spieler gleich hoch ist, der dieselbe Entscheidung trifft.

Dennoch kann auch im Märe eine Art von ‚Decision Turn‘ festgestellt werden, wenn man die Rolle des Pro- und Epimythions und allgemein des Erzählers betrachtet. In mittelalterlichen Texten nimmt der Erzähler stets eine Vermittlerrolle zwischen der textuellen und außertextuellen Welt ein: Er ist einerseits Teil des Geschehens, steht gleichzeitig aber auch neben ihm, kann vorausdeutende Andeutungen über den Handlungsverlauf machen und die Handlungen der Figuren auf ethisch-moralischer Ebene kontextualisieren. Im Märe allerdings wird diese deutende, erläuternde Rolle mehr und mehr in Zweifel gezogen. Dies zeigt sich unter anderem an den ludonarrativen Dissonanzen: Der Erzählerkommentar und das Pro- und Epimythion scheinen nicht so recht zum Text zu passen. Dadurch wird der Erzähler verstärkt

¹⁷² Vgl. Unterhuber, Schellong: Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen.

Teil der erzählten Welt und nimmt die Rolle eines unzuverlässigen Kommentators ein, dessen Deutung des Geschehens nicht mehr zwangsläufig das moralische Fazit des Rezipienten lenkt. Dieser wird dadurch eigenständiger, kann dem Erzähler sogar geradezu antagonistisch entgegenstehen oder sich auf ihn einlassen und bei seiner Deutung ‚mitspielen‘. An dieser Stelle soll nochmals darauf verwiesen werden, dass der Erzähler dabei nicht unbedingt zu einem unzuverlässigen Erzähler wird: In den Mären ist ein ‚Mitspielen‘ mit der Deutung des Erzählers eine ebenso valide Option, wie es möglich ist, sich als Rezipient gegen dessen Aussagen aufzulehnen. Durch das ludische Erzählen sind beide Optionen in der Erzählung angelegt. Dieser ‚hybride‘ Erzähler gewährt den Rezipienten somit mehr Eigenständigkeit in ihren Entscheidungen zur Auslegung des Texts. Der eigene ethisch-moralische Wertekompass des Rezipienten und nicht notwendigerweise die vorgefertigte Wertung des Erzählers bestimmen das moralische Fazit. Stimmen der Wertekompass von Erzähler und Rezipient überein, kann ihm allerdings ohne Probleme zugestimmt werden. Diese Stärkung der Eigeninitiative des Rezipienten beziehungsweise Spielers bei komplexen ethisch-moralischen Entscheidungen teilt sich das Märe mit den aktuellen Entwicklungen im Videospiel.

Einige Mären gehen dabei noch einen Schritt weiter und verzichten vollständig auf ein Pro- und Epimythion sowie eindeutig wertende Erzählerkommentare. Dazu gehört beispielsweise der *Entlaufene Hasenbraten*. Der Erzähler tritt hier vollkommen in den Hintergrund und überlässt das abschließende Fazit dem Ehemann – der nur konstatiert, dass Spaß gut sei, solange er nicht mit bösen Absichten betrieben werde (vgl. H, V. 127-128). Was das Ganze nun soll oder wie das zweideutige Verhältnis zwischen Ehefrau und Pfarrer zu bewerten ist – dazu gibt es keinen Kommentar. Ähnlich funktioniert auch das Märe *Drei listige Frauen*¹⁷³. Hier schaltet sich zwar immer wieder ein Erzähler ein, dennoch gibt er im Grunde selbst zu, dass er unfähig ist, das Geschehen zu bewerten. Das Märe handelt von einem Wettstreit dreier Bäuerinnen: Da sie den Erlös vom Verkauf ihrer Eier nicht gerecht untereinander aufteilen können, beschließen sie, den überzähligen Heller derjenigen zuzusprechen, die ihren Mann am besten betrügen kann. Das Märe wird dann so entfaltet, dass einem der Männer eingeredet wird, er sei tot, dem zweiten eingeredet wird, er sei der Pfarrer, und der dritte glaubt, er sei bekleidet, obwohl er nackt ist, und er wird obendrauf zu guter Letzt von seiner Frau kastriert.

¹⁷³ Heinrich Kaufringer: *Drei listige Frauen*. In: Heinrich Kaufringer: *Werke*. Herausgegeben von Paul Sappler. Bd. 1: Text. Tübingen 1972, S. 116-130. Im Folgenden wird direkt im Texter unter der Sigle LF und unter Angabe des Verses direkt im Text nach dieser Ausgabe zitiert.

Hier wäre durchaus eine scharfe Verurteilung der Frauen als böse vorstellbar. Stattdessen erklärt der Erzähler, dass die Männer, die nach der dritten Aktion alle drei in den Wald (*ze holz*, LF V. 544) rennen, *gar trunken* und *mit sehenden augen plint* seien (LF, V. 545f.) – und sobald sie dies erkennen, *so laufens wider haim fürwar und laussent es dann guot sein, was si geliten habent pein* (LF, V. 548-550). Die Ehemänner erscheinen als Tölpel (vgl. auch die Bezeichnung als *trappen* in LF, V. 543), während die Frauen nicht verurteilt werden. Stattdessen legt der Erzähler abschließend den Fokus nochmals auf den überzähligen Heller und die Wette:

*nun wolt ich gern wissen das,
wölhe iren man nun bas
betrogen und gelaichet hiet.
der mir das nun sagt und riet,
den wölt ich gar für wise han.
wölhe das nun het getan,
si het pillich oun alle swär
den ungeraden hallär.
des waiß ich selb nit sicherlich.
(LF, Z. 551-559)*

Der Erzähler maßt sich nicht an, den Schiedsrichter im Wettkampf um den Heller spielen zu können. Er lagert die Bewertung stattdessen aus. Im Grunde wird das Märe damit zu einem Paradebeispiel für eine Erzählung mit multiplen Enden: Die Rezipienten können bei jedem Durchlauf einen anderen Weg einschlagen und den überzähligen Heller stets einer anderen Frau zusprechen und gleichzeitig ihre eigene ethisch-moralische Wertung abgeben: Sehen sie beispielsweise Gewalt nicht als Mittel einer geschickt konstruierten Täuschung an, so wird der Preis vielleicht der am wenigsten brutalen List zufallen und Frau Jüt zugesprochen, die ihrem Mann lediglich einredet, der Pfarrer zu sein. Wie im *Hasenbraten* ist dies ein Scherz, bei dem niemand ernsthaft zu Schaden kommt. Die radikalsten Spieler des Märes hingegen können den Preis Mechthilt zusprechen, die ihren Mann nicht nur dazu bringt, nackt herumzulaufen, sondern ihn auch noch kastriert. Den Mittelweg bildet die List Hildegards, die ihrem Mann erst zwei Zähne ausreißen lässt, ihn dann glauben macht, er sei tot, und sich zudem vor seinen Augen mit dem Knecht vergnügt, als er auf der ‚Totenbahre‘ liegt. Hiltgards List muss zudem eine besondere Stellung zugesprochen werden, denn nur durch ihre Aktionen können die Listen der beiden anderen Frauen aufgehen. Bemerkenswert ist, dass im Grunde am Ende alle Frauen dann doch miteinander spielen statt gegeneinander: Ihre Listen bauen aufeinander auf und sie fädeln eine absurd-komische Beerdigungssituation ein – mit falscher Leiche, falschem Pfarrer, einem nackten Beerdigungsgast und Hoden als blutigem Totenopfer.

Es geht in diesem Märe nicht mehr darum, eine moralisch richtige Wertung zu finden, sondern vielmehr als Rezipient selbst in dieses absurde Spiel einzusteigen und sich selbständig darin zu positionieren. Der Erzähler gibt keine Verurteilungen und noch nicht einmal eine allgemeine Frauenschelte ab. Alle drei Listen bauen aufeinander auf und stehen doch für sich und letztendlich müssen die Rezipienten selbst entscheiden, welche der Frauen sie verurteilen und welcher sie vielleicht sogar den überzähligen Heller zusprechen würden – wobei natürlich auch argumentiert werden kann, dass der Preis keiner zusteht und alle Listen gleichermaßen wertgeschätzt oder als verwerflich abgelehnt werden können. Denn es ist ein närrisches Spiel um einen lächerlich niedrigen Einsatz, das hier gespielt wird:

[G]iven the small material value of the bet, the issue of who wins barely merits any serious attention. Once more the narrator's challenge is a trick one. It is not the wise but the foolish man who believes he has the answer; if the audience take the narrator's appeal at face value, they will merely be demonstrating their own lack of judgement¹⁷⁴.

Allerdings kann das Märe auch dahingehend interpretiert werden, dass der Erzähler gerade durch die offene Frage am Ende dazu auffordert, dass ihm selbst der Heller zugesprochen wird. Denn letztendlich ist seine ‚List‘ die geschickteste: Erst durch ihn kommt das Erzählkonstrukt mit den drei kunstvoll ineinandergreifenden Listen der Frauen zustande. Der Erzähler positioniert sich bei dieser Deutung ganz programmatisch nicht als Wertinstanz über der Welt, sondern als eine Art ‚Spielleiter‘ in der Welt. Er steht zwar noch über dem Geschehen und lenkt es, spielt aber dennoch auf Ebene der Figuren mit und kann den Preis, der innerhalb der Welt ausgeschrieben wurde, für sich selbst beanspruchen.

Wie auch immer das Urteil ausfallen mag, der Erzähler nimmt in diesem Märe nicht mehr die Rolle einer übergeordneten Wertinstanz ein, der die Rezipienten bewusst in eine gewisse Richtung zu lenken versucht. Stattdessen sehen sich spieler-ähnliche Rezipienten (d.h. Rezipienten, deren Interpassivität gering ist) einer ganzen Reihe von Möglichkeiten gegenüber, deren Validität in Bezug auf eine befriedigende Conclusio der Handlung sie individuell abwägen und sogar von Durchlauf zu Durchlauf neu verhandeln können.

Der ‚Decision Turn‘ im Märe wäre somit die Hinwendung hin zu einem freien Spiel ohne ethisch-moralische Regulierungsmechanismen, welche den Spielern von ‚Entwicklerseite‘ vorgegeben werden. Dadurch rücken sie in die Nähe jener Videospiele, welche die PAIDIA-

¹⁷⁴ Sebastian Coxon: *Laughter and Narrative in the Later Middle Ages. German Comic Tales 1350-1525*. London 2008, S. 47.

Autoren und -Autorinnen unter dem Terminus ‚Decision Turn‘ verorten¹⁷⁵. Die Spieler werden hierbei mit ethisch-moralischen Fragestellungen konfrontiert, bei denen es nicht notgedrungen ein auf den ersten Blick erkennbares Richtig oder Falsch beziehungsweise Gut oder Böse gibt und die nicht durch übergeordnete Mechanismen – sei es ein Erzähler oder eine Belohnung in Form von Ingame-Währung oder Moralpunkten – reguliert und kontextualisiert werden. Die Gewaltausübung und die Frage nach der Angemessenheit und der Bewertung der Gewalt werden den Rezipienten überlassen. Es ist ihnen möglich, nach übergeordneten Maximen zu entscheiden oder ganz bewusst gegen diese im spielerischen Kontext zu verstoßen – sofern das Märe überhaupt solche Maximen zulässt.

Texte wie die *Drei listigen Frauen* bieten das Handeln nach einem ‚kategorischen Imperativ‘ nur, wenn alle vom Text dargebotenen Optionen radikal abgelehnt werden und sich der Rezipient gegen sie stellt. Selbstverständlich ist hier Vorsicht geboten, wenn die Kant’schen Begriffe auf die Literatur des Mittelalters übertragen werden sollen. Dennoch hat dieses Konzept den Vorteil, dass es sich aufgrund seines Bezugs auf ein ‚allgemeines Gesetz‘ sehr breit zur Analyse ethisch-moralischer Fragestellungen und Handelns anwenden lässt, wenn auch nicht mit Kants universalistischem Pathos. Bei Kant bleibt unberücksichtigt, dass sich ‚allgemeines Gesetz‘ und Gesellschaft kaum trennen lassen und dieses auch abhängig von der religiösen Prägung sowie etablierten Normen und Werten ist. Mären sind somit – parallel zu Videospielen, welche ethisch-moralische Entscheidungen im Sinne des ‚Decision Turns‘ beinhalten – Spielräume für die ethisch-moralische Auslotung vertretbaren Handelns, in denen die Rezipienten durch ihr aktives Mitgestalten in der Rezeption entweder die Normen und Werte der realen Welt stärken oder sie durch bewussten, aber dennoch kontrollierten Tabubruch unterwandern können. Mit welchen Mitteln dies erreicht wird und wie Gewalt, ethisch-moralische Wertevermittlung und Grenzüberschreitungen sowie Tabubrüche zusammenspielen, um bestehende Wertekontexte zu stützen, aber auch in Frage zu stellen, soll in den folgenden Analysen herausgearbeitet werden.

¹⁷⁵ Vgl. z. B. Franziska Ascher: Preis der Neutralität. Die Witcher-Reihe als Seismograf des Decision Turns. In: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 33-56.

4. Spiel, Moral, Gewalt

a. Interpassivität und virtuelle Auslagerung der Handlung

Moderne Diskussionen um Gewalt im Spiel zirkulieren häufig um die Frage, ob das Spiel und insbesondere die darin gezeigte und ausgeübte Gewalt einen Einfluss auf das Verhalten im realen Leben haben kann. Vor allem die Interaktivität der Spiele wird dabei als kritisch gesehen, da das Handeln der Rezipienten sehr viel direkter erfolgt als beispielsweise im Umgang mit einem Buch oder Film. Interaktivität ist allerdings bei allen narrativen Medien stets nur in begrenztem Umfang anwendbar: Wie bereits dargelegt verhindert der vorgegebene narrative Rahmen ein vollkommen freies Agieren des Spielers. Zudem werden die Interaktionsmöglichkeiten durch Spielmechaniken ebenfalls beschränkt. Spiele sind, wie in Kapitel 2. a. angemerkt, noch immer weitestgehend interpassiv und nicht ‚echt‘ interaktiv in dem Sinne, dass das Spiel vollständig und in allen Aspekten auf Eingaben des Spielers reagieren kann. Es besteht eben nicht die Freiheit, in ihnen alles zu tun, was man will, sondern lediglich die Freiheit, das zu tun, was das Spiel zu tun erlaubt.

Tatsächlich fällt jedoch vor allem direkte körperliche Gewaltausübung unter die Optionen, die Spiele den Spielern als Aktionsmöglichkeiten anbieten. Dies führt zum Vorwurf, dass durch solche Spiele Gewalt ‚eingeübt‘ und normalisiert werden könne. Tatsächlich kann auch festgestellt werden, dass sich die virtuelle Gewalt im Spiel an der realen Gewalt orientiert. So konstatiert Christoph Bareither:

[Ludisch-virtuelle Gewalt] nutzt die Ähnlichkeit zwischen faktischer physischer Gewalt und ihren computervermittelten Repräsentationen, um durch die unernste Bezugnahme auf jenes Ernstgemeinte bestimmte emotionale Erfahrungen machen zu können. Dabei ist die ludisch-virtuelle Gewalt einerseits radikaler als andere Formen ludischer Gewalt, insofern die Repräsentationen physischer Gewalt wesentlich konkreter sind. Zugleich ist aber auch die metakommunikative Rahmung „Dies ist ein Spiel“ durch die stets computervermittelte Situation integraler Bestandteil des Prozesses¹⁷⁶.

Allerdings zeigt sich in dieser Definition der ludisch-virtuellen Gewalt auch eine zentrale Eigenschaft des Spiels: Obwohl es reale Gefüge abbildet und sich auf diese bezieht, ist es doch stets ‚unernst‘ und, um an Johan Huizinga anzuschließen, es steht außerhalb des gewöhnlichen Lebens. Und als eine solche ‚unernste‘ Situation wird die Gewalt in der Regel auch vermittelt. Für das Videospiel nennt Bareither die computervermittelte Situation als einen solchen ‚Spiel-Marker‘, aber auch für andere gewalthaltige narrative Spiele wie das Märe lassen sich solche Rahmungen feststellen. Zwar lässt sich nicht mit Sicherheit bestimmen, ob Mären

¹⁷⁶ Bareither: Gewalt im Computerspiel, S. 62.

im Mittelalter ebenso harscher Kritik ausgesetzt waren wie moderne Videospiele, allerdings fallen sie aufgrund ihrer expliziten und gewaltsamen Inhalte, ihrer Lust an der Grenzüberschreitung sowie ihrer ludischen Erzählweise und der Auslagerung ethisch-moralischer Wertungen an die Rezipienten deutlich aus dem Rahmen dessen, was viele andere zeitgenössische Texte der höfischen Kultur vermitteln.

Die Rahmungen eines Spiels durch Spiel- oder Fiktionalitätsmarker erfüllen dabei mehrere Zwecke: Zum einen sorgt die künstliche Spielsituation und das Wissen darüber, dass man sich in dieser artifiziellen Situation befindet, dafür, dass das Spiel als solches erkannt wird; zum anderen ist es auch durch seine Regeln und begrenzten Möglichkeiten stets eindeutig als Spiel zu erkennen. Somit kann die reale Welt nicht mit der Spielwelt gleichgesetzt oder gar verwechselt werden, obwohl die Spielwelt Elemente der realen Welt aufgreift, abwandelt und durch die spielerische Rahmung in einem ‚unernsten‘ Kontext erfahrbar macht. Laut Robert Pfaller müssen sich die Spieler, wie im Kapitel zur Immersion im Märe bereits dargelegt wurde, sogar der künstlichen Situation des Spiels und seiner Spielregeln voll bewusst sein, damit das Spiel für sie aufgehen kann¹⁷⁷.

Das Bewusstsein, dass es sich nur um ein Spiel handelt, ist also ausschlaggebend dafür, dass das Spiel überhaupt seinen Reiz entfalten kann. Auch Pfaller stellt fest, dass eine Art ‚besseres Wissen‘ über eine Handlung oder eine Situation notwendig ist, um sie als komisch oder unterhaltsam zu empfinden¹⁷⁸. Nur wer über das bessere Wissen verfügt, dass es sich um ein Spiel handelt, kann aus brutalen Handlungen im Spiel einen Genuss ziehen. Auf Außenstehende hingegen können die Vorgänge verstörend oder, um bei Pfallers Terminologie zu bleiben, unheimlich wirken. Dies bedeutet im Hinblick auf das Spiel auch, dass die Spieler die Spiellogik akzeptieren müssen. Nur wenn der besondere Umgang mit Raum, Zeit oder Figuren und die Grundmechanismen des Spiels durchschaut und anerkannt werden, kann das Spiel gelingen. Andernfalls erscheint es als sinnlos und willkürlich – ein Vorwurf, welcher vor allem in der älteren Forschung auch Mären traf.¹⁷⁹

¹⁷⁷ Vgl. dazu das Zitat aus: Pfaller: Die Illusionen der Anderen, S. 115 in Kapitel 3. a. ii. dieser Arbeit.

¹⁷⁸ Robert Pfaller: Über das Ungute am Genuss. Warum wir ihn nicht selbst haben wollen und ihn aber doch nicht ganz lassen können. In: Silvan Wagner (Hg): Interpassives Mittelalter? Interpassivität in mediävistischer Diskussion. Frankfurt a. M. 2015 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 34), S. 23-36, hier S. 29.

¹⁷⁹ vgl. z. B.: Walter Haug: Schlechte Geschichten, böse Geschichten, gute Geschichten oder: Wie steht es um die Erzählkunst in den sog. Mären des Strickers? In: Emilio González, Victor Millet (Hgg): Die Kleinepik des Strickers. Texte, Gattungstraditionen und Interpretationsprobleme. Berlin 2006 (Philologische Studien und Quellen 199),

Die Spiellogik zu akzeptieren heißt dabei auch, eine andere Rolle einzunehmen: nämlich die der Spielfigur. Der Protagonist im Spiel kann zwar mit eigenständigen Charakterzügen ausgestattet sein, er ist zum Großteil allerdings Projektionsfläche für die Vorstellungen der Spieler. Diese delegieren ihr Handeln somit »an unbestimmte, virtuelle Andere«¹⁸⁰. Erst durch ihre Spielzüge, die den Weg des Protagonisten steuern, gewinnt dieser etwas an Kontur. Gleichzeitig erlaubt er eine Differenzierung: Zwar steuert der Spieler die Figur, aber die Figur ist nicht der Spieler und somit sind die im Spiel ausgeführten Handlungen ebenfalls die Taten der Figur und nicht zwangsläufig die des Spielers. Im Bereich der Videospiele gibt es dazu interessante Beobachtungen aus Let's Plays: Immer dann, wenn sich die Figur im Spielverlauf nicht so verhält, wie der Spieler es wünscht, wird sie in der zweiten Person Singular angeredet. Sie ist also plötzlich das Andere, das Nicht-Ich des Spielers. Ansonsten wird tendenziell ‚ich‘ oder ‚wir‘ verwendet, was Spieler und Figur als deckungsgleich oder als Einheit beschreibt¹⁸¹. Dadurch, dass in Spielen nie die vollständige Kontrolle über die Spielfigur erlangt werden kann, da diese immer noch an die Mechaniken und Regeln des Spiels gebunden ist und sich die Handlung stets in einem artifiziellen, virtuellen Raum bewegt, bleibt allerdings immer eine Distanz zwischen Spieler und Figur bestehen, derer sich die Spieler auch bewusst sind, selbst wenn sie sich der Illusion hingeben, eine Einheit mit der Spielfigur zu bilden. Das gilt auch für Handlungen wie das Töten im Spiel. Ralf Schlechtweg-Jahn beschreibt hierbei die Differenz zwischen Spieler und Spielfigur wie folgt:

[Der Avatar] tut, was ich ja gerade nicht tue, er agiert mit seinem Körper, er bohrt sein Schwert in einen Anderen, er erhält die Anerkennung und die Belohnung. Der Avatar darf damit das genießen, was mir zu genießen gesellschaftlich nicht erlaubt ist, ja was ich in meinem realen Leben vielleicht auch gar nicht genießen will¹⁸².

Das Potential des Spiels liegt gerade darin, Handlungen auszulagern und in einem reglementierten Rahmen auszuüben, für die es in der Welt außerhalb des Spiels keinen Platz gibt oder die dort sogar als anstößig empfunden werden und die verboten sind. Dies bedeutet allerdings nicht, dass im Spiel alles erlaubt ist und jeder Tabubruch unhinterfragt einfach mit der Begründung vollzogen werden kann, es handle sich ja nur um ein Spiel und es seien ja eigentlich nicht die Spieler, welche hier die Gewalt ausüben, sondern der Avatar. Denn ein Spiel, welches nur

S. 9-27. Oder: Ders.: Entwurf einer Theorie der mittelalterlichen Kurzerzählung. Zudem: Schirmer: Stil- und Motivuntersuchungen zur mittelhochdeutschen Versnovelle.

¹⁸⁰ Pfaller: Über das Ungute am Genuss, S. 32.

¹⁸¹ Vgl. dazu: Bareither: Gewalt im Computerspiel, S. 151.

¹⁸² Schlechtweg-Jahn: Interpassivität und die Anrufung des Subjekts, S. 154.

aus einer Aneinanderreihung von Exzess und Tabubruch besteht, geht meist nicht auf, weil das Interaktionspotential für die Spieler zu gering bleibt. Wenn alles erlaubt ist, ohne dass sich den Spielern etwas herausfordernd entgegenstellt, dann entsteht auf Dauer Langeweile. In Analogie dazu ist der Bruch zwischen Erzählhandlung sowie Pro- und Epimythion im Märe oder die Ambivalenz verschiedener Handlungsabschnitte notwendig: Hier widersetzen sich die Texte einem einfachen Zugang, hier entsteht Interaktivität. Das Spiel übt in gewisser Weise Gegengewalt auf den Spieler aus. Erst diese Herausforderung, sich dem Spiel zu stellen, erlaubt, dass es aufgehen kann – und dass es unterhält. Ähnliches gilt für Videospiele: Als Spieler gottgleich auf wehrlose, virtuelle Figuren Gewalt auszuüben mag wie der ultimative Tabubruch erscheinen¹⁸³, ist aber letztendlich nicht fordernd für die Spieler. Bei solchen Spielen könnte man von einer Stagnation im Exzess sprechen: Sie bieten keinerlei Gehalt und keinerlei Herausforderung. Das Potential, eine intensive Auseinandersetzung bei den Spielern hervorzurufen, geht ihnen ab. Im Spiel brauchen die Spieler demgegenüber eine Bruchstelle oder eine Bedrohung, um selbst aktiv zu werden. Gewalt einfach um der Gewalt willen darzustellen, kann solche Brüche oder Bedrohungen nicht erzeugen.

Die Gewalt im Spiel benötigt daher einen Kontext, der sie, wenn auch nicht unbedingt rechtfertigt, so doch im gesellschaftlichen Werte- und Normengefüge verortet. Dies kann durch einen sportlichen Zusammenhang geschehen, bei dem mehrere potenziell gleich starke Spieler gegeneinander antreten, oder durch einen narrativen Kontext. Vor allem die Erzählhandlung eines Sprachspiels dient dazu, den Umgang mit Gewalt und ethisch-moralischen Wertesystemen zu verorten und für die Spieler erträglich zu machen. Es geht eben nicht um einen sinnlosen Exzess, sondern darum, emotionale Erfahrungen zu vermitteln. Denn das Spiel steht zwar außerhalb des gewöhnlichen Lebens, ist allerdings an dieses stets rückgekoppelt. Welche Gewalt im Spiel wir akzeptabel finden, hängt auch von unserem realen Wertgefüge ab. Dieses bestimmt unseren Umgang mit der Gewalt im Spiel. Im Folgenden soll dieser Zusammenhang zum einen in Bezug auf narrative Grundmuster wie den Umgang mit Dingen und dem Umgang mit Normen wie richtig/falsch oder gut/böse, aber auch in Bezug auf den Spaß am Übertreten von Grenzen herausgearbeitet werden.

¹⁸³ Solche Spiele gibt es und sie werden unter exakt diesem Gesichtspunkt vermarktet. In Kapitel 4. b. wird diese Thematik unter Einbeziehung von Beispielen noch näher erläutert. Die Relevanz solcher Spiele für die Entwicklung des Mediums Videospiele ist allerdings, wenig überraschend, verschwindend gering, da sie schlicht kein innovatives Potential besitzen.

b. Looten, Leveln, Craften: Dinge erbeuten und veredeln

Das Augenmerk auf den Umgang mit Dingen zu legen ist ein zentraler Faktor, um Gewalt im narrativen Spiel verorten zu können. Ein wichtiger Punkt, welcher das Spiel als literarische Form von anderen Erzählmedien abhebt, ist die Verschiebung von einer Figurenlogik hin zu einer Dinglogik: Figurenpsychologisch begründete Handlungsmotivationen sind zwar durchaus möglich, häufig wird die Handlung jedoch über Dinge vorangetrieben und begründet – wobei auch Personen wie Dinge behandelt werden können und Erfahrungen zum Beispiel in Form von Erfahrungspunkten verdinglicht und zur Beute gemacht werden, die man durch das Töten von Gegnern erlangt. Damit steht die Erzähllogik des narrativen Spiels jener der mittelalterlichen Literatur allgemein sehr nahe¹⁸⁴: »[E]ine Lektüre ‚von den Dingen her‘ kann eine Sinnschicht freilegen, vor der eine konsequent auf die Protagonisten konzentrierte Analyse, welche diese Gegenstände den Figuren zuschlägt und sie zu bloßen Requisiten neutralisiert, methodisch eine Grenze gezogen hat«¹⁸⁵. Und auch Leonie Höckbert stellt fest: »Damit zeigt sich, dass eine von den Dingen her argumentierende Narratologie durchaus neue, übergreifende Mechanismen ausmachen kann, die bei einer Personenperspektive womöglich in ihrer Universalität unbeachtet bleiben«¹⁸⁶. Dinge sind in vielen narrativen Medien Handlungsträger und Aktanten und somit mehr als bloßes Beiwerk. In keiner anderen Erzählform ist dies so offensichtlich wie im Spiel. Im Verlauf der Spielhandlung müssen sie gefunden, erbeutet, aufgewertet und im richtigen Moment eingesetzt werden¹⁸⁷. Unweigerlich sind Dinge dabei Auslöser von Gewalt. Sie kontextualisieren diese als Form der Aneignung, des Machterwerbs und der Demonstration von Überlegenheit gegenüber einem Gegner. Die ethisch-moralische Rechtfertigung dieser Gewalt erfolgt nicht über den Charakter des Protagonisten, sondern funktionslogisch über die Notwendigkeit, im Spiel voranzukommen, indem ganz archaisch ein Machtstatus auf- und ausgebaut wird. Der Protagonist des Spiels muss ‚der Beste‘ sein. Um diesen Status zu erlangen, ist die ständige Aneignung und Verbesserung der eigenen

¹⁸⁴ Vgl. zur Dinglogik in der mittelalterlichen Literatur z. B.: Anna Mühlherr: Nicht mit rechten Dingen, nicht mit dem rechten Ding, nicht am rechten Ort. Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 131 (2009), S. 461-492. Mühlherr argumentiert rein mediävistisch literaturwissenschaftlich und kommt auf diesem Weg zu ihrer These von der bisher verkannten Wertigkeit von Dingen in mittelalterlichen Narrativen.

¹⁸⁵ Ebd., S. 489.

¹⁸⁶ Leonie Höckbert: Looten und Leveln. Gegenstände als narratives Werkzeug im Videospiel und in der Erzählliteratur des Mittelalters. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung (2018) <<http://www.paidia.de/looten-und-leveln-gegenstaende-als-narratives-werkzeug-im-videospiel-und-in-der-erzaehlliteratur-des-mittelalters/>>.

¹⁸⁷ Vgl. auch z.B. ebd.

(Ausrüstungs-)Gegenstände nötig. Damit entspricht die Dinglogik des Spiels in gewissen Teilen stark dem Umgang mit Beute und Gaben der mittelalterlichen Krieger-Aristokratie¹⁸⁸. Im Spiel können diese archaischen Gaben- und Dinglogiken gefahrlos und in ihrer radikalen Konsequenz im wahrsten Sinne des Wortes ‚durchgespielt‘ werden. Dies macht sie als narrative Grundmuster ganz unabhängig vom gesellschaftlichen Kontext interessant und bietet unter anderem eine Erklärungsmöglichkeit dafür, weswegen sowohl mittelalterliche Mären als Sprachspiele als auch moderne Videospiele so häufig auf sie zurückgreifen. Der Reiz liegt darin, eine Machtfantasie ganz ungehindert ausleben zu können. Um den eigenen Machtstatus auszubauen, um zu ‚leveln‘, muss erst einmal ‚gelootet‘ werden: Nicht nur müssen Feinde besiegt, beseitigt und getötet werden, sondern es geht vor allem darum, sich ihre Gegenstände als Beute anzueignen, um sie am eigenen Helden-Körper auszustellen und anschließend sogar eventuell noch aufzuwerten und zu verbessern.

Man könnte natürlich einwenden, dass diese narratologische Definition von Gewalt ‚von den Dingen her‘ als bloßer Machtgewinn durch Aneignung zu eben jenen Kategorisierungen führt, welche Mären und Videospielen unterstellen, ‚schlecht erzählt‘ zu sein. Gleichzeitig kann gerade über diese Aneignungsprozesse die Verhandlung komplexer Machtfragen möglich werden. Hierfür eignet sich vor allem die Beute:

Sowohl im Videospiel als auch der Literatur wird deutlich, dass Objekte, die man erst nach dem Mord an einem Gegenüber an sich nehmen kann, stets einen symbolischen Gehalt inkorporieren, nämlich den der Trophäe. In besonderem Maße tragen diese Objekte die Erinnerung an ihren Vorbesitzer mit sich und sind zugleich über den Moment des Triumphs hinaus bestehende Zeichen für den Sieg des neuen Trägers¹⁸⁹.

Das Hauptaugenmerk liegt dabei nicht darauf, dass Gewalt angewendet wurde, um in den Besitz dieses Gegenstandes zu gelangen, sondern wer der Vorbesitzer war und wie es gelingen konnte, ihm diesen Gegenstand abzunehmen. Vor allem im Videospiel schwingt oft eine Würdigkeitsprüfung bei diesen Prozessen mit: Ein mächtiger Gegner muss erst überwunden werden; selbst nach einem Sieg wird oft eine bestimmte Stufe oder ein bestimmtes Talent benötigt, um den Gegenstand überhaupt erst benutzen zu können. Erst wenn der Protagonist stark genug ist, darf er den Gegenstand auch tatsächlich führen. Und sind sie erst einmal erbeutet worden, so gibt es oft noch Gelegenheit, sie zu verbessern und aufzurüsten, um dem Helden noch mehr Macht zu verleihen. Sie werden zu performativen Ausstellungsstücken,

¹⁸⁸ Vgl. Andrew Cowell: *The Medieval Warrior Aristocracy. Gifts, Violence, Performance and the Sacred.* Cambridge 2007.

¹⁸⁹ Höckbert: *Looten und Leveln.*

welche die Überlegenheit des Protagonisten demonstrieren. Sie transportieren stets auch die Geschichte ihres Erwerbs.

Interessant wird es, wenn Ding und Körperteil im Spiel zusammenfallen. In keinem anderen Medium werden Körperteile so selbstverständlich als Gaben oder Beute behandelt wie im Spiel. Denn nur hier zeigt sich die besondere Agency der Körperteile als Dinge: Sie können zu Mit-Spielern werden: Erst diese Körperteile als Dinge gewähren Zugang zu Macht und Wissen (meist Macht und Wissen des vorherigen ‚Besitzers‘) und eröffnen somit weitere Wege durch die Spielwelt. Ein Märe, welches dieses Prinzip der abgetrennten Körperteile als ‚Mit-Spieler‘ geschickt ausnutzt und dabei einer spieltypischen Aneignungs- und Veredelungslogik folgt, ist Heinrich Kaufringers *Rache des Ehemanns*¹⁹⁰. Auf die Ähnlichkeiten dieses Märes zum *Zahn* wurde bereits hingewiesen¹⁹¹ und beide Texte folgen demselben Grundmuster: Wie im *Zahn* ist hier die Forderung nach einem Zahn des Ehemanns, die vom Liebhaber der Frau (der in diesem Fall sehr märentypisch ein Pfarrer ist) gestellt wird, Auslöser der Handlung. Im Gegensatz zum *Zahn*, in dem der Liebhaber nichts mit der Manneskraft anzufangen weiß, die ihm symbolisch in Form der Zähne übergeben wird¹⁹², lässt der Liebhaber in der *Rache des Ehemanns* die Zähne kunstvoll verarbeiten und zwei prächtige Würfel aus ihnen herstellen. Nicht nur lässt er die Zähne zu einem Gegenstand des Spielens umarbeiten, es sind auch noch ausgesprochen kostbare Spielmittel: Sie sind mit Silber eingefasst und die Augen mit rotem Gold eingraviert (vgl. RdE, V. 132-140).

Allerdings weiß der Pfarrer die Würfel im Machtspiel nicht richtig einzusetzen. Er ist hier nicht der Spieler, denn weder hat er sich die Körperteile selbst angeeignet (es ist wie im *Zahn* die Ehefrau, die für das Ziehen der Zähne sorgt) noch besitzt er die Kontrolle über die angeeigneten und umgearbeiteten Körperteile: Es erscheint fast so, als müssten die Würfel heraus auf das ganz wörtliche Spielbrett, an dem Liebhaber und Ehemann zusammenkommen (vgl. RdE,

¹⁹⁰ Hier zitiert nach: Heinrich Kaufringer: Die Rache des Ehemannes. In: Klaus Grubmüller (Hg): *Novellistik des Mittelalters*. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Klaus Grubmüller. 2. Auflage. Berlin 2014 (Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch 47), S. 738-767. Im Folgenden wird unter Verwendung der Sigle RdE und unter Angabe der Verszahl direkt im Text nach dieser Ausgabe zitiert.

¹⁹¹ Vgl. Kap. 3. a. i., S. 75.

¹⁹² Im direkten Vergleich der beiden Mären ergibt sich in Bezug auf die Aneignungslogiken eine interessante Überlegung: Vielleicht sind die Zähne als Liebesgabe im *Zahn* gerade deswegen erschreckend und ohne Wert, weil sie einem schwachen Mann abgenommen werden. Der Liebhaber kann sich über sie keine Macht und kein Wissen aneignen, da der ‚Vorbesitzer‘ selbst *einvältig* (Z, V. 5) ist. Der Ehemann in der *Rache des Ehemannes* hingegen ist ein *ritter küen und hochgemuot* (RdE, V. 1) und zeichnet sich im Turnier aus (ebd., V. 5-9). Seine Körperteile könnten daher als wertvoller und somit als ‚beutewürdig‘ gelten.

V. 162-163). Der Pfaffe ist so betrunken, dass er *da ward claffen mer/dann seiner weißhait gezam* (RdE, V. 160-161) und er erzählt dem Ehemann die Hintergrundgeschichte, was es mit den Würfeln auf sich hat. Er kann seinen eigenen Körper, insbesondere seine Zunge, nicht kontrollieren – und kann somit auch den Körperteilen seines Gegners nicht seinen Willen aufzwingen.

Der Ehemann hingegen nutzt geschickt die Aneignung und Kontrolle über die Körper des Pfarrers und der Ehefrau, um zum ‚Spielleiter‘ zu werden, der die Erzählung steuert. Zuerst gilt es dabei, den Pfaffen mit seinen eigenen Mitteln auszubooten. War die Entmannung im Falle des Ehemannes durch das Ausreißen der Zähne noch symbolisch, so kastriert er nun den Pfarrer tatsächlich. Und nicht nur das: Auch der Ehemann lässt die erbeuteten Gegenstände verarbeiten und zwei Beutelchen aus den Hoden fertigen. Dabei geht er noch umfassender vor als der Pfaffe und bemüht sogar drei statt zwei Handwerker (vgl. RdE, V. 260-284). Anschließend, als Zeichen der absoluten Kontrolle über den Körper seines Gegners, schenkt er dem Pfaffen die Beutelchen (vgl. RdE, V. 311 *das haun ich ew nun pracht*) und droht sogar, ihn zu töten, sollte der Pfarrer ihm nicht ein weiteres, mächtiges Körperteil-Instrument bringen: die Zunge der Ehefrau. Erst mit ihrem Erhalt steht dem Ehemann die finale Deutungsmacht über die Narration offen. Mit ihr verfügt er über die Macht des kunstvollen, geschickten Erzählens und diese setzt er abschließend gekonnt ein, indem er seine eigene leidvolle Geschichte zu einem *tagalt* (RdE, V. 439), also zu einem spielerischen Zeitvertreib, umarbeitet, um seine Frau endgültig zu besiegen. Er ist nun der ‚Spielleiter‘, der bestimmt, ob die Frau sein Spiel überlebt oder nicht. Die Aneignung der Hoden gibt ihm die Macht über den Pfaffen, aber die Aneignung der Zunge ist der Schlüssel zur Welterschließung und zur Steuerung der eigenen Geschichte. Am Ende bleibt es dem Publikum – sowohl dem intradiegetischen, das im Märe der Erzählung des Mannes lauscht, als auch dem extradiegetischen – überlassen, ein Urteil darüber zu fällen, wie gelungen dieses vom Ehemann gesteuerte Spiel nun ist. Denn letzten Endes ist diese Zunge, also diese Erzählung, eine Gabe an das Publikum, das sich auf dieses Märe eingelassen hat¹⁹³.

Die aus den Körperteilen in *Die Rache des Ehemanns* geschaffenen Dinge sind vor allem nützlich: In allen drei Fällen werden sie zu Gebrauchsgegenständen umgearbeitet. Die Zähne werden zu Würfeln, die Hoden werden zu Beuteln, die Zunge wird zur Erzählkunst. Sie sind in

¹⁹³ Anna Mühlherr bezeichnet das Märe als »gewaltsame Gabek«. Vgl. Anna Mühlherr: *Gewaltsame Gaben*. Zu Heinrich Kaufringers *Rache des Ehemanns*. In: Silvan Wagner (Hg): *Mären als Grenzphänomen*. Berlin, New York 2018 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 37), S. 209-224.

der Spielwelt einsetzbar und mal mehr, mal weniger nützlich für die Figuren, die in ihren Besitz gelangen. Damit sind sie eine radikale Fortführung herkömmlicher Ausrüstungsgegenstände wie Waffen, Rüstungen oder Kleidungs- und Schmuckstücke, wie sie in Heldenepik und höfischem Roman eingesetzt werden. Gleichzeitig repräsentieren gerade Körperteile in noch sehr viel höherem Maße die Eigenschaften ihres vorherigen Trägers und sind somit ein Mittel zur Welterschließung. Sie sind Aktanten, mit deren Hilfe den aktiven, spieler-ähnlichen Rezipienten des Sprachspiels Märe die Mären-Welt und ihre Bewohner vermittelt werden und welche die Handlung voranbringen – Mechanismen, die sich auch im modernen Spiel finden. Im Videospiel *The Surge*¹⁹⁴ trennen die Spieler den Gegnern Gliedmaßen ab, um den eigenen Charakter damit aufzurüsten – ähnlich wie der Pfaffe sich durch die Aneignung der Zähne des Ehemannes selbst aufwerten will (auch wenn es hier nicht gelingt). In *Dishonored 1* und *2* verrät das Herz der ermordeten Geliebten beziehungsweise der ermordeten Mutter¹⁹⁵ dem Protagonisten Geheimnisse über Orte, Feinde und Verbündete und erlaubt damit, ähnlich wie ex negativo die Zunge der Ehefrau, eine besonders tiefgreifende Deutungsmacht und einen narrativen Zugang zur Welt.

Diese Gegenstände sind keine Requisiten, sondern aktive ‚Mit-Spieler‘. Ob und wann ihr Einsatz zu weit geht, muss letztendlich das Publikum entscheiden. Sie ästhetisieren die Gewalt, die andernfalls auf das bloße Zerstückeln¹⁹⁶ beschränkt bliebe und geben ihr durch das radikale Durchexerzieren von Ding- und Aneignungslogiken einen Kontext. So brutal die Umstände auch sein mögen, in denen ein Gegenstand oder ein Körperteil im Spiel erworben wird, so ist die Gewalt doch nie sinnlos oder wird nur um ihrer selbst willen ausgeübt. Im Spiel ist das Töten, um an Franziska Ascher anzuschließen, ein »Modus der Welterschließung«¹⁹⁷. Looten und Craften, also das Erbeuten und Veredeln von Gegenständen (oder eben auch Körperteilen) dient dazu, durch die Spielwelt zu navigieren und voranzukommen beziehungsweise ‚aufzuleveln‘. Wenn daher im Märe *Drei listige Frauen* ebenfalls Zähne gezogen und Hoden abgeschnitten werden, dann sind dies keine sinnlosen Gewaltakte, auch wenn dies aufgrund

¹⁹⁴ *The Surge*. Deck 13. Deutschland 2017.

¹⁹⁵ Wenn man sich dazu entschließt, im zweiten Teil als Emily Kaldwin zu spielen. Die Spieler haben hier die Wahl zwischen ihr und ihrem Vater, dem Protagonisten des ersten Teils. Das Herz muss in diesem Fall allerdings nicht erbeutet werden, sondern ist die Gabe eines gottähnlichen Wesens, das den Protagonisten auch übernatürliche Fähigkeiten verleiht.

¹⁹⁶ Wobei auch dieser Vorgang zuhächst ästhetisch gestaltet werden kann. Man denke z. B. an kunstvoll inszenierte ‚finishing moves‘ im Videospiel.

¹⁹⁷ Franziska Ascher: Die Narration der Dinge Teil I: Items. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung (2014) <<http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-i-2/>> (20.02.2020).

der ausbleibenden moralischen Lehre so scheinen könnte. Hier geht es, ganz im Sinne einer Spiellogik, darum, zu beweisen, dass die Aufgabe ‚Täusche den Ehemann‘ abgeschlossen wurde. Selbst Meier Berthold, dem ‚nur‘ eingeredet wurde, er sei der Pfarrer, trägt mit der Tonsur ein sichtbar-körperliches Zeichen für die Niederlage gegenüber seiner Frau davon. Der Dreiklang von Erbeuten, Fortschritt in der Spielwelt und Veredeln von Gegenständen zieht immer einen geschädigten Körper des Gegners nach sich. In einem weiteren Schritt, den allerdings nicht alle Spiele gehen, können diese Mechanismen nun genutzt werden, um diese Logiken zu hinterfragen und die ihnen zugrunde liegenden Diskurse von Macht und Machtgewinn zur Debatte zu stellen.

Dies kann beispielsweise darüber erfolgen, dass es plötzlich nicht mehr so eindeutig erscheint, was nun Recht oder Unrecht ist. So mag die *Rache des Ehemannes* zwar drastisch erscheinen und beim Publikum in ihrer Exzessivität durchaus Abscheu hervorrufen; dennoch ist ein Grund für seine Rache zweifelsohne vorhanden. Mären wie *Drei listige Frauen* oder auch *Der entlaufene Hasenbraten* (in dem es ja ebenfalls um einen vermeintlichen – und wieder einmal höchst doppeldeutigen, denn der flüchtende Pfarrer fürchtet um seine Hoden – Diebstahl geht), sind aufgrund ihrer fehlenden Ausrichtungen an klassischen Gut/Böse-Schemata schwerer einzuordnen. Aufgrund ausbleibender Erzählerkommentare muss hier das Publikum selbst entscheiden, ab wann hier, auch in Bezug auf die Aneignung von Gegenständen, zu hoch gespielt wird. Hierbei geht es darum, ohne narrative Rahmungen, ohne Ehre-Punkte, ohne Vorbild-Leiste, ohne Handreichungen durch eine übergeordnete (Erzähl-)Instanz einen eigenständigen Weg durch die Welt zu finden und sich dabei selbstbewusst und aus dem eigenen Werteempfinden heraus zu Gewalt, Aneignung, Machtgewinn und ethisch-moralischen Fragestellungen zu positionieren.

c. Moral erspielen

Bewertungen in Spielen, welche übergeordnete Instanzen wie Erzähler oder die Vergabe von Moralpunkten einsetzen, können einen negativen Effekt auf den Verlauf eines Sprachspiels haben: Sie können ludonarrative Dissonanzen so verstärken, dass sie nicht als bewusst provozierte Brüche erscheinen, welche die Spieler zur Reflexion bewegen, sondern ganz eindeutig die Immersion stören. Bestimmten Aktionen und Handlungen wird durch diese Instanzen von vorneherein ein Stempel aufgedrückt, gegen den sich der aktive Rezipient als Spieler zwar stellen kann, dessen Wirkungsmacht und Deutungshoheit über das Geschehen allerdings

unangefochten bleibt und der nicht einfach ignoriert werden kann. Immersiver kann daher sein, insgesamt die narrativen Elemente eines Spiels zurückhaltend einzusetzen und stattdessen das ludische Navigieren des Spielers durch das Geschehen in den Vordergrund zu stellen. Es bleibt hierbei den Spielern selbst überlassen, welche Handlungen sie als angemessen empfinden und ab wann ihnen gewalttätige Aktionen zu weit gehen. Geschickt kann die Jagd nach Gegenständen und die Machtphantasie des Spiels mit dieser ethisch-moralischen Entscheidungsfreiheit kombiniert werden.

Im bereits erwähnten Action-Rollenspiel *Vampyr*, welches die Spieler dank der begrenzten Speichermöglichkeiten einmal begangene Taten nicht mehr rückgängig machen lässt, steht ganz typisch für Rollenspiele die Jagd nach Erfahrungspunkten zur Verbesserung des Spielercharakters im Zentrum der Spielmechanik. Diese Aneignung von Wissen in Form von verdinglichten und quantifizierten Punkten dient dem Ausbau der eigenen Fähigkeiten und erlaubt somit den Fortschritt in der Spielwelt und die Meisterung schwierigerer Herausforderungen. In Rollenspielen werden diese Erfahrungspunkte meist im Kampf erworben. In *Vampyr* ist die Menge an Punkten, die im Kampf gegen gewöhnliche Gegner erlangt werden kann, allerdings nur sehr gering. Stattdessen nutzt das Spiel die Narration rund um einen Vampir im London des frühen 20. Jahrhunderts, um aus der simplen Mechanik des ‚Auflevels durch Töten‘, welche für das Rollenspiel typisch ist, einen komplexen, durch ethisch-moralische Entscheidungen aufgeladenen Vorgang zu machen. Denn die meisten Erfahrungspunkte erhalten die Spieler nicht durch das Töten der gesichtslosen Vampirjäger oder der brutalen, niederen Vampire, die überall anzutreffen sind, sondern durch das gezielte Aussaugen der friedlichen Nebenfiguren, welche die Spielwelt bevölkern und als glaubhafte Welt ausgestalten. Das Grundprinzip dahinter: Je mehr der Spieler über eine dieser Nebenfiguren erfährt, je besser er sie kennenlernt, desto ‚ertragreicher‘ wird deren Blut in Bezug auf die Menge der Erfahrungspunkte, die man durch das Aussaugen und Töten erhalten kann. Dies führt dazu, dass man sich als Spieler sehr intensiv mit diesen Nebenfiguren beschäftigt und ihre positiven wie negativen Eigenschaften aufdeckt. Das Spiel verzichtet dabei in der Regel auf simple Gut/Böse-Zeichnungen und macht somit die Entscheidung, welche der Figuren es denn nun ‚verdient‘, zu sterben, um den Protagonisten weiterzubringen, zu einem komplexen Abwägen unter ethisch-moralischen Gesichtspunkten. Denn das Töten einer Figur zieht wiederum Konsequenzen für deren Freunde, Familie und den Stadtbezirk nach sich. So kann eine unbedachte Handlung einen ganzen Stadtteil ins Chaos stürzen. Natürlich besteht immer auch die

Möglichkeit, keine der Nebenfiguren zu töten – damit steigert sich allerdings der Schwierigkeitsgrad maßgeblich, da das Aufleveln mangels Erfahrungspunkten nur langsam vorangeht und es der Protagonist mit den immer stärker werdenden Gegnern nur noch schwerlich aufnehmen kann. Dieser Weg erfordert also ein höheres Maß an Können und eine gewisse Frustrationstoleranz¹⁹⁸.

Vampyr führt die Gier der Spieler nach Erfahrungspunkten und der Steigerung der eigenen Macht gezielt vor: Es ist möglich, sich jederzeit anzeigen zu lassen, wie viele Erfahrungspunkte das Töten einer bestimmten Figur einbringen würde. Die Herausforderung als Spieler besteht darin, sich nicht von dieser Zahl verführen zu lassen. Gleichzeitig werden die Spieler aber auch über Texteinblendungen beim Spielstart und den Ladebildschirmen gewarnt, dass ihre Handlungen Konsequenzen haben – allerdings ohne dass sich im Spiel selbst eine lenkende und wertende Instanz einschalten würde. Das ethisch-moralische Fazit über die Nebenfiguren liegt allein im Ermessen des Spielers, der im Verlauf des Spiels jederzeit an dem sich steigernden Schwierigkeitsgrad scheitern kann und sich dann gezwungen sieht, eine Entscheidung zu treffen, welche dieser Figuren er zugunsten des eigenen Fortschritts in der Spielwelt opfert.

¹⁹⁸ Ironischerweise korreliert am Ende allerdings die Stärke des Endgegners mit der Anzahl der ausgesaugten, freundlichen Nebenfiguren. Je mehr dieser Charaktere getötet wurden, desto stärker wird der Endboss. Somit machen sich zwar Spieler, die viele Nebenfiguren töten, das Spiel leichter, stehen am Ende allerdings vor einem schwierigeren Kampf.



Abb. 11: Durch die ‚Vampirsinne‘ können sich die Spieler jederzeit anzeigen lassen, wie viele Erfahrungspunkte das Ausaugen einer Nebenfigur einbringen würde. In diesem Fall würde der Spieler für das Töten von Seymour Fishburn 2700 Punkte erhalten.

Es entsteht *ethical gameplay*¹⁹⁹: Die Spieler müssen nun ihren eigenen moralischen Kompass und ihre eigenen ethischen Werte in das Spiel einbringen und nach diesen handeln. Sie sind dazu aufgefordert, sich das moralische Fazit selbst zu ‚erspielen‘ und zu entscheiden, ob sie wortwörtlich zum Monster werden wollen oder nicht. Es gibt keinen Erzähler, keine übergeordnete Instanz mehr, die Punkte verteilt oder von vorneherein eine bestimmte Wertung vornimmt.

Noch einen Schritt weiter geht beispielsweise *Hollow Knight*, denn hier fehlen auch die Texteinblendungen, welche über die Auswirkungen der Entscheidungen informieren. Stattdessen wird der Spieler auf intradiegetischer Ebene durch die Nebenfigur Hornet darüber aufgeklärt, dass es mehrere Wege gibt, das Spiel zu beenden. Sie gibt eine Empfehlung, dem schwierigsten Pfad zu folgen, erkennt aber explizit an, dass die Entscheidung beim Spieler liegt. Wie der Erzähler in den *Drei listigen Frauen* muss sie die Bewertung der Handlungen einer anderen, extradiegetischen Instanz, nämlich dem Spieler, überlassen. In solchen Spielen, die auf Ebene der ethisch-moralischen Entscheidungen nach dem Prinzip der Reduktion narrativer Leitinstanzen arbeiten, nehmen die Spieler diese Rolle ein und müssen nach ihren eigenen Wertevorstellungen handeln.

¹⁹⁹ Vgl. Sicart: Moral Dilemmas in Computer Games.

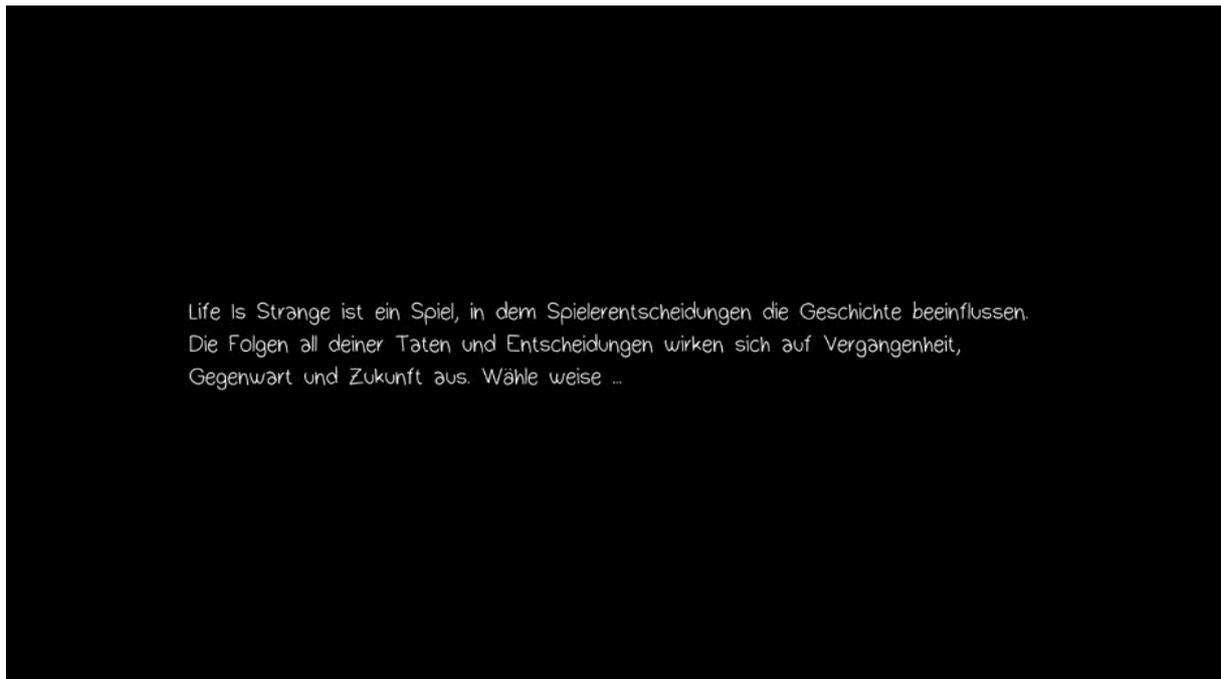


Abb. 12: Extradiegetische Warnung an den Spieler beim Spielstart in *Life is Strange*²⁰⁰

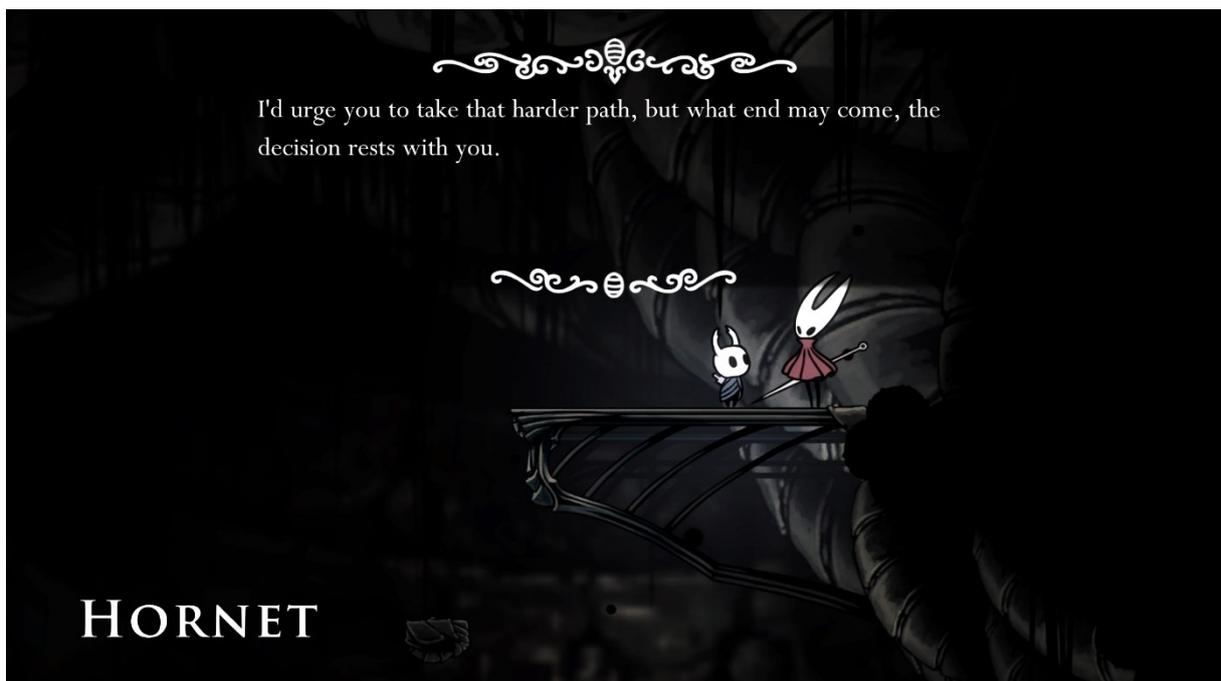


Abb. 13: Intradiegetisches Eingeständnis der Entscheidungsfreiheit des Spielers durch die Figur Hornet in *Hollow Knight*.

Dies ist eine Entwicklung, welche sich auch und insbesondere für das Märchen feststellen lässt. Vor allem spätmittelalterliche Märchen verzichten ganz oder in weiten Teilen auf einen Erzählerkommentar und lassen die Rezipienten die Deutung und Verortung des Geschehens

²⁰⁰ Life is Strange. Dontnod Entertainment. Frankreich 2015.

selbst erarbeiten. Dazu gehören unter anderem Mären wie beispielsweise *Der entlaufene Hasenbraten*, *Der fahrende Schüler* oder auch *Das Nonnenturnier*. Vordergründig werden diese Texte auf ihre unterhaltende, absurd-komische Funktion reduziert. Die Erzähler halten sich mit ihrem moralischen Fazit zurück, narrative Elemente wie ein Pro- oder Epimythion werden reduziert oder fallen vollständig weg. Falls sich ein Erzähler einschaltet, können seine Kommentare hochgradig ambig sein und damit noch mehr Spielraum zulassen als ludonarrative Dissonanzen wie im *Zahn*. Als Beispiel sei hier ein Erzählerkommentar aus dem *Fünfmal getöteten Pfarrer*²⁰¹ genannt. In diesem Märe stirbt ein Pfarrer durch einen Unfall und die Dorfbewohner schieben sich seine Leiche gegenseitig unter, wobei sich stets die Frauen eine List einfallen lassen, um den Toten loszuwerden. Im Erzählerkommentar des Märes heißt es nun, dass der Pfarrer *den tot/genommen [hat] nach der weiber ler* (FgP, V. 305). Diese ‚Lehre‘ bezieht sich auf den Rat seiner Haushälterin, er solle sich das Loch im Stiefel stopfen lassen, bevor er losreitet (vgl. FgP, V. 20-24). Daraufhin verpfuscht der Schuster sein Handwerk und sticht den Pfarrer in eine Ader, sodass dieser verblutet. Mit der *weiber ler* aus anderen Mären, die häufig dazu dienen, zu demonstrieren, wie Frauen Männer betrügen, weit seltener aber auch dazu, Dummheit einer Frau vorzuführen (man denke an die törichten Wünsche der Frau in Strickers *Die drei Wünsche*) hat der eigentlich sehr nachvollziehbare Rat der Haushälterin nichts mehr gemein. Man kann ihr schwerlich vorwerfen, durch einen törichten Rat den Tod des Pfarrers verschuldet zu haben. Allerdings kann man dem entgegenhalten, dass der Rat auch nicht besonders klug ist, denn sie hätte den Pfarrer auch dazu auffordern können, sich statt um seine Eitelkeiten um die dringende Aufgabe zu kümmern, die er doch schnellstens erfüllen muss: Er soll einem Schwerstkranken die Sterbesakramente bringen (vgl. V. 5). Im Prinzip ist die Aussage des Erzählers zwar nicht unbedingt falsch, denn erst auf das Anraten der Haushälterin begibt sich der Pfarrer zum Schuster, was schließlich zu seinem Tod führt; allerdings lässt sich der Frau hier schwerlich eine Schuld für den nicht vorhersehbaren Unfall zusprechen. Dies könnte allerdings durchaus aus dem Erzählerkommentar herausgelesen werden, der den Tod des Pfarrers mit dem Rat der Frau in Zusammenhang bringt. Andererseits sind es aber auch stets die Frauen, die in diesem Märe eine List ersinnen, wie man sich der Leiche des Pfarrers entledigen kann – und somit ihre Männer als die

²⁰¹ Hans Rosenplüt: Der fünfmal getötete Pfarrer. In: Klaus Grubmüller (Hg): *Novellistik des Mittelalters. Märendichtung*. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Klaus Grubmüller. 2. Auflage. Berlin 2014 (Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch 47), S. 898-915. Im Folgenden wird unter Verwendung der Sigle FgP und unter Angabe der Verszahl direkt im Text nach dieser Ausgabe zitiert.

(vermeintlichen) Mörder schützen. Die verschiedenen ‚Tode‘ sind also durchaus auch Folgen der Ratschläge der Frauen. Immerhin übt der tote Pfarrer ‚Rache‘, indem er am Ende eine alte Frau erschlägt, die am Gewand des toten Pfarrers zerrt, so dass der Leichnam um- und auf sie fällt.

Gut und Böse, Vorbild oder abschreckendes Beispiel sind in diesem Märe nicht einfach festzulegen. Der Schuster steht als Opfer der Umstände da, wenn der Pfarrer durch einen Unfall stirbt. Und die vermeintlichen ‚Mörder‘ verhalten sich nur allzu menschlich, wenn sie sich von dem anscheinend sturen Pfarrer zu einer ‚Mordtat‘ hinreißen lassen und diese anschließend zu verbergen versuchen. Am Ende sind alle ‚Mörder‘ gleich schuldig – oder gleich unschuldig. Ironischerweise wird der Pfarrer im Tod schließlich selbst ebenfalls zum Mörder und macht sich somit noch auf eine ganz andere Art schuldig als durch die Vernachlässigung seiner Pflicht gegenüber dem Kranken, der auf seine Sterbesakramente wartet. Ähnlich wie in *Vampyr* ist es auch in dieser Welt schwierig, ein Urteil über die Figuren zu treffen. Sicher ist der Pfarrer kein Vorbild, wenn er sich erst eitel um seinen Stiefel sorgt, während ein Angehöriger seiner Gemeinde auf die Sakramente wartet. Nach christlichem Verständnis riskiert er dadurch den ewigen Tod des Kranken, sollte dieser ohne die Sakramente sterben. Andererseits ist es von den Dorfbewohnern ebenfalls nicht unbedingt christlich gehandelt, die Leiche ihres spirituellen Oberhauptes einander auf absurde Weise zuzuschieben und ihn als ‚wehrlosen‘ Toten allerhand Sünden begehen zu lassen (wie das Weiden des Pferdes auf dem Feld, das Essen des Teigs und letztendlich die Tötung der alten Frau). Grubmüller stellt fest: »Das eindringliche Bild vom seelenlosen Körper, der buchstäblich ›mechanisch‹ Gewalt ausübt, steht am Ende einer Serie sinnloser Tötungen, die durch ein banales Versehen ausgelöst sind [...]. Daß der Vertreter der Ordnungsmacht Kirche zum Objekt von bloßen Aggressionsserien wird, zeigt an, daß jeglicher Ordnungsoptimismus verlorengegangen ist«²⁰².

Wer sich in diesem Märe ein moralisches Fazit erlauben möchte, der muss schon selbst nach seinem eigenen moralischen Kompass entscheiden, wer es nun verdient hat, für welche Tat verurteilt zu werden, um Ordnung in dieser Welt zu stiften und ein befriedigendes Ende zu erreichen. Das Chaos kann aber auch einfach akzeptiert werden: Der Rezipient wird zum ‚Monster‘, zum ‚Mittäter‘, der sich an den abstrusen Handlungen erfreut. Der Kern eines Sprachspiels, das die aktiven, spieler-ähnlichen Rezipienten vor ethisch-moralische

²⁰² Grubmüller: Die Ordnung, der Witz und das Chaos, S. 222-223.

Entscheidungen stellt, besteht stets auch darin, dass die Freiheit gegeben ist, absolut amoralisch zu handeln und alle Grenzen ganz bewusst zu überschreiten. So befriedigend es auch sein kann, dass am Ende einer Erzählung das ‚Gute‘ gewinnt – das genaue Gegenteil, das absolute Chaos, hat ebenfalls seinen Reiz. Im folgenden Kapitel wird diese Lust am Chaos noch genauer darzustellen sein.

Zuvor soll der Blick allerdings noch auf eine andere Art der Möglichkeit gelenkt werden, Moral zu ‚erspielen‘. Der Verzicht auf narrative Elemente, die eine ethisch-moralische Rahmung vornehmen, ist nicht die einzige Möglichkeit, den Spielern die Freiheit zu geben, sich ein eigenes Fazit zu bilden. Eine andere Vorgehensweise ist, statt der von der Macherseite eines Spiels vorgegebenen Wertungsinstanz einen Austausch unter den Spielern anzuregen, bei dem diese ihre erspielten Wertungen und Fazits vergleichen und diskutieren können. Dabei geht es nicht unbedingt darum, festzulegen, dass die Mehrheitsmeinung nun besser wäre als weniger häufig vertretene Ansichten, sondern um das Ausdiskutieren der verschiedenen Lösungswege und Deutungsmöglichkeiten. Mären erreichen dies durch eine implizierte oder direkte Frage an das Publikum. Hervorzuheben ist die bereits erwähnte Ratlosigkeit des Erzählers in den *Drei listigen Frauen*, der nicht weiß, welcher er den Heller zusprechen soll. Auch im *Almosen*²⁰³ gibt sich der Erzähler ratlos und fragt sich, ob die Frau nun eine Sünderin sei, weil sie einem armen Bettler Sex als Almosen gegeben hat, da sie ihm nichts anderes bieten konnte. Er kommentiert ironisch, dass er sich fragt, ob auch eine andere Frau in Sünde fallen würde, wenn sie solch ein lasterhaftes Almosen gebe:

*Nu merckent alle besunder
mich neme nicht wonder,
ob ez noch ein frauwe tet,
daz si sein kein sunde hett,
ob sie ein almosen gebe,
daz iren eren missezeme,
vnd sich jn laster brecht.
(Al k, V. 154-160)*

Ein Blick auf die verschiedenen Überlieferungen zeigt, dass das Dilemma unterschiedlich pointiert wurde. In Version H beantwortet der Erzähler die Frage selbst (denn er spricht *sunder wan*) und konstatiert, dass auch eine andere Frau ein großes Almosen geben würde – vorausgesetzt, dass es aus Freundlichkeit und mit Gottes Willen erfolgt:

²⁰³ *Das Almosen*. In: Klaus Ridder, Hans-Joachim Ziegeler (Hgg): Deutsche Versnovellistik des 13. Bis 15. Jahrhunderts (DVN). Band 1/2: Nr. 39-56, S. 339-352. Im Folgenden wird unter Verwendung der Sigle Al und unter Angabe der Überlieferung mit Verszahl direkt im Text nach dieser Ausgabe zitiert.

*Noch nimt mich michel wunder
(daz prufet besunder),
ob iz noch ein vrowe tete,
ob sie sin almusen hete.
eins sprech ich wol sunder wan:
sie tet noch groz almusen dran,
die iz gebe minnenliche
durch got von himelriche.
(Al H, V. 119-126)*

In Version w hingegen steht allein die Frage im Fokus:

*Noch prüf ich besundr
vnd nimpt mich groz wunder,
ob ez noch ain fraw tet,
ob sie sein icht almusen het.
(Al w, V. 111-114)*

In allen drei Versionen schwingt allerdings sowohl das humoristische Element des ‚nochmals Ausprobierens‘ als auch eine gewisse Offenheit bei der Beantwortung der Frage mit: Ohne Prüfung lässt sich das Problem nicht lösen und die eindeutig erscheinende Beantwortung der Frage in H ist zum einen an ironisch gesetzte Bedingungen geknüpft (das Almosen muss aus Freundlichkeit und vor allem durch Gottes Willen gegeben werden), zum anderen auch nur die Meinung des Erzählers, gegen die ein spieler-ähnlicher Rezipient sich gerade auch in Rückbezug auf die einschränkenden Bedingungen durchaus wehren kann: Denn in diesem Fall müsste Gott die Sünde des Ehebruchs gutheißen.

Dass der Erzähler hier nicht sofort eine ablehnende oder zustimmende Haltung einnimmt, sondern das Fazit in zwei von drei Fällen als ambige Frage formuliert und im dritten Fall eine Antwort liefert, die nur vordergründig eindeutig erscheint, regt zu einer Auseinandersetzung an. Denn die Frage beziehungsweise die Erzählermeinung in H ist höchst ironisch, und dass ein Ehebruch keine Sünde sein soll, weil er an die Stelle eines Almosens tritt, wird aller Wahrscheinlichkeit nach auch kein Rezipient ernsthaft in Betracht ziehen. Im konkreten Kontext des Märes ist eine Verurteilung der Frau allerdings nicht so einfach zu bewerkstelligen. Dies zeigen bereits die unterschiedlichen Einordnungen, die Ziegeler und Fischer in ihren Einordnungen des Märes vornehmen. Bei Fischer steht die Wiederherstellung der ehelichen Ordnung nach einer Rebellion der Frau im Vordergrund:²⁰⁴ Der Mann bestraft die Frau und rückt das Eheverhältnis wieder ins Lot. Nach dieser Deutung wäre allerdings ein kritischeres Epimythion zu erwarten, welches die Frau verurteilt. Ziegeler hingegen geht von einem falschen Glauben

²⁰⁴ Vgl. Fischer: Studien zur deutschen Märendichtung, S. 96.

oder Rat aus, der unerwartete negative Folgen für die Frau mit sich bringt²⁰⁵: Sie denkt, etwas Gutes zu tun, versündigt sich aber dabei. Auch hier wäre eine Schelte gegen naive Frauen im Epimythion zu erwarten. Zudem sind die Folgen für die Frau auf weltlicher Ebene positiv. Ihr geiziger Mann ändert sein Verhalten und gesteht ihr die rechtmäßige Stellung als Herrin des Hauses zu. Allein dadurch werden Ziegeler und Fischers Einordnungen konterkariert: Das Märe geht über einen Ehediskurs oder eine simple Übertölpelung der naiven Frau hinaus. Der durchaus positive Effekt, den die Ordnungsüberschreitung für die Frau hat, eröffnet, zusammen mit der Frage des Erzählers im Epimythion, eine Möglichkeit, um als spieler-ähnlicher Rezipient in dieses Märe als Sprachspiel einzusteigen. Denn die Frage des Erzählers kann als Aufforderung verstanden werden, den Fall hier tatsächlich *besunder*, also im Besonderen, zu prüfen und anzuerkennen, dass besondere Umstände im Einzelfall auch besondere Maßnahmen erfordern können. Aufgrund dieser Schlussfolgerungen kann schließlich die Frage des Erzählers mit mehreren Lösungsansätzen beantwortete werden:

- a) Nein, einer anderen Frau könnte ebenfalls kein sündhaftes Verhalten vorgeworfen werden, wenn sie unter ähnlichen Bedingungen handelt wie die Frau im Märe und in einem moralischen Dilemma steckt. Jeder Fall sollte stets im Einzelnen betrachtet werden.
- b) Ja, eine andere Frau wäre in jedem Fall sündig, denn so ein spezieller Fall ist ausgeschlossen und Ehebruch ist generell eine Sünde, ganz egal, unter welchen Voraussetzungen er geschieht. Somit kann auch die Frau in diesem konkreten Fall nicht als unschuldig gelten.
- c) Es ist kein Urteil möglich. Der Fall ist zu absurd, um daraus eine Lehre über Sündhaftigkeit abzuleiten. Die Erzählung dient dazu, die Almosenpraxis vorzuführen, zu parodieren und aufs Radikalste durchzuexerzieren.

Keine dieser Deutungsmöglichkeiten ist notwendigerweise besser oder schlechter als die anderen. Die anderen Blickwinkel in Betracht zu ziehen und als ebenfalls gültige Lösungen zu akzeptieren ist bei Sprachspielen mit ethisch-moralischen Entscheidungsmomenten Teil des Spiels²⁰⁶. Moderne Spiele lagern diese Diskussionssituationen häufig ins Internet aus, wo in Foren über die getroffenen Entscheidungen debattiert werden kann. Allerdings integrieren manche Spiele auch Meinungsüberblicke in das Spielgeschehen und konfrontieren die Spieler mit Statistiken, welche die eigenen Handlungen im Verhältnis zu anderen Spielern desselben

²⁰⁵ Vgl. Ziegeler: Erzählen im Spätmittelalter, S. 234f.

²⁰⁶ Vgl. die Ausführungen zu Boccaccios *Decameron*: Auch in mündlichen Sprachspielen sind die Rezipienten aktiv und es werden verschiedene Wertungen formuliert und diskutiert (siehe S. 27).

Spiels darstellen. Dabei kann – analog zu einer Art Vortragssituation – direkt im Anschluss an das Spielgeschehen ein Meinungsbild erstellt werden, welches die eigenen Entscheidungen in Relation zu einem größeren Publikum setzt. Spiele, die so vorgehen, sind beispielsweise *The Walking Dead* oder *Life is Strange*. Hier findet sogar nach jeder Episode ein statistischer Abgleich mit der Spielerschaft statt. Andere Spiele, wie beispielsweise *Oxenfree*²⁰⁷, verzichten auf eine solche Zwischenfazit-Technik und nehmen, ähnlich wie Mären, den Abgleich der einzelnen Spielerentscheidungen erst am Ende vor.

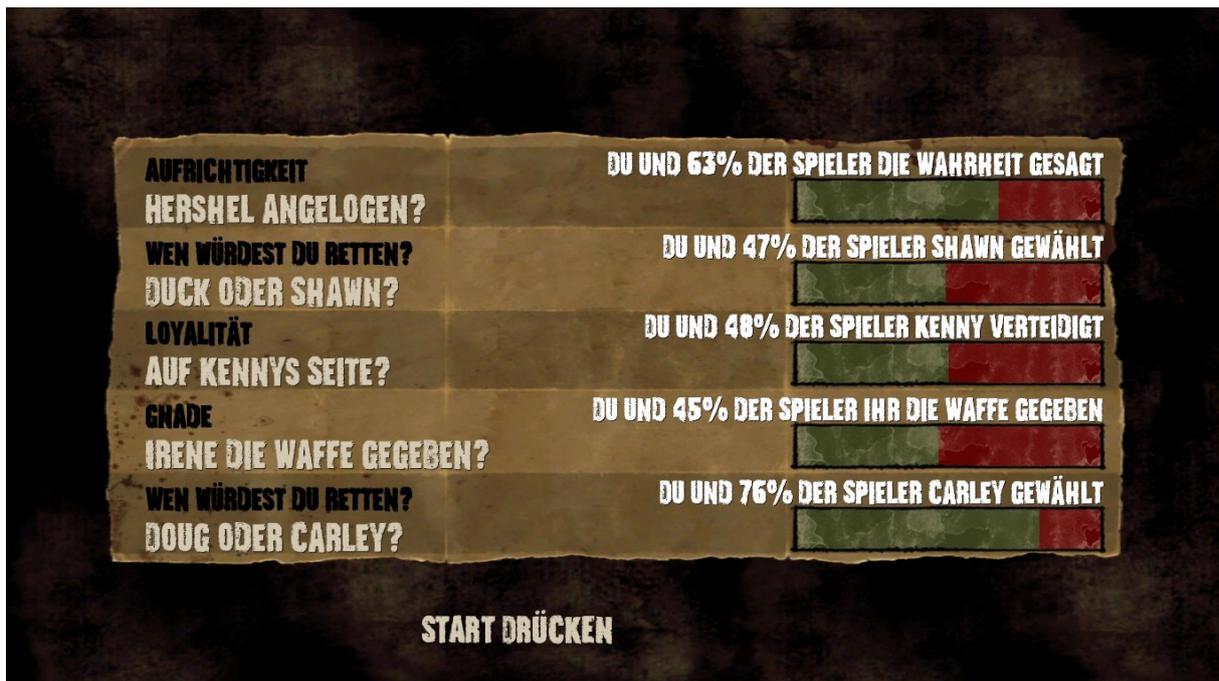


Abb. 14: Vergleichsstatistik am Ende einer Episode in *The Walking Dead*. Die Spieler haben immer zwei Optionen, zwischen denen sie wählen können.

²⁰⁷ Oxenfree. Night School Studio. USA 2017.

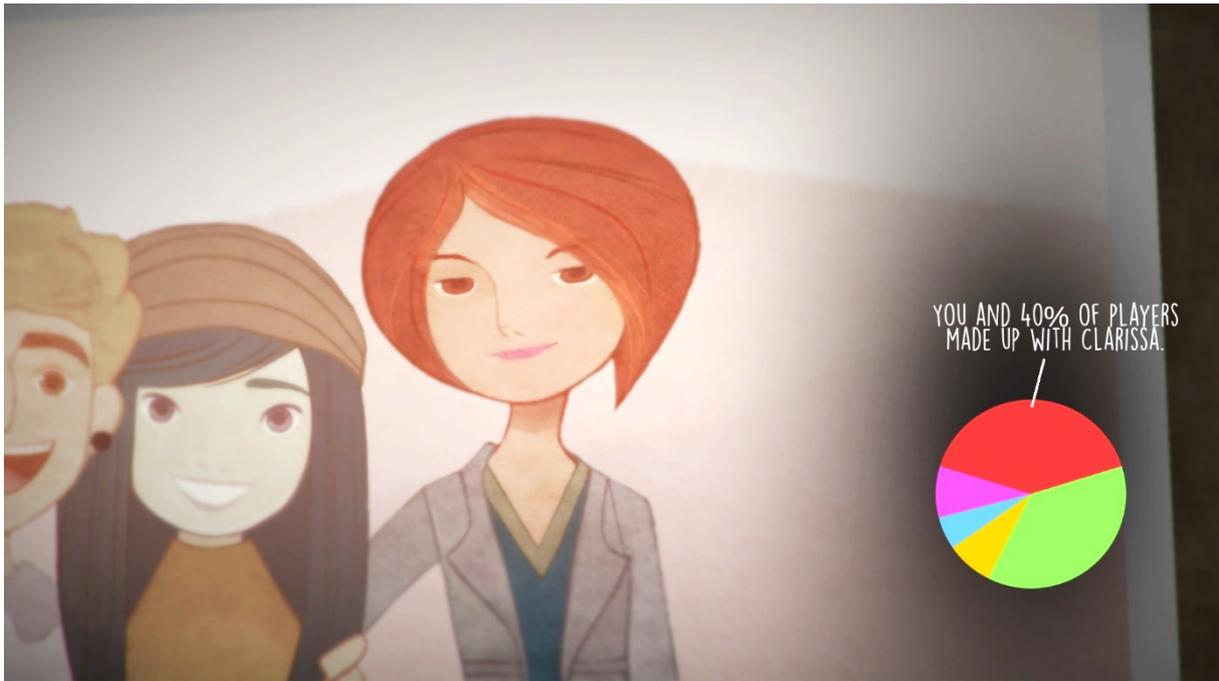


Abb. 15: Vergleichsstatistik am Ende des Spiels in *Oxenfree*. Interessant ist hierbei, dass die anderen Möglichkeiten, die der Spieler gehabt hätte, zwar angedeutet, aber nicht ausbuchstabiert werden. Es ist unklar, für welche Entscheidung der grüne, orange, blaue oder pinke Abschnitt der Tortengrafik steht.

Solche Sprachspiele nehmen, parallel zu jenen, die auf einen Erzählerkommentar oder eine übergeordnete Instanz verzichten, ebenfalls keine eindeutige Wertung vor und lenken das ethisch-moralische Fazit nicht in eine bestimmte Richtung, sondern sie richten sich explizit an das Publikum und regen einen Austausch an. Beide Arten von Sprachspielen laden allerdings auch dazu ein, sich gegen die Mehrheitsmeinung zu stellen, das Unmoralische zu akzeptieren und Chaos zu stiften. Allgemein wohnt jedem Sprachspiel, welches ethisch-moralische Kategorien auch nur am Rand streift, eine Lust am Tabubruch inne. Es gibt den Spielern die Option, ganz bewusst Grenzen zu überschreiten und amoralisch zu handeln.

d. Die Lust am Tabubruch

Die Möglichkeiten des sozial Akzeptablen zu übertreten, Grenzen zu überschreiten und mit ethisch-moralischen Normen zu brechen ist ein Kernelement von Fiktion. In Literatur, Film und Spiel kann ausbuchstabiert werden, was ansonsten ungesagt bleiben muss. Gewalt, Sexualität oder religiöse Praktiken können explizit dargestellt, diskutiert und in Frage gestellt werden, ohne dass sich daraus reale Konsequenzen ergeben müssen. Das Spiel bietet dabei eine intensivere Art, mit solchen Tabus oder Normen umzugehen, als stärker interpassiv ausgelegte narrative Medien. Da die Spieler sich im Spiel einen eigenen Weg durch die Handlung bahnen,

ist es auch ihre eigene Entscheidung, die ethisch-moralischen Normen innerhalb der Erzählung zum Spielball zu machen und sich bewusst amoralisch zu verhalten.

Der Grundstein dazu wird auf narrativer Ebene gelegt, indem gerade Gewaltausübung zum zentralen Bestandteil der Erzählung gemacht wird. Die Story beinhaltet gewalttätiges Handeln der Figuren und erzählt von und über Gewalt. Durch diese Rahmungen wird die Gewaltausübung der Spieler selbst logisch in das Geschehen mit eingebunden. Die Gewalt wird in der Erzählung nicht um ihrer selbst willen oder vollkommen kontextlos ausgeübt, sondern sie folgt bekannten Erzählmustern von Machtgewinn oder Machterhalt. Dadurch werden die Rezipienten aber auch ganz ohne aktives Zutun zu Zuschauern der Gewalt. Denn gewalttätig sind eben nicht nur die Rezipienten als Spieler, sondern ist auch die Spielwelt mit ihren Figuren als solche. Die interpassive Rolle als Zuschauer kann eine Sogwirkung entfalten, bei der dem »Unguten am Genuss«²⁰⁸ nach Pfaller eine zentrale Funktion zukommt: Die Figuren erfahren, was man selbst nicht erleben möchte, und gerade deshalb kann Genuss daraus gewonnen werden. Dieser Zusammenhang wurde bereits im Kapitel 4.a. ausführlich für die Rolle der aktiv Gewalt ausübenden Instanz beleuchtet, sie gilt aber auch in Bezug auf die Gewalt erfahrende Instanz. »Die Zuschauer verlangen nach der Gewalt, nach der Angst zum Tode, um am Ende ihre Überwindung genießen zu können. Indem sie der Gewalt huldigen, feiern sie sich selbst, ihre eigene Entgrenzung, ihre Verwandlung«²⁰⁹. Gewalthaltige Erzählungen sind daher so beliebt, weil sie die Rezipienten starken Emotionen aussetzen: Zum einen fasziniert die Gewalt, man will sie sehen, ist aber gleichzeitig auch von ihr schockiert und verängstigt. In fiktionalen Erzählungen gelingt es, diese widersprüchlichen Reaktionen zusammenzubringen, da hier die Auslagerung des Negativen, also von Angst und Schrecken, an das fiktionale Andere erfolgt. Die Gewalt kann daher auch vollkommen konsequenzfrei genossen werden, da sie sich ausschließlich in einem fiktiven Rahmen vollzieht. Ästhetische Ausgestaltung, beispielsweise durch das Verwenden von ‚finishing moves‘, können diesen Genuss noch verstärken. Das bedeutet allerdings nicht, dass Rezipienten nicht auch Ablehnung gegenüber der dargestellten Gewalt oder Mitleid für die Figuren der fiktionalen Welt empfinden können. Hier sind stets die narrativen Rahmungen und die Gestaltung der Figuren im Einzelnen zu beachten. Aber das Bewusstsein darüber, dass das, was im Rahmen der Erzählung geschieht, sich eben nicht in der Realität vollzieht und im Rahmen der Erzählung verbleibt, macht die Gewalt erträglich und

²⁰⁸ Vgl. Pfaller: Über das Ungute am Genuss.

²⁰⁹ Wolfgang Sofsky: Traktat über die Gewalt. 3. Auflage. Frankfurt a. M. 2001, S. 109.

kann gerade durch die hervorgerufene Angst oder Ablehnung wiederum Genuss erzeugen. Das Horror-Genre macht sich diese Grundprinzipien ebenso zunutze wie dramatische Kriegsfilme oder mittelalterliche Mären. Letztere können sogar explizit als Fiktionalitätsdiskurse begriffen werden, wie Matthias Däumer anhand der Mären des Strickers aufzeigt: Durch ihre Thematisierung von List, Lüge und Wahrheit, die wiederum die Realität innerhalb der Erzählung formen, lösen sie sich von den Quellendiskursen des höfischen Romans und stellen sich explizit als Fiktion aus²¹⁰. Innerhalb dieses eindeutig fiktionalen Rahmens kann ‚zum Spaß‘ akzeptiert werden, was ansonsten nicht vertretbar ist. Es gibt eindeutige Fiktionalitäts- oder Spielmarker, welche signalisieren: Hier findet die Gewalt in einem eigenen, separaten Raum statt, hier darf sie um des Nervenkitzels willen genossen werden.²¹¹ Die fiktionale Gewalt kann somit als unterhaltsam empfunden werden.

Mit der Lust an der Rezeption fiktionaler Gewalt und des Tabubruchs korreliert in einem weiteren Schritt auch die Lust am aktiven, bewussten Überschreiten ethisch-moralischer Grenzen. Diese kann im Spiel, das dem Rezipienten einen aktiven Handlungsspielraum zugesteht und die Spieler in gewisser Weise selbst zur gewaltausübenden Instanz²¹² werden lässt, ihre Erfüllung finden. Ein Spieler wird vom Zuschauer zum Handelnden, der sich ganz bewusst dafür entscheiden kann, innerhalb der fiktionalen Welt den Schrecken und das Chaos zu verbreiten, das er selbst nicht erleben möchte.

Warum nicht die Figur töten, die einem schon die ganze Zeit über auf die Nerven geht? Warum nicht die vom Spiel verliehene Macht nutzen und einmal auf alles schießen, was sich bewegt? Warum nicht derjenigen Frau den Heller zusprechen, die ihren Mann kastriert? Warum nicht einmal in die Rolle des Bösen schlüpfen und das Chaos entfesseln, einfach, weil es möglich ist? Selbst wenn die auf narrativer Ebene dargestellte Gewalt noch so gerechtfertigt erscheint, besteht mit der Freiheit der Rezipienten, eigene Spielzüge vorzunehmen, immer die Option, diese Gewalt vollends ins Negative zu verkehren und aus reiner Freude am Exzess zu handeln. Ein Märe, welches dieses Prinzip der Lust an übertriebener und vollkommen aus dem Ruder gelaufener Gewalt geschickt aufgreift und zum Kernthema der eigenen Erzählung macht, ist

²¹⁰ Vgl. Matthias Däumer: Was man neu erfinden kann, darüber muss man schweigen. Die Mären des Strickers als Fiktionalitäts-Kompensatoren. In: Silvan Wagner (Hg): Mären als Grenzphänomen. Berlin 2018 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 37), S.57-72.

²¹¹ Vgl. für die explizite Markierung der Fiktionalität Kapitel 4. a.

²¹² Hier sei erneut auf die interpassive Auslagerung der Handlung verwiesen. Zwar handeln die Spieler, aber doch immer nur durch einen Stellvertreter.

*Die drei Mönche zu Kolmar*²¹³. Hier werden drei Morde aus Habgier begangen, die zu einem vierten vollkommen willkürlichen Mord führen. Die Verurteilung der Mörder müssen sich die Rezipienten dabei selbst erspielen. Denn am Ende erfolgt nur ein Tadel der ermordeten Mönche, die dem Erzähler zufolge sich an einem *ungewonlich spil* (DMzK, V. 399) versucht und die Beichte verdreht und ausgenutzt hätten. Natürlich kann der Text als Kritik an einer verkommenen Geistlichkeit gelesen werden, die einer ehrbaren Frau Geld und Absolution der Sünden gegen Sex anbieten. Aber allein damit ist der ‚Mordexzess‘²¹⁴ in diesem Märe noch lange nicht erklärt.

Die Einladung zum Spiel, zum aktiven Handeln als Rezipient, erfolgt in *Die drei Mönche zu Kolmar* durch eine Revision des Erzählerurteils: *sô Nieman spricht* (DMzK, V. 404), schließt die Erzählung. So schlecht die Mönche auch gehandelt haben, niemand käme darauf, ihnen abschließend den Tod als gerechte Strafe zuzusprechen und das mordende Ehepaar (vor allem den Ehemann), das aus niederen Motiven handelt, vollkommen kritiklos davonkommen zu lassen. Wobei der Schluss aber auch so gelesen werden kann, dass ein Erzähler namens ‚Niemand‘ zu dieser Aussage kommt²¹⁵, worin sich im Grunde dieselbe Ironie abzeichnet: Dass der Tod der Mönche eine gerechte Sache sein könnte, ist nur eine Einzelmeinung – und dann noch die Einzelmeinung einer Figur, die sich selbst ‚Niemand‘ nennt.

Es geht in den *Drei Mönchen zu Kolmar* eben explizit nicht um die Wiedergutmachung für das unangemessene Verhalten der Mönche und die Ehrenrettung der Frau. Der erste Gedanke des Mannes, als er vom Angebot der Mönche erfährt, ist, wie er seinen verlorenen Besitz wiedererlangen kann: »*leider ist mir min guot zetrant./möht ich ez wieder gewinnen,/daz wil ich hiut beginnen.*« (DMzK, V. 161-164). Statt den Mönchen das Geld einfach abzunehmen, indem er seine vorzeitige Rückkehr vortäuscht, sobald diese bei der Frau sind²¹⁶, greift das Ehepaar sofort zum Mord. Notwendig sind die Taten aus einer strukturellen Logik nicht. Es geht hier nicht

²¹³ Niemand: Die drei Mönche zu Kolmar. In: Klaus Grubmüller (Hg): *Novellistik des Mittelalters*. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Klaus Grubmüller. 2. Auflage. Berlin 2014 (Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch 47), S. 874-897. Im Folgenden wird unter Angabe der Verszahl und unter der Sigle DMzK direkt im Text nach dieser Ausgabe zitiert.

²¹⁴ Ich möchte hier bewusst diesen Begriff analog zum englischen ‚killing spree‘ einführen. Damit wird unter Computerspielern jener Exzess bezeichnet, wenn aus Spaß und ohne ersichtlichen Grund oder narrative Anleitung in einem Spiel wahllos Nichtspielercharaktere (kurz: NPCs, Non-Player Characters) getötet werden.

²¹⁵ Man beachte auch die Großschreibung in der hier zitierten Version, wobei allerdings beachtet werden muss, dass es sich wiederum um eine editorische Setzung handelt.

²¹⁶ Ein Motiv, das z.B. im Märe *Der Bildschnitzer von Würzburg* verwendet wird.

darum, Zeugen zu beseitigen wie beispielsweise in der *Unschuldigen Mörderin*²¹⁷. Was hier vor sich geht, ist ein grotesk-übersteigter Exzess, dessen Absurdität durch die Tatwaffe (ein offenbar gewaltiger Zuber, in dem die Mönche in heißem Wasser, das nicht abzukühlen scheint, auf der Stelle verbrühen) und dem abschließenden Trick zur Entsorgung der Leichen verdeutlicht wird. Ganz egal, ob man als Rezipient nun Mitleid mit den Mönchen empfindet, das Ehepaar oder auch den Studenten, der sich leichtfertig zur Entsorgung der Leichen bereit erklärt²¹⁸, verurteilt oder entsetzt ist über den Tod des vierten, unschuldigen Mönchs: Die gesamte Konstellation ist so absurd und komisch, dass man nicht umhinkommt, fasziniert ‚hinzuschauen‘, wie sich dieser Exzess entwickelt. Der Genuss dieses Märe liegt vor allem im Spaß an der überzogenen Gewaltspirale, an der Rezipienten hier teilhaben können. Denn am Ende spricht so doch ‚Niemand‘ und als Rezipienten können wir das mörderische Ehepaar unterstützen, vielleicht sogar anfeuern und uns über den gelungenen Trick zur Leichenbeseitigung amüsieren, der den verzweifelten Schüler dazu bringt, sich von ‚untoten‘ Mönchen verfolgt zu fühlen und letztendlich einen weiteren und eben lebendigen Ordensbruder in den Fluss zu werfen. Schließlich ist der gesamte Exzess nicht real.

In *Die drei Mönche zu Kolmar* können sich die Rezipienten ganz bewusst auf die Seite des Ehepaars stellen und aktiv mit ethisch-moralischen Normen brechen, indem sie fasziniert zu Zuschauern des Schreckens werden. Sie können – in Anschluss an Sofsky – ihre eigene Entgrenzung erleben und das Böse freisetzen, ohne dass dies Konsequenzen für ihr Leben hat oder ihre ethisch-moralischen Grundsätze und Werte tatsächlich beeinflusst. Diese Lust am Tabubruch kann zwei Zwecken dienen, die allerdings miteinander verknüpft sind: Zum einen können Gewalt und Tabubruch als Mittel zur Ordnungssicherung und Normerhaltung dienen. Zum anderen können sie auch ein Weg sein, in einem kontrollierten Rahmen Grenzen zu überschreiten und bewusst mit Normen zu brechen. Letzteres kann ebenfalls ein Mittel zur Ordnungssicherung darstellen, da eben in einem reglementierten Kontext, nämlich dem Spiel, eine Möglichkeit zur Auslagerung nicht-normkonformer Handlungen besteht und die Spieler

²¹⁷ Interessant sind im Vergleich beider Mären auch die unterschiedlichen Schlusssetzungen: In der *Unschuldigen Mörderin* bekundet der Erzähler eindeutig seine Zustimmung zum Geschehen und behauptet, dass den Übeltätern recht geschehen sei (vgl. UM, V. 737f.). Dem muss man als Rezipient nicht zustimmen, aber es ist eine gewisse Lenkung durch den Erzähler zu erkennen. In den *Drei Mönchen zu Kolmar* nimmt sich der Erzähler durch die ironische Brechung am Ende durch das ‚so spricht Niemand‘ zurück und stellt sein eigenes ethisch-moralisches Fazit selbst in Frage.

²¹⁸ Er entsorgt sie, geographisch absolut unmöglich, alle im Rhein. Dies könnte ein weiterer Indikator dafür sein, dass hier bewusst eine nicht-ernstzunehmende Szenerie aufgeworfen wird.

dadurch den Zweck der existierenden Normen für die reale Welt begreifen und festigen. Beide Funktionen von Gewalt und Tabubruch werden nun im Folgenden genauer betrachtet.

e. Spiele mit der Norm als Bestätigung der Ordnung

Wie schwierig es ist, selbst Mären mit offensichtlicher *moralisatio* eine eindeutige ordnungserhaltende Funktion zuzuschreiben, haben die Analysen verschiedener Texte, die eine ludonarrative Dissonanz aufweisen, im Rahmen dieser Arbeit aufgezeigt. Die Brüche, wie sie sich beispielsweise im *Zahn* finden, widersprechen einer einfachen moralischen Aussage, auch wenn diese als leicht zugänglicher Weg durch die Erzählung natürlich vorhanden ist. Gleichzeitig stützen gerade auch diese Vieldeutigkeit und das Manövrieren durch verschiedene Wege bei diesen Mären die Norm. Denn im Gegensatz zu Texten wie *Die drei Mönche zu Kolmar* oder *Drei listige Frauen* erzeugen sie wenig Sympathie für die Übeltäter und beinhalten zwar durchaus eine gewisse Faszination für das Gewalttätige, verorten diese Gewalt allerdings stets im Rahmen der ethisch-moralischen Normen; die Frau wird, auch wenn sie nicht direkt bestraft wird, in die Hölle gewünscht beziehungsweise explizit verurteilt. Ähnliches findet sich auch bei anderen sogenannten Negativexempeln wie Strickers *Begrabenem Ehemann*. Exzess und Eskalation um ihrer selbst willen finden sich nicht. Selbst extreme Texte wie die *Rache des Ehemanns* geben der exzessiven Gewalt eine Rechtfertigung (Rache für Verstümmelung und Ehebruch). Auch wenn man die Handlungen des Ehemannes als aus dem Ruder gelaufen kritisieren kann und eine Reflexion über den Gewaltexzess angebracht sein mag, so bleiben die Taten der Frau und des Priesters dennoch ebenfalls verurteilenswert: Immerhin wird der Ritter nicht nur betrogen, er wird auch noch verstümmelt und vom betrunkenen Priester gedemütigt, als dieser ihm die Zähne präsentiert, die seine – des Ritters – waren. Ein ähnliches Prinzip macht sich *Die unschuldige Mörderin* zunutze. Auch wenn die Morde der Frau extrem erscheinen und durchaus kritikwürdig sind, so sind sie doch im Kontext einer stark auf Ehre und Ehrerhalt fokussierten Normstruktur nachvollziehbar ausformuliert und die Männer sowie die Zofe handeln ausnahmslos außerhalb der Wertestruktur, indem sie sich gegen ihren Dienstherrn (Knecht und Ritter) oder ihre Herrin (Torwächter und Zofe) stellen.

Diese Texte stellen also durch ihre Vielschichtigkeit und durch die verschiedenen Wege, ethisch-moralische Probleme zu lösen, die sie offerieren, Normen und Werte zur Debatte, ohne sie aber ernsthaft zu gefährden. Die Entgrenzung erfolgt immer innerhalb des

Wertgefüges. Sie ähneln dabei der unüberschaubaren Anzahl von Videospiele, die exorbitante Gewalt zum Mittel der Weltbefriedung nutzen: Der Held oder die Heldin dieser Spiele tötet ohne Unterlass, aber es sind doch immer die Bösen, die Banditen, die Terroristen, die getötet werden. Das kann man durchaus kritikwürdig finden, da hierbei Gewalt als legitimes Mittel der Problemlösung dargestellt wird, allerdings trifft die Gewalt keine Unschuldigen und letztendlich dient sie der Bestrafung jener, welche zuerst die Grenzen der ethisch-moralischen Norm übertreten haben.

Die Gewalt kann in diesen Spielformen also als Mittel der Bestrafung des amoralischen und normüberschreitenden Weges eingesetzt werden. Mären wie *Die Rache des Ehemannes* oder *Die unschuldige Mörderin* nutzen die Gewalt, um bestimmte Normen und Wertevorstellungen aufrecht zu erhalten. Die Gewalt selbst erscheint dabei allerdings nicht als unproblematisch. Damit lassen sich solche Spielformen mit modernen Spielen wie beispielsweise *Dishonored* vergleichen. Hierbei kann die Gewalt durchaus als probates Mittel zur Weltbefriedung gesehen und eingesetzt werden – allerdings müssen die Spieler in diesem Fall auch die daraus resultierenden Konsequenzen ertragen können. Ebenso muss der Ehemann in der *Unschuldigen Mörderin* die Morde seiner Frau akzeptieren und rechtfertigen, wenn das höfische Eheideal nach dem Muster der ‚füreinander bestimmten‘ Partner aufrecht erhalten werden soll²¹⁹. Die Komplexität ethisch-moralischer Fragestellungen wird im Rahmen dieser narrativen Spiele aufgezeigt, es werden Normen und Werte zur Debatte gestellt, ohne aber den gesellschaftlichen Konsens über richtig und falsch ernstlich zu gefährden. Nicht umsonst wird bei solchen Spielen das friedliche oder gute Ende innerhalb der Fan-Communities meist als ‚true ending‘ bezeichnet: Die Spielerschaft honoriert zwar die Möglichkeit, die Grenzen komplett zu überschreiten, sieht allerdings das Happy End, bei dem die Ordnung wiederhergestellt und ein für die Protagonisten möglichst vorteilhafter Ausgang erzielt wird, als das ‚echte‘ Ende der Erzählung an.

In Mären wie dem *Zahn*, in denen die Übeltäterin ohne schwerwiegende Konsequenzen davonkommt, dient sie hingegen der mehr oder weniger eindeutigen Charakterisierung des

²¹⁹ Der Text forciert dieses Eheideal. So heißt es zu Beginn des Textes, dass der König keine andere Frau finden könnte, die ihm von Adel so ebenbürtig wäre wie die Gräfin. Keine andere eignet sich daher als Ehepartnerin (vgl. UM, V. 26-31). Indem dieses höfische Ideal aufgerufen wird, wehrt der Erzähler aber auch den Vorwurf ab, dass es sich um eine nicht standesgemäße Beziehung handeln könnte, denn standesgemäß steht die Frau als Gräfin deutlich unter dem König. Die Vermählung stellt für die Frau und auch für ihren Bruder also einen enormen sozialen Aufstieg dar. Im Handeln der Frau schwingt auch immer mit, dass dieser Statusgewinn nicht gefährdet werden darf.

Bösen und Verurteilenswerten. Auch wenn sich die naiven Opfer in diesen Texten ganz sicher nicht vorbildhaft verhalten und man ihnen aufgrund ihrer Leichtgläubigkeit einen gewissen ‚Denkzettel‘ gönnen kann, so ist die übersteigerte Gewalttätigkeit dessen, was ihnen widerfährt, durchaus nicht vertretbar. Im Fall dieser Mären wird das Spiel mit der Norm und der exorbitante Gewaltexzess auf allen Ebenen (also physisch wie psychisch) dazu genutzt, die vorherrschenden Wertestrukturen zu stützen. Die Gewalt ist dabei das Mittel der Bösen und Listigen. Sie wird meist aus niederen Beweggründen ausgeübt und dient in den Mären häufig der Unterstützung des Ehebruchs. Moderne narrative Spiele greifen ebenfalls oft auf diese Art der Charakterisierung zurück, um den Spielern die Verurteilung der Antagonisten leichter zu machen²²⁰. Sie sind eindeutig negativ gezeichnete Figuren, die zwar durchaus aufgrund ihrer Rücksichtslosigkeit und Listigkeit eine gewisse Anerkennung durch das Publikum erlangen können, deren Grenzüberschreitungen allerdings zu schwer wiegen für eine moralische Rehabilitation. Letzten Endes verkörpern diese Figuren stets das Amoralische und Abzulehnende. Ihre gesamte Charakterisierung und Funktion läuft darauf hinaus, ein Gegenexempel zum in der Gesellschaft etablierten Moralverständnis zu bilden.

Für diese Erzählungen spielen Bestrafungen und die Wiedergutmachung erlittenen Unrechts eine zentrale Rolle. Gewalt und Grenzüberschreitungen finden einerseits bei der Verübung dieses Unrechts statt, können andererseits allerdings auch dazu eingesetzt werden, es aus der Welt zu schaffen oder zu rächen. Ganz egal, ob nun eine Bestrafung der Übeltäter erfolgt oder nicht – zentral ist, dass eine initiale Grenzüberschreitung von einem Antagonisten ausgeht, der eindeutig negativ konnotiert ist. So wird gewährleistet, dass die Gewaltakte des Antagonisten einerseits eindeutig als ethisch-moralisch verurteilenswert erkannt werden und andererseits eine möglicherweise erfolgende Ausübung von Gegengewalt als Mittel zur Wiederherstellung der Ordnung akzeptiert wird. Andererseits kann gerade diese Gegengewalt

²²⁰ Eine gewisse Berühmtheit hat hierbei das Level *No Russian* aus dem Spiel *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Call of Duty: Modern Warfare 2. Infinity Ward. USA 2009) erlangt. In dieser Mission nimmt der Spieler als Undercover-Agent an einem Amoklauf einer russischen Terrororganisation teil. Man hat nicht die Möglichkeit, einzugreifen oder das Massaker zu verhindern. Laut Aussage der Entwickler sollte die Mission vor allem dazu dienen, eine starke Ablehnung der Spieler gegenüber dem Anführer der Terrororganisation zu erzeugen. Wegen der unnötigen Brutalität und einiger konzeptioneller Schwächen, die das Szenario unglaubwürdig erscheinen lassen, wurde diese Mission allerdings auch heftig kritisiert. Einer der Hauptvorwürfe war, dass es den Machern weniger um eine Emotionalisierung der Relation von Protagonist und Antagonist gehe, sondern das Level lediglich einem Schockeffekt zugute komme, um letzten Endes eine öffentliche Kontroverse als Marketingmittel herbeizuführen (vgl. z. B. den Kommentar der Chefredakteure des Spielmagazins GameStar zum Thema: Markus Schwerdtel, Michael Trier. 06.11.2009: "Modern Warfare 2 killt die Spielkultur" - Kommentar der Chefredaktion. <https://www.gamestar.de/artikel/modern_warfare_2_killt_die_spielkultur_,2310352.html> (17.01.2020).)

aufgrund ihrer Drastik ebenfalls eine Grenz- und Normüberschreitung darstellen. In diesem Fall entsteht eine Schnittstelle zur zweiten Funktion von Gewalt in narrativen Spielen mit ethisch-moralischen Thematiken, die im Folgenden noch näher betrachtet wird: Sie dient einer kontrollierten Grenzüberschreitung, die den Exzess im Rahmen einer fiktionalen Welt als Mittel zur Problemlösung akzeptabel macht.

Abschließend bleibt also festzuhalten, dass das Spiel mit Normen und Werten dazu genutzt werden kann, diese aufrecht zu erhalten, indem beispielsweise eindeutige Zuschreibungen erfolgen, normüberschreitende Handlungen den negativ gezeichneten Figuren zufallen oder die Gewalt im Rahmen der Erzählung als gerechtfertigt und ordnungsstützend dargestellt wird. Verknappt lässt sich sagen: Wird die Gewalt genutzt, um die herrschende Ordnung zu unterwandern, wird sie negativ konnotiert, dient sie hingegen dem Machterhalt für die ‚richtige‘ Seite, ist ihr Einsatz gerechtfertigt. In letzterem Fall ist sie häufig für die Rückgewinnung eines Dings oder einer verdinglichten Eigenschaft notwendig. So geht es sowohl in der *Rache des Ehemanns* als auch in der *Unschuldigen Mörderin* um die Rückerlangung der ‚gestohlenen‘ Männlichkeit beziehungsweise der weiblichen Ehre. Während der *Zahn* das unrechtmäßige Nehmen an sich thematisiert, gehen diese Mären ganz im Einklang eines gaben-theoretischen Ansatzes einen Schritt weiter und vergelten dieses Nehmen, indem die Protagonisten ihre Gegner darin übertrumpfen: Sie nehmen ihnen Hoden und Zunge, sie nehmen ihnen das Leben. Es werden bekannte und universell-grundlegende Muster um gut/böse, um Machterhalt, Aneignung und Rache aktiviert. Die Gewalt mag absurd und exzessiv erscheinen, bei ihrer Kontextualisierung bewegen sich narrative Spiele, die diesen Grundlagen folgen, innerhalb des Normengefüges, dessen Wertigkeit und Gültigkeit im Rahmen der Erzählung herausgestellt werden soll. Man spielt mit der Gewalt, man übertreibt, man verstümmelt – aber am Ende sind es stets die Bösen, die ‚Nicht-Spieler‘, die entweder noch viel schlimmer sind, die die Gewaltspirale überhaupt erst in Gang gebracht haben oder die letztendlich den Preis für ihr Handeln bezahlen müssen. Aus diesem Grund funktionieren klassische Gut/Böse-Schemata in narrativen Spielen gut: Negativ konnotierte Gewalt wird dabei ausschließlich von den ‚Bösen‘ ausgeübt; und Gewalt, die eventuell eingesetzt wird, um die Norm wiederherzustellen, kann ohne ethisch-moralische Bedenken genossen werden, auch wenn sie selbst möglicherweise die Grenze des guten Geschmacks überschreitet. Tatsächlich kann die Befriedigung umso größer sein, wenn ein verhasster Gegenspieler mit einem besonders brutalen und ästhetisch in Szene gesetzten ‚finishing move‘ besiegt wird.

f. Spielen mit der Norm als kontrollierte Grenzüberschreitung

Den im vorhergehenden Kapitel genannten narrativen Spielen stehen jene Spiele gegenüber, die es erlauben, die Grenzen des Ethisch-Moralischen bewusst zu überschreiten – und zwar, ohne dass dies Konsequenzen für die Handlung hat. Es geht dabei um den ‚Spaß am Bösen²²¹‘, wie er sich in Mären wie *Drei Mönche zu Kolmar* oder *Drei listige Frauen* findet. Hier werden die Übeltäter nicht bestraft und die Handlungen der Protagonisten sind nicht oder jedenfalls nicht vollständig zu rechtfertigen. Sie dienen nicht der Wiederherstellung der Ordnung, sondern stürzen die Welt ins Chaos. Das normale Wertegefüge wird nachhaltig ausgehebelt und es erfordert eine gewisse Distanzierungshaltung der Rezipienten, damit tatsächlich ein Unterhaltungswert aus der Handlung gezogen werden kann. Diese Distanzierung erfolgt meist über das Absurde: Das Geschehen ist dermaßen übertrieben, dass es, überaus gewalttätig, keinesfalls ernst genommen werden kann. Es geht bei diesen Erzählungen nicht darum, Ablehnung oder gar Zorn gegenüber den Übeltätern zu entwickeln, sondern sie bieten die Möglichkeit, durch das bewusste Übertreten ethisch-moralischer Grenzen eine selbstreflexive Haltung gegenüber eben diesen Normen zu entwickeln. Anna Mühlherr arbeitet dies bereits in Grundzügen für den *Entlaufenen Hasenbraten* heraus, der, im Gegenzug zu den *Drei listigen Frauen* oder den *Drei Mönchen zu Kolmar* noch als milde Form dieses Prinzips gesehen werden kann:

Der *schimpf*, den dieses Märe anzubieten hat, ist in einer Schleife der Reflexion auf Sinnbildung zu finden. Das Publikum kann sich der Mechanismen eigener Sinnbildungsstrategien spielerisch bewusst werden; wer auf erzählte Figuren Zorn entwickeln würde, bekäme diese Möglichkeit – so könnte der Lektürehinweis zu verstehen sein – nicht in den Blick²²².

Die Sinnbildung sei dabei im Folgenden konkret als moralische Sinnbildung verstanden. Die Möglichkeit, im Rahmen eines Spiels innerhalb einer dezidiert fiktionalen Umgebung Spaß an der ethisch-moralischen Grenzüberschreitung zu finden, birgt die Möglichkeit, eben dadurch die Sinnhaftigkeit realer Werte und Normen zu erkennen. Im vorhergehenden Kapitel wurde darauf verwiesen, dass in Spielen wie *Dishonored*, aber beispielsweise auch *Mass Effect*, welche explizit einen brutalen und ‚bösen‘ Weg bereithalten, eben meist der vorbildliche und gemäßigte Weg durch das Spiel als der richtige angesehen wird. Dennoch kann die absolute Grenzüberschreitung hier bewusst zelebriert werden – um dann als Spieler festzustellen, dass

²²¹ Vgl. auch Werner Röcke: Die Freude am Bösen. Studien zu einer Poetik des deutschen Schwankromans im Spätmittelalter. München 1987 (Forschungen zur Geschichte der älteren deutschen Literatur 6).

²²² Mühlherr: Nüsse und Hasenbraten, S. 373.

dies eben nicht ist, was man erreichen möchte, da daraus nur Chaos entsteht (tatsächlich bezeichnen die *Dishonored*-Spiele den Wert, an dem die Brutalität des Protagonisten gemessen wird, als ‚Chaosfaktor‘). Noch radikaler gehen aber jene Spiele vor, die keine Story-Konsequenzen aus den Grenzüberschreitungen der Spieler ziehen und es dennoch zulassen, radikal ethisch-moralische Normen zu überschreiten. Ganz klar zu nennen sind hier Spiele, welche das wahllose Töten unbeteiligter Nebenfiguren zulassen wie beispielsweise die Spiele der *Grand Theft Auto*-Reihe (vgl. den aktuellen Teil der Serie, *Grand Theft Auto V*²²³). Hier ist der Spieler aufgefordert, die Täterrolle einzunehmen: Die Protagonisten der Serie sind Verbrecher, die eine kriminelle Karriere anstreben und dabei vor Gewalt nicht zurückschrecken. Dass dabei auch Unschuldige geschädigt werden können, wird also figur- und weltlogisch vorbereitet. Im Gegensatz zu *Dishonored* hat die Anzahl der getöteten Nebenfiguren zudem keine Auswirkungen auf den Storyverlauf. Die Grenzüberschreitung ist ein grundlegender Teil des Spiels, auf den sich die Spieler von vorneherein einlassen müssen, damit das Spiel aufgehen kann. Wer nicht bereit ist, die Gesetzeshüter in diesem Szenario als Feinde zu betrachten, dem bringt das Spielen einer Verbrecherfigur keinen Spielspaß. Ganz ähnlich geht es den spielerähnlichen Rezipienten von Mären wie *Drei listige Frauen* oder *Drei Mönche zu Kolmar*: Sind diese nicht bereit, im Rezeptionsakt die Grenzüberschreitungen aktiv zu akzeptieren und sich auf sie einzulassen, wirkt die Gewalt eher abstoßend als unterhaltsam. Auch die Mären-Rezipienten schlüpfen in eine Art ‚Täterrolle‘, indem sie im Rahmen der Erzählungen die Gewaltakte mittragen, damit die geschickt konstruierte Handlung aufgehen kann. Selbstverständlich liegt das Ausmaß der Gewalt im Videospiel deutlich stärker im Ermessen der Rezipienten als im Märe. So auch in *Grand Theft Auto V*. Außerhalb der Missionen muss niemand zwingend getötet werden, schon gar keine unbewaffneten und auch unbeteiligten Nebenfiguren. Dennoch entwickelt allein die Möglichkeit, einmal ungehindert über alle Stränge zu schlagen, einen starken Reiz. Aus ähnlichen Gründen lassen Spieler der eigentlich friedlichen und gewaltlosen Lebenssimulation *Die Sims* ihre Sims in Räumen ohne Türen verhungern oder im Pool ertrinken. Es ist ein absurdes Ausloten der Grenzen, das häufig einer schwarzen Komik nicht entbehrt.

Dabei ist es genau dieser Reiz, der letztendlich die Ordnung und die ethisch-moralische Norm wieder stützt. Im Spiel befinden sich die Spieler in einem kontrollierten Raum, der als solcher

²²³ Grand Theft Auto V. Rockstar North. UK 2013.

erkennbar ist: Sei es durch die dezidiert künstliche Situation vor dem Bildschirm oder die Vortragssituation bei Mären oder auch die grundlegende Spiellogik, die die Akzeptanz der auf den Protagonisten zugeschnittenen Welt voraussetzt. Die Rezipienten wissen, dass das, was in der Spielwelt geschieht, eben nur dort erlaubt ist, und können somit nicht-regelkonformes Verhalten in diese Welt auslagern. Gleichzeitig ist diese Welt eben gerade nicht regellos, auch wenn sie den Tabubruch gestattet. Irgendwann erscheinen die Ingame-Gesetzeshüter und machen einem das Leben schwer. Und das Lachen über den vierten, unschuldigen toten Mönch ist eines, das einem im Halse stecken bleiben kann – ebenso wie das Lachen über den verzweifelten Sim, der plötzlich in einem Raum gefangen ist, weil der Spieler mit einem Mausklick die Tür entfernt hat. Gerade in der Möglichkeit, die ethisch-moralische Norm zu brechen, verweisen diese Spiele darauf, wie notwendig diese Werte und Normen tatsächlich sind. Gewalt wird in diesen Spielen keinesfalls um ihrer selbst willen ausgeübt. Sie vollzieht sich in einem Rahmen, in dem wir sie akzeptieren können und der stets daran erinnert, dass die realen Gefüge eben nicht so sind. Hier spricht ‚Niemand‘, hier sind nun ausnahmsweise Figuren die Helden, die aus ethisch-moralischer Sicht höchst zweifelhafte Handlungen begehen. Die Feststellung, dass das, was im Spiel geschieht, ja nicht echt und eben ‚nur ein Spiel‘ sei, ist also keineswegs ein Freifahrtschein, um jeden nur möglichen Bruch mit den ethisch-moralischen Normen dort einzubauen. Die Gewalt muss in einer Weise motiviert werden, die den Spielern rückversichert, dass auch innerhalb der Spielwelt, die den Regelbruch erlaubt, ein realer Werte- und Normenkanon aufrechterhalten wird. Einmal die rücksichtslose Verbrecherrolle auszunutzen und um sich zu schießen mag seinen Reiz haben, aber das Spiel macht uns klar, dass dies nicht das ist, was wir primär tun sollen, und hetzt uns früher oder später die Polizei auf den Hals. Einmal alle möglichen Mären-Listen im Rahmen einer Wette durchzuspielen, ist unterhaltsam, aber am Ende ist dennoch offensichtlich, dass das Treiben der drei listigen Frauen vollkommen absurd und überzogen ist. Gerade durch das Wissen darüber, dass das Erzählte eben ‚nur ein Spiel‘ um einen lächerlichen Preis ist, können die Rezipienten das Böse im Märe akzeptieren und die Übeltäterinnen sogar anfeuern. Es entsteht ein ähnlicher Reiz wie beim bewussten Ertränken der Sims im Pool: Die Rezipienten wissen genau, dass hier etwas aus moralischer Sicht höchst Verurteilenswertes geschieht. Es braucht keine Erzählinstanz, die ihnen erklärt, dass diese Handlungen falsch sind – das wissen sie selbst nur zu gut. Und aus genau diesem Wissen heraus akzeptieren sie die Gewalt und den Exzess. Denn sie sind sich stets bewusst, dass die Grenzüberschreitungen eben nur kontrolliert im Rahmen

einer Fiktion stattfinden. Dies wird vor allem dann deutlich, wenn am Ende impliziert wird, dass es nicht die Frauen sind, denen man den Preis zusprechen soll, sondern der Erzähler selbst²²⁴. Dadurch wird die Gewalt wieder eingegrenzt und das Geschehen im Kontext eines Dichterwettstreits verortet. Es geht primär nicht mehr um die Listen der Frauen und die Frage, wie gelungen oder verwerflich diese sind, sondern darum, wer die ganzen bekannten Mären-Listen am besten erzählen kann. Als Publikum kann man sich daran erfreuen, dass hier verschiedene vertraute Mären-Elemente geschickt verknüpft und übersteigert werden.

Die Möglichkeit der Grenzüberschreitung dient also zum einen auch dazu, die bestehenden ethisch-moralischen Normen effektiv und nachhaltig zu unterwandern und eine Lust am Bösen und an der Grenzüberschreitung in einem kontrollierten Rahmen zu ermöglichen. Zum anderen wird dadurch aber auch der gegenteilige Effekt erwirkt: Gerade durch den Regelbruch werden die Regeln bestätigt. Die Kontrollmechanismen der realen Welt werden benötigt, um das Chaos zu verhindern, welches in der Fiktion möglich ist. Zudem behält die Grenzüberschreitung im Spiel auch nur dann ihren Reiz, wenn sie die Ausnahme und nicht die Norm ist. Ein Spiel, das nur aus Tabubrüchen und Normüberschreitungen besteht und diese ohne Widerstand vollzieht, ist daher kein Spiel mehr, da ihm jegliche sinn- und gemeinschaftsstiftende Funktion, auf die bereits Johan Huizinga verweist²²⁵, abgeht. Sie sind dann eben als Sprachspiele nicht mehr ‚Teil einer Lebensform‘ im Wittgenstein’schen Sinne, da sie sich einer Rückbindung an die ‚Lebensform‘, die sie hervorgebracht hat, verweigern. Denn ein Regelbruch, der nicht in die gesellschaftliche Ordnung überführt wird oder zumindest an sie rückgebunden ist, steht von vorneherein außerhalb eines gesellschaftlichen, gemeinschaftsstiftenden Diskurses über Ordnung, Regeln und ethisch-moralische Normen, dessen Ziel es ist, einen gewissen Konsens bei den Teilnehmern zu erzeugen. Wenn Spiele als Kulturelement gelten wollen, so müssen sie sich auch ihrer Rolle am gesellschaftlichen Diskurs bewusst sein. Ein simples und unhinterfragtes ‚Im Spiel ist eben alles erlaubt, da es ja nicht das reale Leben

²²⁴ Das Ende erinnert somit auch an das Hartmannlob bzw. die Dichterwettstreitszene in Gottfrieds *Tristan* (ab V. 4621): Hier wird Hartmann von Aue als bestem Dichter der Siegerlorbeer in einem Dichterwettstreit überlassen. Am Ende beteuert der Erzähler seine eigene Unfähigkeit und gibt vor, sich im Vergleich mit großen Dichtern wie Hartmann von Aue oder Walther von der Vogelweide minderwertig zu fühlen. Man kann diese Szene aber auch als ‚fishing for compliments‘ deuten: Durch die negative Selbstdarstellung soll Protest ausgelöst werden und der Erzähler will erreichen, dass eigentlich ihm selbst der Siegerlorbeer zugesprochen wird. Vgl. Gottfried von Straßburg: *Tristan*. Nach dem Text von Friedrich Ranke neu herausgegeben, ins Neuhochdeutsche übersetzt, mit einem Stellenkommentar und einem Nachwort von Rüdiger Krohn. Band 1: Text. 13. Auflage 2010 (RUB 4471), V. 4621-4974.

²²⁵ Vgl. Huizinga: *Homo Ludens*, S. 19 und 22 sowie Kapitel 1.a.

ist' wird der komplexen Wechselbeziehung zwischen Gesellschaft und Kultur (und somit eben auch dem Spiel als Kulturgut) nicht gerecht.

5. Das Spiel mit ethisch-moralischen Werten als Kulturelement

a. Analyse von märenhaftem Erzählen als Perspektivierungschance für die Analyse moderner Videospiele

In einem Essay für das Spielmagazin *WASD* bemerkt Autor Björn Wederhake, dass die Erzählungen in Spielen trotz einer Entwicklung in den letzten Jahren qualitativ immer noch hinter den Erzählungen in Romanen oder Filmen zurückblieben²²⁶. Doch ist dieser Vergleich als solcher, wie zu zeigen war, problematisch: Um die Qualität einer Erzählung zu ermessen ist es nicht zielführend, Kriterien an diese heranzutragen, die für eine vollkommen andere Erzählsituation entwickelt wurden. Videospiele sind eben keine Romane oder Filme; das Repertoire, welches zu deren qualitativen Bewertung zur Verfügung steht, lässt sich nicht ohne Weiteres auf Spiele übertragen (tatsächlich merkt Wederhake durchaus kritisch an, dass Spiele sich nicht zu oft filmischer Mittel wie Cutscenes bedienen sollten, da sie sonst zu Filmen mit gelegentlichem Knöpfe-Drücken würden; er schlägt allerdings nicht die Brücke zu den Problemen, die das Anstreben eines romanhaften Erzählens für ein Spiel mit sich bringen könnte²²⁷). Wegen der aktiven Präsenz des Rezipienten als Spieler erfordern Spiele eine andere narrative Grundstruktur, deren Qualität sich wiederum an anderen Kriterien als bei Romanen oder Filmen messen lassen muss. Ein Rückgriff auf eine Erzählform, die ebenfalls auf der direkten Einbindung der Rezipienten als aktive, spieler-ähnlich Handelnde basiert, nämlich auf das mittelalterliche Märe, kann den Zugang zum Spiel unter den Gesichtspunkten einer literarischen Analyse erleichtern und Akzeptanz dafür schaffen, dass solche Spiele Literaturformen sind, für die andere Qualitätsmerkmale gelten als für die klassischen literarischen Erzeugnisse der ‚Gutenberg-Galaxis‘. So sind beispielsweise Inkohärenzen oder ludonarrative Dissonanzen in diesen Erzählformen nicht zwangsläufig ein Makel, sondern können sogar, sofern sie bewusst und gezielt eingesetzt werden, ganz wörtlich eine selbstreflexive Komponente ‚ins Spiel‘ bringen. Dabei ist vollkommen unerheblich, wie ‚gut‘ beispielsweise der Plot-Twist in *BioShock* nun in klassisch-literaturwissenschaftlicher Sichtweise sein mag. Vielmehr zählt, ob er auf

²²⁶ Vgl.: Björn Wederhake: Das "Citizen Kane" der Texte über Videospiele. In: *WASD*. Bookazine für Gameskultur (2016) H. 9, S. 6-15.

²²⁷ Hier wäre beispielsweise das Erzählen aus verschiedenen Blickwinkeln zu erwähnen: Da die Identifikation mit dem Protagonisten eines narrativen Spiels eine andere ist als in einem Roman, weil ein direkterer Zugriff erfolgt und die Spieler diesen steuern, werden Wechsel der spielbaren Hauptfigur eher sparsam eingesetzt.

narrativer wie ludischer Ebene überzeugend umgesetzt ist und somit die dem Spiel zur Verfügung stehenden Mittel einzusetzen weiß – was durch die gezielte Platzierung einer Cutscene und den konkreten Moment des ludischen Kontrollverlusts durchaus gelungen sein kann. Der Rezipient wird – und das ist zentral – mit ludischen Mitteln eingebunden und überrascht. Darin liegt das qualitative Merkmal des Plot-Twists. In einem Roman oder Film würde diese Szene ihre Wirkung in dieser Weise nicht entfalten können. Ebenso wenig würden mittelalterliche Mären nicht über einen simplen Witz hinausreichen, würden sie sich nicht direkt an die Rezipienten wenden und diese durch direkte Ansprachen, Inkohärenzen und offensichtliche narrative Brüche herausfordern. Wie gut diese Sprachspiele funktionieren, ist nicht daran festzumachen, wie kohärent sie sind, sondern in welchem Grad sie den Rezipienten Entscheidungen erlauben und in welchem Maße sie diese Entscheidungen berücksichtigen und auf narrativer Ebene als gültige ‚Spielzüge‘ validieren.

Ein Rückbezug auf das mittelalterliche Märe verdeutlicht vor allem, dass eine Literaturform mit einer interaktiven Komponente beziehungsweise das Spiel als Literaturform kein neues Phänomen ist. Die Popularität moderner narrativer Videospiele und auch die breite Rezeption, welche Mären im Mittelalter kennzeichnen, zeigt, dass Erzählungen, deren Verlauf und Ausgang von den Rezipienten mitbestimmt werden kann, eine große Resonanz erfahren. Offenbar ist das Verlangen nach aktiver Mitbestimmung der Rezipienten in einer narrativen Welt kein Phänomen, das sich auf moderne Fanfictions zu eher interpassiv angelegten Medien beschränkt, durch die sich die Rezipienten selbstbewusst einen aktiven Part im Erzählkosmos sichern. Mären und Videospiele tragen diesem Verlangen direkt Rechnung, indem sie den Rezipienten von vorneherein als konstante Größe im Geschehen mitdenken.

Zudem zeigt sich durch einen Blick auf Mären als Sprachspiele, dass das Spiel als Literaturform in der Vergangenheit vor allem dazu genutzt wurde, um Fragestellungen von Gewalt, Ordnung und ethisch-moralischen Normen zu verhandeln, ohne allerdings einen rein belehrenden Charakter anzunehmen. Unterhaltung und Spaß spielen beim Märe eine ebenso große Rolle wie die Auseinandersetzung mit Normen und ethisch-moralischen Wertesystemen. Wegen dieser Doppelfunktion, aufgrund derer Komplexität und Banalität häufig aufeinandertreffen und die Erschließung eines Sinns oder einer Lehre stark vom Rezipienten abhängt, wurde Mären in der älteren Forschung oft die kulturelle wie künstlerische Relevanz abgesprochen – ein ähnlicher Mechanismus, der sich auch heute in Bezug auf die öffentliche Debatte rund um Videospiele

beobachten lässt. Die Forschung ist inzwischen sowohl im Bereich der germanistischen Mediävistik als auch im Bereich der Game Studies deutlich weiter und urteilt weit differenzierter. Auf einer Ebene der Debatte rund um Spiele als Kulturgut fehlt dieses Bewusstsein allerdings noch gelegentlich. Sobald einer Erzählform ein stark unterhaltender Charakter zugesprochen wird, verliert sie in den Augen des öffentlichen Kulturdiskurses häufig ihren Wert²²⁸. Unterstützt wird dies durch den Hinweis auf den zumeist explizit gewalttätigen Inhalt der narrativen Spiele und die aktive Rolle, die dem Rezipienten dabei zugestanden wird. Bedenkt man allerdings das reflexive Potential in Bezug auf Gewalt, Ordnung und ethisch-moralische Fragestellungen, welches Mären als Sprachspielen inhärent ist, und überträgt dieses auf Videospiele als moderne Sprachspiele, so kann eine gewisse Langlebigkeit in dieser auf den ersten Blick vielleicht wenig passenden Verbindung aus Unterhaltung und Ernst festgehalten werden. Das Potential dieser Sprachspiele liegt gerade in der Vielfältigkeit ihrer Nutzung: Sie können unterhalten, sie können eine simple Geschichte erzählen, sie können aber auch durch ihre aktive Einbindung des Rezipienten als Entscheidungsträger eine Reflexion hervorrufen und Diskurse über Gewalt und ethisch-moralische Normen anregen. Je nachdem, wie die Rezipienten an sie herantreten, erfüllen sie andere Bedürfnisse. Gerade diese Multifunktionalität macht Sprachspiele wie Mären und Videospiele als Literaturformen so vielfältig. Allerdings kann diese Vielfältigkeit auch genutzt werden, um ihnen die Relevanz abzusprechen: Da sie sich nicht auf eine bestimmte Funktion einengen lassen, bleiben sie im Hinblick auf ihre Qualität schwer kategorisierbar. Ist ein gutes Sprachspiel nun eines, das primär unterhält oder eines, das zur Reflexion anregt? Oder eines, welches beide Funktionen zu gleichen Teilen erfüllt?

Betrachtet man allerdings die Traditionslinie des Spiels als Literaturform vom Mittelalter zur Moderne sowie die Faszinationskraft, die von diesen Sprachspielen ausgeht, so zeigt sich, dass narrative Spiele ein nicht unerhebliches kulturelles Potenzial anzubieten haben. Moderne Videospiele sind inzwischen ‚märenhafter‘ denn je und schließen direkt an narrative Kategorien und Muster an, die bereits Mären für das narrative Spiel etabliert haben: Sie überraschen mit pointierten Plot-Twists (*BioShock*, *Prey*²²⁹), lassen die Spieler moralische Wertungen selbst erspielen (*The Witcher 3*, *Dishonored*, *Prey*, *The Walking Dead*) oder sie driften ins Absurde,

²²⁸ Ein Schicksal, welches Videospiele mit vielen Comics, Filmen und der sogenannten ‚Unterhaltungsliteratur‘ teilen.

²²⁹ *Prey*. Arkane Studios. USA 2017. Vgl. dazu auch meine Analyse zum Thema märenhafter Plot-Twist in: Stortz: "It's time to beat the mind game".

indem sie Fähigkeiten und Gegenstände sprechen (*Disco Elysium*²³⁰) oder die Spieler in ungewöhnliche Rollen schlüpfen lassen (*Untitled Goose Game*²³¹). Sie schöpfen aus einem Fundus zwischen Komik, Unterhaltung, Absurdität, Gewalt, Wertevermittlung und Ordnungsdiskurs, der dem Spektrum der mittelalterlichen Mären in nichts nachsteht. Diesem Fundus die Relevanz abzusprechen, weil er nicht den anhand der Buchkultur entwickelten Qualitätskriterien des Erzählens entspricht, erscheint mit Blick auf die Popularität sowohl von Mären als auch von Videospiele in ihrem jeweiligen zeitlichen wie kulturellen Kontext nicht zielführend. Im Folgenden soll, als Abschluss dieser Arbeit, zusammengeführt werden, welche Chancen narrative Spiele wie Mären und Videospiele als Kulturelement bieten. Im Fokus steht dabei vor allem der ethisch-moralische Wertediskurs und das Potential, welches Erzählungen, die den Rezipienten aktive ethisch-moralische Entscheidungen zugestehen, für den Wertediskurs und die Werteerziehung beinhalten.

b. Gewalt und Spiel: Eine Re-Evaluation

Gewalt ist – wenn auch sehr häufig in einer abstrakten Form – einer der Grundbestandteile des Spielens: Viele Spiele sind auf Konkurrenz und das Gewinnen ausgelegt. Spiele, denen diese Komponente des kompetitiven Gegeneinander-Spielens fehlt, scheinen die Gewalt stattdessen ins Innere zu verlegen: Hier üben die Spieler nicht an anderen Spielern Gewalt aus, sondern das Spiel übt Gewalt gegenüber den Spielern aus. Daraus abgeleitet bestehen die Erzählhandlungen dieser Spiele darin, diese Gewalt zu erwidern und Gewalt gegenüber dem Spiel, also innerhalb der Spielwelt, auszuüben. Dieses Verhältnis zwischen Spieler und Spiel kommt in narrativen Spielen auf besondere Weise zum Tragen, da hier mit Immersion, Involvement und Emotionalisierung durch eine Erzählhandlung eine starke Verbindung zwischen Spiel und Spieler entstehen kann²³². Die Gewalt, welche hier vom Spiel ausgeübt wird, bedarf eines gewissen Kontexts, um die Gegengewalt der Spieler zu rechtfertigen. Wie die vorhergehende Untersuchung gezeigt hat, sind klassische Gut/Böse-Schemata, aber auch Absurdität

²³⁰ Die für Rollenspiele typischen Fähigkeiten des Hauptcharakters wie z.B. Wahrnehmung oder Empathie bilden in diesem Spiel eigene Persönlichkeiten, mit denen sich der Protagonist in einer Art innerer Dialog befindet.

²³¹ *Untitled Goose Game*. House House. Australien 2019. In diesem Spiel übernimmt man die Rolle einer Gans. Ziel ist es, eine Liste mit Aufgaben abzuarbeiten, die alle darin bestehen, den Bewohnern eines Dorfes harmlose, aber durchaus auch gemeine Streiche zu spielen (so stiehlt man beispielsweise einem Jungen die Brille, sperrt Menschen in einer Garage ein oder sorgt dafür, dass sich ein Gärtner mit einem Hammer auf den Finger schlägt).

²³² Was selbstverständlich nicht bedeutet, dass Spiele, die auf Konkurrenz zwischen den Spielern ausgelegt sind, keine Immersion oder Emotion erzeugen. Diese werden hierbei allerdings nicht primär über eine Erzählhandlung hervorgerufen.

und vollkommen abwegig erscheinende Szenarien gängige Mittel, um Gewalt im narrativen Spiel aus Rezipientensicht ertragbar und sogar vertretbar zu machen. Ein sogenannter ‚shock value‘ kann eine Komponente sein, um das Absurde und Spielhafte der Gewalt zu verdeutlichen: Übertriebene Effekte, ‚finishing moves‘ und Exzesse werden genutzt, um zu schockieren, aber auch, um Lachen und Staunen hervorzurufen. Allerdings sind diese Komponenten eher als Stilmittel zu betrachten und nicht Sinn und Zweck des Spiels. Spiele – und insbesondere narrative Spiele – allein auf Effekthascherei durch Gewalt zu reduzieren, wird den komplexen Mechanismen nicht gerecht, welche viele Spiele im Umgang mit Gewalt und ihrer Verknüpfung mit grundlegenden ethisch-moralischen Fragestellungen an den Tag legen. In vielen Spielen geschieht dies nicht einmal vordergründig: Sie scheinen allein auf Unterhaltung ausgerichtet. In ihrem Erzählen von Feinden, Dingen, Beute, Aneignung und Erfolgen rufen sie allerdings im Regelfall implizit ebenfalls komplexe Ordnungs- und Wertediskurse auf. Gerade auch durch die Verlockungen und Versprechungen, einmal im Spiel alle Regeln und Grenzen überschreiten und die Lust am Bösen hemmungslos ausleben zu können, wird die Notwendigkeit der ethisch-moralischen Regeln und Normen in der Welt außerhalb des Spiels offenbar.

All diese Faktoren machen narrative Spiele wie Mären und narrative Videospiele zu weit mehr als ‚unanständigen Erzählungen‘, in denen dem Tabuisierten freier Lauf gelassen würde. Stattdessen gibt ein Rückblick auf das mittelalterliche Märe einen Hinweis darauf, dass es sich beim stark interaktiven Spielen mit Gewalt und ethisch-moralischen Fragestellungen um eine durchaus etablierte Kulturpraxis handeln könnte, welche im narrativen Videospiele ihre moderne Ausformung findet. Das Potential dieser Kulturpraxis liegt, wie noch im folgenden Kapitel zu zeigen sein wird, in ihrem Kreieren um einen Spieler-Rezipienten und dessen Deutungsmacht über das Geschehen, wenn er das ‚Spiel des Erzählens‘ spielt. Allerdings sollte der Verweis auf etablierte Praktiken und die »Zirkulation ludonarrativer Logiken«²³³ im Märe und im Videospiele nicht dazu missbraucht werden, jegliche Gewaltdarstellung unter dem Deckmantel der Kunstfreiheit verteidigen zu wollen. Im Rahmen dieser Arbeit wurden einige Faktoren herausgearbeitet, welche aufzeigen, unter welchen Bedingungen und Umständen Gewalt als ‚konsumierbar‘ im Rahmen eines Kunstwerks betrachtet werden kann. Dazu gehören unter anderem folgende Punkte, wobei selbstverständlich mehrere dieser Komponenten

²³³ Vgl. Franziska Ascher, Thomas Müller: Die Zirkulation narrativer Logiken - Eine Einleitung. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung (2018) <<http://www.paidia.de/die-zirkulation-ludonarrativer-logiken-eine-einleitung/>> (25.06.2020).

innerhalb eines narrativen Spiels²³⁴ kombiniert auftreten können:

1) Absurdität, Irrealität: Der Unterhaltungswert besteht hier im Wissen, dass das Dargestellte in der realen Welt unmöglich wäre. Das Geschehen ist eindeutig übertrieben und absurd (*Drei listige Frauen, Mortal Kombat*).

2) Reflexion: Die Gewalt erscheint als durchaus realistisch und ernsthaft, wird allerdings dazu verwendet, eine Reflexion über ethisch-moralische Normen anzuregen. In ihrer Ausübung schwingt eine ungute Komponente mit, die sich in negativen Konsequenzen, beispielsweise in Form eines schlechten Endes oder im Tod bestimmter Figuren, widerspiegelt (*Der feige Ehemann, The Witcher 3: Wild Hunt, Dishonored*).

3) Gerechtigkeit und Ordnung: Die Gewalt dient der eindeutigen Wiederherstellung eines ethisch-moralischen Normgefüges, welches von explizit negativ konnotierten Antagonisten außer Kraft gesetzt wurde. Das gewaltsame Vorgehen ist daher gerechtfertigt, auch wenn es nicht unbedingt normkonform erscheint und durchaus kritikwürdig sein kann. Die Gegner werden daher oft überzeichnet und entmenschlicht, sofern sie nicht von vorneherein nicht-menschlich und monströs sind (*Die unschuldige Mörderin, Assassin's Creed*).

4) Kontrollierte Grenzüberschreitung und Lust am Bösen: Das Spiel erlaubt amoralisches Handeln und versetzt die Spieler sogar in die Rolle moralisch zweifelhafter Protagonisten, ist allerdings an reale Werte- und Normgefüge rückgekoppelt. Die Gewaltakte können dabei zum einen *ex post* als falsch und nicht erstrebenswert entlarvt werden. Zum anderen bedienen sie aber auch die Lust am Bösen. Es ist jedoch immer deutlich erkennbar, dass die Grenzüberschreitung im kontrollierten Rahmen einer Fiktion stattfindet. Über die Gewalt und den Exzess wird zudem die Notwendigkeit der ethisch-moralischen Normen und Regeln für die reale Welt verdeutlicht (*Drei listige Frauen, Drei Mönche zu Kolmar, Grand Theft Auto, Red Dead Redemption 1*²³⁵ und 2).

Diese Auflistung zeigt auch, dass trotz aller Möglichkeiten, im Spiel die Grenzen und Regeln der realen Welt auszuloten und außer Kraft zu setzen, nicht vergessen werden sollte, dass das Spiel – wie bereits Johan Huizinga anmerkte - »nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft«²³⁶. Und auch Friedrich Schiller erkannte im Spieltrieb eine ordnungstiftende Komponente, die zwischen ‚Natur‘ und ‚Kultur‘ eine gewisse Balance herstellt, indem sie dem

²³⁴ Diese Kategorien gelten auch für weniger spielhafte und stärker interpassiv ausgelegte Erzählungen und finden sich vom Roman bis zur Fernsehserie in allen Medien wieder.

²³⁵ Vgl. *Red Dead Redemption*. Rockstar San Diego. USA 2010.

²³⁶ Huizinga: *Homo Ludens*, S. 22.

Menschen physische wie moralische Grenzen auferlegt. Diese Regelhaftigkeit, diese Grenzen sind dabei nicht natürliche Produkte des Spiels und der Spielwelten, sie werden von den Werte- und Normgefügen der realen Welt bestimmt. Die absolute Entgrenzung – also das Fehlen jeglicher Widerstände und mehr oder weniger logischer Rahmungen und realer Rückkoppelungen der Gewalt – führt daher auch im von der realen Welt gelösten Kosmos des Spiels in der Regel zu Ablehnung bei den Spielern. Wenn Gewalt nur noch um ihrer selbst willen dargestellt und ausgeübt wird, verfliegt nicht nur der Reiz der Grenzüberschreitung, sie wird schlicht sinnlos. Sie kann nicht mehr als abschreckend gelten und da sie zur Norm geworden ist, löst sie keine Angst, aber auch keinen Nervenkitzel und kein Lachen mehr aus. Sie regt nicht mehr zur Auseinandersetzung mit realen Gefügen, Macht, Übertreibung und dem Komischen an und ist nicht unterhaltsam, da sie die Rezipienten nicht mehr herausfordert. Es gibt keine Gegner, deren Bekämpfung in irgendeiner Weise Fähigkeiten und Konzentration fordert, keine bewusst hervorgerufenen Dissonanzen oder Reibungspunkte. Solche ‚Spiele‘ (man kann sie aufgrund ihres entgrenzten Inhalts kaum so nennen) sind mit Sprachspielen, aber auch mit allen anderen Spielen, die auf komplexen Handlungsgefügen, einem ausgeglichenen und Spannung erzeugenden Verhältnis zum Opponenten²³⁷ oder dem dezidiert Absurd-Übertriebenen basieren, nicht auf dieselbe Stufe zu stellen. Bei letzteren Spielen können sich die Spieler der Illusion des Spiels bewusst werden, um dann darin aufzugehen. Bei ersteren ‚Spielen‘ hingegen wird nicht einmal versucht, eine Illusion aufzubauen, da keine Spielwelt mit an realen Gefügen orientierten Regeln, möglichst gleich mächtigen Gegnern²³⁸ und bewusst gesetzten Fiktionalitätsmarkern wie ästhetisierender Überzeichnung, Absurdität und Überzogenheit erschaffen wird. Aus diesem Grund können ‚Spiele‘²³⁹ wie *Hatred*²⁴⁰ oder das von der digitalen Vertriebsplattform *Steam* in Deutschland inzwischen noch vor Release

²³⁷ Dies müssen nicht unbedingt Gegner im klassischen Sinne sein. Auch Rätsel oder herausfordernde Sprung- und Kletterpassagen gehören dazu. Wichtig ist, dass den Spielern eine Herausforderung geboten wird und sie nicht widerstandslos vorankommen.

²³⁸ Ob dieser nun von einem anderen Menschen oder vom Spiel selbst gesteuert wird, ist dabei unerheblich.

²³⁹ Da die Debatte vor allem in Bezug auf moderne Videospiele immer wieder aufgenommen wird und sich hieran der aktuelle Umgang mit solchen Inhalten zeigt, dienen hier vor allem Videospiele als Beispiel. Inwiefern es solche vollkommen entgrenzten Sprachspiele auch im Bereich der mittelalterlichen Mären gab, ist nur schwer festzustellen. Die überlieferten Texte lassen sich zumindest meist ohne Weiteres in die oben aufgelisteten Gruppen einordnen. Fand die Entgrenzung also gar nicht erst in diesem Ausmaß statt oder wurden die Texte nicht tradiert, da sie sich als für die Gesellschaft nicht tragbar erwiesen?

²⁴⁰ *Hatred*. Destructive Creations. Polen 2015. In dem Spiel geht es darum, so viele (unbewaffnete und folglich wehrlose) Menschen zu töten wie möglich. Es gibt kein Verbrechenssystem im Spiel, welches das Morden bestraft.

gelöschte *Rape Day*²⁴¹ auch nicht mit aufgrund ihrer Brutalität häufig kritisierten Ego-Shootern wie *Call of Duty*²⁴² oder Titeln wie dem bereits erwähnten *Grand Theft Auto* verglichen werden. Während letztere versuchen, die Gewalt an reale ethisch-moralische Gefüge rückzukoppeln und dadurch entweder zu rechtfertigen (Kampf gegen Terrorismus, Gut/Böse-Schema) oder zu unterbinden (Einsatz der Polizei als ebenbürtiger Gegner, Erschweren des Spielfortschritts), fällt diese Rahmung – ob sie nun gelungen ist oder nicht, sei dahingestellt – bei ersteren vollkommen weg. Allein ein Blick auf die Beschreibung von *Rape Day* (vgl. Abbildung 16) offenbart, dass die Gewalt im Gegensatz zu *Call of Duty* oder *Grand Theft Auto* keine logische Folge der Welt und der Erzählhandlung ist (sie gehört nun einmal zum Kampf gegen Terroristen oder zum Gangsterleben dazu), das eventuell aus dem Ruder laufen und dadurch in den Fokus der Kritik rücken kann. Stattdessen erscheint die Narration hier wie nachträglich eingefügt, um sich noch um eine Rechtfertigung der Gewalthandlungen zu bemühen. Durch das postapokalyptische Zombie-Setting soll die absolute Anarchie und das Fehlen einer ethisch-moralischen Ordnung gerechtfertigt werden, um zu kaschieren, dass es hier ausschließlich um die Ausübung von Gewalt um ihrer selbst willen geht. Deutlich wird dies durch die Formulierung in der Beschreibung, dass keine Gameplay-Elemente enthalten sind, die von der Gewalt ablenken könnten und die der Konstruktion eines über die Gewaltausübung hinausgehenden Weltgefüges zuträglich sind (»grinding and other time wasting activities«). Der Fokus liegt allein auf der Gewaltausübung. Gegner, Grenzen oder Ordnungselemente, die diese Gewaltausübung kontextualisieren oder erschweren, gibt es nicht. Zudem geht es hier offensichtlich auch nicht darum, mit verschiedenen Spielwegen und Verhaltensweisen zu experimentieren und Möglichkeiten auszuprobieren, die zwischen Tabubruch und Ordnungserhalt oszillieren. Ein Weg, in dem keine Gewalt ausgeübt werden muss, ist nicht vorgesehen.

²⁴¹ Rape Day. Desk Plant. UK 2019.

²⁴² Vergleiche hierzu den Exkurs zur Kontroverse um die Flughafen-Szene in Kapitel 3.e.

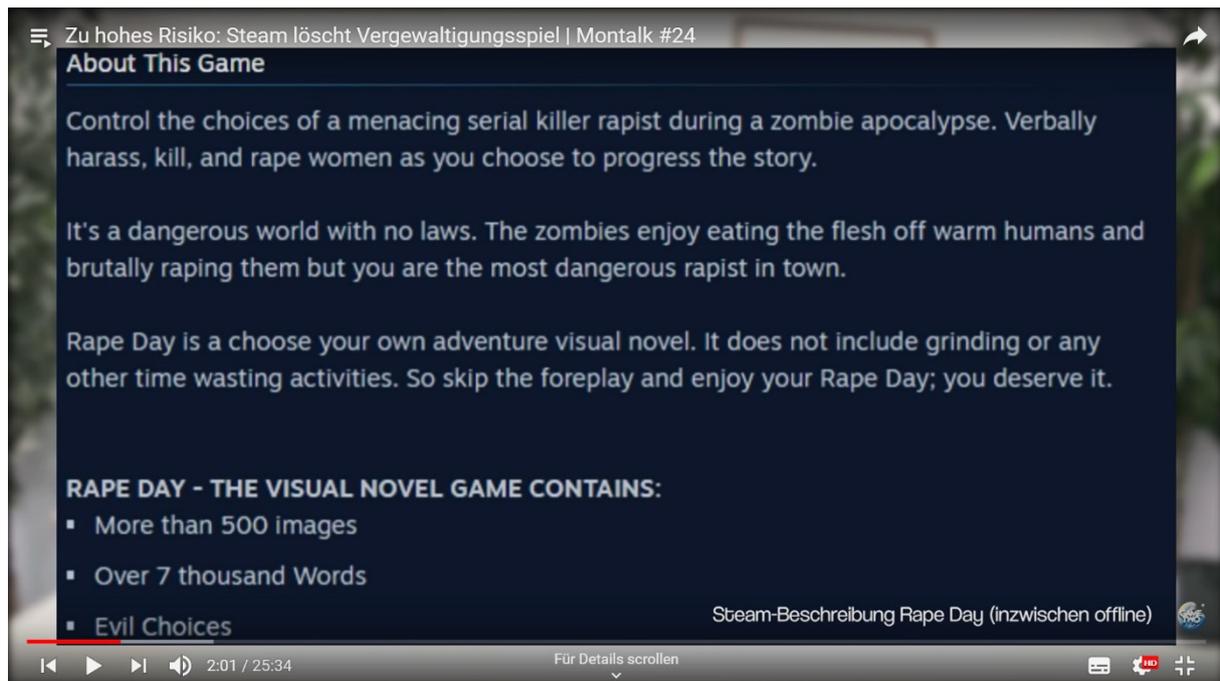


Abb. 16: Beschreibung von Rape Day auf der Vertriebsplattform Steam. Die Seite wurde inzwischen in Deutschland gesperrt. Screenshot aus dem Talkformat Montalk des Gamingkanals Game Two²⁴³.

Solche Produkte stehen ernstzunehmenden Spielen, die sich auch der Grundelemente ihres eigenen Mediums bewusst sind und Gewalt nach bestimmten ‚Spielregeln‘ einsetzen, geradezu oppositionell gegenüber. Das Spiel als gesellschaftsstiftendes Kulturelement nach Huizinga kann nur dann gelingen, wenn es den gesellschaftlichen Normen Rechnung trägt und dadurch im ethisch-moralischen Konsens einer Gemeinschaft verankert ist. Denn es ist, um nochmals an Ludwig Wittgenstein anzuschließen, als Sprachspiel stets auch Teil einer ‚Lebensform‘ und kann daher nur dann gelingen, wenn die Rezipienten ihre Lebensform in Gestalt von gesellschaftlichen Gefügen, Werten und Normen darin wiedererkennen. Ein spielerischer Umgang mit Gewalt und ethisch-moralischen Normen ist in diesem Zusammenhang ausschließlich dann eine zentrale Kulturpraxis, wenn durch Experimentieren und das Überschreiten der Norm wichtige, Werte thematisierende Diskurse angetrieben werden können. Das Spiel mit den Normen macht den Menschen frei²⁴⁴, denn aus dem Experimentieren mit Grenzen, Grenzüberschreitungen und Normen und Werten können die Spieler sich selbst und die Werte- und Normgefüge, in denen sie sich bewegen, reflektieren. Dies funktioniert allerdings nur dann,

²⁴³ Game Two. 11.03.2019: Zu hohes Risiko: Steam löscht Vergewaltigungsspiel. Montalk #24, Minute 2:01. <https://www.youtube.com/watch?v=BnQPxnKGAi8&list=PLztfM9GoCIGpZfsLxBqv4D4pIX_em5gtk&index=49> (26.02.2020).

²⁴⁴ ‚frei‘ hier in Anlehnung an Friedrich Schiller. Es soll allerdings keineswegs unterstellt werden, dass dieser Mären oder Videospiele für ‚erzählerisch wertvoll‘ gehalten hätte. Zudem steht bei Schiller das Sittliche im Vordergrund und der Gedanke, eine ethisch-moralische Grenzüberschreitung, wie kontrolliert sie im Rahmen einer Fiktion auch sein mag, überhaupt zuzulassen, steht seinen Überlegungen fern.

wenn eindeutige narrative oder gameplay-technische Grenzen eingesetzt werden, welche die Spieler an die ethisch-moralischen Gefüge der realen Welt oder zumindest an die dezidierte Fiktionalität des Dargestellten zurückerinnern. Es mag Spaß machen, in *Grand Theft Auto* einen Passanten anzufahren, aber eigentlich ist man doch ganz froh darüber, wenn daraufhin die Polizei auf den Plan tritt. Denn dies zeigt: In dieser Welt gibt es noch Ordnung, in der entgrenzte Gewalt nicht die Norm ist. Und dies ist eine Ordnung, von der die Spieler selbst in der Welt außerhalb des Spiels im Großen und Ganzen auch profitieren. Kunstwerke – und eben auch Spiele – stehen nicht einfach ‚für sich‘ und werden von der Kunstfreiheit kritiklos gedeckt, auch wenn dies bei Diskussionen rund um Produkte wie *Rape Day* oder *Hatred* gelegentlich angeführt wird. Sie entstehen aus der Kultur heraus und müssen es sich daher auch gefallen lassen, auf die Kultur rückbezogen zu werden. Und wenn dieser Rückbezug die Einschätzung zulässt, dass solche Produkte sich nicht in irgendeiner Weise – sei es nun als Bestätigung, als Kritik oder als ausgewiesenes und herausforderndes fiktionales Spiel mit Werten und Normen – in einem Wertekonsens verorten lassen, dann sind sie nicht provokant, sondern für Gesellschaft wie Individuum, die im Großen und Ganzen nach dem Erhalt eines Wertekonsens streben, nicht akzeptabel.

Solche Entgrenzungen sollten daher nicht als repräsentativ gelten. Nicht nur erfahren sie meist breiten Widerstand, sie tragen auch nicht zur Entwicklung des Videospiele als Medium bei und verfügen daher über keine Relevanz für dessen Status als Kulturgut. Letztere Position können komplexere Spiele und selbstverständlich Sprachspiele hingegen für sich einfordern. Werden nun, um die Erkenntnisse rund um das wertevermittelnde Potential des Spiels abschließend noch einmal zusammenzufassen, Spielen und Erzählen in einem Sprachspiel so zusammengeführt, dass bei den Spielern eine Reflexion der eigenen Handlungen und Denkmuster einsetzt, können sie sogar einen starken didaktischen Wert besitzen. Dies bedeutet nicht, dass jedes Sprachspiel zwangsläufig lehrhaft aufgeladen sein muss und Spiele, die primär vor allem unterhalten wollen, als weniger wertvoll im Rahmen der Kulturpraxis des Spielens zu werten wären. Die Funktion des Sprachspiels als Medium zur Reflexion gesellschaftlicher Wertefüüge ist allerdings ein zentraler Faktor, um die Bedeutung des Spiels mit ethisch-moralischen Normen und Gewalt als Kulturtechnik erfassen und verstehen zu können. Durch dieses Spielen als Kulturtechnik wird einerseits das Individuum frei und kann sich eigenständig und mündig innerhalb eines Wertesystems positionieren. Gleichzeitig stiftet diese Kulturtechnik auch Gemeinschaft, indem durch Einhaltung oder Abgrenzung eine Ordnung gefestigt wird. An

dieser Ordnung wiederum orientieren sich alle künstlerischen Produkte, die im Rahmen dieser Kulturtechnik entstehen. In einem Märe oder in einem narrativen Videospiel das ‚Spiel des Erzählens‘ zu spielen, heißt somit auch immer, ein Spiel der Wertebildung zu spielen, das es zwar erlaubt, Grenzen auszuloten und zu überschreiten, die Spieler allerdings doch immer wieder in diese Grenzen zurückführt.

c. Das Spiel mit ethisch-moralischen Werten als Wertevermittlung

Sprachspiele, ob nun modern oder mittelalterlich, die den Rezipienten vor ethisch-moralische Entscheidungen stellen und ihn den Handlungsverlauf einer Erzählung oder deren finale, ethisch-moralische Wertung beeinflussen lassen, können einen zentralen Beitrag zur Wertevermittlung leisten. Den Spielen aufgrund ihrer unernsten und unterhaltenden Anteile und ihrer häufig inkohärenten und auf rezipientenzentrierten Logiken basierenden Struktur als Literaturform ihren Wert abzusprechen, wird diesem Potential nicht gerecht. Allerdings wird vielen dieser Sprachspiele aufgrund ihres brutalen Inhalts unterstellt, Rezipienten negativ zu beeinflussen, indem sie Gewalt angeblich normalisieren und sie gewalttätige Handlungen aufgrund des Eigenhandelns der Rezipienten einüben lassen könnten. Solche Diskussionen über den Einfluss von Kunst beziehungsweise Medien auf das Verhalten der Rezipienten sind nicht neu und beschränken sich auch nicht auf interaktive Medien. Bereits bei Platon und Aristoteles finden sich Grundzüge dieses Diskurses. Platon arbeitet im zehnten Buch der *Politeia* grundlegende Befürchtungen darüber aus, dass die Dichtung die Rezipienten beeinflussen und zu unangemessenen Affekten verleiten könnte, die eigentlich beherrscht werden sollten:

[S]o ist es (...) bei allen seelischen Erregungen, den leidvollen gleich wie den freudigen, die unserer Ansicht nach jede unserer Handlungen begleiten; auch hier wirkt die dichterische Nachahmung in gleicher Weise auf uns. Denn sie nährt und tränkt, was verdorren sollte, und setzt zum Herrscher über uns ein, was beherrscht werden sollte, damit wir besser und glücklicher statt schlechter und unglücklicher werden²⁴⁵.

Aristoteles hingegen spricht den durch Dichtung hervorgerufenen Affekten eine durchaus nützliche Wirkung zu. Die Tragödie soll das »Schaudererregende« und »Jammervolle« nachahmen und darüber Affekte beim Publikum hervorrufen, denen ein gewisses erzieherisches Potential innewohnt. Daher ergeben sich auch ethisch-moralische Grenzen bei dem, was im Rahmen der Tragödie nachgeahmt werden soll²⁴⁶. Dies bildet die Grundlage der *katharsis*-

²⁴⁵ Platon: Der Staat. Übersetzt und herausgegeben von Gernot Krapinger. Ditzingen 2017, S. 427.

²⁴⁶ Vgl. Aristoteles: Poetik. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Bibliographisch ergänzte Auflage, Stuttgart 1994 (RUB 7828), insbesondere S. 37ff.

Theorie, der zufolge auf Seiten der Rezipienten eine Art emotionale Reinigung durch Jammern und Schaudern erfolgt²⁴⁷. Das Hervorrufen von Affekten bei der Rezeption von Dichtung ist dabei durchaus erwünscht.

Betrachtet man das Spiel als Raum, in dem Grenzüberschreitungen in einem kontrollierten Rahmen möglich sind, der allerdings stets an die Gefüge und ethisch-moralische Normen der realen Welt gekoppelt ist, so könnte sich daraus ebenfalls eine Art *katharsis*-Effekt für die Spieler ergeben. Das nicht-normkonforme Verhalten wird in die Spielwelt ausgelagert, allerdings wird der Spieler durch diese Grenzüberschreitungen und die reglementierenden Mechanismen des Spiels an die Notwendigkeit der Aufrechterhaltung der ethisch-moralischen Normen für die reale Welt erinnert. Das Ausleben des nicht-regelkonformen Verhaltens in der Spielwelt könnte daher als eine Art Reinigung angesehen werden, welche den Spielern die Notwendigkeit für ethisch-moralische Grenzen im realen Leben in Erinnerung ruft. Andererseits sollte nicht außer Acht gelassen werden, dass Spiele, welche ethisch-moralische Grenzüberschreitungen zulassen, stets ein Missbrauchspotential beinhalten, das niemals vollständig unterbunden werden kann: Wer bereits mit der Einstellung an ein Spiel herantritt, dieses gezielt zur (Aus-)Übung gewalttätiger und amoralischer Phantasien und Ideologien zu nutzen, der wird dies im Rahmen der Möglichkeiten des Spiels ungehindert tun können. Hier ist es unter anderem auch Aufgabe anderer Spieler, sich gegen diese Zweckentfremdung zu positionieren, sofern sie erkannt wird. Denn hierdurch wird dem Spiel der spielhafte Charakter genommen: Es soll einem pragmatischen Nutzen dienen, nämlich der gezielten Ein- und Ausübung bestimmter Handlungen, die aus dem Spiel heraus auf die reale Welt übertragen werden. Die Trennung von Spielwelt als experimentellem Raum und der realen Welt wird in diesen Fällen bewusst aufgehoben. Statt sich die Regeln und die Konstruiertheit des Spiels bewusst zu machen, um darin aufgehen zu können, wird versucht, die Regeln und die Konstruiertheit beiseitezuschieben, um das Spiel als Teil der Realität begreifen zu können. Man kann sich vorstellen, dass dies auch auf die mittelalterlichen Mären zugetragen haben könnte: Es erscheint in dem sehr aktiven Rezeptionsrahmen nicht unwahrscheinlich, dass Deutungsarten, die die Erzählungen als explizite Handlungsanweisungen oder als Beschreibung tatsächlicher Verhältnisse verstanden haben wollten, nicht unwidersprochen blieben.

²⁴⁷ Vgl. ebd., S. 19.

Nichtsdestotrotz bieten narrative Spiele, die den Rezipienten als Spieler vor ethisch-moralische Entscheidungen stellen und ihn bewusst Grenzen überschreiten lassen, ein Potential, das stärker interpassiv angelegte Erzählungen nicht leisten können. Sie können die Rezipienten sehr direkt die Handlung beeinflussen und sie als Sprachspieler das ‚Spiel des Erzählens‘ spielen lassen, das von den ethisch-moralischen Entscheidungen der Spieler getragen wird. Sie können den Rezipienten aber auch, wie im Fall der Mären, auf weniger direkter Ebene die moralische Deutungsmacht über das Geschehen zugestehen und sie zu Wertungsinstanzen werden lassen, ohne dass der Handlungsverlauf dadurch konkret beeinflusst werden würde. In jedem Fall zeichnen sich diese Spiele durch die Möglichkeit des Experimentierens mit ethisch-moralischen Entscheidungen aus und vermitteln zentrale Kompetenzen im Umgang mit Werten und Normen. Als Sprachspiele, die ludisch erzählen, sind sie darauf angelegt, die verschiedenen Entscheidungspunkte und die Auswirkungen der getroffenen Entscheidungen zu diskutieren – sei es nun direkt im Anschluss an die Rezeption in einer mittelalterlichen Erzählgemeinschaft oder in einem modernen Web-Forum. Gerade durch diesen Diskurs – auch wenn er sich auf nicht-ernstgemeinte, spielerische Handlungen bezieht – können in der Reflexion Erkenntnisse über Werte, Normen und Sinn oder auch Unsinn ethisch-moralischer Gefüge erwachsen.

Dabei geht es eben nicht darum, die Handlungen im Spiel auf die reale Welt zu übertragen und das Sprachspiel als Handlungsanweisung zu verstehen, sondern um die Auseinandersetzung mit dem Handeln im Spiel explizit in Abgrenzung zum Handeln in der realen Welt. Spielwelt und reale Welt bleiben in diesem Fall getrennte Handlungsräume, die zwar einen Erkenntnistransfer zulassen, sich aber auf einer Handlungsebene nicht direkt beeinflussen. Allerdings muss eine solche Reflexionskompetenz in Bezug auf narrative Spiele auch erarbeitet und eingefordert werden. Solange narrative Spiele rein auf ihre unterhaltende Komponente reduziert und aufgrund ihrer außergewöhnlichen, rezipientenzentrierten Erzählstruktur als qualitativ minderwertig angesehen werden, bleibt ihr Potential zur Anregung von ethisch-moralischen Wertediskursen in weiten Teilen ungenutzt. Mittelalterliche Mären wie moderne narrative Videospiele, die zentrale ethisch-moralische Fragestellungen rund um Gewalt und Gerechtigkeit aufwerfen, müssen aktiv gespielt und rezipiert werden, um dieses Potential nutzbar zu machen. Der Leser, der sich bei gängigen Lesetexten an Inkohärenzen, eigenwilligen Logiken und Dissonanzen stört, muss zum Spieler werden, der diese Faktoren als Mittel begreift, um sich selbst in die Handlung mit einzubringen, Entscheidungen zu treffen

und Wertungen vorzunehmen.

Im Fokus der Sprachspiele steht nicht die sprachliche oder strukturelle Qualität der Erzählung, sondern der Grad des ludischen Erzählens: Sind die vielfältigen Wege durch die Handlung und die multiplen Enden und Deutungsstränge sinnvoll angelegt? Oder blockiert die Erzählung die Entscheidungen und individuellen Auslegungen der Rezipienten? Wie stark werden die Rezipienten als Spieler gelenkt? In welchem Grad besitzen sie eine gewisse ludische Handlungsfreiheit? Können Spieler Entscheidungen gemäß des eigenen oder gesellschaftlichen ethisch-moralischen Werteempfindens treffen? Folgt das Spiel dem ‚Decision Turn‘ und könnte ein ‚kategorischer Imperativ‘ angewendet werden? Oder entscheiden die Spieler aufgrund von Belohnungen und zum eigenen Vorteil? Diese Kriterien sind bei der Untersuchung eines Sprachspiels weit zielführender als die gängigen sprachlich-stilistischen und strukturellen Qualitätsmerkmale der Literaturwissenschaft. Aus diesen Fragen heraus ergibt sich das ludische Potential und in der Folge daraus das Potential, zum Träger eines ethisch-moralischen Wertediskurses zu werden, sofern das Sprachspiel Thematiken aus den Bereichen Gewalt, Ordnung und Gerechtigkeit behandelt.

Das aktive Spielen mit Werten, Normen und ethisch-moralischen Regeln in einem eindeutig von der realen Welt separierten Raum kann, so sollte diese Untersuchung zeigen, einen zentralen Beitrag zur Kulturbildung leisten. Das Spielen mit Gewalt, Exzess und Fragen um Ordnung und Chaos ist dabei ein wichtiges Element. Denn Kulturbildung funktioniert auch über Abgrenzung: Dadurch, dass durch Regeln und Normen gewisse Handlungen aus einer Kultur ausgeschlossen werden, wird diese erst geschaffen und gefestigt. Spiele, die das Übertreten dieser Normen und Regeln erlauben, bieten nun die Möglichkeit, den gesellschaftlichen Nutzen dieser Regeln und Normen direkt zu erfahren, indem sie bewusst gebrochen werden. Gleichzeitig kann das Spiel als Experimentierfeld auch Anreize bieten, die Grenzen der Wirksamkeit von Normen und Werten aufzuzeigen: Die Konfrontation mit Dilemmata macht erfahrbar, dass selbst gesichert erscheinende ethisch-moralische Grundlagen unter Umständen nicht einwandfrei umsetzbar sind und sich ein ‚kategorischer Imperativ‘ eben nicht uneingeschränkt anwenden lässt: Wenn alle zur Wahl stehenden Handlungsoptionen negative Folgen haben, von welcher soll man dann noch wollen können, dass sie ein allgemeines Gesetz werde?

Das Spiel mit Gewalt, Moral und Normen ist daher ein zentrales Kulturelement, welches sowohl für die Wertevermittlung als auch zur Förderung eines Diskurses um Sinn und Nutzen ethisch-moralischer Regeln eingesetzt werden kann. Wer sich auf das narrative Spiel einlässt und es als Grenzgänger zwischen Erzählen und Spielen, Selbststeuern und Gesteuertwerden akzeptiert, der kann es als Experimentierfeld aktiv nutzen, um die eigenen Wertvorstellungen radikal herauszufordern, zu konfrontieren oder auch zu festigen. Gleichzeitig sollte allerdings die Unterhaltungsfunktion des Spiels nicht aus dem Blick geraten. Denn wenn das Unernst und Nicht-Zweckgebundene aus dem Spiel genommen wird, dann steht es auch nicht mehr außerhalb des gewöhnlichen Lebens, ist somit auch kein Spiel und konfrontiert die Rezipienten auch nicht mit Grenzerfahrungen, die in einem geschlossenen und geschützten Raum vollzogen werden. Ein wichtiger Faktor für das Reflexionspotential, welches Spiele gerade über die Abgrenzung zu realen Werte- und Normgefügen bieten, ginge somit verloren.

6. Das Spannungsfeld zwischen Spielen und Erzählen: Ein Ausblick

Das narrative Spiel²⁴⁸ als Kulturgut erfüllt die Funktion eines Experimentierfelds für das Individuum, indem es als Sprachspiel ludisch erzählt und das ‚Spiel des Erzählens‘ erlaubt. Gleichzeitig ist es stets sowohl Produkt als auch Initiator gesellschaftlicher Entwicklungen und gesellschaftlicher Diskurse rund um Macht, Gewalt, Aneignung und ethisch-moralisches Handeln. Das narrative Spiel ist ein zweifach ‚begrenzt‘ und ein zweifach ‚entgrenzt‘ Spiel: Zum einen ist es an seine Erzählhandlung und an die kulturellen und moralischen Normen gebunden, innerhalb derer es entsteht. Zum anderen erlaubt es das aktive Eingreifen des Rezipienten und macht ihn zum Mitautor einer individuellen Geschichte, während es zugleich erlaubt, die kulturell gültigen ethisch-moralischen Rahmungen herauszufordern. Dabei kommt es beinahe zwangsläufig zu Widersprüchen und zu ludonarrativen Dissonanzen: Das individuelle Spielen und das vordefinierte Erzählen passen nicht zueinander. Solche Brüche können umgangen werden, indem versucht wird, die Spielwelt so responsiv wie möglich zu gestalten, damit auf die Handlungen der Spieler eine adäquate Reaktion erfolgt. Andererseits können diese Dissonanzen auch gezielt genutzt werden, um die Spieler herauszufordern und sie beispielsweise auf Grundmechanismen und Grundproblematiken des Mediums aufmerksam zu machen. Gleichzeitig rechnen erfahrene Spieler auch mit Brüchen und Dissonanzen in

²⁴⁸ Dies meint hier speziell: Mären und Videospiele. Auch wenn beide ihr ludisches Potential jeweils anders entfalten und es in Mären sehr viel indirekter über die Deutungsebene angelegt ist als im Videospiele, sollten die strukturellen Gemeinsamkeiten hinlänglich dargelegt worden sein.

einem Spiel und akzeptieren diese als Produkt des Spannungsfeldes zwischen Spielen und Erzählen. Erzählt wird trotz, mit und durch Brüche und Dissonanzen. Dies ist kein negatives Qualitätsmerkmal oder ‚schlechtes Erzählen‘, sondern eine Konsequenz aus dem Aufeinandertreffen von ludischen und narrativen Elementen in einem Text. Selbst Spiele, die diesen Konflikt abmildern, indem sie ludisch erzählen, das ‚Spiel des Erzählens‘ selbst ermöglichen und im wahrsten Sinne des Wortes Sprachspiel sind, können dieses Spannungsverhältnis in der Regel nicht vollkommen auffangen. Auch hier stoßen die Rezipienten immer wieder an die Grenzen von Erzählung und Spiel. Es bedarf daher einer gewissen ‚Literarizität‘ in Bezug auf die Funktionsweise von Spielen, um solche Sprachspiele durchschauen zu können und deren andersartige Logik zu akzeptieren.

Eine solche ‚Literarizität‘ bringt auch mit sich, ein Sprachspiel nicht allein auf den Plot zu reduzieren, sondern das Verhältnis von ludischen und narrativen Elementen als Ganzes zu betrachten. Es geht um die Einbindung interessanter ludischer Elemente in das narrative Geschehen, aber auch darum, das Erzählen selbst als ludisches Element in einem Spiel anzuerkennen. Dieses Spiel des Erzählens fußt dabei vor allem auf dem Neu-, Wieder- und Weitererzählen mit bekannten Mustern und Topoi, die dann besonders interessant werden, wenn Figuren im Rahmen des ‚Spiels des Erzählens‘ vom Spieler selbst im wahrsten Sinne des Wortes ‚in die Hand genommen‘ werden können. Dieses Spiel mit vertrauten Mustern und Stereotypen macht das Sprachspiel für die Verhandlung ethisch-moralischer Wertediskurse besonders fruchtbar: Erwartungshaltungen lassen sich hierbei mit einfachen Mitteln bestätigen, brechen oder herausfordern, da der Zugang zur Grundkonzeption der Welt besonders niedrigschwellig ist. Alle Rezipienten, die über eine grundlegende ‚Literarizität‘ in Bezug auf Spiele verfügen, finden sich schnell in einem neuen Gefüge zurecht und erspielen sich eine eigene (Um-)Deutung dieser Welt. Selbstverständlich ergeben sich hier medial bedingt verschiedene Grenzen und Unterschiede zwischen Märe und Videospiel: Mären, die den Rezipienten direkt das ‚Spiels des Erzählens‘ spielen lassen, wie beispielsweise der *Entlaufene Hasenbraten*, sind nicht die Norm. Der Zugriff auf die Welt erfolgt im Märe sehr viel indirekter als im Videospiel und bedient sich stärker der Deutungsmacht über die Handlung anstatt Macht über den Handlungsverlauf selbst. Das bedeutet jedoch nicht, dass der Rezipient als Spieler im Märe weniger aktiv ist oder dass diese indirektere Form des Zugriffs auf die Welt Mären als Sprachspiele unzugänglicher macht als das moderne Videospiel. Beide weisen

ähnliche Grundmuster auf und bieten die Möglichkeit, die Rezipienten zu einem aktiven Spielen mit ethisch-moralischen Fragestellungen zu bewegen.

Das Spiel mit Normen und Werten macht das Sprachspiel als Kulturelement interessant. Diachron betrachtet liegt mit dem Sprachspiel des mündlichen Erzählens eine etablierte Kulturpraxis vor, bei der das mittelalterliche Märe als deutlich belegte Ausformung eines ludischen Erzählprinzips eine zentrale Stellung einnimmt. Mären sind die narrativen ‚Spiele‘ ihrer Zeit: provokant, herausfordernd, in einen ethisch-moralischen Wertediskurs eingebunden, interaktiv (oder zumindest: zumeist wenig interpassiv) und unterhaltsam. Wie moderne Videospiele sind sie als Sprachspiele ‚Freiheits-Generatoren‘, durch die der Mensch tun und erfahren kann, was er im realen Leben nicht erfahren kann und oft auch nicht erfahren will. Ob diese Grenzerfahrung zum Spaß aus dem Genuss an der Grenzüberschreitung heraus, zu einer Art *Katharsis* oder zur inneren Reflexion geschieht, spielt dabei nur eine sekundäre Rolle. Es gibt kein richtiges oder falsches Spielen, aber es kann sich lohnen, als Spieler den Blick zu schärfen für die ethisch-moralischen Diskurse, die durch das Spiel ausgelotet und ausgetestet werden können.

7. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Die Würfelmacherin im Rollenspiel <i>Disco Elysium</i> . Eigener Screenshot	299
Abb. 2 Spielkarten aus <i>Gloom</i> . Eigener Screenshot	Fehler! Textmarke nicht definiert. 4
Abb. 3: Die Fäulnis in <i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i> . Eigener Screenshot	41
Abb. 4: Gegner-Kompendium in <i>Hollow Knight</i> . Eigener Screenshot	42
Abb. 5: Heilgegenstände in <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> und <i>Dishonored</i> . Eigene Screenshots	422
Abb. 6: Dialograd in <i>Mass Effect 3</i> . Eigener Screenshot	522
Abb. 7: Veränderung des Aussehens des Hauptcharakters aufgrund der Spielerentscheidungen in <i>Mass Effect 2</i> . Eigener Screenshot	566
Abb. 8: Der Zauber im Ursprungszustand in <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . Eigener Screenshot.....	633
Abb. 9: Der Zauber im aufgelevelten Zustand in <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . Eigener Screenshot	644
Abb. 10: Der aufgelevelte Feuerzauber wurde in <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> ausgerüstet. Eigener Screenshot.....	644
Abb. 11: ‚Vampirsinne‘ in <i>Vampyr</i> . Eigener Screenshot.....	1066
Abb. 12: Extradiegetische Warnung an den Spieler beim Spielstart in <i>Life is Strange</i> . Eigener Screenshot.....	1077
Abb. 13: Intradiegetisches Eingeständnis der Entscheidungsfreiheit in <i>Hollow Knight</i> . Eigener Screenshot.....	1077
Abb. 14: Vergleichsstatistik am Ende einer Episode in <i>The Walking Dead</i> . Eigener Screenshot.....	1133
Abb. 15: Vergleichsstatistik am Ende des Spiels in <i>Oxenfree</i> . Eigener Screenshot.....	1144
Abb. 16: Beschreibung von Rape Day auf der Vertriebsplattform Steam. Screenshot aus dem Talkformat <i>Montalk</i> des Gamingkanals <i>Game Two</i> . Eigener Screenshot	1355

8. Literatur- und Medienverzeichnis

a. Verzeichnis der Spiele

- A Plague Tale: Innocence. Asobo Studio. Frankreich 2019.
- Assassin's Creed. Ubisoft Montreal. Kanada 2007.
- Assassin's Creed II. Ubisoft Montreal. Kanada 2009.
- Baker, Keith: Gloom. Second Edition. Proctor, Minnesota 2017.
- BioShock. 2K Games. USA 2007.
- Call of Duty: Modern Warfare 2. Infinity Ward. USA 2009.
- Dark Souls. From Software. Japan 2011.
- Die Sims 3. The Sims Studio, Maxis. USA 2009.
- Disco Elysium. ZA/UM. Estland 2019.
- Grand Theft Auto V. Rockstar North. UK 2013.
- Hatred: Destructive Creations. Polen 2015.
- Hellblade: Senua's Sacrifice. Ninja Theory. UK 2017.
- Hawthorne, Jerry: Maus und Mystik. Walldürn bei Buchen, 2013.
- Hollow Knight. Team Cherry. Australien 2017.
- Life is Strange. Dontnod Entertainment. Frankreich 2015.
- Mass Effect. BioWare. Kanada 2007.
- Mass Effect 2. BioWare. Kanada 2010
- Mass Effect 3. BioWare. Kanada 2012.
- Menzel, Michael: Die Legenden von Andor. Stuttgart 2012.
- Oxenfree. Night School Studio. USA 2017.

Petersen, Sandy: Cthulhu Grundregelwerk. Überarbeitet von Lynn Willis. Nun in der Fassung der Edition 7 von Paus Fricker & Mike Mason und für die deutsche Ausgabe ergänzt von Heiko Gill. 3. Auflage. Friedberg 2017.

Rape Day. Desk Plant. UK 2019.

Red Dead Redemption. Rockstar San Diego. USA 2010.

Red Dead Redemption 2. Rockstar Studios. USA 2018.

The Surge. Deck 13. Deutschland 2017.

Tomb Raider. Crystal Dynamics. USA 2013.

Untiteled Goose Game. House House. Australien 2019.

Vampyr. Dontnod Entertainment. Frankreich 2018.

b. Videos

Game Two. 11.03.2019: Zu hohes Risiko: Steam löscht Vergewaltigungsspiel. Montalk #24 <https://www.youtube.com/watch?v=BnQPxnKGai8&list=PLztfM9GoCIG-pZfsLxBqv4D4pIX_em5gtk&index=49> (26.02.2020).

c. Primärliteratur

Boccaccio, Giovanni: Das Decameron. Mit den Holzschnitten der venezianischen Ausgabe von 1492. Aus dem Italienischen übersetzt, mit Kommentar und Nachwort von Peter Brockmeier. Stuttgart 2017.

Das Almosen. In: Klaus Ridder, Hans-Joachim Ziegeler (Hgg): Deutsche Versnovellistik des 13. Bis 15. Jahrhunderts (DVN). Band 1/2: Nr. 39-56, S. 339-352.

Der Vriolsheimer: Der Hasenbraten. In: Klaus Ridder, Hans-Joachim Ziegeler (Hgg): Deutsche Versnovellistik des 13. Bis 15. Jahrhunderts (DVN) Band ½: Nr. 39-56. Berlin 2020, S. 402-407.

Der Zahn. In: Klaus Ridder, Hans-Joachim Ziegeler: Deutsche Versnovellistik des 13. Bis 15. Jahrhunderts (DVN). Band 4: Nr. 125-175. Berlin 2020, S. 17-12.

Die Heidin. Fassung B. In: Klaus Grubmüller (Hg): Novellistik des Mittelalters. Märendichtung. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Klaus Grubmüller. 2. Auflage. Berlin 2014 (Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch 47), S. 364-469.

Gottfried von Straßburg: Tristan. Nach dem Text von Friedrich Ranke neu herausgegeben, ins Neuhochdeutsche übersetzt, mit einem Stellenkommentar und einem Nachwort von Rüdiger Krohn. Band 1: Text. 13. Auflage 2010 (RUB 4471).

Kaufringer, Heinrich: Die Rache des Ehemannes. In: Klaus Grubmüller (Hg): Novellistik des Mittelalters. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Klaus Grubmüller. 2. Auflage. Berlin 2014 (Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch 47), S. 738-767.

Ders.: Die unschuldige Mörderin In: Klaus Grubmüller (Hg): Novellistik des Mittelalters. Märendichtung. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Klaus Grubmüller. 2. Auflage. Berlin 2014 (Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch 47), S. 798-839.

Ders.: Drei listige Frauen. In: Heinrich Kaufringer: Werke. Herausgegeben von Paul Sappeler. Bd. 1: Text. Tübingen 1972, S. 116-130.

Niemand: Die drei Mönche zu Kolmar. In: Klaus Grubmüller (Hg): Novellistik des Mittelalters. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Klaus Grubmüller. 2. Auflage. Berlin 2014 (Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch 47), S. 874-897.

Rosenplüt, Hans: Der fünfmal getötete Pfarrer. In: Klaus Grubmüller (Hg): Novellistik des Mittelalters. Märendichtung. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Klaus Grubmüller. 2. Auflage. Berlin 2014 (Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch 47), S. 898-915.

d. Sekundärliteratur

Aristoteles: Poetik. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Bibliographisch ergänzte Auflage, Stuttgart 1994 (RUB 7828).

Ascher, Franziska, Thomas Müller: Die Zirkulation narrativer Logiken - Eine Einleitung. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung (2018) <<http://www.paidia.de/die-zirkulation-ludonarrativer-logiken-eine-einleitung/>> (20.20.2020).

Dies.: Die Narration der Dinge Teil I: Items. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung (2014) <<http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-i-2/>> (20.02.2020).

Dies.: Die Narration der Dinge Teil II: Environmental Storytelling. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung (2014) <<http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-2/>> (20.02.2020).

Dies.: Erzählen im Imperativ. Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen. Bielefeld 2021.

Dies.: Preis der Neutralität. Die Witcher-Reihe als Seismograf des Decision Turns. In: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 33-56.

Averintseva-Klisch, Maria: Textkohärenz. Heidelberg 2013 (Kurze Einführungen in die germanistische Linguistik 14).

Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld 2016.

Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg 2008 (Saarbrücker Beiträge zur vergleichenden Literatur- und Kulturwissenschaft 44).

Barton, Ulrich, Rebekka Nöcker: Performativität. In: Christiane Ackermann, Michael Egerding (Hgg): Literatur- und Kulturtheorie in der germanistischen Mediävistik. Ein Handbuch. Berlin, Boston 2015, S. 407-452.

Bonner, Marc: Welt. In: Benjamin Beil [u. a.] (Hgg): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 129-151.

Burkinshaw, Robert (2009): Alice and Kev. The story of being Homeless in The Sims 3. <<https://aliceandkev.wordpress.com/>> (22.09.2019).

Cassidy, Scott Brendan: The Videogame as Narrative. In: Quarterly Review of Film and Video 28 (2011), S. 292-306.

Cowell, Andrew: The Medieval Warrior Aristocracy. Gifts, Violence, Performance and the Sacred. Cambridge 2007.

Coxon, Sebastian: Laughter and Narrative in the Later Middle Ages. German Comic Tales 1350-1525. London 2008.

Däumer, Matthias: Was man neu erfinden kann, darüber muss man schweigen. Die Mären des Strickers als Fiktionalitäts-Kompensatoren. In: Silvan Wagner (Hg): Mären als Grenzphänomen. Berlin 2018 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 37), S.57-72.

Dimpel, Friedrich Michael: Axiologische Dissonanzen. Widersprüchliche Aspekte der evaluativen Struktur in "Der feige Ehemann" und "Die drei Mönche zu Kolmar". In: Björn Reich, Christoph Schanze (Hgg): narratio und moralisatio. Oldenburg 2018 (BmE Themenheft 1), S. 123-156.

Eagleton, Terry: Einführung in die Literaturtheorie. 5. Auflage. Stuttgart, Weimar 2012.

Engelns, Markus: Spielen und Erzählen. Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung. Heidelberg 2014 (Diskursivitäten. Literatur. Kultur. Medien 19).

Fischer, Hanns: Studien zur deutschen Märendichtung. 2., durchgesehene und erweiterte Auflage besorgt von Johannes Janota. Tübingen 1983.

Frosch-Freiburg, Frauke: Schwankmären und Fabliaux. Ein Stoff- und Motivvergleich. Tübingen, Univ., Diss. 1971.

Gadamer, Hans-Georg: Gesammelte Werke Bd. 1: Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer Philosophischen Hermeneutik. 7. Auflage, Tübingen 2010.

Haug, Walter: Entwurf zu einer Theorie der mittelalterlichen Kurzerzählung. In: Walter Haug, Burghart Wachinger (Hgg): Kleinere Erzählformen des 15. und 16. Jahrhunderts. Tübingen 1993 (Fortuna Vitrea 8), S. 1-36.

Leonie Höckbert: Looten und Leveln. Gegenstände als narratives Werkzeug im Videospiel und in der Erzählliteratur des Mittelalters. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung (2018) <<http://www.paidia.de/looten-und-leveln-gegenstaende-als-narratives-werkzeug-im-videospiel-und-in-der-erzaehlliteratur-des-mittelalters/>> (22.02.2020).

Hocking, Clint. 07.10.2007: Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about. <https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html> (22.05.2019).

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. In engster Zusammenarbeit mit dem Verfasser aus dem Niederländischen übertragen von H. Nachod. Mit einem Nachwort von Andreas Flitner. 25. Auflage. Reinbek bei Hamburg 2017.

Ince, Steve. 31.10.2006: The Infamous Goat Puzzle. <<http://www.steve-ince.co.uk/blog/2006/10/infamous-goat-puzzle.html>> (26.02.2020).

Kant, Immanuel: Kritik der praktischen Vernunft. Grundlegung zur Metaphysik der Sitten. Herausgegeben von Wilhelm Weischedel. 9. Auflage. Frankfurt a. M. 2017 (stw 56).

Kato, Hiloko, René Bauer: Der Spieler als Marionette? Sichtbar gemachte Entscheidungen als Herausforderung für Computerspiele. In: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016.

Kirchhoff, Matthias: Rezeptions(er)zeugnisse. Kautelen für die Interpretation des Verhältnisses von narratio und moralisatio in mittelalterlichen Verserzählungen. In: Björn Reich, Christoph Schanze (Hgg): narratio und moralisatio. Oldenburg 2018 (BmE Them

Kogel, Dennis: Spielergeschichten. In: WASD. Bookazine für Gameskultur (2015) H. 8, S. 136-143.

Lee, Kwan Min [u. a.]: Narrative and Interactivity in Video Games. In: Peter Vorderer (Hg): Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences. New York, London 2006, S. 259-274.

Leggewie, Claus, Christoph Bieber: Interaktivität. Soziale Emergenzen im Cyberspace? In: Dies. (Hgg): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt, New York 2004, S. 7-14.

McLuhan, Marshall: Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters. Düsseldorf, Wien 1968.

Merkel, Johannes: Hören, Sehen, Staunen. Kulturgeschichte des mündlichen Erzählens. 3., unveränderte Auflage, Hildesheim 2021.

Mertens, Matthias: Computerspiele sind nicht interaktiv. In: Claus Leggewie, Christoph Bieber (Hgg): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt, New York 2004, S. 272-288.

Mühlherr, Anna: Gewaltsame Gaben. Zu Heinrich Kaufringers Rache des Ehemanns. In: Silvan Wagner (Hg): Mären als Grenzphänomen. Berlin, New York 2018 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 37), S. 209-224.

Dies.: Nicht mit rechten Dingen, nicht mit dem rechten Ding, nicht am rechten Ort. Zur tarnkappe und zum hort im ‚Nibelungenlied‘. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 131 (2009), S. 461-492.

Dies.: Nüsse und Hasenbraten. Pränante Dinge in Mären. In: Friedrich Michael Dimpel, Silvan Wagner (Hgg): Pränantes Erzählen. Oldenburg 2019 (Brevitas 1 - BmE Sonderheft), S. 351-382.

Müller, Jan-Dirk: Spielregeln für den Untergang. Die Welt des Nibelungenliedes. Tübingen 1998.

Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. Updated Edition. Cambridge, Mass. 2017.

Neitzel, Britta: Involvement. In: Benjamin Beil [u. a.] (Hg): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 219-234.

Osborn, Alex. 04.05.2018: God of War Director discusses alleged death of single-player games. <<https://www.ign.com/articles/2018/05/04/god-of-war-director-discusses-alleged-death-of-single-player-games>>.

Parcher, Jörg: Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität. Glückstadt 2018.

Pfaller, Robert: Die Illusionen der Anderen. Über das Lustprinzip in der Kultur. Frankfurt a. M. 2002.

Ders.: Über das Ungute am Genuss. Warum wir ihn nicht selbst haben wollen und ihn aber doch nicht ganz lassen können. In: Silvan Wagner (Hg): Interpassives Mittelalter? Interpassivität in mediävistischer Diskussion. Frankfurt a. M. 2015 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 34), S. 23-36.

Platon: Der Staat. Übersetzt und Herausgegeben von Gernot Krapinger. Ditzingen 2017.

Raczkowski, Felix, Niklas Schrape: Gamification. In: Benjamin Beil [u. a.] (Hgg): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 313-329.

Ragotzky, Hedda: Die »Klugheit der Praxis« und ihr Nutzen. Zum Verhältnis von erzählter Geschichte und lehrhafter Fazitbildung in Mären des Strickers. Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 123 (2001), S. 49-64.

Rauscher, Andreas: Story. In: Benjamin Beil [u. a.] (Hgg): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 63-85.

Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016.

Reidy, Julian: "There are so many choices!". Zur Entscheidungssituation im Computerspiel. In: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 275-290.

Riatti, Matteo: Hypertext in Deus Ex. Zur Lesart von Videospiele. In: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 83-103.

Röcke, Werner: Die Freude am Bösen. Studien zu einer Poetik des deutschen Schwankromans im Spätmittelalter. München 1987 (Forschungen zur Geschichte der älteren deutschen Literatur 6).

Ryan, Marie-Laure: Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore, London 2001.

Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Mit den Augustenburger Briefen herausgegeben von Klaus L. Berghahn. Stuttgart 2000 (RUB 18062).

Schlechtweg-Jahn, Ralf: Interpassivität und die Anrufung des Subjekts. Kunst, Geschichte und Gewalt im Videospiele Assassin's Creed. In: Silvan Wagner (Hg): Interpassives Mittelalter? Interpassivität in mediävistischer Diskussion. Frankfurt a. M. 2015 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 34), S. 137-156.

Schwarz-Friesel, Monika, Manfred Consten: Einführung in die Textlinguistik. Darmstadt 2014.

Schwerdtel, Markus, Michael Trier. 06.11.2009: "Modern Warfare 2 killt die Spielkultur" - Kommentar der Chefredaktion. <https://www.gamestar.de/artikel/modern_warfare_2_killt_die_spielkultur_,2310352.html> (17.01.2019).

Sicart, Miguel: Moral Dilemmas in Computer Games. In: DesignIssues 29 (2013) H. 3, S. 28-37.

Sofsky, Wolfgang: Traktat über die Gewalt. 3. Auflage. Frankfurt a. M. 2001.

Stortz, Laura: "It's time to beat the mind game". Ludisches Erzählen und das Spiel mit der Moral. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung (2019) <<http://www.paidia.de/its-time-to-beat-the-mind-game-ludisches-erzaehlen-und-das-spiel-mit-der-moral/>>.

Thon, Jan-Noël: Game Studies und Narratologie. In: Klaus Sachs-Hombach, Jan-Noël Thon (Hgg): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln 2015, S. 104-164.

Ders.: Immersion revisited: On the value of a contested concept. In: Olli Leino (Hg): Extending experiences. Rovaniemi 2008, S. 29-43.

Tomlin, Russel S., Linda Forrest [u.a.]: Discourse Semantics. In: Teun A. van Dijk (Hg.): Discourse as Structure and Process. Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction Bd. 1. London, Thousand Oaks, New Delhi 1997.

Unterhuber, Tobias, Marcel Schellong: Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen. In: Redaktion PAIDIA (Hg): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 15-31.

Vollmann, Justin: Performing Virtue. Zur Performativität der ›Krone‹ Heinrichs von dem Türlin. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 130 (2008), S. 82-105.

Wagner, Silvan (Hg): Mären als Grenzphänomen. Berlin, New York 2018 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 37).

Ders.: Grenzbetrachtungen. Paradoxie, Beobachtung und Sinn in Mären. In: Ders. (Hg): Mären als Grenzphänomen. Berlin, New York 2018 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 37), S. 13-40.

Ders.: Keimzellen für moralischen Sinn. Prägnantes Erzählen in Johannes Paulis "Schimpf und Ernst". In: Friedrich Michael Dimpel, Silvan Wagner (Hgg): Prägnantes Erzählen. Oldenburg 2019 (Brevitas 1 - BmE Sonderheft), S. 497-526.

Ders.: Literarische Didaxe als Arbeit am Glauben der Anderen. In: Ders. (Hg): Interpassives Mittelalter? Interpassivität in mediävistischer Diskussion. Frankfurt a. M. 2015 (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 34), S. 37-59.

Waltenberger, Michael: Situation und Sinn. Überlegungen zur pragmatischen Dimension märenhaften Erzählens. In: Elizabeth Andersen [u. a.] (Hgg): Texttyp und Textproduktion in der deutschen Literatur des Mittelalters. Berlin, New York 2005 (Trends in Medieval Philology 7), S. 287-308.

Wederhake, Björn: Das "Citizen Kane" der Texte über Videospiele. In: WASD. Bookazine für Gameskultur (2016) H. 9, S. 6-15.

Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen. Auf der Grundlage der Kritisch-genetischen Edition neu herausgegeben von Joachim Schulte. Mit einem Nachwort des Herausgebers. 7. Auflage. Frankfurt a. M. 2015.

Ziegeler, Hans-Joachim: Erzählen im Spätmittelalter. Mären im Kontext von Minnereden, Bispeln und Romanen. München, Zürich 1985.