

Berner Arbeiten zur Theater- und Tanzwissenschaft (BATT)
Band 7



Jan Schuller

Das Spiel mit den Tränen

Lessing'sche Mitleidsdramaturgie in *Life is Strange*

u^b

b
UNIVERSITÄT
BERN

Berner Arbeiten zur Theater- und Tanzwissenschaft (BATT)

Herausgegeben von Beate Hochholdinger-Reiterer,
Alexandra Portmann und Christina Thurner
Institut für Theaterwissenschaft der Universität Bern

Jan Schuller

Das Spiel mit den Tränen

Lessing'sche Mitleidsdramaturgie in *Life is Strange*



^b
UNIVERSITÄT
BERN

Institut für Theaterwissenschaft
Universität Bern
Schweiz

Bern Open Publishing BOP
bop.unibe.ch

2021

Impressum

ISBN: 978-3-03917-035-7
DOI: 10.48350/158195

Herausgeber: Beate Hochholdinger-Reiterer
Institut für Theaterwissenschaft
Universität Bern
Mittelstrasse 43
CH-3012 Bern

Lektorat: Nora Steiner
Layout Titelei: Sari Pamer

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Text © 2021, Jan Schuller

Titelfoto: Person mit Xbox One Controller

Bildnachweis: Florenz Mendoza

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG	1
2. MITLEID – ZUR BEGRIFFLICHKEIT	5
2.1. <PITY> UND <COMPASSION>	5
2.2. MITLEID ALS GEFAHR FÜR DIE VERNUNFT	7
2.3. DAS VERHÄLTNIS VON EMPATHIE UND MITLEID	10
2.4. MITLEID ALS TUGEND	12
2.5. ZWISCHENFAZIT	15
3. LESSINGS MITLEIDSDRAMATURGIE	16
3.1. DER MITLEIDSBEGRIFF BEI LESSING	17
3.2. VON DER ABLEHNUNG DER FURCHT ZU IHRER INTEGRATION	22
3.3. DIE FRAGE NACH DER KATHARSIS	25
3.4. ZWISCHENFAZIT	28
4. OLDIES BUT GOLDIES: ALTE WIRKUNGSPRINZIPIEN IN NEUEN MEDIEN	29
4.1. DER ROTE FADEN, DER THEATER, FILM UND VIDEOSPIEL VERBINDET	30
4.2. GESPANNTE GEGENWART IN THEATER UND VIDEOSPIEL	34
4.2.1. <i>Kontingenz und bedingte Freiheit</i>	34
4.2.2. <i>Entscheidung formt Charakter</i>	37
4.2.3. <i>Freiheit bringt ein Gefühl der Verantwortung mit sich</i>	39
4.3. REZEPTION VON VIDEOSPIELEN	40
4.3.1. <i>Identifikation mit Mediencharakteren</i>	41
4.3.2. <i>Identifikation im Kontext interaktiver Medien</i>	42
4.3.3. <i>Das Objekt des Mitleids in Videospielen</i>	45
4.4. ZWISCHENFAZIT	46
5. MITLEIDSDRAMATURGIE IN <i>LIFE IS STRANGE</i>	48
5.1. IDENTIFIKATION MIT DEM PLAYER CHARACTER	51
5.2. NON-PLAYER CHARACTERS UND PHILANTHROPIE	53
5.3. CHLOE IN DER DOPPELROLLE VON REBELLIN UND DAMSEL	56
5.4. MORALISCHE WIRKUNG UND DAS TROLLEY-PROBLEM	58
5.5. HEIMSUCHUNGEN DURCH SZENEN DES MITLEIDS	61
5.5.1. <i>Ein Mangel an poetischer Gerechtigkeit?</i>	63
5.5.2. <i>Ein unannehmbarer Tod</i>	65
6. FAZIT	70
7. BIBLIOGRAPHIE	72
7.1. LITERATUR- UND INTERNETQUELLEN	72
7.2. VERWENDETE AUFZEICHNUNGEN	77
7.3. LUDOGRAPHIE	77

1. Einleitung

Der kulturelle Status von Videospiele wird tendenziell als niedrig eingeschätzt. Jesper Juul hält diesbezüglich fest: «Videogames are notoriously considered lowbrow catalogues of geek and adolescent male culture». ¹ Juul führt dies unter anderem auf die Tatsache zurück, dass Videospiele meist den Fokus auf das Manipulieren und Bewegen von Gegenständen richten und weniger oft die komplexeren Interaktionen zwischen Menschen wie Freundschaft, Liebe und Verrat behandeln. ² Das Spiel *Life is Strange (LiS)* verspricht jedoch, genau dies zu tun. ³ Selbst zur Überraschung der Entwickler*innen stiess das Spiel mit seinen ungleichen Protagonistinnen Max(ine) Caulfield und Chloe Price auf grosse Resonanz bei Spielenden weltweit. ⁴ Und dies vielleicht gerade weil sich die Entwickler*innen neben den oben genannten Themen Freundschaft, Liebe und Verrat auch an Problematiken wie Suizid respektive Tod, Missbrauch und Mobbing heranwagten. Kritiker*innen und Forscher*innen scheinen jedoch gleichermassen uneinig zu sein, ob es sich bei *LiS* aus einer sozio- und genderpolitischen Perspektive betrachtet um ein progressives Spiel handelt. Die queere Kritikerin Ayla Arthur berichtet beispielsweise von intensiven negativen Erfahrungen mit dem Spiel:

The only thing I could think of when I went back and played the True Ending of Life is Strange was, «I want someone to please tell me that I'm going to live. Someone please tell me this isn't how we all die. Someone please tell me we can be happy. / Someone tell me I deserve to live [...]». ⁵

Arthur und andere Kritiker*innen erheben gegen das Spiel unter anderem den Vorwurf des *Queerbaitings* und der Verwendung eines schädlichen Erzählelements bekannt unter der Bezeichnung «Bury your Gays». ⁶ Alex Henderson sowie Holger Pötzsch und Agata Waszkiewicz kritisieren ferner eine konservative Politik innerhalb des Narrativs, welche sie auf

¹ Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games between Rules and Fictional Worlds*. London 2005, S. 20.

² Vgl. Juul 2005, S. 20.

³ Vgl. Dontnod Entertainment. (2015). *Life Is Strange*. Tokyo: Square Enix.

⁴ Vgl. Heaney, Duncan: *Life Is Strange 2's Creators Talk Choice, and Why There Isn't a «Right» Way to Play*. In: *Square Enix Games*, 13.04.2019, https://square-enix-games.com/en*GB/news/life-strange-2-interview-part-1, 03.07.2020.

⁵ Arthur, Ayla: *What Button Do I Press to Be Happy? On Life Is Strange Episode 5 and Queer Representation in Videogames*. In: *Medium*, 03.11.2015, <https://medium.com/@FourArmsDemon/what-button-do-i-press-to-be-happy-1d93e8691239>, 11.06.2020. Im Original wird der Titel des Games nicht hervorgehoben.

⁶ Vgl. Arthur 2015, o. S.; vgl. Henderson, Alex: *The Butterfly Effect. Player Agency and Trope Subversion in Life Is Strange and Until Dawn*. In: *Cinder. Creative Interventions & New Directions in Expressive Research*, 2 / 2019, S. 4. Irene Rubio Caravaca bietet folgende Definition von *Queerbaiting* an: «Queerbaiting is a recent practice that consists of building a homoerotic subtext between two characters that will not lead to the romantic culmination that could be expected from heterosexual analogues. This strategy, used by TV show producers and showrunners to attract a queer audience to their shows without risking alienating its conservative audience, reinforces society's heteronormativity since it deems non-heterosexual relationships unworthy of representation in the media.» (Rubio Caravaca 2017, S. 1) Der Vorwurf des *Queerbaitings* ist im Falle von *LiS* nicht von der Hand zu weisen, da für die Spielenden nie Klarheit über die Art der Verbindung zwischen Max und Chloe respektive zwischen Chloe und der verschwundenen Rachel Amber besteht. Eine heterosexuelle Lesart, die statt einer romantischen eine intensive Freundschaftsbeziehung zwischen den beiden Frauen vermutet, wird selbst durch aktive Bemühungen der Spielenden, scheinbar romantische Handlungsoptionen zu verfolgen, nicht zugunsten einer offen dargestellten Liebesbeziehung ausgeschlossen. Die einzige Ausnahme bietet eine optionale Kusszene, die jedoch nur zum Preis der Opferung Chloes aktiviert werden kann (vgl. Macgregor 2016, o. S.). Aus Platzgründen kann auf diese Thematik nicht vertieft eingegangen werden.

das Festhalten an Prinzipien der aristotelischen *Poetik* zurückführen.⁷ Mahli-Ann Rakkomkaew Butt und Daniel Dunne kritisieren schliesslich die Wiedereinsetzung sexistischer Normen durch ein Finale, welches das Leben einer Frau dem Allgemeinwohl gegenüberstellt.⁸ Auf der anderen Seite stehen Autor*innen wie Luis de Miranda, welcher das Spiel aus der Perspektive der Existenzphilosophie Jean-Paul Sartres betrachtet und aufgrund der grossen Entscheidungsfreiheit innerhalb der Handlung den*die Spieler*in als *existential simulator* begreift. Nicola Przybylka hebt weiter das Unterlaufen von bekannten Stereotypen, die Vielfalt weiblicher Figuren und den «eigenständigen Charakter» des Player Characters hervor.⁹ Ausgehend von meinem eigenen Erleben des Spiels drängte sich mir jedoch besonders eine Untersuchung desselben vor der Folie der Lessing'schen Mitleidsdramaturgie auf. Ich frage in dieser Arbeit folglich einerseits a) danach, ob sich in *LiS* Elemente einer Mitleidsdramaturgie nachweisen lassen und b) ob das Erregen von Mitleid als Wirkungsabsicht andererseits einen Beitrag zur Erklärung des kontroversen Finales zu leisten vermag. Methodisch erfolgt der in dieser Untersuchung erprobte Zugriff auf Videospiele primär aus der Perspektive der Theaterwissenschaft und in geringerem Masse aus derjenigen der Philosophie. Wo es der Gegenstand erfordert, werden Grundlagen aus den *Game Studies* herangezogen. Der Schwerpunkt der Analyse liegt auf einer Studie des Spielnarrativs, bezieht jedoch auch ludologische Positionen mit ein. Denn für *LiS* gilt, dass das Narrativ und seine spielerische Entfaltung keinesfalls nur «uninteresting ornaments or gift-wrappings»¹⁰ sind. Vielmehr ist die Erzählung eines der wichtigsten, wenn nicht das wichtigste Element des Spiels. Die Aufgabe der Spielenden besteht in *LiS* gerade darin, den Verlauf der Geschichte durch ihre Entscheidungen mitzugestalten. In diesem Zusammenhang scheint es nur angemessen, wenn die *Game Studies* sich für Ansätze aus Disziplinen öffnen, die sich viel länger mit der Kunst des Erzählens in verschiedenen Medien auseinandergesetzt und entsprechende Analysewerkzeuge und -kategorien entwickelt haben. Insbesondere dann, wenn sich eine Traditionslinie von normativen Gestaltungsprinzipien für Dramatik über den Film bis hin zur Gestaltung von Videospieldramen zumindest andeuten lässt.¹¹ Zudem reiht sich *LiS* in einen Trend zur Aufnahme pädagogischer Zielsetzungen im Bereich digitaler Unterhaltung ein. Julie Muncy kritisiert beispielsweise in ihrem Artikel für das Magazin *Wired* die Erwartung, dass Videospiele die empathischen Fähigkeiten der Spielenden stärken sollen, scharf.¹² Eben dieser Trend stellt aus theaterhistorischer Perspektive eine mögliche Parallele zu ähnlichen Bestrebungen im 18. Jahrhundert her, die Theater vor dem Hintergrund sozialpolitischer und pädagogischer Interessenlagen zu einem beliebten Reformobjekt machten.¹³ Zunächst gilt es jedoch, einen ersten Eindruck dessen zu vermitteln, um welche Art Spiel es sich bei *LiS* handelt. Auf die Frage, was *LiS* ist, lassen sich naturgemäss sehr viele mögliche Antworten

⁷ Pötzsch, Holger u. Waszkiewicz, Agata: Life Is Bleak (in Particular for Women Who Exert Power and Try to Change the World). The Poetics and Politics of Life Is Strange. In: *Game Studies*, 3 / 2019, <http://gamestudies.org/2001/archive>, 08.05.2020.

⁸ Butt, Mahli-Ann Rakkomkaew u. Dunne, Daniel: Rebel Girls and Consequence in Life is Strange and The Walking Dead. In: *Games & Culture*, 4 / 2019, S. 430–449.

⁹ Vgl. Miranda, Luis de: Life Is Strange and «Games Are Made». A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator with Copilot Sartre. In: *Games and Culture*, 8 / 2018, S. 12; Vgl. Przybylka, Nicola: Life Is Strange – ein «Game for Change»? In: *onlinejournal kultur & geschlecht*, 1 / 2019, <https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/?p=704#more-704>, 23.05.2020.

¹⁰ Eskelinen, Markku: The Gaming Situation. In: *Game Studies*, 1 / 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, 12.05.2020.

¹¹ Vgl. hierfür die Argumentation in Kapitel 4.

¹² Muncy, Julie: Stop Expecting Games to Build Empathy. Games, the Thinking Goes, Can Make you a Better Person. But Can They? Do they? In: *Wired*, 27.06.2018, <https://www.wired.com/story/games-and-empathy/>, 24.06.2020.

¹³ Vgl. Kotte, Andreas: *Theatergeschichte*. Köln, Weimar u. Wien 2013, S. 263–318.

formulieren. Im Kontext dieser Arbeit erscheinen vor allem zwei davon bedeutungsvoll. Die erste bezieht sich auf das Genre: Matt Knutson bezeichnet *LiS* als «an adventure game that privileges player choice».¹⁴ Laut Clara Fernández-Vara ist das Adventure Genre durch spezifische Gestaltungsmerkmale und Interaktionsmodi definiert, welche in den frühen Text-Adventures etabliert wurden. Keines der Merkmale ist exklusiv für das Genre, zusammen jedoch sind sie hinreichend, um Adventure-Spiele als solche zu kategorisieren. Fernández-Vara schlägt diesbezüglich vor, das Adventure Genre zu charakterisieren durch:

- their story-driven nature;
- having a player character who carries out the commands of the player;
- their encouragement of exploration;
- gameplay focused on puzzle-solving; and
- interaction based mainly on object manipulation and spatial navigation.¹⁵

Auf *LiS* treffen alle oben aufgeführten Merkmale zu. Denn im Spiel steht die erzählte Geschichte im Zentrum, die Spielenden sind zudem durch die verschiedenen Gesprächs- und Handlungsoptionen am Prozess der Entfaltung des Narrativs beteiligt. Die meiste Zeit wird auf die Erkundung kleinerer Abschnitte der Spielwelt verwendet, sei es das Zimmer von Max' bester Freundin, die Umgebung der Schule, an welcher sie ihr Studium der Fotografie begonnen hat oder der verlassene Schrottplatz, welcher Chloe als Rückzugsort dient. Damit das Spiel voranschreiten kann, müssen Spielende meist einen Gegenstand oder einen Weg finden, um sich Zugang zu einem neuen Abschnitt des Spiels zu verschaffen. Beispielsweise gilt es, eine Möglichkeit zu finden, wie Max' Feindin Victoria dazu veranlasst werden kann, den Weg zum Studierendenwohnheim freizugeben. Um solche Aktionen auszuführen, müssen Spielende ihren Avatar Max lediglich zu einem geeigneten Ziel navigieren, um durch einen simplen Klick auf eine Taste einen Gegenstand untersuchen oder bewegen zu können.¹⁶

¹⁴ Knutson, Matt: Backtrack, Pause, Rewind, Reset. Queering Chrononormativity in Gaming. In: *Game Studies*, 3 / 2018, <http://gamestudies.org/1803/articles/knutson>, 11.06.2020.

¹⁵ Fernández-Vara, Clara: Adventure. In: Wolf, Mark P. u. Perron, Bernard (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Hoboken 2014, S. 233. Martin Sallge definiert Gameplay als «die Art und Weise, wie der Spieler mit der Spielmechanik interagiert» (Sallge 2010, S. 80). Järvinen bietet eine etwas differenziertere Definition an: «The concept of «game play» can be explained as the relation between game mechanics, the configuration of the game elements in a game state, and the dynamic behaviour of the game system from one game state to another during the gaming encounter. Gameplay emerges from the sum of the 1) temporal sequences of players deploying the mechanics made available to them and 2) the responses of the game system in relation to the change in the game state.» (Järvinen 2008, S. 258). Den Begriff der Spielmechanik definiert Järvinen wie folgt: «Game mechanics are essential elements in that they are always about doing something significant in the game. In everyday experience, they are what playing a game is about.» (Järvinen 2008, S. 263). Spielmechaniken lassen sich am besten durch Verben beschreiben, so beispielsweise *auswählen*, *bewegen*, *zielen*, *schliessen* oder *sammeln* (vgl. Järvinen 2008, S. 263).

¹⁶ Anders als in anderen Kunstformen können Nutzer*innen von Videospielen über eine digitale Stellvertreterfigur, den Avatar, in der Spielwelt verfügen, durch welche das Handeln in dieser Welt erst ermöglicht wird. Die spezifische Medialität von Videospielen ist damit stark durch den Zugriff über den Avatar geprägt. Benjamin Beil und Andreas Rauscher definieren den Begriff des Avatars wie folgt: «Der Avatar ist ein Werkzeug zur Manipulation der Spielwelt, aber auch eine in diese Spielwelt integrierte Figur. Er markiert als Fusion aus Interface-Element und fiktionaler Instanz ein besonders prägnantes Charakteristikum des Computerspiels und bildet das entscheidende Element des interaktiven Bildes zum Einbezug des Betrachters beziehungsweise Spielers.» (Beil u. Rauscher 2018, S. 201). In dieser Arbeit wird anstelle des Begriffes Avatar auch die Bezeichnung Player Character verwendet. Mit *Non-Player Characters* sind jene Figuren gemeint, die nicht von Spielenden, sondern meist von einer künstlichen Intelligenz gesteuert werden.

LiS ist jedoch auch eine Coming of Age-Geschichte. Die Protagonistin Max ist zu Beginn des Spiels zwar mit 18 Jahren bereits volljährig, doch ist im Titel der ersten Episode, «Chrysalis» (Insektenpuppe) und durch das wiederholt erscheinende Motiv des Schmetterlings bereits angelegt, dass Max sich im Verlauf des Spiels noch entwickeln wird.¹⁷ Massgeblich angetrieben wird dieser Prozess durch Max' ehemalige beste Freundin Chloe, welche sie fünf Jahre zuvor in ihrer Heimatstadt Arcadia Bay zurückgelassen hatte. Max versucht infolgedessen an die alte Freundschaft wiederanzuknüpfen und zusammen mit Chloe das Rätsel um das Verschwinden von deren Freundin Rachel Amber zu lösen. Als Chloe jedoch bei ihrer ersten Begegnung auf der Damentoilette von Max' Mitschüler erschossen wird, stellt Max fest, dass sie über die Fähigkeit verfügt, die Zeit zurückzudrehen. Diese Gabe erlaubt ihr, verschiedene mögliche Ausgänge von Gesprächen durchzuspielen und in diesem Prozess Informationen zu sammeln, mit welchen sie ihr Gegenüber den eigenen Zielen gemäss zu manipulieren vermag. Doch obwohl Max ihre Kräfte meist mit guten Absichten einsetzt, zeigen sich immer wieder unvorhersehbare und ungewollte Konsequenzen. Immer wieder gerät Chloe in Lebensgefahr und kann mit Max' Kräften gerettet werden. Mit der Zeit mehren sich jedoch die Zeichen, dass Max' Eingreifen in den Lauf der Ereignisse zu Störungen selbst in den natürlichen Systemen führt: Es schneit im Sommer, Wale stranden an der Küste und ein gigantischer Sturm bedroht die idyllische Kleinstadt. Immer wieder ist Max gezwungen, von Neuem abzuwägen, was richtig und was falsch ist und zu welcher Art Mensch ihre Entscheidungen sie machen. Am Ende des Spiels stehen Spielende vor der Wahl, entweder Chloe oder die gesamte Küstenstadt Arcadia Bay zu retten. Abhängig von der Wahl der Spielenden zeigen die letzten Filmsequenzen des Spiels entweder die beiden Protagonist*innen beim Verlassen der verwüsteten Stadt oder die Beisetzung Chloes mit einem Grossteil des Figurenpersonals als Trauergästen. Durch die Wahl zwischen der Opferung der queeren Figur Chloe und der Rettung einer ganzen Stadt sowie durch die bedrückenden Konsequenzen für die Protagonist*innen in beiden möglichen Enden hat das Spiel die oben genannten Kritikpunkte auf sich gezogen. Wie Pöttsch und Waszkiewicz feststellen, sind junge Frauen der Hauptfokus von *LiS*. Wiederholt haben sie mit den Folgen gedankenloser oder feindlicher Handlungen der männlichen Figuren im Spiel zu kämpfen und tun dies in einer durchsetzungsstarken sowie sachlichen Art und Weise.¹⁸ Dazu stehen die beiden Enden in einem starken Kontrast:

Then, instead of letting the characters of Max and Chloe thrive, succeed in their endeavours, save the day, and find themselves (and potentially each other), from then on to populate the imaginations and fantasies of thousands of players meeting comparable challenges and restraints regarding their own emerging identities, mutual relations, and other issues of coming to age, Dontnod decided to crush both Max and Chloe, to ensnare them in a predetermined tragic narrative of loss and guilt robbing them of agency rather than letting them enjoy their powers and capabilities as an inspiration for others.¹⁹

Zusammenfassend lasse sich sagen, dass die Tragödie von *LiS* darin bestehe, dass das Spiel zunächst die Erfahrungen und unterschiedlichen Weltanschauungen aktiver wie einfallsreicher weiblicher und queerer Charaktere artikuliere, die sich auf selbstbewusste und inspirierende Weise mit authentischen Herausforderungen der realen Welt auseinandersetzen, sich letztlich aber gegen diese wende. Am Ende würden die Protagonistinnen auf tote Rebellinnen und gefügige Subjektivität reduziert.²⁰ Pöttsch und Waszkiewicz führen den Konflikt zwischen dem

¹⁷ Vgl. de Miranda 2018, S. 4.

¹⁸ Vgl. Pöttsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

¹⁹ Pöttsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

²⁰ Vgl. Pöttsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

Anspruch auf Repräsentation weiblicher und queerer Subjektivität und der Behandlung der beiden Hauptfiguren durch das Narrativ auf eine Orientierung an Gestaltungsprinzipien aus der aristotelischen *Poetik* zurück. Die These dieser Arbeit ist jedoch, dass Wirkungsabsicht und Erzählstruktur von *LiS* weniger der *Poetik* als ihrer Rezeption durch Gotthold Ephraim Lessing verpflichtet ist und sich als Folge dessen im Spiel eine implizite Mitleidsdramaturgie nachweisen lässt: Christian Divine, Lead Writer bei Dontnod Entertainment, brachte in einem Interview die Hoffnung zum Ausdruck, dass das Spiel dabei helfe, mehr Empathie in die Welt zu tragen.²¹ Doch die im Narrativ stark verankerte Motivation des Player Characters Max, Chloes Leben zu retten und ihr Leiden zu lindern, weisen in Richtung einer intendierten Rezeptionshaltung, die Mitleid mit den Figuren und Furcht der Spielenden für sich selbst über andere Gefühle privilegiert. Um dies zu plausibilisieren, wird der Begriff des Mitleids im ersten Kapitel gegen ähnliche Konzepte abgegrenzt und ein Grundverständnis dessen erarbeitet, was unter Mitleid verstanden werden kann. Vor diesem Hintergrund soll im zweiten Kapitel die Mitleidskonzeption Lessings eingeführt werden. Darauf aufbauend wird versucht, erste Verbindungslinien zwischen dem Konzept Lessings und ausgewählten Aspekten von Videospiele zu ziehen. Die hierbei herausgearbeiteten Gedanken sollen abschliessend im Kontext der Frage nach der Bewertung der beiden umstrittenen Enden von *LiS* auf das Spiel angewendet werden. Die vorliegende Arbeit hat bezüglich mancher Aspekte explorativen Charakter, weshalb sich die Argumentation oftmals in kreisenden Bewegungen einer Konklusion zu nähern sucht.

2. Mitleid – zur Begrifflichkeit

Was ist Mitleid? Lauren Berlant schreibt im Vorwort zum Sammelband *Compassion. The Culture and Politics of an Emotion*: «We can conclude from reading this volume that there is nothing simple about compassion apart from the desire for it to be taken as simple, as a true expression of human attachment and recognition».²² Dieses Kapitel soll einen Hintergrund skizzieren, vor welchem das im nächsten Kapitel herausgearbeitete Konzept der Mitleidsdramaturgie nach Gotthold Ephraim Lessing konturiert werden kann. Indes kann Mitleid sowohl als Gefühl als auch als Tugend verstanden werden. In einem ersten Teil soll daher Mitleid als Gefühl gefasst werden. In einem zweiten Schritt wird die Frage gestellt, inwiefern Mitleid die Form einer Tugend annehmen kann.

2.1. «Pity» und «compassion»

Nach Marjorie Garber beginnen die Probleme rund um den Begriff des Mitleids bereits bei der Etymologie: «From the fourteenth century to the beginning of the seventeenth, the word (deriving from Latin *com*, together, and *pati*, to suffer) was used to describe both *suffering together with one another*, «or fellow feeling», and an emotion felt *on behalf of another who*

²¹ Vgl. Flores, Natalie: Empathy is the Defining Core of Life is Strange. An Interview with Christian Divine. In: Paste Magazine, 17.01.2019, <https://www.pastemagazine.com/games/life-is-strange/empathy-is-the-defining-core-of-life-is-strange-an/>, 29.05.2020.

²² Berlant, Lauren: Introduction. *Compassion (and Withholding)*. In: dies. (Hg.): *Compassion. The Culture and Politics of an Emotion*. New York u. London 2004, S. 7.

suffers».²³ Die erste Bedeutung sei ziemlich schnell verloren gegangen. Die zweite mache Mitleid jedoch zu einem Gefühl, das nicht von gleichgestellten Individuen ausgeht, sondern gegenüber einer notleidenden Person von einem anderen Menschen bezeugt wird, der selbst frei von dieser Not und ihr in dieser Hinsicht übergeordnet ist. Seither schwanke das Verständnis von Mitleid zwischen Güte und Herablassung.²⁴ Dieser Aspekt des Mitleids scheint bereits in der Apologie des platonischen Sokrates durch, als dieser erklärt, dass er entgegen der verbreiteten Norm, seine Familie nicht vor Gericht erscheinen lassen wolle, um die Richter mitleidig zu stimmen:

Möglicherweise ist manch einer von euch ungehalten, [c] wenn er an sich selber zurückdenkt: daß er auch, als er einen harmloseren Kampf vor Gericht kämpfen hatte als ich hier, die Richter unter vielen Tränen bat und anflehte und daß er seine Kinder mitbrachte, um möglichst viel Mitleid hervorzurufen, sowie andere Angehörige und zahlreiche Freunde – während ich nichts von alledem zu tun gedenke, obwohl bei mir, wie ich meinen möchte, das Äusserste auf dem Spiel steht.²⁵

Sokrates betont an dieser Stelle, auch er habe Frau und kleine Kinder und lasse ihrer trotzdem keinen herbringen, um für ihn einen Freispruch zu erwirken.²⁶ Er unterlasse dies nicht aus Hochmut oder Geringschätzung, sondern weil er glaube, dass nichts hiervon für ihn, für die Anwesenden oder die Stadt gut sei. Denn wenn Menschen, die sich durch Weisheit, Mut oder andere gute Eigenschaften auszeichnen, in dieser Weise auftreten wollten, würde er dies als Schande empfinden.²⁷ Er führt weiter aus:

Dies also, ihr Männer von Athen, dürft weder ihr tun, die ihr hier einiges Ansehen genießt, noch dürft ihr's, wenn wir's versuchen, geschehen lassen; ihr müsst vielmehr zeigen, daß ihr jemanden, der solche Rührstücke aufführt, und die Stadt damit lächerlich macht, weit eher verurteilt als den, der darauf verzichtet.²⁸

Der platonische Sokrates empfindet es als ehrwidrig, sich Vorteile durch das Erregen von Mitleid zu verschaffen. Das Gefühl der Schändlichkeit scheint sich jedoch auch aus der Annahme zu speisen, dass dieses Vorgehen unmännlich sei:

Die hängen, wie mir scheint, der Stadt nur Schande an, und so könnte wohl auch mancher Ausländer mutmaßen, daß sich selbst hervorragend tüchtige Athener, [b] diejenigen, denen die eigenen Mitbürger bei den Ämtern und sonstigen Ehrenrechten den Vorzug geben, in nichts von Weibern unterscheiden.²⁹

Wer Mitleid zu erregen versucht, befindet sich somit nicht mehr auf Augenhöhe mit den Richtern, er setzt sich selbst vor den anderen herab. Damit lässt Platon Sokrates ähnlich argumentieren wie Friedrich Nietzsche an manchen Stellen seines Werks über 2000 Jahre später. Bei Nietzsche ist es jedoch nicht die Schande, deretwegen man Mitleid meiden sollte, sondern die Scham, die sie verletzt.³⁰ So heisst es in seiner Schrift *Also sprach Zarathustra*:

²³ Garber, Marjorie: Compassion. In: Berlant, Lauren (Hg.): Compassion. The Culture and Politics of an Emotion. New York u. London 2004, S. 20.

²⁴ Vgl. Garber 2004, S. 20.

²⁵ Platon: Apologie des Sokrates. Kriton. Stuttgart 1987, S. 28.

²⁶ Vgl. Platon 1987, S. 28.

²⁷ Vgl. Platon 1987, S. 29.

²⁸ Platon 1987, S. 29.

²⁹ Platon 1987, S. 29.

³⁰ Vgl. Nietzsche, Friedrich: Also sprach Zarathustra. Ein Buch für alle und keinen. Stuttgart 1993, S. 79.

«Darum wasche ich mir die Hand, die dem Leidenden half, darum wische ich mir auch die Seele ab. Denn daß ich den Leidenden leidend sah, dessen schämte ich mich um seiner Scham willen; und als ich ihm half, da verging ich mich hart an seinem Stolze».³¹ Nietzsche scheint die Verbindlichkeiten zu scheuen, die aus einer Hilfeleistung erwachsen. Über grosse Verbindlichkeiten würden Menschen nämlich nicht dankbar, sondern rachsüchtig und kleine Wohltaten würden zum «Nage-Wurm», sofern sie nicht vergessen würden.³² Jene, die nichts zu verschenken hätten, sollten daher spröde sein, im Annehmen.³³ Einem leidenden Freunde solle man folglich eine Ruhestätte sein, doch gleichsam «ein hartes Bett, ein Feldbett», um ihm am besten zu nützen.³⁴ Die hier skizzierten Sichtweisen legen jedoch den Schluss nahe, dass weder der platonische Sokrates noch Nietzsche zwischen Mitleid [compassion] und <pity> (das einer geeigneten deutschen Entsprechung ermangelt) differenzieren. Laura W. Ekstrom fasst den Unterschied wie folgt:

Ordinarily, we understand pity as an attitude that is closely related to compassion, in that it involves awareness of another's suffering. But pity is not identical to compassion, since pity is consistent with condescension toward the other, with looking down on another from a moral or psychological high ground. Compassion thus is more closely tied, than is pity, to the respect for the sufferer, where respect we may understand roughly as a matter of giving someone particular consideration, regard, or esteem.³⁵

Eine respektvolle Person empfindet andere als hoher Achtung würdig. Und sie vermeidet es, diese als Mittel oder Objekte zu behandeln sowie in ihre persönliche Autonomie einzugreifen. Stattdessen lässt sie ihnen den Vortritt als Expert*innen über ihre eigenen Gefühle und Gedanken. Dies sei in Fällen von <pity> nicht gegeben.³⁶ Beim platonischen Sokrates scheint der Vorwurf gegen das Mitleid durch die Abgrenzung gegen den Begriff der <pity> noch nicht ausgeräumt zu werden. So wird Mitleid als Schwächung des Verstandes, ja als Grund für die Preisgabe der Gerechtigkeit aufgeführt. Der platonische Sokrates fügt in seinem Beharren auf der Vernunft nämlich noch einen weiteren Grund gegen das Mitleid vor Gericht an: Angeklagte sollten ihre Richter*innen nicht anflehen, sondern beweisen und überzeugen wollen, damit die Rechtsprechung nicht durch Willkür gelenkt werde.³⁷

2.2. Mitleid als Gefahr für die Vernunft

Platons bekannter Vorwurf gegen die tragischen Künste bleibt unvergessen: «Denn nur wenige sind sich klar darüber, daß das Genießen fremden Leides zwangsläufig auf das eigene Gemüt abfärbt; wer am fremden Leid den Hang zum Mitleiden wachsen läßt, kann ihn auch im eigenen Leid nicht bändigen».³⁸ Dabei fällt auf, dass Mitleid auch in Platons *Der Staat* weiblich konnotiert und abgewertet wird, weil Gefühle als Gefahr für die Selbstdisziplin und ein sich Hingeben an jene als schädlicher Herrschaftsverlust beschrieben wird. So lobe man im Theater denjenigen Dichter, welcher die Leidenschaften am besten zu erregen verstehe, im privaten Rahmen gelte jedoch die gegenteilige Regel:

³¹ Nietzsche 1993, S. 79.

³² Nietzsche 1993, S. 80.

³³ Vgl. Nietzsche 1993, S. 80.

³⁴ Nietzsche 1993, S. 81.

³⁵ Vgl. Ekstrom, Laura W.: Compassion in Medicine. In: Price, Carolyn u. Couette, Justin (Hg.): The Moral Psychology of Compassion. London u. New York 2018, S. 116.

³⁶ Vgl. Ekstrom 2018, S. 116.

³⁷ Vgl. Platon 1987, S. 29.

³⁸ Platon: Der Staat. Stuttgart 2012, S. 448.

Wenn uns hingegen ein persönliches Leid trifft, dann sind wir gerade auf das Gegenteil stolz, wenn wir ruhig bleiben und uns überwinden können, da das eine dem Manne zieme, [e] das andere, das wir im Theater gelobt haben, dem Weibe!³⁹

Die Dichter würden durch das Erregen von intensiven Gefühlszuständen den unvernünftigen Seelenteil nähren, der laut Platon eigentlich verkümmern sollte.⁴⁰ Ähnliche Warnungen vor den Gefahren des drängenden Herzens finden sich später auch in Nietzsches Schrift: «Man soll sein Herz festhalten; denn lässt man es gehn, wie bald geht einem da der Kopf durch! / Ach, wo in der Welt geschahen grössere Torheiten als bei den Mitleidigen? Und was in der Welt stiftet mehr Leid als die Torheit der Mitleidigen?». ⁴¹ Die «Mitleidigen» gelten somit auch bei Nietzsche noch immer als unvernünftig. Dieses Argument kann seine volle Kraft jedoch nur durch die Annahme entfalten, dass Gefühl und Vernunft in binärer Opposition zueinanderstehen. Diese Sichtweise wird in neuerer Zeit jedoch kritisiert. Bevor die Untersuchung an dieser Stelle weitergeführt werden kann, muss jedoch die Frage gestellt werden, was Gefühle überhaupt sind. Heiner Hastedt definiert Gefühle als: «vielfältige Formen des leiblich-seelischen Involviertseins, das Besonderheit qualitativ erfahrbar macht und so Wichtigkeitsbesetzungen ermöglicht». ⁴² Hierbei ordnet er dem Oberbegriff *Gefühle* acht Kategorien unter, darunter die «erkennenden Gefühle». ⁴³ Diese Gefühle seien als solche zu begreifen, die ohne grosse Begrifflichkeit Sachverhalte aufzeigten, den Charakter von Personen erahnten und zu Erkenntnissen führten, wo der Verstand noch ohne Ergebnisse bliebe. Beispiele dafür seien emotionale Intelligenz, Intuition, Kreativität und Fantasie. ⁴⁴ Hastedt zufolge ist es durchaus sinnvoll, in etwas involviert zu sein:

Insofern Gefühle für ein leiblich-seelisches Involviertsein stehen, gilt dies auch für sie selbst, so dass der Welt Bedeutung zukommt und einzelne Erlebnisse wichtig werden. Gefühle führen zu Bindungen und schaffen damit auch Abhängigkeiten; nur so erschließt sich aber eine Wichtigkeitsbesetzung und ein Sinn des Lebens. ⁴⁵

Hastedt geht sogar noch weiter und nimmt an, dass es prinzipiell vernünftig sei, Gefühle zu haben. ⁴⁶ Wird die binäre Opposition von Gefühl und Vernunft in dieser Weise überwunden, überrascht die Annahme nicht, dass Gefühle kognitive Elemente beinhalten. Auch in Bezug auf Mitleid lässt sich zeigen, dass dieses über eine kognitive Komponente verfügt. Ekstrom beschreibt diese wie folgt:

The broadly cognitive component I take to be a construal – or appraisal, evaluation, or perception – of some individual as suffering, or of a situation as involving an individual's or more than one individual's suffering, where an individual is a person or other sentient creature. ⁴⁷

Dieser Punkt lässt sich weiter plausibilisieren, wenn man wie Martha Nussbaum auf die stoische Analyse von Gefühlen verweist, welche besagt, dass Gefühle notwendigerweise von

³⁹ Vgl. Platon 2002, S. 446.

⁴⁰ Vgl. Platon 2002, S. 448.

⁴¹ Nietzsche 1993, S. 81.

⁴² Hastedt, Heiner: *Gefühle. Philosophische Bemerkungen*. Stuttgart 2005, S. 21.

⁴³ Hastedt 2005, S. 17–18.

⁴⁴ Vgl. Hastedt 2005, S. 17.

⁴⁵ Hastedt 2005, S. 141.

⁴⁶ Hastedt 2005, S. 150.

⁴⁷ Ekstrom 2018, S. 114.

den Überzeugungen geprägt sind, welche ein Individuum sein Eigen nennt.⁴⁸ Als Beispiel dient Nussbaum hierfür die in lyrische Worte gekleidete Gefühlsreaktion Hekabes auf den Tod ihres Enkels Astyanax in den *Troerinnen* des Euripides:

Hekabes Gefühle beinhalten mehrere Überzeugungen, unter anderem die Überzeugungen darüber, welche Ereignisse stattgefunden haben bzw. nicht stattgefunden haben und wer für sie verantwortlich ist. Eine besonders hervorstechende Rolle spielen bei diesen Gefühlen jedoch Überzeugungen einer ganz besonderen Art, nämlich Überzeugungen im Hinblick auf Wert, Würdigkeit und Auffälligkeit. Gerade weil Hekabe dem Leben ihres Enkels so ungeheure Bedeutung beilegt, wirkt sein Tod so niederschmetternd auf sie, und das in einer Weise, in der sie der Tod eines Fremden nicht treffen würde.⁴⁹

Dies gilt natürlich auch im Falle des Mitleids. Doch ist die von Ekstrom eingeführte kognitive Komponente schwächer als diejenige Nussbaums. Nussbaum orientiert sich an Aristoteles und beschreibt Mitleid als eine Reaktion auf das Leiden oder Unglück einer oder eines anderen, das drei Überzeugungen enthält: 1.) die Überzeugung, dass dieses Leiden nicht trivial, sondern ernst ist, 2.) die Überzeugung, dass dieses Leiden unverdient ist und 3.) die Überzeugung, dass einem selbst etwas Ähnliches zustossen könnte.⁵⁰ Ekstrom argumentiert jedoch, dass keine dieser Bedingungen notwendig für das Gefühl des Mitleids sei.⁵¹ Denn Mitleid könne durchaus auch in Situationen empfunden werden, die lediglich als kleiner Rückschlag erlebt werden. Weiter verhindere nichts in der Logik dieses Gefühls, dass Mitleid auch gegenüber Menschen empfunden wird, welche ihr Unglück bis zu einem gewissen Grad selbst verschuldet haben. Besonders im medizinischen Kontext, in welchem Ekstrom sich mit ihrem Essay bewegt, erscheint diese Bedingung stossend. Denn die Folge wäre, dass medizinisches Notpersonal nicht Mitleid mit einer Person mit schweren Verletzungen als Folge eines Autounfalls haben könnte, wenn es nicht zuvor zur Überzeugung gelangt ist, dass die Patientin keine Schuld an diesem Unfall trägt.⁵² Ekstrom fasst ihre schwächere Beschreibung der kognitiven Komponente zusammen als «the construal of another person or sentient creature as indeed suffering (or as one whose suffering is pending)».⁵³ Sollte dies zutreffen, könnte eine Person, welche die Situation ihres Gegenübers nicht als von tatsächlichem oder bevorstehendem Leiden überschattet erkennt, kein Mitleid mit diesem empfinden. Diese kognitive Komponente ist jedoch nicht hinreichend, um Mitleid zu charakterisieren. Ekstrom führt in ihrem Konzept des Mitleids daher auch eine affektive Komponente ein. Der Grundgedanke hierbei ist derjenige, dass sich Mitleid auf eine bestimmte Weise anfühlt: «In experiencing compassion, we are moved by the observed suffering in the sense of feeling sorrowful, distressed, or to some degree pained over what the sufferer undergoes».⁵⁴ Dieser Aspekt erfordert jedoch eine weitere konzeptuelle Abgrenzung vom Begriff der Einfühlung oder Empathie.

⁴⁸ Vgl. Nussbaum, Martha C.: Konstruktion der Liebe, des Begehrens und der Fürsorge. Philosophische Aufsätze. Stuttgart 2002, S. 175.

⁴⁹ Nussbaum 2002, S. 174.

⁵⁰ Vgl. Nussbaum, Martha: A Therapy for Desire. Theory and Practice in Hellenistic Ethics. Woodstock, Princeton, u. New Jersey 1994, S. 87. Nussbaum verwendet in diesem Artikel jedoch die Bezeichnung *pity*.

⁵¹ Vgl. Ekstrom 2018, S. 114.

⁵² Vgl. Ekstrom 2018, S. 114.

⁵³ Ekstrom 2018, S. 115.

⁵⁴ Ekstrom 2018, S. 115.

2.3. Das Verhältnis von Empathie und Mitleid

Lynn Henderson sieht sich zur Zeit ihrer Studie noch immer mit einer durch den platonischen Sokrates skizzierten Haltung in Relation zu Gefühlen konfrontiert. So wird die affektive Komponente im juristischen Kontext 1987 noch immer als Gefahr für rationale Entscheidungen gesehen:

The avoidance of emotion, affect, and experiential understanding reflects an impoverished view of reason and understanding – one that focuses on cognition in its most reductionist sense. This impoverished view stems from a belief that reason and emotion are separate, that reason can and must restrain emotion, that law-as-reason can and must order, rationalize, and control.⁵⁵

Dadurch wird Henderson folgend jedoch eine wichtige Form des Verstehens aus dem rechtlichen Diskurs ausgeschlossen. Noch wahrscheinlicher sei aber, dass dieses Verstehen in der Folge ohne rationalen Zugriff im Unterbewusstsein weiterwirke. Eine solche ausgeschlossene Form des Verstehens lasse sich am besten durch den Begriff der *empathy* fassen.⁵⁶ Nach Gotthard M. Teutsch handelt es sich bei Empathie um ein modernes Kunstwort, welches sich vom griechischen *empathēin* herleitet.⁵⁷ Das deutsche Wort *Einfühlung* geht wiederum auf Herder zurück.⁵⁸ Die heutige Bedeutung der Empathie-Konzeption beruht jedoch stärker auf der angloamerikanischen Weiterentwicklung, aus welcher sie von *empathy* ausgehend als *Empathie* zurückübersetzt wurde.⁵⁹ Henderson zufolge ist *empathy* als ein Phänomen zu begreifen, das dazu da ist, um das Verständnis von anderen zu erweitern.⁶⁰ Diese These findet sich ebenfalls bei Drew Westen, welchen Henderson für ihre Arbeit heranzieht.⁶¹ Sie führt drei mögliche Bedeutungen für den Begriff an:

Although the literature of empathy manifests disagreement about what is or is not «empathy,» [sic!] rather than projection, sympathy, or what have you, there are three basic phenomena captured by the word: (1) feeling the emotion of another; (2) understanding the experience or situation of another, both affectively and cognitively, often achieved by imagining oneself to be in the position of the other; and (3) action brought about by experiencing the distress of another (hence the confusion of empathy with sympathy and compassion). The first two forms are ways of knowing, the third form a catalyst for action.⁶²

Henderson scheint *empathy* als Oberbegriff einführen zu wollen, welcher Mitgefühl [compassion] als eine dritte Bedeutungsebene beinhaltet: «The third meaning of empathy that is commonly used is that of sympathy, care, or compassion, captured in Hoffman's [wahrscheinlicher: «Westen's», J. S.] notion of «an empathic distress response»».⁶³ Westen

⁵⁵ Henderson, Lynne: *Legality and Empathy*. Indiana 1987, S. 1575–1576.

⁵⁶ Vgl. Henderson 1987, S. 1576.

⁵⁷ Teutsch, Gotthard M.: Lernziel Empathie. In: Lück, E. Helmut (Hg.): *Mitleid – Vertrauen – Verantwortung*. Stuttgart 1977, S. 145.

⁵⁸ Vgl. Teutsch 1977, S. 145.

⁵⁹ Vgl. Teutsch 1977, S. 145.

⁶⁰ Vgl. Henderson 1987, S. 1578. Henderson verwischt im obigen Zitat die Unterscheidung zwischen Wissen und Verstehen. Denn Verstehen ist im Unterschied zu Wissen graduell, wir wissen etwas oder wir wissen es nicht, doch einen Gegenstand können wir besser oder schlechter verstehen (vgl. Baumberger 2011, S. 81).

⁶¹ Vgl. Westen, Drew: *Self and Society*. Cambridge 1987, S. 94.

⁶² Henderson 1987, S. 1579.

⁶³ Henderson 1987, S. 1581. Henderson scheint sich an dieser Stelle vertan zu haben und sich eigentlich auf Westen zu beziehen, da sie dessen Werk zitiert, um den genannten Sachverhalt zu erläutern.

definiert diese in seinem Werk *Self and Society* wie folgt: «An emphatic distress response is an aversive affect that can result from the discrepancy between some desired state of welfare of an object (or class of objects) and perceived/cognized reality».⁶⁴ Henderson folgend kann die daraus entstehende Belastung [distress] zu Handlungen führen, welche den Schmerz einer anderen Person linderten. Es sei diese Form von *empathy*, die mit Handeln und altruistischem Verhalten verbunden ist.⁶⁵ Mitleid und Empathie sind also eng verwandt. Dennoch scheint eine begriffliche Trennung der beiden Konzepte wünschenswert. Carolyn Price und Justin Caouette heben nämlich hervor: «one can empathize with another's sorrow or distress, but also with their joy, their gratitude, or their admiration. Compassion, in contrast, is usually (if not universally) taken to be a response to another's suffering».⁶⁶ Weiter impliziert laut Price und Caouette einzig Mitleid [compassion] Sorge um eine leidende Person und damit den Wunsch, ihr zu helfen.⁶⁷ Dem Abgrenzungsversuch zwischen Empathie und Mitleid durch Price und Caouette folgend, könnte somit Empathie oder Einfühlungsvermögen als Bedingung für Mitleid postuliert werden. Dies lässt sich weiter mit Blick auf die feinkörnigere Beschreibung Ekstroms plausibilisieren. Wie oben bereits eingeführt, umfasst Ekstroms Definition des Mitleids eine kognitive und eine affektive Komponente. Diese sind jedoch zusammengenommen noch nicht hinreichend für Mitleid. Deshalb werden die ersten beiden um eine dritte, volitionale Komponente erweitert. Diese dritte Komponente korrespondiert mit Hendersons dritter Bedeutungsebene von Empathie als Erleben der Not einer anderen Person, das auf entsprechendes Handeln zu deren Linderung hindrängt. Auch die anderen beiden Bedeutungsebenen bei Henderson lassen sich zu den verbliebenen Komponenten in Ekstroms Modell in Beziehung setzen: Wenn 1.) und 2.) des Empathie-Begriffs nach Henderson unter Berücksichtigung des Einwandes durch Price und Caouette auf Erfahren und Verstehen von Leiden eingeschränkt wird, ergibt sich eine Überschneidung mit der affektiven und der kognitiven Komponente bei Ekstrom. Die dritte Bedeutungsebene bei Henderson wird bei diesem Definitionsversuch somit aus dem Empathie-Begriff herausgelöst und mit Price und Caouette zum Alleinstellungsmerkmal des Mitleids erhoben. Diese Abgrenzung bringt den Vorteil mit sich, dass die von Teutsch vorgebrachte Einsicht, dass «soziales Verstehen der Empathie bedarf», nach wie vor geltend gemacht werden kann.⁶⁸ Es wird zudem weiter möglich, im Falle der Empathie, wie Henderson es tut, den Fokus auf das Moment des Verstehens zu legen, während das Gefühl des Mitleids durch seinen handlungsorientierten Charakter darüber hinausgeht und hierdurch davon unterschieden werden kann. Daraus leitet sich das folgende Verhältnis der beiden Begrifflichkeiten ab: Empathie ist zwar ohne Mitleid möglich, Mitleid jedoch nicht ohne Empathie. Ekstrom selbst wählt einen anderen als den hier vorgeschlagenen Weg, um Empathie von Mitleid zu scheiden, indem sie über die Abgrenzungsbemühungen zwischen Empathie und Identifikation durch Sigmund Freud hinwegsieht und die beiden Begriffe ident setzt.⁶⁹ Ekstrom definiert Empathie wie folgt:

⁶⁴ Westen 1987, S. 39.

⁶⁵ Vgl. Henderson 1987, S. 1581.

⁶⁶ Price, Carolyn u. Caouette, Justin: Introduction. In: dies. (Hg.): *The Moral Psychology of Compassion*. London u. New York 2018, S. x.

⁶⁷ Vgl. Price u. Caouette, S. x.

⁶⁸ Teutsch 1977, S. 150. Teutschs Definition sozialer Empathie deckt sich grösstenteils mit den ersten beiden Punkten Hendersons: «Befähigung zu sozialer Empathie ist dann unsere Fähigkeit, andere Menschen oder auch andere Lebewesen in ihrer Situation besser zu verstehen, indem wir ihre Gefühle mitfühlen und gleichzeitig versuchen, ihre Situation aus ihrer Sicht zu begreifen und sie in der Ähnlichkeit oder Andersartigkeit ihres Wesens rational zu erkennen [...]» (vgl. Teutsch 1977, S. 149)

⁶⁹ Vgl. Teutsch 1977, S. 146; vgl. Freud, Sigmund: *Abriss der Psychoanalyse*. Stuttgart 2010, S. 80.

Empathy may be understood roughly as an emotional engagement in which one comes alongside another treating her as a peer – distinguishing it from pity – and aims at *identifying oneself* with the other, to some extent fusing with the other as one – distinguishing it from compassion. [...] In our close friendships and romantic relationships, we seek both to emphasize with our loved one and to be the recipient of the other's empathy, metaphorically putting ourselves in each other's shoes in an attempt at deep understanding and identification.⁷⁰

Ekstroms Empathie-Begriff schliesst funktionale Empathie durch Personen aus, die zwar in der Lage sind, andere Menschen auf emotionaler Basis zu verstehen, sich aber dennoch antisozial verhalten. Weiter wird der Begriff auf intime Erfahrungen aus den Bereichen der Freundschaft (Philia) und Liebe (Eros) verengt, was ihn weniger fruchtbar macht für Kontexte, die ausserhalb desselben liegen, wie etwa der juristische im Falle Hendersons. Aus diesem Grund wird im Folgenden Ekstroms eigener Abgrenzungsversuch zur Empathie nicht übernommen. Als fruchtbar hat sich dagegen, wie oben dargelegt, Ekstroms Definition des Mitleids erwiesen, das hier noch einmal in ihren eigenen Worten zusammengefasst werden soll: «In sum, then, we may characterize the emotion of compassion as a painful feeling occasioned at the awareness or recognition of someone's suffering that triggers action at alleviating the suffering».⁷¹ Dies bedeute somit, dass eine Person, welche Mitleid fühlt, durch das Leiden einer anderen sowohl in einer affektiven als auch volitionalen Weise gerührt wird. Sie empfindet für die leidende Person und wird durch die Erkenntnis des fremden Leidens zu einer positiven Beteiligung angeregt.⁷² Ein solches Konzept von Mitleid mag auf den ersten Blick als sehr anspruchsvoll erscheinen. Dieser Eindruck lässt sich jedoch relativieren, wenn man die Möglichkeit in den Blick fasst, dass Mitleid als Tugend kontext- respektive rollenabhängig sein kann.

2.4. Mitleid als Tugend

Nach Aaron D. Cobb gilt es zwischen Mitleid als episodische Gefühlsantwort und Mitleid als Tugend zu unterscheiden:

As an emotion, compassion is an episodic experience of felt sorrow over the suffering of others. The person who feels compassion construes the other's suffering as an object worthy of his concerned attention. This experience often includes a felt aversion to a shared susceptibility or affliction. But the emotion directs his attention to the sufferer; it focuses his concern on the sorrow of the afflicted person. The compassionate appraisal of another's suffering induces both a desire to resist temptations to distance himself from the sufferer. He will attend concertedly to the sufferer in his thoughts and his expressions. He may seek to be in close proximity to the sufferer in order to ensure that he does not allow physical distance to reinforce a psychological tendency to recoil from suffering. And the emotional experience of compassion motivates efforts to alleviate suffering.⁷³

Cobb nähert sich dem Phänomen des Mitleids mit Blick auf unheilbare oder unlösbare Leiden an und hebt daher die zeitliche Begrenzung und die blinden Flecken der Gefühlsdefinition hervor. Denn manche Leiden können nicht gelindert, sondern nur ertragen werden. Und in

⁷⁰ Ekstrom 2018, S. 116, Hv. wie im Orig. Dieser Definitionsversuch überschneidet sich stark mit jenem Adam Smiths, welcher beispielsweise durch Paul Bloom heftig kritisiert wird. Bloom unterstellt dieser Form der Empathie eine zersetzende Wirkung auf moralisches Handeln (vgl. Bloom 2016, S. 35–36).

⁷¹ Ekstrom 2018, S. 115.

⁷² Vgl. Ekstrom 2018, S. 116.

⁷³ Cobb, Aaron D.: Compassion and Consolation. In: Price, Carolyn u. Caouette, Justin (Hg.): The Moral Psychology of Compassion. London u. New York 2018, S. 50.

solchen Situationen scheint ein auf kurz- oder mittelfristige Handlungsimpulse ausgerichtetes Gefühlskonzept von Mitleid an seine Grenzen zu stossen. Es sei jedoch entscheidend, Mitleid als episodische Gefühlsreaktion von der grundlegenden Disposition, Mitleid zu empfinden, zu unterscheiden. Denn als eine basale Gefühlsdisposition kann Mitleid schlecht «gestimmt» [tuned] sein. So sei es möglich, dass die Disposition zu einer Antwort auf Leiden verleite, welche masslos ist und darin versagt, sich sowohl dem Ausmass als auch der Schwere des Leidens anzupassen. Besonders in Fällen, in welchen ein Leiden nicht gemildert werden kann, droht der Wunsch, Milderung zu verschaffen in verfehlten Formen der Fürsorge zu resultieren. Etwa wenn durch den Versuch, das Leid eines Elternteils über den Verlust eines Kindes zu lindern, die Trauerarbeit verhindert und die wichtige Rolle der Trauer im psychischen Genesungsprozess gestört wird.⁷⁴ Cobb plädiert dagegen für ein Tugendkonzept des Mitleids:

Given these potential deficiencies, one ought to distinguish between a basic form of dispositional compassion and the virtue of compassion. As a virtue, compassion is a deeply rooted, enduring character trait that disposes a person to feel and express *appropriate* compassion to those experiencing serious suffering. Compassion manifests itself in a characteristic kind of attentiveness to and vigilance for the suffering of others such that the perception of suffering elicits a syndrome of *apt* affective, cognitive, motivational, and behavioural responses. The compassionate person feels, thinks, and acts out of concern for the sufferer's well-being because this is proper to her value as a person.⁷⁵

Eine Person, welche über die Tugend des Mitleids verfügt, habe sich einen Charakter angeeignet, für welchen das Leiden anderer Bedeutung hat. Die Gefühle, Gedanken, Motivationen und Handlungen dieser Person sind auf andere gerichtet, weil sie den Wert eines leidenden Gegenübers hochachten.⁷⁶ Doch Cobb vertritt die Ansicht, dass eine akteur*inzentrierte Analyse des Mitleids als Tugend eine wichtige Dimension des Begriffs nicht zu fassen vermag: «A full account of the virtue of compassion requires attending to crucial relational dimensions enacted and extended through it's exercise».⁷⁷ Deshalb müsse die Tugend des Mitleids mehr sein als eine dispositionale Abstimmung auf und wachsendes Interesse für das Leiden anderer:

It is also a dispositional willingness to commit oneself to suffering with the inflicted person for her sake. Compassion disposes a person to a kind of investment in the sufferer such that he is committed to share with her in her sorrow. In other words, it is a disposition to extend oneself as such that the afflicted person can experience her suffering within a relationship of abiding care and felt concern.⁷⁸

Somit kehrt Cobb zu der bei Garber verloren geglaubten Bedeutung von Mitleid als «*suffering together with one another*» zurück.⁷⁹ Cobb führt hierzu weiter aus, dass eines der wichtigsten Bedürfnisse unheilbar Leidender dasjenige nach Trost in ihrem Leid sei.⁸⁰ Die Präsenz einer anderen Person, die es auf sich nehme, den Kummer mit der leidenden Person zusammen zu ertragen, versichere dieser, dass sie in ihrem Leiden nicht allein sei. Cobb macht diesbezüglich die soziale Bindung stark, welche es ermöglicht, unabänderliches Leiden zu ertragen, weil sie die emotionalen Ressourcen zur Verfügung stelle, die nötig sind, um sich diesem Schmerz mit

⁷⁴ Vgl. Cobb 2018, S. 50–51.

⁷⁵ Cobb 2018, S. 51, Hv. wie im Orig.

⁷⁶ Vgl. Cobb 2018, S. 51.

⁷⁷ Cobb 2018, S. 52.

⁷⁸ Cobb 2018, S. 52.

⁷⁹ Garber 2004, S. 20, Hv. wie im Orig.

⁸⁰ Vgl. Cobb 2018, S. 55.

entschiedener Beharrlichkeit zu stellen.⁸¹ Cobb ist sich bewusst, dass diese Art des Mitleids kontextabhängig ist. Er gibt weiter zu, dass diese Form der Bindung in manchen Bereichen gezügelt werden muss.⁸² Einen in dieser Weise rollenbasierten Ansatz kontextspezifischen Ausdrucks des Mitleidens bietet Bradford Cokelet an:

My main thesis is that in order to understand compassion's value and advance debate about its ethical importance we need to recognize that the virtue of compassion involves substantively different dispositions and attitudes in different spheres of life – for example in our personal, professional, and civic lives. In each sphere, compassion is an apt and distinctive form of good-willed responsiveness to the value of living beings and their characteristic struggles to live good lives, but the relevant forms of good-willed responsiveness vary because in different contexts there are different types of living beings involved and different relations between the compassionate and person and the being to whom she is compassionate.⁸³

Wenn wir den Bogen wieder zurück zum Beginn und somit zum Gerichtsprozess gegen Sokrates schlagen, muss dies jedoch nicht bedeuten, dass Mitleid oder soziale Empathie im professionellen Kontext nicht angebracht wären. Henderson vertritt beispielsweise die Ansicht, dass empathische Narrative vor Gericht einen echten und einflussreichen Teil des gerichtlichen Diskurses sein können und es auch sein sollten.⁸⁴ Denn genauso wie Gefühle zu fragwürdigen Entscheidungen führen könnten, so könne dies auch durch das Fehlen von Empathie geschehen.⁸⁵ Etwa, wenn Richter*innen deswegen nicht in der Lage sind, die Situation von Angeklagten nachzuvollziehen.⁸⁶ Empathie könne nicht aufzeigen, was zu tun oder wie etwas zu erreichen sei, doch sie mache uns auf moralische Entscheidungen und Verantwortung aufmerksam. Denn die Flucht davor in die pure Rechtstaatlichkeit sei keine Option.⁸⁷ Dem platonischen Sokrates könnte aus heutiger Sicht entgegengehalten werden, dass dem strengen Gerechtigkeitsprinzip auch ein Fürsorgeprinzip zur Seite gestellt werden sollte. Nach Annemarie Piper handeln Akteur*innen ausgehend von der Sorge-Perspektive «weniger regelgeleitet und prinzipienorientiert als aus einem Engagement für das konkrete, individuelle «ethische Selbst», dessen jeweilige Situiertheit es zu berücksichtigen gilt».⁸⁸ Bezüglich des Mitleids verteidigt Alfred Archer dessen Rolle in unserem ethisch-moralischen Leben gegen den Vorwurf seiner moralischen Unzuverlässigkeit anhand von drei Punkten: 1.) Mitleid kann den Konflikt zwischen moralischem und egoistischem Handeln reduzieren. Zu einem Problem für die Handlungsmotivation kommt es dann, wenn ethisches Handeln im Widerspruch zu Eigeninteressen steht. Ein Beispiel hierfür wäre der Fall einer Person, die zu spät zu einem wichtigen Vorstellungsgespräch zu kommen droht und in ihrer unmittelbaren Nähe eine ältere Person stürzen sieht, die Hilfe benötigt. In solchen Situationen kann Mitleid den Konflikt minimieren, indem es das Leid der bedürftigen Person zu demjenigen der

⁸¹ Vgl. Cobb 2018, S. 57.

⁸² Vgl. Cobb 2018, S. 57.

⁸³ Cokelet, Bradford: Appreciating the Virtues of Compassion. In: Price, Carolyn u. Caouette, Justin (Hg.): The Moral Psychology of Compassion. London u. New York 2018, S. 16.

⁸⁴ Vgl. Henderson 1987, S. 1650.

⁸⁵ Henderson 1987, S. 1653.

⁸⁶ In diesem Punkt kann auch ein*e Kritiker*in der Empathie wie Bloom zustimmen: «There has been a lot of debate, for instance, over whether judges should be chosen based in part on their capacity to empathize. Perhaps surprisingly, I think the answer is yes—so long as by empathy, one means «cognitive empathy.» I agree here with Thomas Colby, who notes that many legal decisions turn on judgments about whether something is cruel or onerous or coerced, and to answer these questions, you need to have some understanding of how people work» (Bloom 2016, S. 37).

⁸⁷ Vgl. Henderson 1987, S. 1653.

⁸⁸ Piper, Annemarie: Gibt es eine feministische Ethik? München 1998, S. 107.

potenziell helfenden Passant*innen macht: «Given that the compassion involves sharing in the pain of the person who is suffering, in alleviating the sufferer's pain the compassionate person will also be alleviating her own pain».⁸⁹ Archer folgert an dieser Stelle, dass die Lücke zwischen Ethik und Eigeninteressen für Personen, welche Mitleid empfinden, kleiner ist.⁹⁰

2.) Der zweite Vorteil von Mitleid gegenüber rationalen Prinzipien ist darin zu finden, dass es durch das Erleben von Mitleid schwieriger ist, Gründe für Hilfeleistungen gegenüber Leidenden zu ignorieren: «While judgements of benevolence remain easy to ignore, we find it much harder to evade other's suffering when we are experiencing it ourselves».⁹¹ In der gleichen Weise, wie Schmerz verhindert, dass Schaden am Körper ignoriert wird, verhindert Mitleid, dass wir das Leiden anderer Menschen übergehen.⁹²

3.) Mitleid erfüllt den Wunsch vieler Leidender nach Anerkennung ihrer Drangsal. Beispielsweise in medizinischen Kontexten schafft die Anerkennung von Leiden Vertrauen und führt dazu, dass Patient*innen zur Überzeugung gelangen, dass das Fachpersonal die Schwere ihrer Not ermessen kann und ihr Wohlbefinden befördern möchte.⁹³

Archer folgend sollte Mitleid nicht die einzige Motivation moralischen Handelns sein, doch hat es eine wichtige Rolle im Leben tugendhafter Menschen zu spielen.⁹⁴

2.5. Zwischenfazit

Es lässt sich somit festhalten, dass Mitleid sowohl als episodisches Gefühl als auch als Tugend beschrieben werden kann. Das episodische Mitleid wird Ekstrom folgend als ein schmerzhaftes Gefühl charakterisiert, das angesichts des Bewusstseins oder des Erkennens von Leid anderer auftritt und zu Handlungen zum Zwecke der Linderung dieses Leids veranlasst.⁹⁵ Die Motivation zum Handeln zugunsten Leidender unterscheidet diesbezüglich Mitleid von Empathie. Gegenüber dem Gefühl der *pity*, das auch ein Bewusstsein des Leidens anderer impliziert, dieses jedoch mit Herablassung in den Blick nimmt, lässt sich Mitleid durch die Einnahme einer respektvollen Haltung abgrenzen.⁹⁶ Eine umfassende Beschreibung von Mitleid als Tugend muss Cobb folgend die ausagierte relationale Dimension des Begriffs beachten.⁹⁷ Denn die Tugend des Mitleids bestehe auch in der dispositionalen Bereitschaft, sich auf das Leiden einer anderen Person zusammen mit dieser betroffenen Person einzulassen. Mitleid veranlasst zu einer Form von Beteiligung in der Weise, dass man sich darauf einlässt, das Leiden einer anderen Person zu teilen.⁹⁸ Die Ausgestaltung dieser Beteiligung ist ferner kontext- respektive rollenabhängig. Wie sich das Mitleidskonzept respektive die Mitleidsdramaturgie Lessings vor dieser Folie ausnimmt, soll im Folgenden entfaltet werden.

⁸⁹ Archer, Alfred: The Moral Value of Compassion. In: Price, Carolyn u. Caouette, Justin (Hg.): The Moral Psychology of Compassion. London u. New York 2018, S. 8.

⁹⁰ Vgl. Archer 2018, S. 8.

⁹¹ Archer 2018, S. 11.

⁹² Vgl. Archer 2018, S. 11.

⁹³ Vgl. Archer 2018, S. 12.

⁹⁴ Vgl. Archer 2018, S. 14.

⁹⁵ Vgl. Ekstrom 2018, S. 116.

⁹⁶ Vgl. Ekstrom 2018, S. 116.

⁹⁷ Cobb 2018, S. 52.

⁹⁸ Cobb 2018, S. 52.

3. Lessings Mitleidsdramaturgie

Während Berlant im übertragenen Sinn über die «scenes of suffering» schreibt, erhält der Ausdruck mit Blick auf Lessings Theatertheorie einen Literalsinn.⁹⁹ Denn Mitleid zu erregen ist für Lessing die Wirkungsabsicht des Trauerspiels.¹⁰⁰ Mit diesem tragischen Mitleid beschäftigt er sich sowohl im *Briefwechsel über das Trauerspiel* mit seinen Freunden Moses Mendelssohn und Friedrich Nicolai als auch später in der *Hamburgischen Dramaturgie*. Hierbei beruft er sich auf die aristotelische *Poetik* und die darin enthaltene Tragödiendefinition, die Lessing beim Versuch dient, «dem bürgerlichen Trauerspiel der Aufklärung ein theoretisches Fundament zu verschaffen».¹⁰¹ Aristoteles figuriert diesbezüglich in der Rolle des «Bundesgenossen» gegen die «Franzosen», d. h. zuallererst gegen die höfische Kultur des Barock, die ständische Ordnung des Absolutismus und die diesen Mächtigen zugehörige Form der Tragödie.¹⁰² Zentral für Lessings Auseinandersetzung mit Aristoteles ist dessen Tragödiensatz:

Die Tragödie ist Nachahmung einer guten und in sich geschlossenen Handlung von bestimmter Größe, in anziehend geformter Sprache, [...] – Nachahmung von Handelnden und nicht durch Bericht, die Jammer [*eleos*, J. S.] und Schaudern [*phobos*, J. S.] hervorruft und hierdurch eine Reinigung [*Katharsis*, J. S.] von derartigen Erregungszuständen bewirkt.¹⁰³

Lessing übersetzt *eleos* und *phobos* jedoch mit *Mitleid* und *Furcht* und setzt die beiden Begriffe zueinander ins Verhältnis.¹⁰⁴ Hierbei definiert er Mitleid als Unlust über die physikalischen Übel eines geliebten Gegenstandes.¹⁰⁵ Und die Furcht als «das auf uns selbst bezogene Mitleid» wird zur «Ingrediens»¹⁰⁶ desselben. Weiter leitet Lessing die beiden Maximen seines Wirkungsmodells, a) «Die Tragödie erregt Leidenschaften» und b) «Das Trauerspiel soll bessern», aus dem oben zitierten Tragödiensatz ab respektive aus «dessen humanistischer und barocker Auslegung».¹⁰⁷ Lessing hat sich laut Thomas Martinec wesentlich intensiver mit

⁹⁹ Berlant 2004, S. 10.

¹⁰⁰ Vgl. Lessing, Gotthold Ephraim: *Hamburgische Dramaturgie*. Stuttgart 2006, S. 393. Lessing differenziert desbezüglich meist nicht zwischen den Begriffen Tragödie und (bürgerliches) Trauerspiel, eine Abgrenzung der beiden Begriffe würde den Rahmen dieser Arbeit jedoch sprengen. Cornelia Mönch bietet in ihrer Monografie eine Typologisierung des bürgerlichen Trauerspiels im 18. Jahrhundert an. (vgl. Mönch 1993) Zudem weist Monika Fick darauf hin, dass neuere Forschungen gezeigt hätten, «daß Lessings Mitleids-Konzeption einen Sonderweg darstellt.» (Fick 2010, S. 138) Damit werde «die üblich gewordene Zusammenschau von Empfindsamkeit, Mitleidsdramaturgie und bürgerlichem Trauerspiel insgesamt revisionsbedürftig.» (Fick 2010, S. 138)

¹⁰¹ Fuhrmann, Manfred: Nachwort. In: Aristoteles: *Poetik*. Stuttgart 2014, S. 118; vgl. Aristoteles: *Poetik*. Stuttgart 2014, S. 176.

¹⁰² Fuhrmann 2014, S. 176–177.

¹⁰³ Aristoteles: *Poetik*. Stuttgart 2014, S. 19.

¹⁰⁴ Vgl. Fuhrmann 2014, S. 177; vgl. Lessing 2006, S. 383.

¹⁰⁵ Vgl. Lessing 2006, S. 389.

¹⁰⁶ Lessing 2006, S. 383; Lessing 2006, S. 393.

¹⁰⁷ Lessing, Gotthold Ephraim: Brief an Nicolai im November 1756. In: ders.; Nicolai, Friedrich u. Mendelssohn, Moses: *Briefwechsel über das Trauerspiel*. In: Zeno.org, <http://www.zeno.org/Literatur/M/Lessing,+Gotthold+Ephraim/%C3%84sthetische+Schriften/Briefwechsel+%C3%BCber+das+Trauerspiel>, 27.03.2020; Martinec, Thomas: *Lessings Theorie der Tragödienwirkung. Humanistische Tradition und aufklärerische Erkenntniskritik*. Tübingen 2003, S. 232. Alberto Martino hält zum Begriff der *Leidenschaften* im Kontext der Aufklärung fest: «Wenn in der Aufklärung positiv von «Leidenschaften» die Rede ist, handelt es sich dabei praktisch um nichts anderes als unsere «Empfindungen». Zu den wirklichen und eigentlichen Leidenschaften nimmt die Aufklärung eine Haltung der Verurteilung ein.» (Martino 1972, S. 116)

der *Poetik* auseinandergesetzt als viele andere Interpret*innen, indem er die einzelnen Bestandteile der aristotelischen Wirkungsformeln genauestens untersucht und als erster die *Rhetorik* des Aristoteles miteinbezogen habe.¹⁰⁸ Dennoch spiegelten die Ergebnisse von Lessings Auseinandersetzung mit der antiken Quelle in erster Linie seine eigenen Prämissen wieder, da er die Ideen seiner eigenen Zeit zur Ausgangsbasis seiner Aristoteles-Interpretation gemacht habe.¹⁰⁹ Auf der Grundlage seines Zugriffs auf die Antike gelange Lessing in seiner Auslegung des aristotelischen Tragödiensatzes zu demselben Ergebnis, das auch seine eigene Theorie der Tragödienwirkung auszeichne:¹¹⁰

Es ist unstreitig, daß Aristoteles überhaupt keine strenge logische Definition von der Tragödie geben wollen [sic!]. Denn ohne sich auf die bloß wesentlichen Eigenschaften derselben einzuschränken, hat er verschiedene zufällige hineingezogen, weil sie der damalige Gebrauch notwendig gemacht hatte. Diese indes abgerechnet, und die übrigen Merkmale in einander reduziert, bleibt eine vollkommen genaue Erklärung übrig: die nämlich, daß die Tragödie, mit einem Worte, ein Gedicht ist, welches Mitleid erregt.¹¹¹

Damit Lessing argumentieren kann, dass «Aristoteles die Tragödie als ein Gedicht verstand, das Mitleid erregt und den Zuschauer bessert», muss er in der *Hamburgischen Dramaturgie* die beiden nach Martinec zentralen Differenzen des aristotelischen Tragödiensatzes zu seinem eigenen Modell beseitigen.¹¹² Diese Differenzen bestünden einerseits darin, dass Aristoteles annimmt, die Tragödie erzeuge *eleos* und *phobos*, während sie bei Lessing als einzige Leidenschaft Mitleid hervorruft. Andererseits schreibt Aristoteles über die Katharsis oder Reinigung, während Lessing sich eine Besserung durch das Mitleid verspricht. Lessing gehe diesbezüglich so vor, dass er zunächst den *phobos* in eine Konstituente des *eleos* transformiere und dann der Katharsis eine moralische Wirkung zuweise.¹¹³ Im Folgenden soll auf die einzelnen Elemente Mitleid, Furcht und moralische Besserung einzeln eingegangen werden.

3.1. Der Mitleidsbegriff bei Lessing

Für seine Definition des Mitleids verlässt Lessing sich zunächst auf seinen Gewährsmann Moses Mendelssohn, der dieses wie folgt charakterisiert: «Das Mitleid ist eine vermischte Empfindung, die aus der Liebe zu einem Gegenstande, und aus der Unlust über dessen Unglück zusammengesetzt ist».¹¹⁴ Mendelssohn führt hierzu weiter aus:

Ist es [das Mitleid, J. S.] nicht selbst eine Vermischung von angenehmen und unangenehmen Empfindungen? [...] die Liebe zu einem Gegenstande, mit dem Begriffe eines Unglücks, eines physicalischen Uebels, verbunden, das ihm unverschuldet zugestoßen. Die Liebe stützt sich auf Vollkommenheiten, und muß uns Lust gewähren; und der Begriff eines unverdienten Unglücks macht uns den unschuldigen Geliebten schätzbarer, und erhöht den Werth seiner Vortrefflichkeiten.¹¹⁵

¹⁰⁸ Vgl. Martinec 2003, S. 93–94.

¹⁰⁹ Vgl. Martinec 2003, S. 92–93.

¹¹⁰ Vgl. Martinec 2003, S. 92.

¹¹¹ Lessing 2006, S. 393.

¹¹² Vgl. Martinec 2003, S. 95.

¹¹³ Vgl. Martinec 2003, S. 95.

¹¹⁴ Mendelssohn, Moses: Philosophische Schriften, Zweiter Teil, S. 4, zit. nach Lessing 2006, S. 382.

¹¹⁵ Mendelssohn, Moses: Gesammelte Schriften. Bd. 1, Leipzig 1843, S. 173.

In den Briefen über das Trauerspiel hatte Lessing im Austausch mit Mendelssohn ähnliche Überlegungen angestrengt. So hatte er festgehalten, dass alle Betrübnis, die von Tränen begleitet werde, Betrübnis über ein verlorenes Gut sei. Bei diesem verlorenen Gut finde sich jedoch nicht lediglich die Vorstellung des Verlusts desselben, sondern eben auch die Idee dieses Guts, wodurch die angenehme und die unangenehme Vorstellung unzertrennlich verknüpft würden.¹¹⁶ Weiter unterscheidet Lessing in den Briefen «drei Grade des Mitleids», nämlich «*Rührung, Tränen, Beklemmung*».¹¹⁷ Lessing führt seine Überlegungen zu Rührung und Tränen am Beispiel eines ehrlichen Mannes vor, welcher sein Amt durch die Willkür eines Ministers verloren hat und sein Dasein inofgedessen als Bettler fristen muss:

Rührung ist, wenn ich weder die Vollkommenheiten, noch das Unglück des Gegenstandes deutlich denke, sondern von beiden nur einen dunkeln Begriff habe; so rührt mich z.E. der Anblick jedes Bettlers. *Tränen* erweckt er nur dann in mir, wenn er mich mit seinen guten Eigenschaften so wohl, als mit seinen Unfällen bekannter macht, und zwar mit beiden *zugleich*, welches das wahre Kunststück ist, Tränen zu erregen.¹¹⁸

Wenn der Unglückliche die Tränen Lessings haben wolle, müsse er seine «Vollkommenheiten» und sein Unglück zu verbinden wissen. Er müsse sagen:

[I]ch bin vom Amte gesetzt, weil ich zu ehrlich war, und mich dadurch bei dem Minister verhaßt machte; ich hungere, und mit mir hungert eine kranke liebenswürdige Frau; und mit uns hungern sonst hoffnungsvolle, jetzt in der Armut vermodernde Kinder; und wir werden gewiß noch lange hungern müssen. Doch ich will lieber hungern, als niederträchtig sein; auch meine Frau und Kinder wollen lieber hungern, und ihr Brot lieber unmittelbar von Gott, das ist, aus der Hand eines barmherzigen Mannes, nehmen, als ihren Vater und Ehemann lasterhaft wissen etc.¹¹⁹

Für eine solche Erzählung will Lessing stets Tränen in Bereitschaft haben.¹²⁰ Cornelia Mönch verdeutlicht Lessings Gedanken an dieser Stelle indem sie unterstreicht: «Erst wenn Unglück und Verdienst durch die kausale Konjunktion «weil» verknüpft sind, wird nach Lessings Vorstellung weinendes Mitleid erregt».¹²¹ Der Bettler sei ins Unglück gestürzt, weil er tugendhaft ist.¹²² Dieses weinende Mitleid ist für Lessing das Mittlere und damit die beste der drei Optionen.¹²³ Die Bewunderung lehnt er dagegen ab: Denn wenn Lessing nun, wie er sagt, «in die Schale der Vollkommenheit eine Zulage» wirft, fährt der Mann in seinem Beispiel, damit fort zu beteuern, dass er und seine Familie gleich nach ihrer Genesung von jeglicher ihnen zugänglichen, ehrlichen Arbeit leben wollten.¹²⁴ Es komme seinem Gewissen nicht darauf an, wie viel er nütze, sondern wie viel er nützen wolle.¹²⁵ Lessing zufolge erstickt nun die Bewunderung sowohl seine Tränen als auch sein Mitleid. In der Folge wird die Szene modifiziert: Der Bettler wird überall schimpflich abgewiesen, gleichzeitig nimmt bei ihm Mangel und Verwirrung zu. In Wut geraten tötet er seine Familie und sich selbst. In einem solchen

¹¹⁶ Lessing: Briefwechsel. Brief an Mendelssohn vom 13. November 1756, o. S.

¹¹⁷ Lessing: Briefwechsel. Brief an Nicolai vom 29. November 1756, o. S., Hv. wie im Orig.

¹¹⁸ Lessing: Briefwechsel. Brief an Nicolai vom 29. November 1756, o. S., Hv. wie im Orig.

¹¹⁹ Lessing: Briefwechsel. Brief an Nicolai vom 29. November 1756, o. S.

¹²⁰ Lessing: Briefwechsel. Brief an Nicolai vom 29. November 1756, o. S.

¹²¹ Mönch, Cornelia: Abschrecken oder Mitleiden. Das deutsche bürgerliche Trauerspiel im 18. Jahrhundert. Versuch einer Typologie. Tübingen 1993, S. 44–45.

¹²² Vgl. Mönch 1993, S. 45.

¹²³ Vgl. Lessing: Briefwechsel. Brief an Nicolai vom 29. November 1756, o. S.

¹²⁴ Lessing: Briefwechsel. Brief an Nicolai vom 29. November 1756, o. S.

¹²⁵ Vgl. Lessing: Briefwechsel. Brief an Nicolai vom 29. November 1756, o. S.

Falle würde der Schmerz die Tränen bezwingen, nicht jedoch das Mitleid.¹²⁶ An dieser Stelle bricht Lessing jedoch jäh ab. Peter Szondi versucht den Gedanken weiterzuverfolgen und nimmt an, dass dieser letzte Fall den Grad der Beklemmung illustriere. Szondi führt zu diesem Beispiel weiter aus:

Dennoch ist nicht zu leugnen, daß sie als physische Selbstaufopferung des Ohnmächtigen die konsequente Weiterführung des von Lessing ins Zentrum seiner Mitleidskonzeption gerückten Falls bildet, in dem das materielle Auskommen der Ehrlichkeit geopfert wird, ohne daß der also zum Bettler Gewordene sich entschliessen würde, von der Arbeit seiner Hände zu leben – was die nach Lessing dem Trauerspiel unangemessene Reaktion der Bewunderung auslösen müßte.¹²⁷

Szondi spricht sich dagegen aus, Wirkungsästhetisches und Sozialkritisches zu trennen. Stattdessen müssten vielmehr die politischen und gesellschaftlichen Bedingungen einer Ästhetik geklärt werden, welche «Tränen des Mitleids» als intendierte Wirkung des Trauerspiels bestimme.¹²⁸ Szondi argumentiert in der Folge, dass Lessings Ausführungen gegen den Strich gelesen werden müssten und aus der Prämisse Lessings, dass die Absicht des Trauerspiels die Tränen des Mitleids seien, eine Frage sowie aus seiner Frage, wann man Mitleid empfinde, eine Prämisse zu machen sei.¹²⁹ Die Prämisse ist Szondi folgend die gegebene Gesellschaftsordnung, «in der ein Minister seinen Untergebenen zur Niedertracht anhalten kann und dieser, will er ehrlich bleiben, den Bettelstab ergreifen muß».¹³⁰ In solchen Verhältnissen gäbe es sehr wohl andere Verhaltensmöglichkeiten, wie Lessing selbst am Beispiel der bewundernswerten Haltung demonstriere. Diese Bewunderung steht Lessings Zweckbestimmung des Trauerspiels jedoch entgegen.¹³¹ Nach Szondi sind es die politisch-sozialen Prämissen der Theorie des bürgerlichen Trauerspiels, die Lessing zu dieser Zweckbestimmung zwingen.¹³² Dies macht Szondi vor allem an Lessings Bestimmung der Furcht, die «aus unserer Ähnlichkeit mit der leidenden Person für uns selbst entspringt», fest.¹³³ Weil die Figuren auf der Bühne dem bürgerlichen Publikum ähnlich sein müssen, blieben sie in ihrer Ohnmacht gefangen, solange sich eben jenes Publikum nicht selbst aus seiner Ohnmacht befreie:

Freilich: solange der Bürger als Zuschauer im Theater Mitleiden praktizieren will, wird das bürgerliche Trauerspiel seinen paradigmatischen Helden in dem ohnmächtigen Opfer absolutistischer Willkür haben, dessen Wirkungskreis sich auf seine Familie beschränkt. Oder umgekehrt: solange das Bürgertum gegen den Absolutismus nicht aufbegehrt und seinen Machtanspruch anmeldet, lebt es in seinen Empfindungen, beweint es im Theater ohnmächtig die eigene Misere, die ihm – nach den Worten von Diderot – ebenso von Menschen bereitet wird wie in der attischen Tragödie vom Schicksal. [...] Das Aufbegehren des Bürgers bedeutet für das Drama das Ende der Empfindsamkeit, das Ende von Mitleid und Rührung als Intention des Trauerspiels.¹³⁴

¹²⁶ Vgl. Lessing: Briefwechsel. Brief an Nicolai vom 29. November 1756, o. S.

¹²⁷ Szondi, Peter: Die Theorie des bürgerlichen Trauerspiels im 18. Jahrhundert. Frankfurt / Main 1973, S. 163.

¹²⁸ Szondi 1973, S. 164.

¹²⁹ Vgl. Szondi 1973, S. 164.

¹³⁰ Szondi 1973, S. 164–165.

¹³¹ Vgl. Szondi 1973, S. 165.

¹³² Vgl. Szondi 1973, S. 165.

¹³³ Lessing 2006, S. 382.

¹³⁴ Szondi 1973, S. 167.

Fick folgend sieht Szondi in der «idealen Welt reiner Menschlichkeit», die durch das bürgerliche Trauerspiel propagiert wird, «nicht die kritische Waffe, sondern das Palliativ».¹³⁵ Lessings Mitleidsentwurf wird in dieser Perspektive als Eskapismus gedeutet.¹³⁶ Fick kritisiert die Argumentation Szondis jedoch scharf:

Dabei wird innerhalb der Richtung meistens als Faktum behauptet, was allenfalls Hypothese sein kann: Die These nämlich, daß die Analyse der Empfindungen, das neue Ausmessen der Innerlichkeit, ein Reflex auf die politisch-soziale Lage des Bürgertums sei, daß die Familienkonflikte die gesellschaftlichen Konflikte und Defizite spiegelten.¹³⁷

Zudem weist Cornelia Mönch darauf hin, dass «die dramaturgische Bedingung des Mitleids auch bei Lessing nicht die Identifikation zwischen Welt der Bühne und Welt des Zuschauers» sei.¹³⁸ Wenn Lessing mit Aristoteles feststelle, dass «der tragische Held einer unsresgleichen sein müsse», meine er nicht die «Standes- oder <Umstandes>-Gleichheit, sondern den mittleren Charakter».¹³⁹ So argumentiert Lessing in der *Hamburgischen Dramaturgie*, dass die Wahrscheinlichkeit, dass das Publikum annähme, die dargestellten Leiden eines Helden könnten es selbst treffen, sich dann erhöhe, wenn «ihn [den unglückliche Held, J. S.] der Dichter nicht schlimmer mache, als wir gemeiniglich zu sein pflegen».¹⁴⁰

Der springende Punkt für Lessing scheint jedoch zu sein, dass die Rezipierenden Mitleid nicht bloss nachempfinden, sondern wirklich fühlen. In der *Hamburgischen Dramaturgie* wird dies hervorgehoben: «Denn Mitleid und Furcht sind die Leidenschaften, die in der Tragödie wir, nicht aber die handelnden Personen empfinden».¹⁴¹ Bereits in den Briefen über das Trauerspiel war Lessing bestrebt, das Mitleid gegenüber bloss <zweiten Affekten> abzusetzen, welche die Bezeichnung *Affekt* nach seinem Dafürhalten kaum verdienen. Lessing holt zur Erläuterung seiner Theorie der <zweiten Affekten> in den Briefen zuerst etwas aus und versucht zu erklären, warum in der Nachahmung selbst <unangenehme Affekte> zu gefallen vermögen. Dies erkläre sich daraus, dass die Nachahmung unangenehmer Affekte in den Zuschauenden ähnliche Affekte auslöse, die jedoch eines Objekts ermangelten, auf das sie sich beziehen könnten:

Der Musikus macht mich betrübt; und diese Betrübnis ist mir angenehm, weil ich diese Betrübnis bloß als Affekt empfinde, und jeder Affekt angenehm ist. Denn setzen Sie den Fall, daß ich während dieser musikalischen Betrübnis wirklich an etwas Betrübtes denke, so fällt das Angenehme gewiß weg.¹⁴²

Um dies zu plausibilisieren führt Lessing noch ein weiteres Beispiel an. Es sei nämlich bekannt, dass, wenn man zwei Saiten eine gleiche Spannung gäbe und nun eine der Saiten durch Berührung erklingen lasse, die andere mitschwinge, ohne selbst berührt worden zu sein. Dieses Beispiel überträgt er auf Empfindungen: Die erste Saite, welche durch Berührung zum Erklingen gebracht wurde, könne eine schmerzliche Empfindung haben, während diejenige, die bloss mitschwingt, ohne berührt worden zu sein, eine angenehme Empfindung habe, weil sie nicht so unmittelbar berührt worden sei. Dies wiederum gelte analog für das Trauerspiel:

¹³⁵ Szondi 1973, S. 175; Fick 2010, S. 167.

¹³⁶ Vgl. Fick 2010, S. 167.

¹³⁷ Fick 2010, S. 137.

¹³⁸ Vgl. Mönch 1993, S. 43.

¹³⁹ Mönch 1993, S. 43.

¹⁴⁰ Lessing 2006, S. 385.

¹⁴¹ Lessing 2006, S. 399.

¹⁴² Lessing: Briefwechsel. Brief an Moses Mendelssohn vom 2. Februar 1757, o. S.

Die spielende Person gerät in einen unangenehmen Affekt, und ich mit ihr. Aber warum ist dieser Affekt bei mir angenehm? Weil ich nicht die spielende Person selbst bin, auf welche die unangenehme Idee unmittelbar wirkt, weil ich den Affekt nur als Affekt empfinde, ohne einen gewissen unangenehmen Gegenstand dabei zu denken.¹⁴³

Anders als dieser zweite Affekt verbleibe das Mitleid bei den Zuschauenden jedoch nicht ohne Objekt: «Denn diesen Affekt empfinden nicht die spielenden Personen, und wir empfinden ihn nicht bloß, weil sie ihn empfinden, sondern er entsteht in uns ursprünglich aus der Wirkung der Gegenstände auf uns; es ist kein *zweiter* mitgeteilter Affekt».¹⁴⁴ Der Sonderstatus des Mitleids für das Trauerspiel wird in den Briefen somit dadurch gerechtfertigt, dass es nicht bloss ohne unmittelbare Gerichtetheit auf einen Gegenstand miterlebt werde, sondern im Gegenteil seinen Gegenstand erhalte und damit keinen bloss sekundären Status inne habe. Martinec resümiert diesbezüglich, dass das Mitleid bei Lessing «kein sympathisches Mitleiden» bezeichne, bei welchem das Empfinden als solches im Vordergrund stehe, «sondern einen Affekt, den der Zuschauer *selbst* fühlt (nicht mitfühlt!) und der als sensitive Erkenntniskraft stets objektbezogen ist».¹⁴⁵ Hierbei spielte es für Lessing zu Anfang jedoch keine Rolle, ob der Gegenstand des Mitleids würdig ist oder nicht. Das Entscheidende ist, dass Mitleid rege wird und die Hervorbringung des Affekts durch die Gewöhnung leichter fällt:

Gesetzt auch, daß mich der Dichter gegen einen unwürdigen Gegenstand mitleidig macht, nämlich vermittelt falscher Vollkommenheiten, durch die er meine Einsicht verführt, um mein Herz zu gewinnen. Daran ist nichts gelegen, wenn nur mein Mitleiden rege wird, und sich gleichsam gewöhnt, immer leichter und leichter rege zu werden. Ich lasse mich zum Mitleiden im Trauerspiele bewegen, um eine Fertigkeit im Mitleiden zu bekommen;[...]¹⁴⁶

In der *Hamburgischen Dramaturgie* ist Lessing in diesem Punkt jedoch strenger geworden. In seiner Kritik an Corneille sieht er den Nutzen der Tragödie in Gefahr, wenn die Laster eines Charakters nicht in ihrer Hässlichkeit sichtbar werden. Denn obwohl beispielsweise das Lügen an sich eine lasterhafte Angewohnheit sei, so lasse Corneille sie den Dorant mit «einer solchen Gegenwart des Geistes, mit so vieler Lebhaftigkeit»¹⁴⁷ vorbringen, dass ihm diese Unvollkommenheit nicht abträglich werde und das Publikum eine gewisse Bewunderung für seine Intelligenz empfinde. Lessing schliesst folglich: «Die falsche Folie, die so dem Laster unterlegt wird, macht, daß ich Vollkommenheiten erkenne, wo keine sind; macht, daß ich Mitleiden habe, wo ich keines haben sollte».¹⁴⁸ Dennoch anerkennt Lessing die Mischung von egoistischen und altruistischen Antrieben.¹⁴⁹ Dosiert will Lessing die Erregung von Mitleid dagegen nicht wissen: «Das Trauerspiel soll so viel Mitleid erwecken, als es nur immer kann».¹⁵⁰ Man könnte somit sagen, auf die Übung komme es an und je mehr Möglichkeiten zur Übung geboten würden, desto besser: «Das Trauerspiel soll das Mitleiden nur überhaupt *üben*, und nicht uns in diesem oder jenem Falle zum Mitleiden bestimmen».¹⁵¹ Das Erstaunliche an Lessings Konzept ist Klaus Berhahn folgend jedoch, «dass Lessing das Mitleid nicht mehr in der rationalistischen Moral begründet, sondern eine natürliche Moral fordert, die

¹⁴³ Lessing: Briefwechsel. Brief an Moses Mendelssohn vom 2. Februar 1757, o. S.

¹⁴⁴ Lessing: Briefwechsel. Brief an Moses Mendelssohn vom 2. Februar 1757, o. S, Hv. wie im Orig.

¹⁴⁵ Martinec 2003, S. 229.

¹⁴⁶ Lessing: Briefwechsel. Brief an Moses Mendelssohn vom 18. Dezember 1756, o. S.

¹⁴⁷ Lessing 2006, S. 423.

¹⁴⁸ Lessing 2006, S. 424.

¹⁴⁹ Fick, Monika: Lessing Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. Stuttgart 2010, S. 45.

¹⁵⁰ Lessing, Gotthold Ephraim: Brief über das Trauerspiel an Nicolai (13. November 1756, Auszug). In: Best, Otto F. (Hg.): Aufklärung und Rokoko. Stuttgart 1976, S. 108.

¹⁵¹ Lessing: Briefwechsel. Brief an Moses Mendelssohn vom 18. Dezember 1756, o. S, Hv. wie im Orig.

sich dem Gefühl überlassen kann». ¹⁵² Mitleid ist in Lessings Auffassung nämlich nicht korrumpierbar, da es dem Zugriff der Vernunft entzogen bleibt. ¹⁵³ Dennoch schliesst Mitleid die Vernunft in sich als anschauende Erkenntnis ein, die auf ein Gegenüber, auf ein Du, bezogen ist. Die Aufgabe der Vernunft ist es sodann, diesen elementaren Du-Bezug auszufalten. ¹⁵⁴ Nach Fick gibt die Mitleidsempfindung bei Lessing als Gefühl, das vor der Reflexion liegt, den ersten Anstoss, «hinter deren Auftrag die Vernunft nicht zurückkann». ¹⁵⁵ Mitleid wird somit zum einzigen Kompass, um die Vernunft bei ihren sittlichen Entscheidungen leiten zu können. ¹⁵⁶

3.2. Von der Ablehnung der Furcht zu ihrer Integration

In Bezug auf die Furcht als selbstbezogenes Mitleid stehen sich die Behauptungen Lessings in den Briefen über das Trauerspiel und in der *Hamburgischen Dramaturgie* konträr gegenüber. In beiden Schriften zieht Lessing die *Rhetorik* des Aristoteles heran, jedoch mit einander widersprechenden Ergebnissen: «nämlich dem Ausschluß der Furcht im Brief an Nicolai und deren Integration in der *Hamburgischen Dramaturgie*». ¹⁵⁷ Im Brief an Nicolai zeigt Lessing Martinec zufolge, dass Aristoteles die Furcht nicht als Wirkung des Trauerspiels verstehe, da sie von den Zuschauenden nicht wirklich gefühlt werde, in der *Hamburgischen Dramaturgie* dagegen weist er nach, dass Aristoteles die Furcht dem Mitleid zur Seite stelle, weil es nur durch sie wirklich gefühlt werden könne. Letztlich zieht Lessing die *Rhetorik* in beiden Fällen heran, um zu zeigen, dass Aristoteles im Tragödiensatz Leidenschaften gemeint habe, die von den Zuschauenden wirklich gefühlt werden. ¹⁵⁸ Um Lessings Ausführungen zu Furcht besser zu verstehen, bedarf es zunächst einer Betrachtung der Unterschiede seiner Argumentation in den Briefen über das Trauerspiel und in der *Hamburgischen Dramaturgie*. Denn ausschlaggebend für die Wandlung seines Mitleidskonzepts zwischen den beiden Schriften ist Susanne Lawrenz zufolge die Berücksichtigung des in der aristotelischen *Poetik* gegebenen *phobos*-Begriffs. ¹⁵⁹ Das ältere Mitleidskonzept in ersteren unterscheidet sich von seiner Darstellung in der *Hamburgischen Dramaturgie* durch zwei Hauptpunkte: ¹⁶⁰

1.) War für Lessing im Briefwechsel eine an Perfektion grenzende Bühnenillusion unter welcher das Dargestellte für die «Sache selbst» gehalten werden kann, konstitutiv für das Mitleiden, so ist er in der *Hamburgischen Dramaturgie* davon abgerückt. ¹⁶¹ Lessing begnügt sich nun mit der Feststellung, dass das zu einem Ganzen gerundete Werk eines Dramas «ein Schattenriß von dem Ganzen des ewigen Schöpfers» ¹⁶² sei. Lawrenz interpretiert diese Stelle so, dass die «Differenz zwischen Realität und Fiktion im Akt der Rezeption also immer schon vorausgesetzt wird». ¹⁶³

¹⁵² Berhahn, Klaus L.: Nachwort. In: Lessing, Gotthold Ephraim: *Hamburgische Dramaturgie*. Stuttgart 2006, S. 690.

¹⁵³ Vgl. Fick 2010, S. 139.

¹⁵⁴ Vgl. Fick 2010, S. 175.

¹⁵⁵ Vgl. Fick 2010, S. 139.

¹⁵⁶ Vgl. Fick 2010, S. 146.

¹⁵⁷ Martinec 2003, S. 104.

¹⁵⁸ Vgl. Martinec 2003, S. 104.

¹⁵⁹ Vgl. Lawrenz, Susanne: *Ästhetisches Mitleid: Lessing – Bernays – Nietzsche*. Dissertation. Berlin 2006, S. 66.

¹⁶⁰ Lawrenz 2006, S. 61.

¹⁶¹ Vgl. Lawrenz 2006, S. 66; Lessing: *Briefwechsel*. Brief an Nicolai vom 2. April 1757. o. J., o. S.

¹⁶² Lessing 2006, S. 404.

¹⁶³ Lawrenz 2006, S. 65–66.

2.) Weiter erhält die Furcht in der *Hamburgischen Dramaturgie* neben dem Mitleiden ganz konträr zu Lessings früheren Überlegungen eine Sonderstellung. 1757 hatte Lessing in einem Brief an Nicolai noch argumentiert, dass nach Aristoteles das Wort *phobos* als «die Unlust über ein bevorstehendes Übel»¹⁶⁴ definiert werden könne. Zudem errege all jenes Furcht, das bei anderen als uns selbst besehen, Mitleid erwecke und umgekehrt errege all jenes Mitleid, das im Falle, dass es uns selbst bevorstehen würde, Furcht hervorriefe. Dem zufolge könne also

[...] die Furcht, nach der Meinung des Aristoteles, keine unmittelbare Wirkung des Trauerspiels sein, sondern sie muß weiter nichts als eine *reflektierte Idee* sein. Aristoteles würde bloß gesagt haben: *das Trauerspiel soll unsre Leidenschaften durch das Mitleiden reinigen*, wenn er nicht zugleich auch das Mittel hätte angeben wollen, wie diese Reinigung durch das Mitleiden möglich werde; und dieserwegen setzte er noch die *Furcht* hinzu, welche er für dieses Mittel hielt. Jenes hat seine Richtigkeit; dieses aber ist falsch. Das Mitleiden reiniget unsre Leidenschaften, aber nicht vermittelst der Furcht, auf welchen Einfall den Aristoteles sein falscher Begriff von dem Mitleiden gebracht hat.¹⁶⁵

In der *Hamburgischen Dramaturgie* dagegen schreibt Lessing, Aristoteles habe geglaubt, «daß das Übel, welches Gegenstand unsers Mitleidens werden solle, notwendig von der Beschaffenheit sein müsse, daß wir es auch für uns selbst, oder für eines von den Unsrigen, zu befürchten hätten».¹⁶⁶ Folglich verlangt Lessing, dass die Figur der Protagonistin oder des Protagonisten so gestaltet wird, dass Rezipierende sich vorstellen können, in den gezeigten Situationen gleich wie diese*r zu denken und zu handeln. Dies bedeute, jene Held*innen als «mit uns vom gleichen Schrot und Korne» zu schildern.¹⁶⁷ In dieser Weise zur Identifikation empfohlen wird der «Held aus der mittlern Gattung», kein ganz guter Mensch, aber auch kein Bösewicht.¹⁶⁸ Das Erwecken von Furcht ist in Lessings Modell somit an eine Ähnlichkeitsbeziehung zwischen leidender Person und ihrem sie als leidend erkennenden Gegenüber geknüpft:

Aus dieser Gleichheit entstehe die Furcht, dass unser Schicksal gar leicht dem seinigen [des Helden, J. S.] ebenso ähnlich werden könne, als wir ihm zu sein uns selbst fühlen: und diese Furcht sei es, welche das Mitleid gleichsam zur Reife bringe.¹⁶⁹

Die Erregung von Furcht wird folglich zur «Voraussetzung für das Mitleid», um das es in Lessings Interpretation geht.¹⁷⁰ Lessing selbst argumentiert im 76. Stück:

Denn wenn wir auch schon, ohne Furcht für uns selbst Mitleid empfinden können: so ist es doch unstreitig, daß unser Mitleid, wenn jene Furcht dazukömmt, weit lebhafter und stärker und anzüglicher wird, als es ohne sie sein kann. Und was hindert uns anzunehmen, daß, die vermischte Leidenschaft über das physikalische Übel eines geliebten Gegenstandes nur allein durch die dazukommende Furcht für uns zu dem Grade erwächst, in welchem sie Affekt genannt zu werden verdient?¹⁷¹

¹⁶⁴ Lessing: Briefwechsel. Brief an Nicolai vom 2. April 1757. o. J., o. S.

¹⁶⁵ Lessing: Briefwechsel. Brief an Nicolai vom 2. April 1757, o. S, Hv. wie im Orig.

¹⁶⁶ Lessing 2006, S. 384.

¹⁶⁷ Lessing 2006, S. 385.

¹⁶⁸ Lessing 2006, S. 421.

¹⁶⁹ Lessing 2006, S. 385.

¹⁷⁰ Martinec 2003, S. 103–104.

¹⁷¹ Lessing 2006, S. 390.

Die Furcht wird Lawrenz folgend somit «als Selbstbezug dem rein gegenstandsbezogenen Mitleid beigeordnet und erst in der Relation dieser beiden Elemente den Affektstatus des Mitleids begründet».¹⁷² Dennoch ist Furcht keine vom Mitleid unabhängige Leidenschaft, sondern sie wird von diesem eingeschlossen.¹⁷³ Um diese starke Regung des Mitleids als Affekt von anderen mitleidigen Regungen ohne Furcht für sich selbst abzugrenzen, habe Aristoteles diese unter dem Begriff der «Philanthropie» subsumiert.¹⁷⁴ Diese wiederum sei als «das sympathetische Gefühl der Menschlichkeit zu verstehen», welches sich in uns selbst für einen Bösewicht regt, wenn wir diesen leidend erblickten.¹⁷⁵ Philanthropie ist somit Lessings Begriff für die Empfindungsfähigkeit, die oben als Empathie gefasst wurde.¹⁷⁶ Lessing nähert sich in seinen späteren Betrachtungen somit wieder der früher verworfenen Lesart des Aristoteles an. Lawrenz versteht die veränderte Sichtweise Lessings als eine wesentliche Relativierung seines Mitleidsverständnisses. Diese Relativierung liest sie auch vor dem Hintergrund ihrer eigenen These, dass Lessing mit seinem veränderten Mitleidskonzept auf «theaterfeindliche» Argumente wie diejenigen Jean-Jacques Rousseaus reagiert habe:¹⁷⁷

Diesem Gesichtspunkt wäre aber auch deshalb besondere Bedeutung beizumessen, weil Lessing gerade durch seine Interpretation des aristotelischen φόβος den beschriebenen «Rousseau-Einwand» wiederaufnehmen kann: Das Mitleid wird jetzt mittels des Furchtaffektes determiniert, was es erlaubt, von einer reflexionsbedingten Veränderung des Mitleidsprozesses auszugehen.¹⁷⁸

Rousseau fragt in jenem Brief etwa: «Künden denn Erregung, Verwirrung und Rührung, die man in sich verspürt, eine Bereitschaft an, unsere Leidenschaften zu überwinden und beherrschen?».¹⁷⁹ Oder für Lessings Ansinnen viel empfindlicher:

Ich höre sagen, die Tragödie führe zum Mitleid durch Furcht. Gut. Was ist das aber für ein Mitleid? Eine flüchtige und eitle Erschütterung, die nicht länger dauert als der Schein, der sie verursacht; ein Überrest einer natürlichen Empfindung, die bald darauf wieder von den Leidenschaften erstickt wird, ein unfruchtbares Mitleid, das sich mit seinen eigenen Tränen tränkt und niemals auch nur die geringste Handlung der Menschlichkeit hervorgebracht hat.¹⁸⁰

Den Grund dafür, dass Gefühle, welche im Theater rege werden, nur flüchtig sind und ausserhalb desselben seiner Einschätzung nach folgenlos bleiben, sah Rousseau darin, dass

¹⁷² Lawrenz 2006, S. 70.

¹⁷³ Vgl. Lessing 2006, S. 386.

¹⁷⁴ Lessing 2006, S. 392.

¹⁷⁵ Lessing 2006, S. 391.

¹⁷⁶ Vgl. Maurer, Karl-Heinz: Verführung durch Mitleid. G. E. Lessings Emilia Galotti als Selbstaufhebung der Tragödie. In: *The German Quarterly*, 2 / 2005, S. 174, 176.

¹⁷⁷ Vgl. Lawrenz 2006, S. 61.

¹⁷⁸ Lawrenz 2006, S. 66. Lawrenz' These der «Umdeutung» des Mitleidskonzepts als Antwort auf Rousseaus *Lettre à d'Alembert* (1758) und damit als Reaktion auf die darin vorgebrachten Einwände gegen das Bühnen-Mitleid leidet jedoch unter dem Fehlen expliziter Hinweise (vgl. Lawrenz 2006, S. 61). Der Quellenlage nachzugehen, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, weshalb die Einwände Rousseaus in dieser Untersuchung primär als Folie dienen sollen, vor welcher Lessings Überarbeitung seines Konzepts an Kontur zu gewinnen vermag. Karl-Heinz Maurer nennt dagegen die moralische Ambivalenz der Empathie als möglichen Grund für den Wandel in Lessings Mitleidskonzept: «Möglicherweise bewog die moralische Ambivalenz der Empathie Lessing zum Zeitpunkt der Abfassung der *Hamburgischen Dramaturgie* und der *Emilia Galotti* dazu, die Konstruktion des Mitleids von neuem zu überdenken». (Maurer 2005, S. 175, Hv. im Orig.)

¹⁷⁹ Rousseau, Jean-Jacques: Brief an Herrn d'Alembert. In: ders.: *Jean-Jacques Rousseau Schriften*, Bd. 1, Hg. v. Henning Ritter, Frankfurt / Main 1988, S. 353.

¹⁸⁰ Rousseau 1988, S. 357.

diese Gefühle «rein sind und keine Sorge um uns selbst ihnen beigemischt ist».¹⁸¹ Würden für die dargestellten Einbildungen Tränen vergossen, so habe man allen «Rechten der Menschlichkeit genügt», legt Rousseau mit einer weiteren Spitze nach.¹⁸² Fast scheint darin Bertolt Brechts spätere Kritik vorgezeichnet: «Dieses Theater bildet in einer bürgerlichen Demokratie das Gegenstück zum Parlament: War dies die Schwatzbude, so war es die Fühlbude».¹⁸³ Nach dieser Interpretation forderte das Mitleidskonzept, das Lessing im Briefwechsel über das Trauerspiel entworfen hatte zwar, dass die Rezipierenden das Mitleid für die Bühnenheld*innen wirklich empfinden, weil es in letzteren seinen Gegenstand erhalten kann, vermochte jedoch dem Einwand, dass dieses episodische Gefühl nach Fallen des Vorhangs ungenutzt entschwindet, nicht standzuhalten. Es war noch immer Mitleid, doch nicht der höchste Grad «der mitleidigen Empfindung», welche durch die «Dazukunft einer wahrscheinlichen Furcht für uns selbst» zum Affekt wird.¹⁸⁴ Diese Furcht wird jedoch erst durch die bei Lessing Philanthropie genannte Empathie möglich: «Philanthropie als die Übertragung der Emotionen anderer, als Mitschwingen der einen Subjektivität mit einer anderen, wird zur affektiven Grundlage einer imaginativen Operation der Identifikation, eines Sich-Wiedererkennens im bemitleideten anderen».¹⁸⁵ Der Selbst-Bezug der Furcht steigert das gegenstandsbezogene Mitleid aber nicht nur zum Affekt, er verleiht im andererseits auch Dauer:

Sobald die Tragödie aus ist, höret unser Mitleid auf, und nichts bleibt von allen den empfundenen Regungen in uns zurück als die wahrscheinliche Furcht, die uns das bemitleidete Übel für uns selbst schöpfen lassen. Diese nehmen wir mit; [...].¹⁸⁶

3.3. Die Frage nach der Katharsis

Doch wie ist es nun um Lessings Interpretation der aristotelischen Katharsis bestellt? Lessing zufolge besteht die Reinigung «in der Verwandlung der Leidenschaften [also Mitleid und Furcht, J. S.] in tugendhafte Fertigkeiten».¹⁸⁷ Alberto Martino folgend bedeutet dies: «indem die Katharsis jeweils deren [Mitleid und Furcht, J. S.] Intensität vermindert oder verstärkt, bringt sie Mitleid und Furcht zu jenem optimalen Intensitätsgrad, der gleich weit entfernt von jedem Extrem an Übermaß oder Mangel ist und in dem sich beide Leidenschaften in Tugenden verwandeln».¹⁸⁸ Den Begriff der Tugend übernimmt Lessing wieder von Aristoteles: «bei jeder Tugend aber, nach unserm Philosophen [Aristoteles, J. S.], sich diesseits und jenseits ein Extremum findet, zwischen welchem sie innesteht».¹⁸⁹ In der *Nikomachischen Ethik* lesen wir diesbezüglich:

Als erste Erkenntnis nun ist festzuhalten die, daß alles, was irgendwie einen Wert darstellt, seiner Natur nach durch ein Zuviel oder ein Zuwenig zerstört werden kann. Wir sehen es – um weniger Augenfälliges durch greifbare Tatsachen zu klären – an der Kraft und an der Gesundheit: die Körperstärke wird durch ein Zuviel an Sport genauso geschädigt wie durch

¹⁸¹ Rousseau 1988, S. 357.

¹⁸² Rousseau 1988, S. 357.

¹⁸³ Brecht, Bertolt: Zeitstücke. In: ders.: Werke. Bd. 22, Frankfurt / Main 1993, S. 171.

¹⁸⁴ Lessing 2006, S. 392.

¹⁸⁵ Maurer 2005, S. 176

¹⁸⁶ Lessing 2006, S. 393.

¹⁸⁷ Lessing 2006, S. 401; Wie Martinec jedoch darlegt, hat dies nichts mit den Absichten des Aristoteles gemein (vgl. Martinec 2003, S. 118–120).

¹⁸⁸ Martino, Alberto: Die Dramaturgie der Aufklärung (1730–1780). Geschichte der dramatischen Theorien in Deutschland im 18. Jahrhundert, Bd. 1, Tübingen 1972, S. 290–291.

¹⁸⁹ Lessing 2006, S. 401.

ein Zuwenig. Übermaß in Speise und Trank richtet die Gesundheit ebenso zugrunde, wie Unterernährung, während ein richtiges Maß sie erzeugt, steigert und erhält.¹⁹⁰

Als Beispiel wird etwa die Kunst herangezogen. Auch diese gelange zur Vollendung, indem sie auf das Mittlere blicke und das Werk diesem annähere. Das Urteil bei vollendeten Kunstwerken falle dementsprechend so aus, dass nichts wegzunehmen und nichts hinzuzufügen sei. Durch dieses Urteil werde anerkannt, dass sowohl ein Zuviel als auch ein Zuwenig die Harmonie zerstöre, von der richtigen Mitte jedoch erhalten werde. Anhand dieser und weiterer Beispiele grenzt Aristoteles seinen Tugendbegriff ein: Die sittliche Tüchtigkeit sei «eine Art von Mitte, insofern sie eben wesentlich auf das Mittlere abzielt».¹⁹¹ Die Leistung der «sittlichen Tüchtigkeit» bestehe nun darin, Regungen wie Mut, Begehren, Zorn oder Mitleid «zur rechten Zeit zu empfinden und den rechten Situationen und Menschen gegenüber, sowie aus dem richtigen Beweggrund und in der richtigen Weise», denn genau dies sei das gemeinte Mittlere.¹⁹² Nach Lessing muss das Trauerspiel, wenn es das Mitleid der Rezipierenden in Tugend verwandeln soll, folglich in der Lage sein, dieses von beiden Extremen des Mitleids zu reinigen.¹⁹³ Lawrenz zufolge bedeutet dieser Rückbezug auf Aristoteles jedoch nichts anderes, als dass Lessing seinem eigenen «dramatischen Tugendkonzept – dem Ineinandewirken von Mitleid und Furcht – das aristotelische Tugend-Prinzip der «rechten Mitte» unterlegt, es also gewissermaßen als pädagogisch aufzufassendes Dramenkonzept legitimiert».¹⁹⁴ Im Rahmen dieses Tugendkonzepts werden Rezipierende nach Lawrenz nicht mehr lediglich mitleidend und somit passiv vereinnahmt, sondern es entsteht «durch den vergleichenden Selbstbezug gewissermaßen ein aktives Moment im Rezeptionsvorgang».¹⁹⁵ Wobei diesbezüglich natürlich einzuwenden ist, dass eine traditionelle Rezeptionshaltung nicht ohne Weiteres als passiv beschrieben werden kann, wie sich beispielsweise an Erika Fischer-Lichtes Konzept der autopoietischen Feedbackschleife leicht ersehen lässt.¹⁹⁶ Mit der Rede von der «Verwandlung der Leidenschaften in tugendhafte Fertigkeiten» als seine Auslegung der aristotelischen Katharsis stellt er zudem begrifflich sicher, dass das Objekt der Reinigung durch diese nicht verschwindet respektive «weggereinigt» wird.¹⁹⁷ Dadurch bleibt die Grundvoraussetzung einer moralischen Katharsis erhalten.¹⁹⁸ Lessing führt hierzu aus:

Das tragische Mitleid muß nicht allein, in seiner Ansehung des Mitleids, die Seele desjenigen reinigen, welcher zu viel Mitleid fühlet, sondern auch desjenigen, welcher zu wenig empfindet. Die tragische Furcht muß nicht allein, in Ansehung der Furcht die Seele desjenigen reinigen, welcher sich ganz und gar keines Unglücks befürchtet, sondern auch denjenigen, den ein jedes Unglück, auch das entfernteste, auch das unwahrscheinlichste, in Angst setzt.¹⁹⁹

¹⁹⁰ Aristoteles: Nikomachische Ethik. Stuttgart 2006, S. 36–37.

¹⁹¹ Aristoteles 2006, S. 45.

¹⁹² Aristoteles 2006, S. 44.

¹⁹³ Vgl. Lessing 2006, S. 401.

¹⁹⁴ Lawrenz 2006, S. 90. Diesem Urteil über Lessings Interpretation der Katharsis stimmt auch Alberto Martino zu: «Auch Lessings moralische Interpretation der Katharsis («diese Reinigung [beruhet] in nichts anders... als in der Verwandlung von Leidenschaften in tugendhafte Fertigkeiten») ist der aristotelischen Auffassung vollkommen fremd.» (Martino 1972, S. 232)

¹⁹⁵ Lawrenz 2006, S. 80.

¹⁹⁶ Vgl. Fischer-Lichte, Erika: Theaterwissenschaft. Einführung in das Fach. Tübingen u. Basel 2010, S. 83. Vielleicht ergäbe es stattdessen mehr Sinn in diesem Kontext phänomenologisch von der Gerichtetheit der Aufmerksamkeit oder von verschiedenen Modi der Rezeption zu sprechen.

¹⁹⁷ Lawrenz 2006, S. 88; vgl. Lessing 2006, S. 401.

¹⁹⁸ Vgl. Lawrenz 2006, S. 92.

¹⁹⁹ Lessing 2006, S. 401.

Vergleicht man diese Auslegung der Katharsis aus heutiger Sicht mit Cobbs Konzept von Mitleid als Tugend, das mit dem Verweis auf das richtige Mass einen Kernpunkt der aristotelischen Tugendkonzeption teilt, werden Übereinstimmungen deutlich. Wie oben eingeführt, unterscheidet Cobb zwischen dem episodischen Mitleid als Gefühl sowie der Disposition und der Tugend des Mitleids. Bezüglich der Disposition gibt Cobb zu bedenken:

As a basic disposition, compassion may not be well tuned. It may issue in a response to suffering that is unmeasured, failing to fit both the degree and severity of the suffering involved. And an untrained disposition may give rise to responses that are not proper to the particular experiences of suffering.²⁰⁰

Eine moralische Katharsis, wie Lessing sie hier entwirft, verspricht somit genau jene Basisdisposition, Mitleid zu fühlen, nun in der Weise richtig zu «stimmen», dass daraus die Tugend erwächst, die ihre Träger*innen dazu veranlagt, Mitleid in einer angemessenen Form gegenüber Leidenden zu fühlen und auszudrücken. Zudem legt Cobb an dieser Stelle ebenso grossen Wert auf Übung, wie Lessing, der verlangt, dass das Trauerspiel Mitleid nur überhaupt übt. Wird zusätzlich in Betracht gezogen, dass sich Mitleid als Tugend laut Cobb unter anderem in einer charakteristischen Art der Aufmerksamkeit und Wachsamkeit gegenüber dem Leiden anderer äussert und zu einem Fühlen, Denken und Handeln aus Sorge um das Wohlergehen Leidender anspornt, könnte erklärt werden, warum «der mitleidigste Mensch [...] der beste Mensch, zu allen gesellschaftlichen Tugenden, zu allen Arten der Großmut der aufgelegtste», ist.²⁰¹ Insofern gewinnt Lessing, indem er die erhaltene Affektlage als «tugendhafte Fertigkeit»²⁰² interpretiert, an der aristotelischen Theorie möglicherweise mehr, als bloss die moral-pädagogische Stütze, die er laut Lawrenz für sein eigenes Dramenkonzept benötigt hat.²⁰³ Ihr zufolge liegt die Bedeutung von Lessings Interpretation der aristotelischen Katharsis in ihrer Konsequenz für das Theaterpublikum, dass nämlich der Rezeptionsprozess in ästhetischer und moralischer Hinsicht ein Stück weit zur Aufgabe der Rezipient*innen selbst wird.²⁰⁴ Martinec spricht der aristotelischen Katharsis den zentralen Einfluss auf Lessings Wirkungsmodell jedoch entschieden ab:

Der Einfluß dieses Elements der *Poetik* auf Lessings Vorstellung vom moralischen Zweck des Trauerspiels begrenzt sich im wesentlichen darauf, daß die Katharsis seit dem Humanismus mit der moralischen Funktion der Tragödie in Verbindung gebracht wird, wodurch die Vorstellung, daß die Tragödie den Zuschauer bessert, stets mit Rekurs auf Aristoteles erscheint; hierin folgt Lessing der Tradition, indem er sich gegenüber Nicolai auf Aristoteles beruft. Mit dem eigentlichen Inhalt des Katharsis-Konzepts aber weiß Lessing nichts anzufangen, weil sich die Vorstellung von der *Reinigung* der Leidenschaften nicht in sein Modell fügen läßt, das die moralische Wirkung des Trauerspiels schon durch die *Erregung* einer Leidenschaft gewährleistet sieht.²⁰⁵

Diese «grundsätzliche Inkompatibilität» äussere sich in einer Fülle von Widersprüchen, in welcher sich Lessing bei seiner Auslegung der Katharsis auf Schritt und Tritt verfange.²⁰⁶ Martinec sieht die «umständliche Auslegung der Katharsis» in der *Hamburgischen Dramaturgie* primär als «Nebenprodukt seiner [Lessings, J. S.] Auseinandersetzung mit den

²⁰⁰ Cobb 2018, S. 50.

²⁰¹ Lessing 1976, S. 106; vgl. Cobb 2018, S. 51.

²⁰² Lessing 2006, S. 401.

²⁰³ Vgl. Lawrenz 2006, S. 92.

²⁰⁴ Vgl. Lawrenz 2006, S. 94.

²⁰⁵ Martinec 2003, S. 232, Hv. wie im Orig.

²⁰⁶ Martinec 2003, S. 232.

tragischen Leidenschaften «*eleos*» und «*phobos*», die jedoch keine inhaltlichen Impulse «für Lessings eigene Vorstellung von der Wirkung des Trauerspiels» enthalte.²⁰⁷ Stattdessen erweise sich die Vorstellung, «daß tragische Leidenschaften nur solche sind, die der Zuschauer «selbst fühlt», als geheimes Zentrum von Lessings Aristoteles-Interpretation.²⁰⁸ Mit Blick auf das Konzept Cobbs, zeigt sich jedoch, dass zumindest aus heutiger Sicht wohlwollende Interpretationen von Lessings Katharsis-Konzept möglich sind, die einerseits das Tugendkonzept des Aristoteles und andererseits den Anspruch nach moralischer Besserung ernst nehmen.

3.4. Zwischenfazit

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Lessing Mitleid als «Unlust über das gegenwärtige Übel eines anderen»²⁰⁹ definiert. Hervorzuheben ist zudem, dass Rezipierende gemäß Lessing das Mitleid bezogen auf die Bühnenfiguren wirklich selbst fühlen, weil es sein Objekt erhält. Gesteigert wird das Mitleid durch den Selbst-Bezug in Form der Furcht, welche Lessing als «das auf uns selbst bezogene Mitleid»²¹⁰ begreift. Diese Furcht wiederum resultiert aus der Ähnlichkeit der Rezipierenden mit den *dramatis personae*.²¹¹ Die aristotelische Katharsis wird bei Lessing zur Reinigung der in den Zuschauenden erregten Leidenschaften Furcht und Mitleid selbst umgedeutet und als «Verwandlung» eben jener Leidenschaften in tugendhafte Fertigkeiten beschrieben. Martinec argumentiert jedoch, dass Lessing mit dem Katharsis-Konzept nichts anzufangen gewusst hätte, da er sich der moralischen Wirkung des Trauerspiels bereits durch die Erregung von Mitleid versichert glaubte.²¹² Rückblickend auf Kapitel zwei scheint es, als bliebe die von Ekstrom beschriebene affektive Komponente bei Lessings Bühnen-Mitleid, das die Zuschauenden selbst fühlen, erhalten. Auch eine kognitive Komponente vermag Lessing in seiner Beschreibung des Mitleids aufzunehmen. Dies wird darin ersichtlich, dass Lessing von der Vorstellung des Guts und der Vorstellung des Verlustes desselben in seiner Definition des Mitleids spricht. Denn dass etwas ein Gut sei, ist bereits eine Überzeugung respektive ein Urteil über einen Gegenstand. Wie am Beispiel Nussbaums zur Trauer der Hekabe demonstriert, spielen auch in diesem Fall «Überzeugungen im Hinblick auf Wert, Würdigkeit und Auffälligkeit»²¹³ eine entscheidende Rolle, die den Verlust des Gutes erst in voller Tragweite spürbar machen.²¹⁴ Eine volitionale Komponente fehlt bei Lessing jedoch auf den ersten Blick. Müsste ihm somit vorgeworfen werden, dass sein Mitleids-Konzept den Namen nicht verdient, weil es im Theater nicht auf eine Veränderung misslicher Umstände zielt? Dies gilt nicht zwingend, denn Theater hat seine eigenen Regeln und weist dem Publikum je nach historischem und sozio-kulturellem Kontext unterschiedliche Rollen zu.²¹⁵ Mit Blick auf Mitleid als Tugend wird zudem deutlich, dass die Art und Weise, wie Mitleid erlebt und ausagiert wird, vom jeweiligen Kontext abhängig ist. Die Tugend des Mitgefühls beinhaltet in verschiedenen Lebensbereichen – sei es im persönlichen, beruflichen oder

²⁰⁷ Martinec 2003, S. 232.

²⁰⁸ Martinec 2003, S. 107.

²⁰⁹ Lessing 2006, S. 383.

²¹⁰ Lessing 2006, S. 383.

²¹¹ Vgl. Lessing 2006, S. 385.

²¹² Martinec 2003, S. 232.

²¹³ Nussbaum 2002, S. 174.

²¹⁴ Vgl. Nussbaum 2002, S. 174.

²¹⁵ Vgl. exemplarisch Kolesch, Doris: Theaterpublikum – das unbekannte Wesen. Annäherungen an eine vernachlässigte Figur. In: Hochholdinger-Reiterer, Beate; Boesch, Géraldine u. Behn, Marcel (Hg.): Publikum im Gegenwartstheater. Forschungen zum Gegenwartstheater. Berlin 2018, S. 14–33.

staatsbürgerlichen Leben – substantiell unterschiedliche Dispositionen und Haltungen.²¹⁶ Somit könnte argumentiert werden, dass Theater zwar eine geeignete Gelegenheit darstellt, um Mitleid zu empfinden, der geeignete Zweck in diesem Rahmen jedoch nicht eine helfende Handlung, sondern Lessing folgend das Training der eigenen Charakterfertigkeiten für den späteren Einsatz in anderen Kontexten sei. Auch die oben zitierten Überlegungen Cokolets weisen in diese Richtung. Dieser fasst Mitgefühl als Tugend als eine bestimmte Form der gutgesinnten Aufgeschlossenheit [responsiveness] für den Wert von Lebewesen und ihren charakteristischen Anstrengungen, ein gutes Leben zu führen. In dieser Weise kann die geeignete Beziehung zwischen der bemitleideten Figur und den Zuschauenden unter der Bedingung des Illusionstheaters in einer geistig möglichst aufmerksamen, jedoch physisch distanzierten Teilnahme bestehen.²¹⁷

Bei der Anwendung des Konzepts auf Videospiele wird vor allem auf die Kategorie Mitleid respektive Furcht fokussiert und der Gegenstand auf die Aspekte a.) des «Selbst-fühlens», und b.) des Selbstbezugs hin untersucht. Zuvor soll jedoch auf die Frage eingegangen werden, ob und inwiefern der Einfluss des Lessing'schen Konzepts möglicherweise bereits in der Dramaturgie von Videospiele fortgeschrieben wird.

4. Oldies but Goldies: Alte Wirkungsprinzipien in neuen Medien

Bringen Videospiele überhaupt die Voraussetzungen mit, um die im Rahmen einer Mitleidsdramaturgie angestrebten Wirkungen hervorzubringen? Lessing hätte einer solchen Annahme entschieden widersprochen. So fragt er selbst provokant im 80. Stück der *Hamburgischen Dramaturgie*:

Wozu die saure Arbeit der dramatischen Form? wozu ein Theater erbauet, Männer und Weiber verkleidet, Gedächtnisse gemartert, die ganze Stadt auf einen Platz geladen? wenn ich mit einem Werke, und mit einer Aufführung desselben, weiter nichts hervorbringen will, als einige von den Regungen, die eine gute Erzählung von jedem zu Hause in seinem Winkel gelesen, ungefähr auch hervorbringen würde.²¹⁸

Er gibt sich die Antwort unmittelbar selbst: «Die dramatische Form ist die einzige, in welcher sich Mitleid und Furcht erregen läßt; wenigstens können in keiner andern Form diese Leidenschaften auf einen so hohen Grad erreget werden».²¹⁹ Lessing geht an dieser Stelle mit dem Verweis auf die Aufführung über Aristoteles hinaus, welcher die Aufführung in der *Poetik* als etwas Kunstloses bezeichnete, da er der Auffassung war, die Wirkung der Katharsis könne sich auch lesend ereignen. Die Wirkung der Tragödie kommt nach Aristoteles nämlich auch «ohne Aufführung und Schauspieler zustande».²²⁰ Wie verhält es sich nun aber mit Videospiele? Werden Videospiele aus einer allgemeinen Perspektive betrachtet, scheint sie zunächst kaum etwas mit einem Drama zu verbinden. Im Folgenden soll anhand einer

²¹⁶ Vgl. Cokolet 2018, S. 16.

²¹⁷ Cokolet 2018, S. 16.

²¹⁸ Lessing 2006, S. 407.

²¹⁹ Lessing 2006, S. 408.

²²⁰ Aristoteles 2014, S. 25.

doppelten Argumentationslinie dargelegt werden, dass sich durchaus Verbindungslinien zwischen Gestaltungsprinzipien der dramatischen Form und erzählerischen Videospiele nachzeichnen lassen. Das nächste Unterkapitel skizziert, wie Lessings Interpretation der aristotelischen *Poetik* ihren Weg bis in die digitale Spieleindustrie gefunden hat. Anschliessend bespricht die vorliegende Arbeit die These, dass Videospiele, die den Fokus auf Entscheidungen und die Entfaltung einer Geschichte legen, Kernaspekte der Tragödie im neuen Medium wieder aufgreifen. Zum Schluss des Überkapitels wird die oben dargelegte Behauptung Lessings, dass nur die dramatische Form in der Lage sei, die von ihm propagierte Wirkung hervorzurufen, noch einmal aufgegriffen und entkräftet.

4.1. Der rote Faden, der Theater, Film und Videospiele verbindet

Als Einstieg sollen einige Beobachtungen zur Art und Weise dienen, wie die beiden Autor*innen Pötzsch und Waszkiewicz den Handlungsverlauf der fünf Episoden von *LiS* beschreiben. In ihrem gemeinsamen Aufsatz für das Onlinemagazin *Game Studies* fassen sie die Handlung des Spiels wie folgt zusammen:

Episode 1--*Chrysalis*--serves as an exposition introducing the setting, main protagonists, and key contradictions. Players learn about the characters and mutual relation of Max Caulfield and Chloe Price, and are introduced to the key mechanic of rewinding time. The narrative's most important antagonists [...] are presented and connected to the key mystery of the narrative, that is the disappearance of Chloe's close friend and love interest Rachel Amber. [...] Episode 2--*Out of Time*--features raising action, complication, and opposition. Max Caulfield is surprised by negative aspects of her rewinding power (instances of *hamartia*). At a key moment in the game, when fellow student and online bullying victim Kate Marsh attempts to commit suicide [...]. Episode 3--*Chaos Theory*--features more raising action, where the main protagonists find new clues to the key mystery and Max discovers a new power allowing her to use any photograph to travel back in time. She uses this ability to save Chloe's father from dying in a car accident, however only to discover that she has created an alternative timeline where Chloe will be tied to a wheelchair until her untimely death. This moment is a key instance of peripety in the game showing that the ability to rewind time does not really empower Max, as such reversing many of the expectations connected to the main protagonist's special abilities. In episode 4--*Dark Room*--the story comes to its climax with the Rachel Amber mystery solved and the teacher Mark Jefferson unveiled as the main antagonist to be overcome, while episode 5--*Polarized*--features falling action and resolution with Max escaping Jefferson's grasp. The final sequence of the game then features a moment of *anagnorisis* where Max understands that her attempts to undo Chloe's death entail destructive consequences for the diegetic world. The player is then left with the decision to either succumb to this insight and sacrifice Chloe, or to ignore this knowledge, let her live, and doom the town of Arcadia Bay to destruction.²²¹

Pötzsch und Waszkiewicz bedienen sich zwar einiger der Begrifflichkeiten von Aristoteles wie beispielsweise der Peripetie oder der Anagnorisis und berufen sich in ihrer Einleitung des oben zitierten Abschnittes direkt auf diesen, scheinen aber die Handlung des Spiels vielmehr unter dem Paradigma des idealen Spannungsverlaufs nach Gustav Freytag nachzuzeichnen.²²² So werden neben den Begrifflichkeiten aus der *Poetik* auch solche verwendet, die eher an die Ausführungen Freytags gemahnen, beispielsweise dann, wenn von «climax» oder eben «Höhepunkten», wie Freytag sie nennt oder von «raising action» [sic!] respektive «falling action» die Rede ist.²²³ Dieser Verdacht erhärtet sich, wenn man berücksichtigt, dass

²²¹ Pötzsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

²²² Vgl. Freytag, Gustav: Die Technik des Dramas. Stuttgart 1983.

²²³ Pötzsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.; Freytag 1983, S. 15.

zumindest Pötzsch als Forschungsinteresse auch «Film studies» angibt.²²⁴ Um diesem initialen Verdacht weiter nachzuspüren, muss zunächst die erste Teilstrecke der zu verfolgenden Traditionslinie von Lessings Aristoteles-Lektüre bis hin zur jungen amerikanischen Filmindustrie skizziert werden. Genau dieser Aufgabe widmet sich Christine Schramm, indem sie in ihrem Aufsatz *Lessing in Hollywood* dem «roten Faden» folgt, welcher Theater und Film unter dem Begriff Drama miteinander verbindet.²²⁵ In praktischen Lehrbüchern zum Verfassen von Drehbüchern wird die Autorität des Aristoteles noch immer oft angerufen, doch Schramm vermutet, dass diese Ratgeber weniger der *Poetik* als den Ideen jüngerer Interpretationen derselben verpflichtet sind, unter anderem derjenigen Freytags. Dessen Werk *Die Technik des Dramas* sei diesbezüglich als «exemplarisches Vehikel der Ideen Lessings auf dem Weg in die Moderne zu nennen»²²⁶, nicht zuletzt durch seine Rezeption in der Filmbranche:

Dieses Buch enthält die erste Dramentheorie im Stil eines Ratgebers. Freytag [...] reflektiert darin Werke großer deutscher Dichter wie Goethe, Schiller oder Lessing, baut auf ihren Theorien auf, wobei die *Hamburgische Dramaturgie* eine zentrale Rolle spielt, macht sich Aristoteles' *Poetik* dienstbar und entwickelt Strukturprinzipien für das zeitgenössische Theater.²²⁷

Das Buch hat bald nach Erscheinen eine Übersetzung ins Englische erfahren und ist nachweislich in der jungen amerikanischen Filmindustrie «als Ratgeber für das Verfassen guter Erzählfilme» rezipiert worden.²²⁸ Nach Schramms Argumentation handelt es sich somit um eines «der markantesten, in der Rezeptionsgeschichte nachweislichen Beispiele dafür, wie lessing'sche [sic!] oder empfindsame Ideen einen direkten Weg nach Hollywood gefunden haben mögen».²²⁹ Doch die Filmindustrie ist nicht die einzige, welche sich Lessing'scher Ideen in der Gewandung Freytags bedient. Auch in der digitalen Spieleindustrie respektive im Bereich des Gamedesigns findet Freytag unter anderem über den Film Eingang in die Gestaltungsprinzipien von Spielen. So führen etwa Antonia Kampa, Susanne Haake und Paolo Burelli in ihrem Artikel mit dem Titel «Storytelling in Serious Games» als bekannteste narrative Strukturen diejenigen von Aristoteles und Freytag mit dem Hinweis auf, dass selbst der berühmte amerikanischen Drehbuchschreiber Syd Field weiterhin mit diesen arbeite.²³⁰ Eine sehr ähnliche Aufzählung in Bezug auf narrative Strukturen findet sich auch im Artikel «Serious Storytelling» von Rudy McDaniel, Stephen M. Fiore und Denise Nicholson. Nur setzen diese die narrative Struktur Fields diesmal bewusst von den beiden mit Theater assoziierten Strukturen Aristoteles' und Freytags ab:

Perhaps more relevant to the structure of serious game stories are the ideas about story that have emerged from the genre of filmmaking. Since many early game stories were told through cut scenes using filmic conventions, proven scriptwriting techniques offer another

²²⁴ Vgl. UiT The Arctic University of Norway: Professor Holger Pötzsch. In: UiT The Arctic University of Norway, https://en.uit.no/ansatte/person?p*document*id=43820, 10.05.2020.

²²⁵ Schramm, Christine: *Lessing in Hollywood*. In: Lenz, Felix u. dies. (Hg.): *Von der Idee zum Medium. Resonanzfelder zwischen Aufklärung und Gegenwart*. Paderborn 2019, S. 357.

²²⁶ Schramm 2019, S. 362.

²²⁷ Schramm 2019, S. 362.

²²⁸ Schramm 2019, S. 362.

²²⁹ Schramm 2019, S. 362.

²³⁰ Vgl. Kampa, Antonia; Haake, Susanne u. Burelli, Paolo: *Storytelling in Serious Games*. In: Dörner, R u. a. (Hg.): *Entertainment Computing and Serious Games*. Cham 2016, S. 524.

approach to think about the structure of game plots. For example, the Formula for building narratives suitable for the screen;²³¹

Krystina Madej betont dagegen wieder stark die Verwurzelung der narrativen Strukturen neuerer Medien in den Schriftmedien:

As new communication media emerge they adopt and repurpose or remediate narratives. Even as each medium explores and creates its own aesthetic, the structure of print narrative is the standard that has been applied to narrative in all media.²³²

Anhand dieser Beispiele lässt sich dem von Schramm erwähnten roten Faden zumindest ansatzweise weiterfolgen und ersehen, dass kanonisch gewordene Erzählstrukturen ihren Einfluss auch auf neueste mediale Formate ausdehnen konnten.²³³ Weiter lässt sich im Anschluss an Schramm skizzenhaft nachzeichnen, dass Lessings Ideen zumindest vermittelt der Gestaltungsprinzipien nach Freytag auch in Videospiele einfließen.²³⁴ Dieser zweite Aspekt führt zurück zur eingangs zitierten Handlungsbeschreibung von *LiS* durch Pötzsch und Waszkiewicz. Denn bemerkenswert scheint auch, wie die beiden Autor*innen in das tragische Denkmodell der aristotelischen *Poetik* einführen:

In Aristotle's thinking, tragedy is the result of an inevitability of forces larger than man that, regardless the striving of key characters, should not (and indeed cannot) be challenged. Through insight into one's own limitations (*anagnorisis*), the main character understands that certain conditions need to be accepted for the sake of a greater good even if this implies catastrophic consequences at a personal level.²³⁵

Die Autor*innen beziehen sich somit nicht auf die Definition der Tragödie, wie sie sich in der *Poetik* finden lässt, in der Aristoteles schreibt:

Die Tragödie ist Nachahmung einer guten und in sich geschlossenen Handlung von bestimmter Größe, in anziehend geformter Sprache, [...] – Nachahmung von Handelnden und nicht durch Bericht, die Jammer und Schaudern hervorruft und hierdurch eine Reinigung von derartigen Erregungszuständen bewirkt.²³⁶

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass Pötzsch und Waszkiewicz, wie im Satzanfang mit «in Aristotle's thinking» angedeutet wird, sich nicht direkt auf Aristoteles beziehen, sondern ihre eigene, verallgemeinerte Interpretation der *Poetik* anbieten.²³⁷ Diese Interpretation weist infolgedessen Ungenauigkeiten auf. So weicht beispielsweise die oben zitierte Definition der *anagnorisis* oder Wiedererkennung bei Pötzsch und Waszkiewicz deutlich von derjenigen des Aristoteles ab. Aristoteles schreibt nämlich bezüglich der Wiedererkennung: «Die Wiedererkennung ist [...] ein Umschlag von Unkenntnis in Kenntnis, mit der Folge, daß

²³¹ McDaniel, Rudy; Fiore, Stephen M. u. Nicholson, Denise: Serious Storytelling. In: Cannon-Bowers, Jan u. Bowers, Clint (Hg.): Serious Game Design and Development. Technologies for Training and Learning. Florida 2010, S. 18.

²³² Madej, Krystina: «Traditional Narrative Structure» – Not Traditional so Why the Norm? Conference Paper. o. O. 2008, o. S.

²³³ Vgl. zudem: Gibson, Jeremy: Introduction to Game Design, Prototyping, and Development. From Concept to playable Game with Unity and C#. New Jersey u. a. 2015.

²³⁴ Dieser Aspekt bedarf weiterer Forschung, was an dieser Stelle jedoch nicht geleistet werden kann.

²³⁵ Pötzsch u. Waszkiewicz 2019, o. S, Hv. wie im Orig.

²³⁶ Aristoteles 2014, S. 19.

²³⁷ Pötzsch u. Waszkiewicz 2019, o. S. Die Autor*innen listen in diesem Kontext einzig die *Poetik* des Aristoteles in ihrer Bibliographie auf. Auf Sekundärliteratur zur *Poetik* scheint somit verzichtet worden zu sein.

Freundschaft oder Feindschaft eintritt, je nachdem die Beteiligten zu Glück oder Unglück bestimmt sind».²³⁸ Weiter bezieht Aristoteles die Wiedererkennungen an dieser Stelle auf Personen und leblose Gegenstände, nicht jedoch auf weltanschauliche Inhalte.²³⁹ Wie sich aber zeigt, wird die oben zitierte Interpretation Pötzschs und Waszkiewicz durch die Beeinflussung durch Brecht'sche Kritik verändert, dass sie die *Poetik* aus der Perspektive ihrer Brecht'schen Kritik lesen:

Brecht has criticized Aristotelian theory of tragedy for an inherently conservative outlook that takes received power structures for granted as it converges on a plot line that implies the gradual realization of the main protagonist that a prevailing order is natural and for the sake of societal and indeed ontological stability should not be dismantled even in circumstances where this implies the tragic fate of a hero.²⁴⁰

Insofern differenzieren Pötzsch und Waszkiewicz nicht hinreichend zwischen historischen Rezeptionsansätzen mit den damit verbundenen normativen Setzungen und einer wissenschaftlichen Analyse des Textinhaltes der *Poetik*. Infolgedessen denken sie das aristotelische Tragödienmodell aus der Perspektive der Charaktere und stellen diese ins Zentrum. Bei Aristoteles dagegen gilt jedoch das Primat der Handlung: «Folglich handeln die Personen nicht, um Charaktere nachzuahmen, sondern um der Handlung willen beziehen sie Charaktere ein».²⁴¹ Die Verlagerung der Priorität von der Handlung auf die Charaktere schreibt Schramm jedoch erst Lessings Auseinandersetzung mit der aristotelischen *Poetik* zu.²⁴² Schramm führt hierzu aus, dass sich der Unterschied zwischen antiker und empfindsamer Dramaturgie aus der damals neuen Vorstellung «eines von Gefühlen gesteuerten Menschen in einer psycho-logischen [sic!] Weltordnung» ergäbe, die dazu geführt habe, dass man sich im Theater vermehrt den Konflikten zuwandte, «die aus dem Innern der entsprechend subtiler charakterisierten Figuren hervorgehen».²⁴³ Schramm fügt hierzu an:

Neu ist die Motivation der Ereignisse im Handlungsablauf durch die psychologischen Dispositionen der Charaktere. Die Figur handelt nicht länger im Dienste des Mythos, der Fabel oder des Plots nach einem extern determinierten Plan, sondern ihr Verhalten und ihre Handlungen sind lückenlos aus ihrer Anlage und ihren Gestaltungen zu erklären. Diese Verlagerung der Priorität von der Handlung auf die Figur steht im Zusammenhang mit einem gestiegenen Stellenwert der Identifikation des Zuschauers mit der Dramenfigur.²⁴⁴

Insofern wird die These gestützt, dass die inhaltliche Bewertung Pötzschs und Waszkiewicz von *LiS* als letztlich konservativ nicht lediglich auf der Identifizierung von aristotelischen Gestaltungsprinzipien und ihren Implikationen in der dramaturgischen Struktur des Spieles selbst gründet. Denn in ihrer Argumentation berufen sie sich auch auf Vorstellungen und Prinzipien, welche der *Poetik* erst im Zuge ihrer Rezeptionsgeschichte von Interpreten wie Freytag, Lessing und Brecht zugeordnet wurden. Die bis zu diesem Punkt skizzierte Verbindungslinie zwischen dramaturgischen Prinzipien in Theater texts und Videospieldramaturgie lässt sich noch genauer nachzeichnen, wenn die Kategorie des Charakters in beiden Medien vergleichend untersucht wird. Im nächsten Unterkapitel wird daher im Kontext von Tragödien und narrativen Videospieldramaturgie gefragt, wie Charaktere geformt werden.

²³⁸ Aristoteles 2014, S. 35.

²³⁹ Vgl. Aristoteles 2014, S. 35.

²⁴⁰ Pötzsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

²⁴¹ Aristoteles 2014, S. 21.

²⁴² Vgl. Schramm 2019, S. 364.

²⁴³ Schramm 2019, S. 364.

²⁴⁴ Schramm 2019, S. 364.

4.2. Gespannte Gegenwart in Theater und Videospiele

Im vorhergehenden Kapitel 4.1 wurde gezeigt, wie Gestaltungsprinzipien aus der *Poetik* in neuen Medien fortwirken und wie gleichzeitig die Vertrautheit der Gegenwart mit ihren Interpretationen durch Lessing, Freytag und Brecht die Sicht auf sie beeinflusst.

Rebecca Bushnell spürt in ähnlicher Weise der Frage nach, wie sich die Vergangenheit von der Gegenwart unterscheidet, diese aber auch durchdringt und wie die Gegenwart dazu anregen kann, die Vergangenheit zu überdenken.²⁴⁵ Ihre Grundannahme schliesst hierbei an Schlussfolgerung aus 4.1 an. So geht Bushnell davon aus, «that over the long haul, enacted tragedies have established expectations for representing and experiencing events in time, in many performative media».²⁴⁶ Bushnell versucht jedoch, zeitlich gewissermassen in beide «Richtungen» zu denken. In neuen Medien sucht sie folglich zu entdecken, was in den älteren Strukturen, die sie für sich anektieren, immer schon vorhanden gewesen war: «When videogames adapt generic formulas derived from this theatrical tradition, they also uncover what was always there, temporal contingencies and hypotheses that can exist within a traditional play's «program»».²⁴⁷ So merkt Bushnell beispielweise im Vorwort zu ihrem Buch *Tragic Time in Drama, Film and Videogames* an, dass das Spielen von «serious videogames» ihr Verständnis der Mechanismen von tragischer Notwendigkeit und den Handlungen tragischer Protagonist*innen deutlich erweitert habe.²⁴⁸ Aus dieser Perspektive nähert sie sich dem Werden der Charaktere in Tragödien respektive in Videospiele an und zieht Vergleiche. In 4.2.1. wird Bushnells Sicht auf die verbreitete Vorstellung des tragischen Schicksals und auf die damit verbundene Frage der Freiheit umrissen. Darauf folgend soll in 4.2.2. die Argumentation nachgezeichnet werden, anhand derer Bushnell ihre These begründet, dass Charaktere im Augenblick der Entscheidung in der Krise werden, was sie wählen. Abschliessend beleuchtet 4.2.3. den Konnex zwischen relativer Entscheidungsfreiheit auf Seiten der Spielenden in der Rolle des Avatars und einem Gefühl der Verantwortung für die auf diese Weise herbeigeführten Konsequenzen in der Spielwelt.

4.2.1. Kontingenz und bedingte Freiheit

Bushnell tritt der oft vertretenen Haltung entgegen, dass Tragödien sich durch «Fatalismus» auszeichnen respektive dass das Erleben einer Tragödie durch die Erwartung des sowohl gefürchteten als auch ersehnten Endes definiert sei.²⁴⁹ Stattdessen unterstrichen Tragödien die Kontingenz der dargestellten Ereignisse und Entscheidungen. Bushnell betont an dieser

²⁴⁵ Vgl. Bushnell, Rebecca: *Tragic Time in Drama, Film and Videogames. The Future in an Instant*. London 2016, S. ix.

²⁴⁶ Vgl. Bushnell 2016, S. ix.

²⁴⁷ Bushnell 2016, S. viii. Bushnell nimmt den diesbezüglichen Vorwurf, Genre Grenzen nicht zu respektieren bereits vorweg: «This book may also seem to veer out of the critical mainstream because it makes claims about a genre called tragedy. Genre criticism has often been held in disrepute, largely because much of it has focused defining genres and policing their boundaries, a project so ably deconstructed by Jacques Derrida in his essay on «The Law of Genre». However, this book is not concerned with those kind of definitions. When discussing time-travel films or videogames, I will not address the question of whether they are tragedies: that is not the point.» (Bushnell 2016, S. ix) Es darf an dieser Stelle jedoch erwähnt werden, dass Bushnell Herausgeberin des Sammelbandes *A Companion to Tragedy* sowie Verfasserin der Monographie *Tragedy. A Short Introduction* ist (vgl. Bushnell 2005; vgl. Bushnell 2008).

²⁴⁸ Bushnell 2016, S. vii; Bushnell 2016, S. x.

²⁴⁹ Vgl. Bushnell 2016, S. x, 20, 39–40, 81. Bushnell führt hierzu aus: «Playing videogames has reminded me that from its beginning in ancient Greece, tragedy's imposition of the end is one of its most powerful illusions.» (Bushnell 2016, S. 81).

Stelle ihre Überzeugung, dass die Idee des tragischen Schicksals nicht für selbstverständlich erachtet werden darf.²⁵⁰ So weist sie beispielsweise darauf hin, dass Prophezeiungen, wie sie im Kontext von Tragödien oft als Zeichen einer unhintergehbaren Vorbestimmung gelesen werden, in ihrer rätselhaften Ambiguität stets mehrere Bedeutungen beinhalten. Unterschiedliche Möglichkeiten sind somit immer latent vorhanden, selbst wenn die Worte rückwirkend lediglich einen einzigen Schluss zuzulassen scheinen.²⁵¹ Dieser Umstand lässt sich womöglich am deutlichsten an Friedrich Dürrenmatts Text *Das Sterben der Pythia* belegen, in welchem die Schatten verschiedener Figuren der Ödipus-Tragödie ihre eigene Perspektive auf die Geschehnisse darlegen.²⁵² Alle diese Geschichten versuchen zu ergründen, wie es dazu kam, dass das Orakel der Phythia sich bewahrheitete. Denn Dürrenmatts Priesterin Pannychis XI hatte Ödipus aus einer Laune heraus den unwahrscheinlichsten Spruch genannt, der ihr gerade einfiel. Als dieser tatsächlich eintrat, war sie folglich selbst überrascht. Am Ende bleibt eine abenteuerliche, durch Zufälle angetriebene Schilderung der Sphinx übrig, in welcher eben diese Sphinx sich als Mutter und der Wagenlenker des Laios als wahrer Vater des Ödipus erweist. Im Zuge der Konfrontation an der Weggabelung habe Ödipus aus purem Zufall neben Laios auch dessen Wagenlenker und damit seinen eigenen Vater getötet sowie später in der Sphinx eine Geliebte gefunden. Doch auch diese letzte Nacherzählung der Ereignisse scheint nicht über jeden Zweifel erhaben, da Theresias einwendet, dass noch immer andere Konfigurationen denkbar wären, welche das Orakel ebenfalls erfüllen.²⁵³ Bushnells Hauptaugenmerk liegt jedoch auf der Kontingenz eines folgenreichen Augenblicks der Entscheidung, den sowohl ein Theaterpublikum als auch Nutzer*innen von Videospiele als gespannte Gegenwart erleben. So verweist sie beispielsweise auf den Moment in Aischylos' *Agamemnon*, in welchem die gleichnamige Titelfigur davor zurückschreckt, auf die zum Empfang ausgebreiteten Teppiche zu treten, gleichzeitig jedoch von Klytaimnestra beredet wird, eben dies zu tun.²⁵⁴ Die Stichomythie an dieser zentralen Stelle besteht aus 13 gegeneinander gesetzten Einzelversen und unterstreicht die Dringlichkeit des Ringens zwischen den beiden Figuren.²⁵⁵ Durch das lange Hin und Her im dialogischen Rednerwechsel wird der Augenblick der Entscheidung weiter gedehnt und als eine Form des Kampfes oder Wettstreits mit offenem Ausgang präsentiert. Agamemnon zögert und wäre im Hier und Jetzt frei, sich gegen Klytaimnestras Überzeugungskunst zu sperren. Diese Annahme wird noch dadurch gestützt, dass die Szene eine Erfindung des Aischylos und nicht etwa Teil des Mythos ist.²⁵⁶ Die in diesem Augenblick zu treffende Entscheidung ist durch Vorfälle zwischen Agamemnon und Klytaimnestra in der Vergangenheit, insbesondere durch die Opferung der gemeinsamen Tochter Iphigenie, bedingt und bestimmend für die Zukunft. Im Rahmen einer Aufführung des Stückes wird somit eine Krise inszeniert, die das Publikum in eine Gegenwart einbezieht, die Bushnell als «thick with past and future» beschreibt.²⁵⁷ Dies vermögen auch narrative Videospiele zu leisten, nämlich dann, wenn sie Spielende in die Lage versetzen, Entscheidungen für ihren Player Character zu treffen, die durch bereits getroffene Entschlüsse im Spielverlauf bedingt sind und den weiteren Handlungsgang bestimmen. So beinhaltet beispielsweise auch *LiS* eine

²⁵⁰ Vgl. Bushnell 2016, S. x.

²⁵¹ Vgl. Bushnell 2016, S. 19.

²⁵² Vgl. Dürrenmatt, Friedrich: *Das Sterben der Pythia*. In: ders.: *Der Mitmacher. Ein Komplex*. Zürich 1976, S. 336–375.

²⁵³ Vgl. Dürrenmatt 1976, S. 372–373.

²⁵⁴ Vgl. Bushnell 2016, S. 7.

²⁵⁵ Aischylos: *Die Orestie. Agamemnon. Die Totenspende. Die Eumeniden*. Stuttgart 2011, S. 33–34.

²⁵⁶ Vgl. Bushnell 2016, S. 7.

²⁵⁷ Bushnell 2016, S. 3.

Sequenz, in welcher die Aufgabe der Spielenden darin besteht, eine andere Figur in einer Krisensituation zu überzeugen. Am Ende der zweiten Episode des Spiels steht Max' Mitschülerin Kate Marsh kurz davor, sich vom Dach des Studierendenwohnheims zu stürzen und einzig Max hat die Chance, ihr Leben zu retten. Wie leicht oder wie schwer Kate in dieser Situation jedoch überzeugt werden kann, hängt von früheren Interaktionen der Spielenden mit dieser Figur ab. Wenn Max 1.) Kate zuvor gegen die Anschuldigungen des Schulaufsehers David Madsen in Schutz nimmt, 2.) ihren Anruf trotz der Ungeduld ihrer Freundin Chloe entgegennimmt und ihr 3.) dazu rät, die Polizei darüber in Kenntnis zu setzen, dass sie von ihrem Mitschüler Nathan Prescott unter Drogen gesetzt und missbraucht wurde, fällt es Kate in dieser Situation leichter, Max zu vertrauen.²⁵⁸ Spielerisch zeigt sich dies in der Sequenz auf dem Dach darin, dass dem*der Spielenden im Gespräch mit Kate an drei Stellen nur zwei Optionen zur Verfügung stehen, von denen beide einen positiven Effekt auf den Gesprächsverlauf haben. Hat der*die Spielende Kate zuvor jedoch in einer oder mehreren Situationen im Stich gelassen, müssen sie an der entsprechenden Stelle stattdessen aus vier Gesprächsoptionen auswählen, von denen nur jeweils eine Kate zu überzeugen vermag.²⁵⁹ Ob Kate vom Dach heruntergeführt werden kann oder nicht, hängt letztlich aber davon ab, wie gut die Spielenden die Figur zu diesem Zeitpunkt kennengelernt haben. Wenn sie anhand von Hinweisen in ihrem Zimmer hinreichend über ihre Familienverhältnisse Bescheid wissen oder memorieren können, welchen Bibelvers sich Kate angestrichen hat, gelingt es, die Situation zu entschärfen.²⁶⁰ Max' Fähigkeit, die Zeit zurückzudrehen, steht während dieser Sequenz nicht zur Verfügung, wodurch der Fokus auf die angespannte Gegenwart noch verstärkt wird. Entscheiden sich Spielende zu oft für eine falsche Option, springt Kate in den Tod, wodurch sich auch Elemente im weiteren Spielverlauf verändern. Vor dem Hintergrund der beiden oben genannten Beispiele wird nachvollziehbar, wie Bushnell zum Schluss gelangt, dass erzählerische Videospiele wie Tragödien eine Geschichte vermitteln, in welcher «freie» Wahl ein essenzielles Element ihrer Struktur darstellt. Dennoch gilt weiterhin: «Thus while the player feels involved in the present of play when she is free to choose, in the end all of her choices are part of a plan».²⁶¹ Wie ein Orakelspruch also mögliche Wege bereits vorzeichnet, bevor sie begangen werden, so ist im Spielcode bereits jede mögliche Spielhandlung festgelegt. Insofern sind Entscheidungen von Spielenden in der Hinsicht frei, dass eine echte Wahl zwischen mindestens zwei verschiedenen möglichen Optionen geboten wird und auf der anderen Seite dadurch begrenzt, dass nur gerade diejenigen Optionen zur Verfügung stehen, die ein Spiel technisch anzubieten in der Lage ist. Diese Wahl wird zudem durch spielinterne und -externe Faktoren beeinflusst. Manche Spiele wie *Fabel 2* (Lionhead Studios 2008) oder *Mass Effect* (BioWare 2007–2012) nehmen etwa eine Bewertung der Spielerhandlungen vor, welche den Ruf und das Erscheinungsbild des Charakters in der Spielwelt beeinflussen. In *Fabel 2* erhalten Player Characters, die in der Spielwelt durch als verwerflich bewertetes Verhalten auffallen, sichtbare, teuflische Attribute wie Hörner, die ihnen aus der Stirn wachsen. In *Mass Effect* sind die Gesprächs- und Handlungsoptionen der Spielenden neben einer eher neutralen Antwort so gestaltet, wie die Entwickler*innen sich vorgestellt haben mögen, dass ein*e vorbildliche*r respektive ein*e abtrünnige*r Spieler*in reagieren würde. Wer oft genug eine Vorbildrolle einnimmt, schaltet zusätzliche Gesprächsoptionen frei und kann Konfliktsituationen in vielen Fällen durch gutes Zureden auflösen. Abtrünnige können anderen

²⁵⁸ Vgl. Jessey, Ben: Life Is Strange. How To Save Kate Marsh. In: The Gamer, 17.04.2021, <https://www.thegamer.com/life-is-strange-save-kate-marsh-walkthrough/>, 11.05.2021.

²⁵⁹ Vgl. Jessey 2021, o. S.

²⁶⁰ Vgl. Jessey 2021, o. S. Alternativ kann natürlich auch eine Komplettlösung herangezogen werden, was das Spielerlebnis jedoch schmälert.

²⁶¹ Bushnell 2016, S. xi.

dagegen ihren Willen durch Drohen und Einschüchterung aufzwingen. Insofern verfügen Videospiele oftmals über interne Anreizsysteme, welche Spielende bei ihrer Wahl in die eine oder andere Richtung lenken. Das binäre Bewertungssystem der *Mass Effect*-Reihe ermutigt Spielende beispielsweise dazu, entweder vollständig als Vorbild oder als Abtrünnige*r zu spielen, da im Falle eines inkonsistenten Spielstils oft weniger Handlungsoptionen zur Verfügung stehen. Bushnell weist zudem darauf hin, dass die spielerischen Fähigkeiten der Nutzer*innen selbst ebenfalls Einfluss auf die Entwicklung ihres Charakters haben können. So hätten beispielsweise ihre eigenen mangelhaften Kompetenzen im Umgang mit dem Game-Controller dazu geführt, dass ihr Avatar in *The Wolf Among Us* (Telltale 2013–2014) eine Serie von Toden erlitten hätte. In der Folge musste sie die entsprechende Spielsequenz stets von Neuem wiederholen. Als sie die Bedienung dann gemeistert und den Gegner in Gestalt des Trolls Grendel zu besiegen vermocht hatte, hätte die angestaute Frustration sie dazu bewogen, ihren Avatar besonders aggressiv auf ihr Ziel reagieren zu lassen. In der Rolle des Werwolf-Ermittlers Bigby riss sie dem Troll den Arm aus. Diese Affekthandlung, begründet in ihrer eigenen Psyche, liess somit den Wolf in Bigby hervortreten und brachte diesem negative Reaktionen innerhalb der Spielwelt ein: «For the rest of the game Grendel held that aggression against Bigby, and that became a part of the Fabletown community’s emotional response to Bigby’s character».²⁶² Bushnell erinnert ebenfalls daran, dass Videospiele-Charaktere über den Spielverlauf hinweg auch zunehmend ein «Eigenleben» zu entwickeln vermögen, da ihre Beziehung zu den Spielenden instabil ist und wesentlich von deren relativen Fähigkeit abhängt, einen Charakter tun zu lassen, was sie wollen. Wer beispielsweise nicht gut geübt darin ist, schnelle Tastenkombinationen am Bildschirm zu befolgen, verwandelt seine Charaktere in *Heavy Rain* (Quantic Dream 2010) schnell in unberechenbare psychologische Wracks.²⁶³ Aus diesen Beispielen folgert Bushnell: «In Videogames the construction of character in the present of playing emerges in «real time» from the interaction of the player’s projective identity and performance with the game’s inherent structure of incentives and demands».²⁶⁴

4.2.2. Entscheidung formt Charakter

Ausgehend von den in 4.2.1. eingeführten Betrachtungen formuliert Bushnell ein Merkmal von Tragödien, das auf die Theatertexte der attischen Dichter, auf Stücke Shakespeares sowie auf erzählerische Videospiele anwendbar ist: «Tragedy thus could be said to generate for characters, readers, and audiences alike the anxiety of existing in the present, trembling between the awful certainty of the past and the unknown future».²⁶⁵ Anhand der obigen Beispiele zu Entscheidungen zeigt sich auch, dass die Frage, wer die besprochenen Figuren sind, davon abhängt, welche Wahl sie in einem solchen Augenblick der Krise getroffen haben. Bushnell hält diesbezüglich fest: «In those anxious, blind moments of decision, the tragic characters become what they choose».²⁶⁶ Diesen Zusammenhang von Charakter und

²⁶² Vgl. Bushnell 2016, S. 70.

²⁶³ Vgl. Bushnell 2016, S. 74.

²⁶⁴ Bushnell 2016, S. 75.

²⁶⁵ Bushnell 2016, S. 3.

²⁶⁶ Bushnell 2016, S. 4. Slavoj Žižek vertritt in seiner Philosophie verallgemeinert eine ähnliche Haltung: «Der Schritt vom äußeren Tatbestand hin zur «inneren Bedeutung», hin zu der Bedeutung gebenden Erzählung, mit der ein Akteur seine Taten interpretiert und rechtfertigt, ist auch ein Schritt hin zu einer trügerischen Maske, die wir uns aufsetzen: Die Erfahrungen, die wir in unserem Innern über unser Leben sammeln, die Geschichte, die wir uns über uns selbst erzählen, um unsere Taten zu erklären, sind grundsätzlich eine Lüge. Die Wahrheit liegt da draußen; sie liegt nirgendwo sonst als in unseren Taten selbst.» (Žižek 2015, S. 16).

Entscheidung versucht Bushnell durch eine entsprechende Interpretation der aristotelischen *Poetik* weiter zu legitimieren. Hierbei stützt sie sich auf eine englische Übersetzung einer Stelle, welche jedoch in der Übersetzung Fuhrmanns anders lautet und auch in weiteren englischen Übersetzungen teilweise abweicht. Bei Fuhrmann lautet die entsprechende Stelle: «Der Charakter ist das, was die Neigungen und deren Beschaffenheit zeigt».²⁶⁷ Bushnell zitiert jedoch aus der Übersetzung von Donald Halliwell und Donald E. Russel: «Character is that which reveals a moral choice».²⁶⁸ Aus der ihr vorliegenden Übersetzung leitet sie in der Folge ab, dass Aristoteles Charakter an Wahl bindet.²⁶⁹ Hierbei stützt sie sich auf die Interpretation der gleichen Zeile durch Edward Burns, der dazu ausführt: «Though we each possess a particular ethos, that is not for the Greeks the source of our defining reality; it is not ‹ourselves›. We are defined by the end to which our life tends, and that is achieved by actions».²⁷⁰ Nach Bushnell führt dies zum Schluss, dass sich im Denkmodell des Aristoteles Handlung und Charakter gegenseitig beeinflussen.²⁷¹ Agamemnons Entschluss, bei seinem Empfang auf die ausgebreiteten Teppiche zu treten, definiert von diesem Augenblick an, wer er ist. In dem Moment, in welchem er als Folge freier Wahl den Fuss auf sie niedersetzt, steht seine Arroganz fest und führt seinen Tod herbei.²⁷² Denn einmal vollbracht, symbolisiert sein Gang über das edle Knüpfwerk seine Biographie der Übertretungen. Denn er weiss, dass ein solcher Einzug nur einem Gotte geziemt: «As an act of hubris, it ‹reveals› his character and falls into place in the myth's chain of bloody acts, linked to the past and catalyzing the future. In this moment he becomes fully the Agamemnon whom Chlytemnestra must destroy».²⁷³ Und schliesslich legt auch Max' Entscheidung darüber, sich um Kate zu kümmern oder sie zu ignorieren, fest, ob sie eine Freundin Kates ist. Dieses letzte Beispiel macht den Mechanismus der Konstruktion von dramatischen Charakteren durch Entscheidung in der Zeit für die Spielenden direkt erfahrbar.²⁷⁴ Und durch die Möglichkeit, einzelne Passagen erneut durchzuspielen [replay], haben Videospiele das Potenzial, nicht nur die Kontingenz von Entscheidungen offenzulegen, sondern auch alternative Charakterentwicklungen durch Modifizierung vergangener Entscheidungen auszutesten.²⁷⁵ Besonders offensichtlich ist dies in einem Spiel wie *LiS*, das die Replay-Option durch die Zeitreise-Fähigkeit der Protagonistin zu einem integralen Aspekt des Spielerlebnisses macht. So haben Spielende durch das mehrmalige Durchspielen des gleichen Spielabschnitts die Möglichkeit, andere Dialog- oder Handlungsoptionen zu aktivieren und in der Folge einen ersten Blick auf die Figur zu werfen, zu welcher Max hierdurch zu werden im Begriffe ist. Es obliegt ihnen sodann, für sich einen Entschluss darüber zu fassen, ob dies die Max ist, mit der sie weiterspielen möchten. Sie bestimmen somit durch ihre Entscheidungen stellvertretend für ihren Avatar, ob dieser beispielweise eine Figur ist, die für andere einsteht oder aus Furcht vor schädlichen Konsequenzen für sich selbst lediglich in der Beobachter*innenposition verbleibt. Diese Wiederholung mit Differenz ist nicht einzigartig für Videospiele, schliesslich weicht auch jede

²⁶⁷ Aristoteles 2014, S. 23.

²⁶⁸ Bushnell 2016, S. 5; Aristoteles: *Poetics*. In: ders.; Longinus u. Demetrius: *Aristotle. Poetics. Longinus. On the Sublime. Demetrius. On Style*. Hg. v. William Hamilton Fyfe u. Doreen Innes, California 1995, S. 52–53. In einer anderen Übersetzung englischer Sprache liest sich aber auch: «character is that which shows moral purpose, showing what kind of things a man chooses or avoids». (Aristoteles: *Poetik*. Übers. v. S. H. Butcher, London 1902, S. 29).

²⁶⁹ Vgl. Bushnell 2016, S. 5.

²⁷⁰ Burns, Edward: *Character, Acting and Being on the Pre-modern Stage*. Basingstoke 1990, S. 26.

²⁷¹ Vgl. Bushnell 2016, S. 5.

²⁷² Vgl. Bushnell 2016, S. 8.

²⁷³ Bushnell 2016, S. 8.

²⁷⁴ Vgl. Bushnell 2016, S. 75.

²⁷⁵ Vgl. Bushnell 2016, S. 76.

Theateraufführung notgedrungen in ihrer Wiederholung von der vorhergehenden ab. Doch durch diese zentrale Stellung von Wiederholung in Videospielen wird deutlich, dass das Ende einer Geschichte nie wirklich das Ende ist oder zumindest nicht sein muss.²⁷⁶ Stützen lässt sich dies selbst mit Blick auf Tragödien der Antike und des elisabethanischen Zeitalters: Der Glaube an die Entrückung des Herakles in den Olymp anstelle eines grausamen Feuertodes ist gemäss Walther Kraus Folge eines kulturellen Wandels der Anschauungen, der sich im 6. vorchristlichen Jahrhundert durchgesetzt hatte.²⁷⁷ Kraus nimmt an, dass Sophokles diese Wendung der Geschichte lediglich deshalb nicht in sein Stück *Die Trachinierinnen* aufgenommen habe, um dessen Wirkung nicht zu verderben. Zu Euripides' *Iphigenie in Aulis* existieren jedoch gleich zwei alternative Enden, welche der titelgebenden Figur eine wundersame Rettung erlauben.²⁷⁸ Horst-Dieter Blume nimmt diesbezüglich an, dass zumindest der erhaltene zweite Schluss, in welchem ein Bote vom Verschwinden der Iphigenie und ihrer Vertauschung mit einer Hirschkuh auf dem Opferaltar erzählt, eine «spätere Zutat» sei.²⁷⁹ Und noch im Laufe des 17. Jahrhunderts wurde das tragische Schicksal von Shakespeares *König Lear* von Theaterschaffenden gemildert: «1681 erschien eine neue Fassung des *Lear* von Nahum Tate, gründlich umgearbeitet und – ähnlich dem alten *Leir*-Drama von 1594 – mit dem erwünschten guten Ausgang versehen».²⁸⁰ Im Videospiel-Kontext sorgte das (mit mehreren möglichen Enden ausgestattete) Finale der beliebten Sci-Fi-Trilogie *Mass Effect* für Furore, worauf das Entwickler*innenteam von BioWare den *Mass Effect 3 Extendet Cut* nachreichte. Dieser Zusatzinhalt sollte den enttäuschten Fans eine «more fleshed out experience» sowie einen Abschluss dieses Kapitels der Geschichte ermöglichen.²⁸¹ Selbst das Ende einer Tragödie ist somit nicht ein definitives Ende. Ein Spiel kann immer wieder von vorne beginnen und ermöglicht Wahlfreiheit und damit Entwicklungspotenzial innerhalb bestimmter Grenzen.²⁸²

4.2.3. Freiheit bringt ein Gefühl der Verantwortung mit sich

Eben jene oben besprochene Wahlfreiheit oder auch umgekehrt ihr Fehlen sind nicht ohne Folgen für die Spielenden. Bushnell argumentiert, dass die begrenzte Freiheit, die den Spielenden eröffnet wird, gewissermassen einen strategischen Zweck darin findet, dass diese durch das Ausüben von Freiheit auch ein Gefühl der Verantwortung für die Konsequenzen erleben, die als Folgen ihres Handelns über die Spielwelt hereinbrechen.²⁸³ So lautet beispielsweise der knappe Beschreibungstext auf dem Cover von *Mass Effect 3*: «Die Erde steht im Mittelpunkt eines Krieges zur Rettung der Galaxie – und wie du diesen Krieg führst, liegt ganz allein bei dir. In der tiefgründigen und actiongeladenen Story kann jede deiner Entscheidungen vernichtende und tödliche Konsequenzen haben».²⁸⁴ Aus dieser

²⁷⁶ Vgl. Bushnell 2016, S. 81.

²⁷⁷ Vgl. Kraus, Walther: Nachwort. In: Sophokles: *Die Trachinierinnen*. Übers. v. Walther Kraus, Stuttgart 2006, S. 73.

²⁷⁸ Vgl. Blume, Horst-Dieter: Nachwort. In: Euripides: *Iphigenie in Aulis*. Übers. v. Horst-Dieter Blume, Stuttgart 2014, S. 104–105.

²⁷⁹ Blume 2014, S. 105.

²⁸⁰ Günther, Alfred: Nachwort. In: Shakespeare, William: *König Lear*. Trauerspiel in fünf Aufzügen. Übers. v. Wolf Heinrich Graf von Baudissin, Stuttgart 1968, S. 112, Hv. wie im Orig.

²⁸¹ BioWare Community Team: *Mass Effect 3 Extendet Cut*. In: BioWare Blog, 05.04.2012, <https://blog.bioware.com/2012/04/05/mass-effect-3-extended-cut/>, 14.05.2020.

²⁸² Vgl. Bushnell 2016, S. 81.

²⁸³ Vgl. Bushnell 2016, S. 76.

²⁸⁴ BioWare. (2012). *Mass Effect 3*. Redwood City: Electronic Arts. Zitiert werden hier die Angaben auf der Hülle der deutschsprachigen Standard-Kaufversion des Spiels.

Beschreibung wird einerseits ersichtlich, dass die Erwartung, durch den eigenen Spielstil respektive durch eigenständige Entscheidungen den Verlauf des Narrativs beeinflussen zu können, selbst bei grossen Spieliteln zum Verkaufsargument geworden ist. Andererseits wird auch offen mit der Verantwortung geworben, welche Spielende in der Rolle Commander Shepards zu schultern haben. Und tatsächlich gilt es, in der Geschichte über das Leben etlicher beliebter Nichtspieler*innen-Figuren und selbst über Fortbestand oder Auslöschung ganzer Spezies zu entscheiden. Wie Bushnell anhand von *Heavy Rain* zeigt, kann jedoch auch die punktuelle Enttäuschung dieser Erwartung von Gamedesigner*innen effektiv genutzt werden. Bushnell beschreibt in diesem Kontext, wie sie als Ethan Mars die verzweifelte Suche nach dessen Sohn Jason erlebte, die damit endet, dass Jason von einem Auto überfahren wird. Den Spielenden wird an dieser Stelle absichtlich die unlösbare Aufgabe gestellt, auf den Jungen aufzupassen. Denn gänzlich unabhängig davon, ob es ihnen gelingt, das Kind in der Menge auszumachen und eine Weile lang zu verfolgen, endet der Abschnitt stets mit einer Filmsequenz, die den Tod Jasons zeigt.²⁸⁵ Da aber suggeriert wird, dass dieser Ausgang vermeidbar gewesen wäre, simulieren die Spielenden selbst gewissermassen die Schuldgefühle des Player Characters. Bushnell leitet aus ihrem Selbstversuch ab: «In videogames, precisely because one has been given the chance to participate and act, such moments depriving one of the power to act are even more devastating».²⁸⁶ Das Element der Kontrolle soll jedoch in 4.3. im Kontext von Identifikation und Interaktion noch einmal aufgegriffen werden. Zusammenfassend lässt sich zu 4.2. festhalten, dass Videospiele über die Handlungsstruktur bis zu den Mechanismen der Charakterentwicklung mit der theatralen Tradition verbunden bleiben, aus der sich Autor*innen von Spielnarrativen bis heute bewusst oder unbewusst, direkt oder vermittelt bedienen.

4.3. Rezeption von Videospiele

Bisher wurde aufgezeigt, dass Videospiele und Drama sowohl dramaturgische als auch phänomenologische Gemeinsamkeiten verbinden. Der von Lessing vorgebrachten Überzeugung, dass nur die dramatische Form in der Lage sei, das geforderte hohe Mass an Mitleid zu erregen, konnte mit den bisherigen Ausführungen jedoch nicht begegnet werden. Selbst wenn die bis heute fortdauernde Anrufung der Autorität der aristotelischen *Poetik* und ihre spätere Interpretation durch Freytag dafür sorgen, dass dramaturgische Überlegungen aus dem Bereich der Dramatik Eingang in die Erzählstruktur von Videospiele finden, muss dies noch nicht bedeuten, dass sie im neuen Medium auch eine vergleichbare Wirkung entfalten. Die Frage stellt sich somit, ob Spielende Mitleid und Furcht in der Weise selbst zu fühlen vermögen, wie Lessing dies verlangt. In seinem Konzept stellt die Identifikation mit den tragischen Held*innen sicher, dass Rezipient*innen befürchten müssen, ihnen könnte ein ähnliches oder gar gleiches Übel drohen. Wo sich diese Möglichkeit nicht bietet, vermag auch kein Mitleid erregt zu werden. Wenn Videospiele somit eine mit der Dramatik vergleichbare Wirkung erreichen sollen, müssen sie den Spielenden hinreichende Identifikationsangebote machen. Im folgenden Unterkapitel wird deshalb der Begriff der Identifikation aus medienwissenschaftlicher Perspektive untersucht. In einem zweiten Schritt wird die Frage aufgeworfen, wie Identifikation in interaktiven Medien konzeptualisiert werden kann.

²⁸⁵ Vgl. Bushnell 2016, S. 78.

²⁸⁶ Bushnell 2016, S. 78.

4.3.1. Identifikation mit Mediencharakteren

Zum Stand der medienwissenschaftlichen Forschung zu Identifikation hält Jonathan Cohen im Jahr 2001 fest, dass der Begriff bisher weder sorgfältig konzeptualisiert noch in strengen Publikumsstudien empirisch getestet wurde.²⁸⁷ Die Basis seines eigenen Verständnisses von Identifikation schafft Cohen durch Synthese von Theorien Sigmund Freuds, Richard Wollheims und Bruno Bettelheims:

In sum, according to Freud (1940 / 1989), Wollheim (1974), and Bettelheim (1943, 1976), identification is an imaginative experience in which a person surrenders consciousness of his or her own identity and experiences the world through someone else's point of view. Identification leads to the (temporary) adoption of an external point of view and to viewing the world through an alternative social reality. The varying intensity of identification reflects the extent to which one exchanges his or her own perspective for that of another and is able to forget him- or herself.²⁸⁸

Auf diesen psychologischen Theorien aufbauend definiert Cohen Identifikation mit Mediencharakteren als «an imaginative process invoked as a response to characters presented within mediated texts».²⁸⁹ Identifikation sei jedoch flüchtig und von unterschiedlicher Intensität.²⁹⁰ Cohen führt weiter aus:

While identifying with a character, an audience member imagines him- or herself being that character and replaces his or her personal identity and role as audience member with the identity and role of the character within the text. While strongly identifying, the audience member ceases to be aware of his or her social role as an audience member and temporarily (but usually repeatedly) adopts the perspective of the character with whom he or she identifies.²⁹¹

Dieses Konzept von Identifikation fokussiert auf das Teilen der Perspektive des Charakters. Es beschreibt ein Mitfühlen mit einer Figur, statt das Entwickeln von Gefühlen für dieselbe.²⁹² Cohen betont zudem, dass Identifikation gemäss seinem Verständnis weder eine Haltung, eine Emotion oder eine Vorstellung, sondern ein Prozess sei, der durch zunehmenden Verlust des Ichbewusstseins [self-awareness] und seiner temporären Ersetzung durch die erhöhte emotionale und kognitive Verbundenheit mit einem Charakter bestimmt ist.²⁹³ Gegenüber psychologischen Konzepten von Identifikation hält Cohen fest, dass sein eigener Identifikationsbegriff als eine Antwort auf «textual features that are intended to provoke identification» zu verstehen sei.²⁹⁴ Diese Antwort auf Verständigungsversuche anderer [communication by others] zeichnet sich zudem vielmehr durch die Verinnerlichung eines Standpunktes aus, statt durch die Projektion der eigenen Identität auf etwas oder jemanden anderes.²⁹⁵ Angestossen wird der Prozess der Identifikation gemäss Cohen dadurch, dass a.)

²⁸⁷ Vgl. Cohen, Jonathan: Defining Identification. A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters. In: Mass Communication & Society, 3 / 2001, S. 245.

²⁸⁸ Cohen 2001, S. 248.

²⁸⁹ Cohen 2001, S. 250.

²⁹⁰ Vgl. Cohen 2001, S. 250.

²⁹¹ Cohen 2001, S. 250–251.

²⁹² Vgl. Cohen 2001, S. 251.

²⁹³ Vgl. Cohen 2001, S. 251.

²⁹⁴ Cohen 2001, S. 251. Cohen hebt zudem hervor, dass Identifikation in Medienkontexten als Resultat einer sorgfältig gestalteten Situation erachtet werden muss (vgl. Cohen 2001, S. 251).

²⁹⁵ Fairerweise muss an dieser Stelle angemerkt werden, dass alle drei Beispielenitäten Cohens auch gleichzeitig eine Existenz als Mediencharaktere führen oder sich zumindest ein hohes Mass an Inszenierung zu eigen machen können, wodurch eine scharfe Trennung erschwert wird.

Zuschauende durch ein Produktionsmerkmal dazu gebracht werden, die Perspektive der gezeigten Figur einzunehmen, b.) Zuschauende eine Vorliebe für eine bestimmte Figur haben oder c.) Zuschauende Ähnlichkeiten zwischen sich selbst und der Figur erkennen. Dies führt zu einer psychologischen Verschmelzung oder zu einer Bindung bei den Zuschauenden, so dass diese die Ziele der Figur innerhalb des Narrativs verinnerlichen. Das Publikum fühlt sich sodann in eine Figur ein und simuliert entsprechende Gefühle passend zu den ihnen präsentierten Ereignissen. Schliesslich gipfelt die Erfahrung in einem kognitiven und emotionalen Zustand, in welchem Zuschauende sich ihrer selbst als Zuschauende nicht mehr bewusst sind, sondern sich stattdessen vorstellen, einer der Charaktere im relevanten Medientext zu sein.²⁹⁶ Cohens Fokus liegt hierbei auf Figuren in Komödien und (filmischen) Drama-Formaten. Dennoch deutet er die Möglichkeit an, dass der oben beschriebene Prozess der Identifikation in verschiedenen Medien ungefähr ähnlich funktionieren könnte. Er schliesst beispielsweise nicht aus, dass seine Beschreibung des Phänomens auch auf andere Typen von Figuren oder Personen wie beispielsweise Sportler*innen anwendbar ist, bleibt jedoch vorsichtig: Diese Arten der Identifikation seien erstens weniger wahrscheinlich und würden sich zweitens womöglich in anderer Weise kenntlich machen.²⁹⁷ Mit Blick auf Identifikation mit Figuren in Videospielen zeigt sich hingegen, dass der Aspekt der Interaktivität nicht nur in Lessings, sondern auch in Cohens Modell fehlt. Da Interaktivität jedoch als besonders charakteristisches Merkmal von Videospielen herangezogen wird, soll diesem Aspekt der nächste Abschnitt gewidmet werden.

4.3.2. Identifikation im Kontext interaktiver Medien

Nutzer*innen von Videospielen müssen die Handlung oft selbst durch das Treffen von Entscheidungen oder das Bewegen ihres Avatars in einen anderen Bereich der Spielwelt vorantreiben.²⁹⁸ Caja Thimm und Lukas Wosnitza halten diesbezüglich fest:

In digitalen Spielen erhält das Moment des Erzählens einen besonderen Stellenwert, da man die Geschichte durch das eigene Handeln entdeckt. Dies bedingt eine andere Form des Involviertseins und ein höheres Maß an Aktivität von Seiten der Nutzerin / des Nutzers.²⁹⁹

Erst durch die Handlungen der Spielenden «nimmt das Spielgeschehen seinen Lauf».³⁰⁰ Christoph Klimmt u. a. unterstreichen die spezifische Aktivität der Nutzer*innen von Videospielen zusätzlich durch die Annahme, dass diese beim Spielen entweder eine Figur direkt kontrollieren oder eine soziale Rolle einnehmen, die innerhalb der Spielwelt repräsentiert wird: «In both cases, players do not observe autonomous social entities performing on screen, but they make characters perform or actually perform themselves».³⁰¹ Nach Klimmt u. a. ist

²⁹⁶ Vgl. Cohen 2001, S. 252.

²⁹⁷ Vgl. Cohen 2001, S. 250.

²⁹⁸ Vgl. Thimm, Caja u. Wosnitza, Lukas: Das Spiel – analog und digital. In: Thimm, Caja (Hg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 42.

²⁹⁹ Thimm u. Wosnitza 2010, S. 42. Dieser Aspekt ist nicht unbestritten. Makku Eskelinen erklärt die Geschichte von Spielen beispielsweise zum blossen Beiwerk: «In this scenario stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy.» (Eskelinen 2001, o. S.)

³⁰⁰ Thimm u. Wosnitza 2010, S. 42.

³⁰¹ Klimmt, Christoph; Hefner, Dorothee u. Vorderer, Peter: The Videogame-Experience as «True» Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Player's Self-Perception. In: Communication Theory, 4 / 2019, S. 353.

Interaktivität somit das wichtigste Attribut von Videospiele.³⁰² Lori Landay folgend ist Interaktivität in Videospiele aus einer praktischen Perspektive als das zu bestimmen, was Spielende in ihnen tun können. Sie subsumiert darunter primär die Entscheidungen und Aktionen, welche das Gameplay beinhaltet.³⁰³ Diese Einschätzung ist jedoch nicht unumstritten. So äussert sich beispielsweise James Newman: «One of the most common misconceptions about videogames is that they are an interactive medium».³⁰⁴ Newman kritisiert die Annahme, dass es nur eine Art der Beschäftigung mit Videospiele gäbe. Denn Videospiele präsentierten stark strukturierte und segmentierte Erfahrungen. Die [eigentlichen] Spielsequenzen, in welchen Spielende Kontrolle ausüben und von welchen ausgehend auf die Interaktivität von Videospiele geschlossen werde, würden durchbrochen und gerahmt von Filmsequenzen, Kartenbildschirmen, Ranglisten oder ähnlichem Feedback.³⁰⁵ Zudem müsse Spiel nicht gleichgesetzt werden mit dem Ausüben der Kontrollfunktion via Interface. Denn schliesslich würden Videospiele nicht nur von denjenigen Nutzenden geschätzt, welche gerade den Controller bedienten, sondern auch von jenen, die den Spielfortschritt daneben sitzend als Zuschauende mitverfolgten.³⁰⁶ Und letztlich muss mit Blick auf experimentelle Theaterformen, welche die Rolle des Publikums mit performativen Mitteln befragen, festgehalten werden, dass Interaktivität kein eindeutiges Abgrenzungsmerkmal gegenüber anderen Medien darstellt.³⁰⁷ Dennoch stellt Interaktivität eine Herausforderung für Konzepte von Identifikation dar, die Zuschauenden primär eine beobachtende Rolle zuweisen. Klimmt u. a. argumentieren diesbezüglich ähnlich wie Thimm und Wosnitza, dass Videospiele sich als Medium durch ihre Interaktivität stark von nicht- oder – unter Berücksichtigung der Einwände Newmans – weniger interaktiven Unterhaltungsmedien unterscheiden:

In contrast to noninteractive entertainment media such as novels or films, video games do not only display-mediated environments in which characters perform, but they also enable and invite users to act by themselves in the environment and to become an integral part of the mediated world.³⁰⁸

Klimmt u. a. machen zudem, wie oben bereits skizziert, darauf aufmerksam, dass viele Videospiele umfassende narrative Elemente enthalten, welche den Spielenden bestimmte Rollen zuweisen. Die Art und Weise wie Spielende beispielsweise die Rolle der Lara Croft in der Videospielereihe *Tomb Raider* (Core Design 1996) ausfüllen, bestimme die Eigenschaften und den Verlauf des Spiels. Durch Interaktivität könnten Videospiele die Distanz zwischen Mediennutzenden und Mediencharakter teilweise überwinden. Die These von Klimmt u. a. diesbezüglich ist, dass sich das Spielerlebnis von Videospiele fundamental von anderen, nichtinteraktiven Medienerfahrungen unterscheidet. Denn aus dem Beobachten von Figuren oder Ereignissen ergibt sich ihnen zufolge keine überzeugende Beschreibung der <Zuschauerrolle> [audience role] von Videospieldenden.³⁰⁹ Statt die Möglichkeit zu eröffnen, den Handlungen einer autonomen Figur zu folgen, simuliert das Spielen von Videospiele die

³⁰² Klimmt u. a. 2019, S. 351.

³⁰³ Landay, Lori: Interactivity. In: Wolf, Mark P. u. Perron, Bernard (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Hoboken 2014, S. 182.

³⁰⁴ Newman, James: *The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames*. In: *Game Studies*, 1 / 2002, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>, 17.05.2020.

³⁰⁵ Vgl. Newman 2002, o. S.

³⁰⁶ Vgl. Newman, 2002, o. S.

³⁰⁷ Vgl. exempl. Hochholdinger-Reiterer, Beate; Boesch, Géraldine u. Behn, Marcel: *Publikum im Gegenwartstheater*. Forschungen zum Gegenwartstheater. Berlin 2018.

³⁰⁸ Klimmt u. a. 2019, S. 353.

³⁰⁹ Klimmt u. a. 2019, S. 354.

Umstände, wie es wäre, eine bestimmte Figur zu sein respektive eine bestimmte soziale Rolle einzunehmen. Videospiele bieten somit beispielsweise eine Gelegenheit, die Rolle einer Kriegerin, einer Polizistin oder einer Highschool-Schülerin zu erkunden.³¹⁰ Sie ermöglichen daher eine «nondyadic or *monadic* user–character relationship»³¹¹ in der Weise, dass Spielende den Player Character (Avatar) nicht als von ihnen getrennte soziale Entität erleben, sondern eine Verschmelzung ihres eigenen Selbst mit dem Charakter erfahren. Aus der Perspektive der Sozialpsychologie kann Identifikation definiert werden als:

*a temporary alteration of media users' self-concept through adoption of perceived characteristics of a media person. Game players who identify with James Bond, for instance, experience—for the moment of exposure—that they are James Bond. This means that they ascribe Bond's salient properties, such as physical attractiveness, strength, courage, charisma, humor, social influence, and political importance, to themselves.*³¹²

Diesen Identifikationsbegriff versuchen Klimmt u. a. mit Verweisen auf psychologische Studien weiter zu stützen. Hierzu verweist er etwa auf eine Studie von DeMarree u. a., die beschreibt, dass das Priming von Identitätscharakteristika bei Personen mit geringer Selbstbeobachtung stärker sei.³¹³ Der Prozess der Identifikation mit einer Figur oder einer Rolle wird in Videospiele visuell ausgelöst, da Spielende die Spielwelt durch die Augen ihres Charakters erleben. Am wichtigsten ist jedoch das Element der Kontrolle über den Player Character. Die interaktive Kontrolle ermöglicht einen starken Bezug zwischen Spielenden und Charakter respektive ihrer Rolle.³¹⁴ Klimmt u. a. führen hierzu weiter aus:

Due to the direct link between players and characters that video game interactivity facilitates, it is reasonable to assume that very quick and profound alterations of players' self-perception happen through identification. This process may occur through automatic responses to the gaming situation and be sustainable throughout the game session as self-relevant information is experienced continuously with the ongoing game.³¹⁵

Klimmt relativiert jedoch, dass obwohl die erlebte Verschmelzung des Selbstkonzepts der Spielenden mit Attributen des Player Characters schnell und intuitiv geschieht, dies nicht eine vollständige Ersetzung der Identität in einer Weise impliziert, dass Spielende alles über ihr Selbst in der realen Welt vergessen. Die Verschmelzung betrifft stattdessen nur einige Dimensionen der Persönlichkeit. Diesem Prozess sind nicht zuletzt auch durch die zur Verfügung stehende Technologie Grenzen gesetzt.³¹⁶ Zudem gibt Klimmt wie Cohen zu, dass die Intensität der Identifikation über den Spielverlauf hinweg in keiner Weise stabil oder unabhängig von den aktiven Bemühungen von Spielenden ist, Distanz zum Spielgeschehen zu gewinnen.³¹⁷ Spielende sind nämlich in der Lage, den Umfang der Identifikation mit einem Player Character zu beeinflussen:

³¹⁰ Vgl. Klimmt u. a. 2019, S. 354.

³¹¹ Klimmt u. a. 2019, S. 354.

³¹² Klimmt u. a. 2019, S. 356, Hv. wie im Orig.

³¹³ Vgl. Klimmt u. a. 2019, S. 356; vgl. DeMarree, Kenneth G.; Wheeler, S. Christian, u. Petty, Richard E.: Priming a New Identity. Effects of Non-Self Stereotype Primes and Self-Monitoring on the Self-Concept. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 5 / 2005, S. 657–671.

³¹⁴ Vgl. Klimmt u. a. 2019, S. 358.

³¹⁵ Klimmt u. a. 2019, S. 358.

³¹⁶ Vgl. Klimmt u. a. 2019, S. 358.

³¹⁷ Vgl. Klimmt u. a. 2019, S. 360.

Players are capable of affecting the dimensions on which they *want* to identify with a game character. The motivation to focus on one or a few personality dimensions, within which a person wants to experience conditions that are different from normal, primarily serves the purpose of maximizing enjoyment.³¹⁸

Auf Kapitel 4.2.1. zurückblickend zeigt sich, dass zwischen dem Identifikationskonzept Cohens und demjenigen von Klimt u. a. mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede bestehen. Beide fassen Identifikation als ein Prozess auf, im Zuge dessen sich die Selbstwahrnehmung durch Übernahme der Perspektive eines Mediencharakters verändert. Zudem wird bezüglich beider Konzepte hervorgehoben, dass Identifikation in unterschiedlicher Intensität sowie zeitlich begrenzt und mit Unterbrechungen auftritt. Während Cohen jedoch von einem temporären Verlust des Ichbewusstseins als Folge einer Ersetzung mit der Perspektive des Charakters ausgeht, beschreiben Klimt u. a. Identifikation als Verschmelzung des Selbstkonzepts von Spielenden mit Attributen ihres Avatars. Weiter wird im Kontext von Videospiele der Kontrollaspekt hervorgehoben, der eine automatische Bindung zwischen Player Character und Spielenden ermöglicht. Mit Blick auf die Einwände Newmans bietet es sich jedoch an, beide Konzepte zu kombinieren: Das Erleben der primären Spielenden, welche in den Spielsequenzen den Avatar steuern, lässt sich mit dem Identifikationsbegriff von Klimt u. a. beschreiben. Eine Untersuchung des Erlebens von Unterbrechungen der Spielsituation beispielsweise durch Filmsequenzen oder desjenigen von sekundären Spielenden, die dem Spielgeschehen wie einer Fernsehsendung folgen, kann sich dagegen des Cohen'schen Identifikationskonzepts bedienen.³¹⁹ In Bezug auf eine Untersuchung von Videospiele hinsichtlich der Lessing'schen Mitleidsdramaturgie lässt sich somit festhalten, dass das Kriterium der Identifikation erfüllt werden kann und dass die zu diesem Zwecke nötigen Beschreibungsinstrumente gegeben sind. In Videospiele sind Spielende jedoch mit zwei Arten von Figuren konfrontiert, mit dem Player Character und mit Non-Player Characters. Im Folgenden soll dargelegt werden, was dies für die Fähigkeit der Spielenden bedeutet, Mitleid zu fühlen.

4.3.3. Das Objekt des Mitleids in Videospiele

Nach Felix Schröter tragen Figuren in Videospiele «wesentlich zur Spielerfahrung bei und können eine Vielzahl unterschiedlicher Rezeptionsprozesse auslösen».³²⁰ Nämlich «von parasozialer Interaktion über Identifikation und körperliches Präsenzerleben bis hin zu komplexen Emotionen wie Triumph, Mitleid oder Scham».³²¹ Ähnlich anderen Medien wie Literatur, Comics oder Filme können auch Videospiele narrative Emotionen bei Spielenden hervorbringen, welche im engeren Sinn auf die Spielwelt bezogen sind:

Die emotionale Anteilnahme an den Zielen, Wünschen und Gefühlen von Figuren bewegt sich dabei auf einem Spektrum zwischen distanzierter Bewertung (etwa der Ärger über das rücksichtlose Verhalten des Antagonisten) und einfühlerer Perspektivenübernahmen (etwa der empathische Nachvollzug des Gefühlslebens des Protagonisten).³²²

³¹⁸ Klimt u. a. 2019, S. 360.

³¹⁹ Vgl. Newman 2002, o. S.

³²⁰ Schröter, Felix: Figur. In: Beil, Benjamin; Hensel, Thomas u. Rauscher, Andreas: Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 108–128, hier: S. 116.

³²¹ Schröter 2018, S. 116.

³²² Schröter 2018, S. 117.

Schröter unterscheidet die Rezeption der Player Characters von derjenigen der Non-Player Characters, da die Übernahme der Perspektive in Bezug auf diese beiden Arten von Figuren auf unterschiedliche Weise erfolge. Der «Kurzschluss» von Figuren- und Spielerzielen» erfolgt in Bezug auf den Player Character «statt auf imaginativer Nähe meist auf der Übernahme von regelbasierten Spielzielen».³²³ Entsprechend basieren die in diesem Kontext auftretenden Formen von Identifikation «seltener auf empathischem Mitfühlen als auf der Übernahme einer aktiven Handlungsrolle sowie einer audiovisuellen oder ideologischen Figurenperspektive».³²⁴ Da der Player Character jedoch nicht immer der Kontrolle der Spielenden unterliegt, sondern oft auch in den von Newman genannten filmischen Zwischensequenzen zu sehen ist – in welchen er im Extremfall verletzt oder sogar getötet wird – scheint es zumindest plausibel, dass sich immer wieder auch episodisches Mitleid mit ihm einstellt. Der Player Character Commander Shepard wird beispielsweise gleich nach Beginn des zweiten Teils der *Mass Effect*-Trilogie nach einem plötzlichen Angriff auf sein Raumschiff in einer Filmsequenz gezeigt, in welcher er mit beschädigtem Raumanzug zuckend in die Weiten des Weltalls geschleudert wird. Hinter ihm ist die Explosion des Raumgleiters *Normandy* zu sehen, der die Spielenden im ersten Teil quer durch die Galaxie befördert hatte. Im Anblick dieser Pathos-Szene mag manche*n Spieler*in neben Schock auch Mitleid für die in dutzenden Spielstunden vertraut gewordenen Charakter befallen haben. Bezüglich der Non-Player Characters ist nach Jacqueline Burgess und Christian Jones jedoch eine grosse Forschungslücke offen geblieben: Das Phänomen emotionaler Bindungen zu Non-Player Characters müsse besser erforscht werden, da Videospiele diese einsetzen, um starke emotionale Bindungen mit den Spielenden herzustellen.³²⁵ In einer Studie aus dem Jahr 2012 argumentieren die Autor*innen zudem, dass Spielende komplexe und bedeutsame Interaktionen mit Figuren aus *Dragon Age Origins* (BioWare 2009) erlebt hätten und dass Spielende echte und bedeutsame Gefühle, ja gar Liebe für diese empfinden können.³²⁶ Aus der Auswertung von Forumsbeiträgen durch Burgess und Jones zu den beiden nichtmenschlichen Non-Player Characters Tali Zora und Garrus Vakarian aus der *Mass Effect*-Trilogie scheint zudem hervorzugehen, dass Figuren, mit denen die Spielenden romantische Beziehungen eingehen können, von diesen besonders geschätzt werden.³²⁷ Somit lässt sich festhalten, dass Spielende in Bezug auf Videospieldfiguren ebenso komplexe Gefühle haben können, wie es bezüglich der Figuren in anderen Medien angenommen werden darf. Weiter scheinen sich sowohl Player Characters als auch Non-Player Characters je nach Situation als Gegenstand von Mitleid anzubieten.

4.4. Zwischenfazit

In diesem Überkapitel wurde dargelegt, dass Videospiele die Voraussetzungen mitbringen, um die im Rahmen einer Mitleidsdramaturgie angestrebte Wirkung in Bezug auf die Spielenden hervorzurufen. In den ersten beiden Unterkapiteln 4.1. und 4.2. wurde aufgezeigt, dass bestimmte «Handwerksregeln», Gestaltungselemente und Mechanismen der Dramatik den Sprung in die neuen Medien Film beziehungsweise Videospiele geschafft haben.³²⁸ In 4.1.

³²³ Schröter 2018, S. 117.

³²⁴ Schröter 2018, S. 117.

³²⁵ Vgl. Burgess, Jacqueline u. Jones, Christian: «I Harbour Strong Feelings for Tali Despite her Being a Fictional Character»: Investigating Videogame Players' Emotional Attachments to Non-Player Characters. In: *Game Studies*, 1 / 2020, <http://gamestudies.org/2001/articles/burgessjones>, 22.04.2020.

³²⁶ Vgl. Coulson u. a.: Real Feelings for Virtual People. Emotional Attachments and Interpersonal Attraction in Video Games. In: *Psychology of Popular Media Culture*, 1 / 2012, S. 180. 176–184.

³²⁷ Vgl. Burgess u. Jones 2020, o. S.

³²⁸ Freytag 1983, S. 7.

wurde argumentiert, dass die Aristoteles-Rezeption Gustav Freytags als «exemplarisches Vehikel der Ideen Lessings»³²⁹ auf dem Weg sowohl in die Film- als auch in die digitale Spielebranche verstanden werden kann. Im Zentrum stand diesbezüglich der Stellenwert der Charaktere zu anderen Elementen der Tragödie und ihre Konzeption. Dieser Aspekt wurde in 4.2. wieder im Rahmen der Argumentation Bushnells aufgegriffen, der zufolge Dramen mit ernstesten Erzählspielen, die den Fokus auf Entscheidungen der Spielenden legen, darin eine strukturelle Gemeinsamkeit finden, dass sie ihr Publikum in eine krisenhafte Gegenwart miteinbeziehen, in welcher der*die Protagonist*in eine Wahl zu treffen hat, die alles verändert. Bushnell weist nach, dass die Figuren in diesen Momenten werden, was sie wählen. Da sich Spielende in Videospiele jedoch als Motor der Handlung verstehen und diese in Erzählspielen durch Entscheidungen mitgestalten, drängt sich die Frage auf, wie es in diesem interaktiven Medium um Identifikation bestellt ist. Sollen Spielende Mitleid mit Videospielecharakteren fühlen, müssen hinreichende Identifikationsangebote vorliegen. Klimmt u. a. argumentieren diesbezüglich, dass durch Ausüben von Kontrolle über den Avatar ein starker Bezug zwischen Spielenden und ihrem Player Character respektive ihrer Rolle hergestellt werden kann.³³⁰ Denn Videospiele weisen den Nutzer*innen Rollen zu, deren Verkörperung sie in Form des Avatars nach eigenen Wünschen und den zur Verfügung stehenden Optionen ausagieren können. Mussten sich Rezipierende in Lessings Konzept noch vorstellen, wie es wäre, die Figur auf der Bühne zu sein, so simulieren sie nach Klimmt u. a. in Videospiele, wie es wäre, eine soziale Rolle einzunehmen und integrieren sogar Besonderheiten des Charakters temporär in ihre Selbstwahrnehmung.³³¹ In 4.3.3. wurde im Zuge der unterschiedlichen Rezeption von Player Character und Non-Player Character danach gefragt, welcher Figurentyp als Objekt des Mitleids intendiert werden kann. Diesbezüglich konnte gezeigt werden, dass prinzipiell beide Arten von Figuren in Videospiele Gegenstand von Mitleid der Spielenden sein können. Um dieses Kapitel durch eine Textklammer gleichsam einzufassen, sei zum Abschluss auf Lessings Begründung für die Behauptung verwiesen, dass nur die dramatische Form in der Lage sei, Mitleid und Furcht in hohem Mass zu erregen:

Kurz die Sache ist diese: Aristoteles bemerkte, daß das Mitleid notwendig ein vorhandenes Übel erfordere; daß wir längst vergangene oder fern in der Zukunft bevorstehende Übel entweder gar nicht oder doch bei weitem nicht so stark bemitleiden können, als ein anwesendes; daß es folglich notwendig sei, die Handlung, durch welche wir Mitleid erregen wollen, nicht als vergangen, das ist, nicht in der erzählenden Form, sondern als gegenwärtig, das ist, in der dramatischen Form, nachzuahmen.³³²

Nach Lessing kommt somit alles auf die «gegenwärtige Anschauung»³³³ an. Insofern hat Bushnell mit ihrem Fokus auf das Erleben einer krisenhaften Gegenwart in Videospiele genau getroffen, worauf es nach Lessing in Bezug auf Mitleid und Furcht ankommt. Wagen wir nun also die Probe aufs Exempel anhand von *LiS*.

³²⁹ Schramm 2019, S. 362.

³³⁰ Klimmt u. a. 2019, S. 358.

³³¹ Vgl. Klimmt u. a. 2019, S. 356.

³³² Lessing 2006, S. 395.

³³³ Lessing 2006, S. 395.

5. Mitleidsdramaturgie in *Life is Strange*

Vielleicht lässt sich *LiS* im Hinblick auf den Aspekt des Mitleids am besten von seinem kontrovers diskutierten Ende her erschliessen: Nachdem die Spielenden die beiden Protagonistinnen durch etliche Momente des Leidens begleitet haben, stehen sie nun vor der letzten Entscheidung, entweder Max' beste Freundin Chloe oder die gesamte Küstenstadt Arcadia Bay und ihre Einwohner*innen vor einem zerstörerischen Sturm zu retten. Die Optionen schliessen sich gegenseitig aus und werden im Spiel dadurch erklärt, dass Max' Zeitmanipulationen, welche Chloe zu Beginn des Spiels das Leben gerettet hatten, den Sturm als Folge des sogenannten Schmetterlingseffekts verursacht hätten. Entweder beobachten die beiden Frauen an dieser Stelle zusammen die Zerstörung ihrer Heimatstadt aus sicherer Distanz oder Max macht ein letztes Mal Gebrauch von ihren Kräften und reist zum Anfang des Spiels zurück, um Chloes Rettung rückgängig zu machen. Dasjenige Ende, in welchem Chloe geopfert wird, scheint von den Designer*innen des Spiels jedoch ungleich aufwändiger gestaltet worden zu sein. Die entsprechende Filmsequenz erstreckt sich zeitlich länger und zeigt einen grossen Teil der wichtigsten Figuren. Pöttsch und Waszkiewicz beschreiben ihre Perspektive auf diese Filmszene mit eindringlichen Worten:

The ending where the player sacrifices Chloe (and saves Arcadia Bay) is very depressing. Seeing Max crouched against the wall of a dimly lit toilet with hands in front of her face, shedding silent tears at the inevitable death of Chloe and realizing that there is nothing she can do to save or even comfort her friend, is devastating. Perceiving this ending in light of all the engaging and empowering moments the game had created between the two women invites deep emotional responses on a par with the most iconic moments of love, loss, and death in literary and film history. The powerful emotional impact of the game is reflected in extended discussions and player confessions on relevant *YouTube* channels and other online fora (see for example Steam forum for *Life is Strange*).³³⁴

Dasjenige Ende, in welchem Chloe lebt, zeigt dagegen lediglich die beiden Protagonistinnen beim Verlassen der zerstörten Stadt. Die Spielenden werden im Unklaren darüber gelassen, was mit Chloes Mutter und all den anderen Bewohner*innen von Arcadia Bay geschah. Chloe und Max scheinen sich nicht um mögliche Überlebende zu kümmern und versuchen gar nicht erst, Familienangehörige oder Freund*innen aus den Trümmern zu bergen. Selbst die Beziehung zwischen den beiden wirkt plötzlich kühl und distanziert. Pöttsch und Waszkiewicz äussern ihre Überraschung über die Darstellung der Protagonist*innen in dieser Filmsequenz: «This behaviour seems strongly at odds with both characters who, throughout the game, were presented as constantly struggling for justice and almost always trying to help and save others». ³³⁵ Kheen Hoon Chan schreibt hierzu im Onlinemagazine *Polygon*:

Judging by how the ending with Chloe's death was much more fleshed out than its counterpart, chances are that that is considered the more correct, or «canon» ending. Chloe was just never meant to be alive, and her last name, «Price,» [sic!] is a little on the nose. She has to die for the the [sic!] survival of Arcadia Bay.³³⁶

³³⁴ Pöttsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

³³⁵ Pöttsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

³³⁶ Chan, Kheen Hoon: Why I'm Afraid Video Games Will Continue to «Bury its Gays». In: *Polygon*, 04.08.2017, <https://www.polygon.com/2017/8/4/16090980/life-is-strange-death-lgbtq-characters>, 25.05.2020. Die Autor*innen des Spiels bestreiten jedoch die Existenz eines kanonischen Endes. Der Co-Director des Spiels Michel Koch versichert: «[...] we never wanted to have one ending be

Auch Frances Chiem schreibt diesem Ende kanonischen Charakter zu: «The game certainly gives that ending more love and attention. We finally get the long-awaited kiss. We see Max go through grief and helplessness. We see Chloe's funeral and a final appearance from the blue butterfly».³³⁷ Die Kritik, die von vielen Autor*innen gegen dieses Ende erhoben wird, betrifft vornehmlich die Problematik des Todes einer queeren Figur in einer Erzählung, die verspricht, die Position eben solcher Figuren zu stärken. Alex Henderson führt hierzu aus: «The trope in question is the association between LGBTQIA+ identity and tragedy, a recurring plot element that has become colloquially known as ‹Bury Your Gays›».³³⁸ Die Verbindung von Queerness und Tod entstammt wie historische Feindlichkeit gegen Homosexualität bestimmten Aspekten der Mediengeschichte. So entsprach es während des ‹pulp fiction booms› des 20. Jahrhunderts der Praxis, dass Romane mit queeren Themen oder Figuren nur dann gedruckt wurden, wenn sie ein schlechtes Ende nahmen. Aufgrund von Produktionseinschränkungen wie dem Hays Code hat sich diese Praxis auch im Mainstream-Film erhalten.³³⁹ Henderson fasst vor diesem Hintergrund Bezug nehmend auf die beiden möglichen Enden von *LiS* zusammen:

It is this deep-running association with queerness and tragedy that makes the final player choice of *Life is Strange's* interactive story so troublesome, and yet at the same time — depending on the player's choice — reveals the potential subversive power of that ‹participant agency› ingrained in the medium.³⁴⁰

Pöttsch und Waszkiewicz, welche der Argumentation Hendersons folgen, betten die Feststellung, dass «tragedy hangs over many queer fictional characters to this day»³⁴¹, in ihre Lesart der aristotelischen Tragödienkonzeption ein und stellen sie dem Brecht'schen politischen Theaterkonzept gegenüber.³⁴² Die beiden Autor*innen argumentieren weiter, dass Spielende in *LiS* in eine sauber ausgearbeitete, tragische Handlung hineingezogen werden, welche die anfänglich progressive Politik des Spiels in ihr Gegenteil verkehrt. Gerade deshalb eigne sich *LiS* besser für eine Analyse mit Hilfe der aristotelischen Dramaturgie als mit der Brecht'schen Didaktik. Dontnods tragische Schlussentscheidung, die zwei fast unerträglich düstere Enden des Spiels anbietet, erklären sie folglich zur notwendigen Konsequenz des aristotelischen Erbes.³⁴³ Angesichts dessen, dass Pöttsch und Waszkiewicz den Fokus besonders stark auf die Figuren und auf die soziopolitischen Aspekte der Identifikation legen sowie nicht immer explizit zwischen der Interpretation der *Poetik* durch Brecht und Freytag sowie den Inhalten der *Poetik* selbst differenzieren, wird die Frage aufgeworfen, ob der Einwand nicht eigentlich dem Lessing'schen Konzept des tragischen Mitleids gelten müsste, das die Erregung von Mitleid zum Zweck der Tragödie erhebt. So lässt sich beispielsweise das Ende von Lessings *Emilia Galotti* Fick folgend nicht aus dem Zusammenhang des Dramas

the ‹right› one and one be the ‹wrong one›. It's really the right the [sic!] one, because the player is choosing it.» (vgl. Mejia 2016, o. S.) Butt und Dunne argumentieren anhand der unterschiedlichen Dauer der beiden Filmsequenzen am Ende (7 Min., wenn Chloe lebt, 11 Min., wenn Chloe stirbt) und den Implikationen des die letzte Wahl strukturierenden Trolley-Problems ebenfalls, dass das ‹Opfere Chloe›-Ende kanonisch ist. (vgl. Butt. u. Dunne 2017, S. 5)

³³⁷ Chiem, Frances: We Need Stop Letting Everyone Save the World. In: Kill Screen, 28.10.2015, <https://killscreen.com/previously/articles/we-need-stop-letting-everyone-save-world/>, 29.05.2020.

³³⁸ Henderson 2019, S. 4.

³³⁹ Vgl. Henderson 2019, S. 4.

³⁴⁰ Henderson 2019, S. 4.

³⁴¹ Henderson 2019, S. 4.

³⁴² Vgl. Pöttsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

³⁴³ Vgl. Pöttsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

alleine begründen, sondern «aus dem Wirkungspostulat, der Erregung von Mitleid».³⁴⁴ Denn im Mitleid sei die Existenz der Figuren bejaht und ihr moralischer Wert jenseits ihrer Fehler anerkannt.³⁴⁵ Wenn man sich die oben dargelegten Ausführungen Lessings zu seiner Definition von Mitleid als «Unlust über das gegenwärtige Übel eines anderen» und seine Präferenz für das weinende Mitleid vergegenwärtigt, sprechen nun das vermeintlich kanonische Ende respektive die beinahe grausam zu nennenden Fabeldrehpunkte der Handlung von *LiS* eher für ein Erbe der Lessing'schen Aristoteles-Rezeption als für ein alleiniges Erbe der aristotelischen *Poetik*.³⁴⁶ Eine solche Lesart legt zudem nahe, das auf Youtube oft dokumentierte Weinen der Spielenden als Reaktion auf manche Peripetien und Pathosmomente des Spiels als von Seiten der Entwickler*innen kalkulierte Wirkung zu verstehen. So schockiert das Ende der vierten Episode die Spielenden beispielsweise damit, dass sie ohnmächtig beobachten müssen, wie Chloe durch den Lehrer Mister Jefferson getötet wird, während Max selbst, zuvor durch diesen ausser Gefecht gesetzt, ihrer Kräfte nicht mächtig ist. Im darauffolgenden Abspann bedankt sich das Entwicklerteam nicht wie üblich für die Nutzung des Spiels, sondern für das Weinen der Spielenden.³⁴⁷ Dass der endgültige Abschied von Chloe nur schwerlich trockenen Auges zu erleben ist, kann der Autor aus eigener Erfahrung bestätigen und auch etliche Reaktionen von Youtuber*innen, die sich selbst beim Spielen gefilmt haben, bezeugen dies.³⁴⁸ Denn das Spiel belässt es nicht dabei, die Spielenden am Ende eine beinahe dilemmatische Wahl treffen zu lassen, es setzt sie auch den Konsequenzen derselben aus. So müssen die Spielenden mit Max die Sterbeszene Chloes noch einmal miterleben, diesmal, ohne aus dem Versteck herauszutreten. Es gilt die Wucht der Entscheidung zu ertragen und still aus der Nähe abzuwarten, bis der Tod eingetreten ist. Auch an dieser Stelle lässt sich argumentieren, dass eine gewisse Nähe zu den Überlegungen Lessings bezüglich der Wirkung des Sophokleischen *Philoktet* besteht:

Wir erblicken nichts als die Verzweiflung in ihrer schrecklichsten Gestalt vor uns, und kein Mitleid ist stärker, keins zerschmelzet mehr die ganze Seele, als das, welches sich mit Vorstellungen der Verzweiflung mischet.³⁴⁹

Denn beinahe das ganze Spiel über hatte Max eine Möglichkeit gesucht, eine optimale Zeitlinie zu erschaffen, in welcher Chloe lebt und die Bewohner*innen von Arcadia Bay sicher sind. Diese Versuche scheitern immer wieder von Neuem bis hin zur Schlussentscheidung, die ihr die Unvereinbarkeit ihrer beiden Ziele vor Augen führt. Um die Nähe zu Lessings Konzept weiter zu plausibilisieren, soll im nächsten Teil ein Schlaglicht auf die Figuren geworfen werden.

³⁴⁴ Fick 2004, S. 338; vgl. Lessing, Gotthold Ephraim: *Emilia Galotti*. Berlin 2004.

³⁴⁵ Vgl. Fick 2004, S. 338.

³⁴⁶ Lessing 2006, S. 383.

³⁴⁷ o. A.: *Easter Eggs*. In: Fandom. *Life is Strange Wiki*, [https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Easter*Eggs*\(Season*1\)](https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Easter*Eggs*(Season*1)), 29.05.2020.

³⁴⁸ Vgl. exempl. *Life Is Strange Final - Reactions Mashup*. Regie: Anonym, EN 2016, 9:14 Min, <https://www.youtube.com/watch?v=2vZQNYyUmGo>, 07.07.2019.

³⁴⁹ Lessing, Gotthold Ephraim: *Laokoon*. Stuttgart 1990, S. 33.

5.1. Identifikation mit dem Player Character

Heidemarie Schumacher und Leonhard Korbelt nehmen an, ein Avatar habe «kaum oder nur reduzierte Möglichkeiten, seinen Emotionen Ausdruck zu verleihen».³⁵⁰ Die Spielenden könnten sich folglich nur «über Aktionen, über das *Handeln* mit der Figur, nicht jedoch über ihr Innenleben (wie im Theater oder Film) mit ihr *identifizieren*».³⁵¹ Dies scheint jedoch für den Player Character Max in *LiS* nicht zuzutreffen. Denn Max ist weder eine stille Protagonistin noch ist sie als leeres Gefäß konzipiert, das Spielende mit Aspekten ihrer eigenen Persönlichkeit ausfüllen könnten: Sie kommentiert die Spielwelt sowie die anderen Figuren und lässt die Spielenden konstant an ihren Gedanken teilhaben. Przybylka führt weiter aus:

Neben detailreich gestalteten Tagebucheinträgen teilt sich Max durch eine Vielzahl von Kommentaren und inneren Monologen dem*der Spieler*in permanent mit. Dadurch wird von Beginn an Max' eigenständiger Charakter mit bestimmten Stärken und Schwächen, Vorlieben und Abneigungen hervorgehoben. Das Charakterdesign lässt infolgedessen wenig Spielraum für identitätsstiftende Projektionen, die in der Regel einen lückenhaften Charakter zu füllen versuchen.³⁵²

Die Übernahme der Perspektive von Max erfolgt somit beispielsweise mittels auditiver Elemente, die durch Sprache bestimmte Frames aktivieren und folglich bestimmen, wie Spielende die virtuelle Umgebung wahrnehmen.³⁵³ In der ersten Episode geht Max beispielsweise einen Schulkorridor entlang, in dem sich etliche ihrer Mitschüler*innen während der Pause die Zeit vertreiben. Auf Knopfdruck verrät Max nun ihre Gedanken bezüglich diesen. Sie geht hierbei etwa an Daniel vorbei, welcher von einer anderen Figur namens Logan bedrängt wird und denkt sich dabei: «Poor Daniel. He's so nice. I wish I could beat the shit out of Logan». Wenden Spielende die Betrachten-Option in Bezug auf Logan selbst an, erklärt Max: «I hate bully jockstraps like Logan. And he's a Vortex Club member». Gemäss Elisabeth Wehling simuliert das menschliche Gehirn, indem es Worte und Ideen berechnet, nicht nur Bewegungsabläufe, sondern «auch anderes abgespeichertes Wissen wie Gefühle, Tastsinn, Gerüche und Geschmäcke [sic!]».³⁵⁴ Wenn Max ihrem Hass gegenüber Logan und dem Wunsch, ihm Schmerzen zuzufügen, Ausdruck verleiht, simuliert das Gehirn der Spielenden somit bereits durch die Berechnung des Wortsinnes ihrer Äusserung ähnliche Gefühle und Handlungsoptionen. Die Haltung des Player Characters gegenüber anderen Figuren wird damit leicht zur Haltung der Spielenden. In dieser Weise kommentiert sie aus ihrer

³⁵⁰ Schumacher, Heidemarie u. Korbelt, Leonhard: Game Studies und Agency: Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive. In: Thimm, Caja (Hg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 64, Hv. wie im Orig.

³⁵¹ Vgl. Schumacher u. Korbelt 2010, S. 64, Hv. wie im Orig.

³⁵² Przybylka 2019, S. 17–18.

³⁵³ Vgl. Wehling, Elisabeth: Politisches Framing. Wie eine Nation sich ihr Denken einredet – und damit Politik macht. (Bonn 2017, S. 17) Wehling führt zur Wirkung von Worten durch Aktivieren von bestimmten Frames aus: «In Worten steckt viel mehr, als wir in der Regel glauben. Um Worte zu begreifen, aktiviert unser Gehirn ganze Vorratslager abgespeicherten Wissens – zum Beispiel Bewegungsabläufe, Gefühle, Gerüche oder visuelle Erinnerungen – und simuliert diese Dinge gedanklich, um linguistischen Konzepten eine Bedeutung zuschreiben zu können. Außerdem stecken in einzelnen Worten viel mehr Informationen, aktivieren einzelne Worte viel mehr Wissen und Ideen in unserem Kopf, als die meisten von uns meinen. Und nicht nur das. Sprache hat einen immensen Einfluss auf unsere Wahrnehmung. Sie kann der Dreh- und Wendepunkt unseres Denkens und Handelns sein. Sprache bestimmt, wie wir unsere Umgebung und andere Menschen wahrnehmen, und mit welcher Leichtigkeit Informationen und Fakten von unserem Gehirn registriert werden. Und sie wirkt sich direkt auf unser Handeln aus – zum Beispiel auf unsere Körperbewegung und unser soziales Verhalten.» (Wehling 2017, S. 20)

³⁵⁴ Wehling 2017, S. 22.

persönlichen Warte heraus auch Poster an der Wand, die Zimmereinrichtung ihrer Nachbarinnen im Studierendenwohnheim oder mögliche Handlungsoptionen sowie deren Konsequenzen. Der Charakter Max gibt somit einen Deutungsrahmen für Gegenstände und Ereignisse in der Spielwelt vor, dem sich Spielende nur schwer entziehen können. Vielen Spielenden mag dieser Charakter zudem durch seine «Kenntnisse» der Popkultur näherrücken. Denn gemäss Cohen vermag auch das Erkennen von Gemeinsamkeiten von Mediennutzenden zwischen sich und einem Mediencharakter den Prozess der Identifikation anzustossen.³⁵⁵ Przybylka argumentiert ferner, dass die grosse Menge an popkulturellen Verweisen den Bezug zur Lebensrealität der Spielenden verstärkt.³⁵⁶ So ist etwa das Autokennzeichen von Chloes Wagen eine unübersehbare Referenz auf die TV-Serie *Twin Peaks*.³⁵⁷ Und in Episode vier haben Spielende zum Beispiel die Möglichkeit, sich zusammen mit Chloe den Film *Blade Runner* anzusehen.³⁵⁸ Auf der anderen Seite darf auch das durch Schumacher und Korbel sowie durch Klimt u. a. als wesentlich für Identifikation genannte Element der Kontrolle nicht ausser Acht gelassen werden. Denn schliesslich steuern die Spielenden von Max aus der Third-Person-Perspektive durch die Spielwelt oder blicken während Gesprächen oft über ihre Schulter in die Gesichter ihres Gegenübers. Sie nehmen diesbezüglich die Rolle einer schüchternen und körperlich eher zerbrechlich erscheinenden Highschool-Schülerin ein, was gemäss Klimt u. a. dazu führt, dass sich Spielende temporär auch manche von Max' Eigenschaften selbst zuschreiben. Diese Verschmelzung des Selbstbildes der Spielenden mit ihrem Avatar wird dadurch erleichtert, dass eine Objektifizierung Max' durch Charakterdesign und Inszenierung vermieden wird. So werden die sekundären Geschlechtsmerkmale Max' grafisch kaum hervorgehoben und sind durch die Kameraführung auch nicht fokussierbar.³⁵⁹ Wenn Max sich beispielsweise umzieht, erfolgt ein Schnitt und die Spielenden erblicken sie erst wieder in ihrer neuen Bekleidung. Die Szene, in welcher Max sich duscht und aus dieser Position hinter dem Duschvorhang beobachtet, wie Kate gemobbt wird, zeigt einzig Aufnahmen von ihrem Kopf bis zum Schlüsselbein. Auch ihr Gesäss wird meist von einer grossen Umhängetasche verdeckt.³⁶⁰ Stattdessen wird Max' Weiblichkeit auf einer narrativen Ebene reflektiert und performiert. Dies geschieht beispielsweise in Interaktionen mit anderen Figuren sowie durch die Thematisierung von Problemen innerhalb eines von toxischer Maskulinität geprägten Umfeldes.³⁶¹ Przybylka nimmt jedoch an, dass sich Spielende vor allem in den immer wieder hervorbrechenden zwischenmenschlichen Konflikten wiedererkennen. In diesen Momenten gespannter Gegenwart versuchten sie eine Wahl aus Max' Perspektive heraus zu treffen:

In Kombination mit dem eigenständigen Charakterdesign des spielbaren Avatars zwingt diese affektive Bindung den die Spieler*in somit bei jeder Entscheidung zu folgender Reflexion: «Wie würde ich entscheiden?» – «Wie würde Max entscheiden?». Einerseits tritt im Moment der Entscheidungsmacht der Werkzeugcharakter des spielbaren Avatars Max hervor und gleichzeitig in Konflikt mit einer inhaltlichen Auseinandersetzung des Spiels, in dem es ja gerade um den Entzug des «freien Willens» junger Frauen und ihren (Zurück-)Gewinn an Handlungsmacht geht. Andererseits erzeugt diese stetige Reflexion

³⁵⁵ Vgl. Cohen 2001, S. 252; vgl. Przybylka 2019, S. 18.

³⁵⁶ Vgl. Przybylka 2019, S. 18.

³⁵⁷ Vgl. *Twin Peaks*. Regie: David Lynch u. a., USA 1990–1991, 2017, 2'537 Min.

³⁵⁸ Vgl. *Blade Runner*. Regie: Ridley Scott, USA / CN 1982, 117 Min.

³⁵⁹ Vgl. Przybylka 2019, S. 9.

³⁶⁰ Vgl. Przybylka 2019, S. 9.

³⁶¹ Przybylka 2019, S. 9.

eine produktive Differenz, indem der*die Spieler*in sich in Max hineinversetzen und die Perspektive einer jungen Frau einnehmen muss.³⁶²

In diesen Konfliktsituationen wird die Ausgestaltung von Max' Rolle auch durch ein Anreiz-System in Form der fiktiven Aussenwahrnehmung durch andere Figuren angeleitet. De Miranda beobachtet diesbezüglich, dass die Non-Player Characters im Spiel Max gegenüber oft behaupten, dass sie ein gutes Herz habe. Spielende würden hierdurch zunehmend dazu angeregt, sich um die anderen Figuren «zu kümmern».³⁶³ Max tritt diesbezüglich oft als Retterin oder Beschützerin gegenüber anderen Charakteren auf und nimmt folglich trotz ihrer Unbeholfenheit eine sehr aktive Rolle in der Spielwelt ein. Doch die Spielmechanik selbst, die Spielende dazu verführt, die übrigen Figuren des Spiels nach ihrem Gutdünken zu manipulieren – und sei es mit guten Absichten – lässt Max' «Tugendhaftigkeit» immer wieder fraglich erscheinen. Durch die Zeitreisefähigkeit ist Max beispielsweise in der Lage, das Zimmer ihrer Mitschülerin Dana vor deren Augen zu durchsuchen und hierbei einen positiven Schwangerschaftstest zu entdecken. Wirft Dana ihr sodann ihre ungezügelter Neugier vor, braucht Max nur die Zeit zurückzudrehen, um Danas Wut verschwinden zu lassen. Mit der erschlichenen Information kann sie nun aber im Gespräch behaupten, sie hätte ein Gerücht über Dana gehört, worauf diese ihr freiwillig von ihrer Abtreibung erzählt und Max zudem noch ein Kompliment macht. Und auch Chloe wirft Max mit einer gewissen Regelmässigkeit vor, sie verlassen zu haben, als sie eine Freundin am meisten gebraucht hätte. Doch nach der oben eingeführten Mitleidstheorie Lessings müsste gerade dies Max zu einem besonders geeigneten Ziel für Identifikation erheben: Sie ist trotz übernatürlicher Kräfte ein mittlerer Charakter, kein ganz guter Mensch, aber auch kein Bösewicht. Denn schliesslich wäre wohl ein gänzlich unbestechlicher und damit laut Lessing ungeeigneter Charakter erforderlich, um sich der Verführungskraft der eigenen Zeitreisefähigkeit entziehen zu können. Die bisher angestrebten Überlegungen zum Player Character Max in *LiS* zeigen somit, dass Lessings Forderung an die Gestaltung von Hauptfiguren in Videospielen sogar übertroffen werden kann. Denn Spielende können sich nicht nur vorstellen, wie es wäre, in den gezeigten Situationen gleich wie diese zu denken und zu handeln, sie haben sogar die Möglichkeit, in der gegebenen Situation an ihrer statt zu handeln. In dieser Weise darf Max in Lessings Worten als eine Heldin «mit uns vom gleichen Schrot und Korne»³⁶⁴ gelten. Bevor jedoch die Problematik von Mitleid und Furcht vertiefter untersucht werden kann, bedarf es einer Betrachtung der Non-Player Characters, mit welchen die Spielenden interagieren.

5.2. Non-Player Characters und Philanthropie

Im Verlauf des Spiels wird deutlich, dass von Seiten der Entwickler*innen versucht wurde, selbst antagonistische Figuren zu humanisieren. So stellt Przybylka dem Player Character Max Caulfields die Figur Victoria Chase gegenüber. Victoria spinnt Intrigen und ist massgeblich am Mobbing von Max' Freundin Kate beteiligt. Zudem steht sie Nathan Prescott nahe, welcher sich bereits in der ersten Episode als Bedrohung für Max und ihre Freund*innen erweist und, wie sich später zeigen soll, auch in schwere Fälle von Missbrauch an Schülerinnen von Blackwell verstrickt ist. Dennoch tritt Victoria in einer durch Max' Kräfte neugeschaffenen Zeitlinie als loyale Freundin auf.³⁶⁵ Ihre Feindschaft erscheint somit als kontingent und widerspricht der Vorstellung einer notwendigen Inkompatibilität ihrer beiden

³⁶² Przybylka 2019, S. 18.

³⁶³ Vgl. de Miranda 2018, S. 5.

³⁶⁴ Lessing 2006, S. 385.

³⁶⁵ Vgl. Przybylka 2019, S. 9.

Interessenlagen. Weiter haben Spielende, welche Victoria trotz ihres Fehlverhaltens freundlich begegnen, später im Spiel die Möglichkeit, eine andere Seite der Figur kennenzulernen. Als Max sich in Episode vier Zugang zum VIP-Bereich der berühmt-berüchtigten Party des Vortex Clubs erschleicht, entspinnt sich erstmals ein ehrliches Gespräch zwischen den beiden:

Hier wird die in vorherigen Episoden angedeutete Vielschichtigkeit von Victorias Charakter offenbart. Victoria zeigt sich hier als verunsicherte Person, die durch ihre Familie, die im Kunstbusiness tätig ist, starkem sozialen Druck ausgesetzt ist («I know how this art game has to be played...it's brutal.»). Victoria gibt zu, dass sie Max' Haltung bewundert, sich den sozialen Erwartungen zu verweigern («Max, I don't hate you... I actually think you're one of the coolest people at Blackwell... Maybe I'm jealous because you don't give a shit what anybody thinks. And I do.»).³⁶⁶

Hieraus zieht Przybylka in salopper Sprache den Schluss, dass *LiS* «damit den häufig reproduzierten Tropus der <zickigen Teenagebitch>»³⁶⁷ humanisiere. Diesbezüglich fällt auf, dass nicht nur Victoria, sondern auch die meisten anderen Figuren im Spiel als Realisierungen bekannter Stereotype angelegt sind, darunter die Cheerleaderin, die schüchterne, streng gläubige Christin und der charismatische wie umschwärmte Kunstlehrer. Max spricht diesen Sachverhalt zu Beginn der ersten Episode sogar explizit an. Lassen Spielende Max die Figur Dana auf dem Korridor betrachten, kommentiert sie: «Dana is on my floor too. She's such an archetypal gorgeous cheerleader. They must make them in a factory. ...I shouldn't be so catty. Dana is nice to me». Neben Victoria gelingt es den Entwickler*innen jedoch, auch weitere Figuren mit einer gewissen Tiefe auszustatten, die über den Rand bekannter Figurentypen insbesondere aus Highschool-Filmen hinausweist.³⁶⁸ Hierzu gehören beispielsweise die oben eingeführte Kate und Chloes Mutter Joyce. Selbst eine Figur wie Frank Bowers, welche den Spielenden bei mehreren Gelegenheiten mit einem Messer oder mit seinem bissigen Hund droht, verfügt über eine sanftere Seite. Es zeigt sich nämlich, dass eben jener Hund den Namen Pompidou trägt und von Frank mit sehr viel Zuneigung umsorgt wird. Die Entdeckung der Beziehung zwischen ihm und Rachel Amber lässt zudem vermuten, dass Frank anderen Menschen gegenüber nicht immer so abweisend war. In weiteren Fällen gelingt es innerhalb des Spiels, selbst für antagonistische Figuren ein in Lessings Worten «sympathetische[s] Gefühl der Menschlichkeit»³⁶⁹ zu wecken. Entscheiden Spielende sich beispielsweise, Victoria in der vierten Episode vor Nathan zu warnen, welcher zu diesem Zeitpunkt als Hauptverdächtiger am Mord der verschwundenen Rachel figuriert, wird auch sie zusammen mit Max gefangen genommen. Als Max zu Beginn von Episode fünf in der geheimen Dunkelkammer erwacht, in welcher Rachel verstarb, findet sie neben sich sodann eine ebenfalls gefesselte Victoria vor. Die Warnung hatte Victoria ihren eigenen Aussagen zufolge dazu bewogen, sich an Mister Jefferson zu wenden, bei welchem sie sich in Sicherheit wähnte. Dieser erweist sich jedoch als der eigentliche Gegenspieler und somit als Hauptverantwortlicher für das Verschwinden und den Missbrauch an etlichen jungen Frauen an der Schule. Durch diese Wendung erleben Spielende ihre Gegnerin nicht nur in einer verzweifelten Lage, die ihres Mitleides würdig ist, sie sind auch noch mitverantwortlich für ihr

³⁶⁶ Przybylka 2019, S. 10.

³⁶⁷ Przybylka 2019, S. 10.

³⁶⁸ Zu dieser Einschätzung gelangt auch James Dixon im Zuge seines Vergleichs zwischen *Life is Strange* und *13 Reasons Why*: «Where *13 Reasons Why* (both TV show and, to a lesser extent, book) fell back on clichés and archetypes, *Life is Strange* managed to subvert them, presenting an altogether more nuanced examination of human behaviour, how we relate to each other, and the cumulative effect of our interactions.» (Dixon 2017, o. S., Hv. wie im Orig.)

³⁶⁹ Lessing 2006, S. 391.

Unglück. Denn es besteht zu diesem Zeitpunkt keine Möglichkeit, Max oder Victoria zu befreien. Und als Max später wieder in Gegenwart Mister Jeffersons erwacht, deutet dieser an, Victoria getötet zu haben. In der gleichen Episode, ja sogar im gleichen Spiellevel, werden die Spielenden etwas später dazu angeregt, ihre Haltung gegenüber Chloes Stiefvater David zu überdenken. Bis zu diesem Zeitpunkt war er als mürrischer Eindringling in den durch Verlust des Vaters geprägten Familienalltag der Prices portraitiert worden, der als Folge seiner Kriegserlebnisse mit einer posttraumatischen Belastungsstörung zu kämpfen hat. Chloe bezeichnete ihn Max gegenüber als «Stepdouche» oder «asshole», denn er schreckte nicht vor Videoüberwachung im eigenen Haus und vor schallenden Ohrfeigen bei Infragestellen seiner Autorität zurück. Doch unerwartet tritt er als Retter von Max auf. Ein abrupter Wandel der Einstellung gegenüber der Figur Davids wird dadurch begünstigt, dass das Spiel Max' Handlungsfähigkeit zu diesem Zeitpunkt so weit reduziert hat, dass sie ihrer Nemesis Jefferson machtlos ausgeliefert ist. Der Versuch, die Fesseln zu lösen, bleibt wiederholt erfolglos. Die einzige Handlungsoption der Spielenden besteht darin, den Kopf des Avatars unruhig in der Hoffnung hin und her zu bewegen, dass eine neue Aktion verfügbar wird, welche vielleicht Rettung bringt. Just als Jefferson Max die Spritze mit einer tödlichen Drogenüberdosis an den Hals setzen will, lenkt David diesen im letzten Moment ab. Mittels im richtigen Moment platzierter Warnungen von Seiten der Spielenden gelingt es David in der Folge, Jefferson zu überwältigen. Nachdem Max befreit ist, kann ein Gespräch mit David begonnen werden, in welchem er Fehler eingesteht und sich für sein Verhalten entschuldigt. Er verspricht, auch Chloe um Entschuldigung zu bitten und offenbart seinen Wunsch nach einer besseren Beziehung zu ihr. Im Augenblick seines noch nicht bewussten, grössten Unglücks treten die guten Eigenschaften Davids damit erstmals sichtbar in den Vordergrund. Chloe ist in dieser Zeitlinie und zu diesem Zeitpunkt aber bereits tot. Bezüglich der Wahrnehmung der Figur David in dieser Situation liesse sich mit Ficks Lesart von Lessings Konzept aussagen: «Die Vernunft sondert Tugend und Laster, wahre und falsche Vollkommenheiten. Das Mitleid sieht den konkreten Menschen, in dem beides unentwirrbar zusammenfließt».³⁷⁰ Doch Mönch folgend fehlt der kausale Zusammenhang des «weil» zwischen Unglück und Verdienst. Denn David stürzt nicht ins Unglück, weil er tugendhaft ist, sondern weil er in seiner Funktion als Sicherheitsmann an der Schule blind war für die Machenschaften Jeffersons. Und weil sein eigenes Kriegstrauma ihn daran hinderte, eine gute Beziehung zu seiner Stieftochter aufzubauen. Die hier zugrundeliegende narrative Strategie erlaubt es mit Blick auf Figuren wie David und Victoria eine Verbindung zu den Worten Marwoods an Mellefont in Lessings *Miß Sara Sampson* zu ziehen: «vergessen Sie meine Raserei und denken Sie zu ihrer Entschuldigung nur an die Ursache derselben».³⁷¹ Was in Lessings Drama Teil einer List ist, wird in *LiS* eingesetzt, um antagonistische Figuren nicht zu eindimensional erscheinen zu lassen. Mit Ausnahme von Jefferson finden sich zu den meisten Charakteren, die im Verlauf des Spiels als Gegner*innen auftreten, Hinweise auf mögliche Erklärungen ihres Fehlverhaltens. Oder sie lassen zu gegebener Zeit zumindest einen bisher verborgen gebliebenen Aspekt ihrer Persönlichkeit aufscheinen, der ihre Taten in ein neues Licht rückt. Hierbei handelt es sich jedoch um ein Vorgehen, das beispielsweise Slavoj Žižek heftig als «heillose Dummheit, die sich als tiefe Wahrheit maskiert»³⁷², kritisiert. Sie bestehe in der Überzeugung, dass ein Feind lediglich jemand sei, «dessen Geschichte du noch nicht gehört

³⁷⁰ Fick 2010, S. 146.

³⁷¹ Lessing, Gotthold Ephraim: *Miß Sara Sampson*. Stuttgart 1999, S. 36.

³⁷² Žižek, Slavoj: *Der neue Klassenkampf. Die wahren Gründe für Flucht und Terror*. Berlin 2015, S. 15.

hast».³⁷³ Das beste literarische Beispiel hierfür biete Mary Shelly dadurch, dass sie Frankenseins Monster selbst sprechen lässt und es dem «größten Verbrecher»³⁷⁴ somit gestattet, «sich selbst als das größte Opfer zu zeigen»³⁷⁵: «Der monströse Mörder entdeckt sich selbst als ein zutiefst verletztes und verzweifertes Individuum, das sich nach Gesellschaft und Liebe sehnt».³⁷⁶ In diesem Kontext erscheinen beispielsweise Aspekte der Darstellung Nathans als Täter in Mobbing-, Missbrauchs- und Mordfällen, die im Spiel durch familiären Druck und eine mentale Erkrankung teilweise erklärt werden sollen, gleich aus mehreren Gründen problematisch.³⁷⁷ Vor dem Hintergrund der Lessing'schen Theorie lässt sich jedoch unabhängig von einer Bewertung zumindest anhand des eigenen Erlebens des Autors belegen, dass Spielende als Resultat dieser Strategie diejenige Form des Mitleids zu fühlen vermögen, die Lessing unter dem Begriff der Philanthropie fasst. Die Spielenden fühlen mit diesen Figuren, doch haben sie meist keinen Grund, Furcht für sich selbst zu empfinden. In Bezug auf ihren Avatar Max und in Beziehung zu ihren Freundinnen, insbesondere Chloe, verhält es sich jedoch anders. An dieser Stelle angelangt, scheint es deshalb geboten, der Figur Chloe eine gesonderte Betrachtung zu widmen.

5.3. Chloe in der Doppelrolle von Rebellin und Damsel

Chloe ist als komplementärer Gegenpart zu Max angelegt, da sie mutig, risikofreudig und impulsiv auftritt, während Max sich tendenziell eher zurückhaltend und reflektiert verhält. Butt und Dunne schreiben Chloe gegenüber Max die Funktion eines *role models* zu, da sie eine proaktive und direkte Haltung gegenüber der Spielwelt einnimmt.³⁷⁸ Sie beschreiben sie ferner als einen «antiestablishment rebel, queer, blue-haired, punk rocker».³⁷⁹ In dieser Rolle ist Chloe ihrer Umgebung jedoch auch entfremdet: Sie hat die Highschool abgebrochen und nimmt Max auf Abenteuer in die Randgebiete von Arcadia Bay wie den Schrottplatz, den Wald und den Leuchtturmhügel mit.³⁸⁰ In dieser Darstellung wird Chloe als ein Charakter lesbar, der sich gegen das System auflehnt, eine lebendige Persönlichkeit ausstrahlt, den Wunsch nach Unabhängigkeit zeigt sowie eine Alternative zu gesellschaftlichen Erwartungen anbietet.³⁸¹ Chloe ist somit nicht nur ein «Sidekick», sondern eine vollwertige zweite Protagonistin, deren Suche nach ihrer verschwundenen Freundin Rachel weite Teil der Handlung motiviert, während Spielende sie in der Rolle von Max nur durch ihre Fähigkeit unterstützen. Mit Max verbindet sie ferner eine gemeinsame Kindheit, die ein abruptes Ende fand, als sowohl Chloes Vater verstarb als auch Max mit ihrer Familie nach Seattle umzog. Dieser Kontaktabbruch in Zeiten von Chloes grösster Not und die damit entstandene Verfehlung sind somit von Anfang an Teil der Rolle, in welche Spielende als Max schlüpfen. Vor allem zu Beginn des Spieles lässt Chloe sie mit einer gewissen Regelmässigkeit ihre Enttäuschung darüber fühlen. Dies vermag Spielende jedoch dazu zu animieren, durch besondere Aufmerksamkeit auf Chloes

³⁷³ Žižek 2015, S. 15.

³⁷⁴ Žižek 2015, S. 16.

³⁷⁵ Žižek 2015, S. 16.

³⁷⁶ Žižek 2015, S. 16.

³⁷⁷ Zusätzlich droht eine Darstellung, die Gewaltbereitschaft pauschal durch mentale Erkrankungen zu erklären sucht, zur Stigmatisierung Betroffener beizutragen. An dieser Stelle kann jedoch nicht weiter auf die Darstellung Nathans eingegangen werden.

³⁷⁸ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 4.

³⁷⁹ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 4. Diese Interpretation wird dadurch gestützt, dass das Anarchiesymbol (ein A in einem Kreis) in *LiS: Before the Storm* direkt mit dem Player Character Chloe verbunden und in das Design des Titels auf Covers und Werbematerial zum Spiel integriert wurde.

³⁸⁰ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 4.

³⁸¹ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 4.

Wünsche einen Teil des verursachten Leids wiedergutzumachen, was unter Berücksichtigung des oben eingeführten Identifikationskonzepts nach Klimmt u. a. besonders plausibel scheint.³⁸² Die Schuld von Max, Chloe in ihrer Trauer verlassen zu haben, schreiben sich Spielende als Folge ihrer Identifikation mit dem Player Character temporär selbst zu. Auf diese Weise vermag die fiktive Verfehlung auch für sie zu einer handlungsmotivierenden Kraft heranzuwachsen. Ausserdem waren Chloe und Max früher engste Freundinnen und teilen einen Schatz gemeinsamer Erinnerungen an diese Zeit. Auch der Versuch, wieder an jene Vertrautheit anzuknüpfen, gehört zu Max' Rolle. Wenn Spielende sich somit in Chloe hineinzusetzen suchen, geschieht dies in der bereits stark für sie eingenommenen Perspektive von Max. Butt und Dunne nehmen hierbei an, das Spiel konstruiere die intensive und zärtliche Beziehung zu Chloe sowohl für Max als auch für die Spielenden mit dem Ziel, Chloes Tod umso herzerreissender kathartisch [cathartically heart wrenching] wirken zu lassen.³⁸³ Vor diesem Hintergrund scheint es verdächtig, dass sehr viele emotionale Entscheidungen als Entscheidung für oder gegen Chloe gerahmt werden, als würde die Schlussentscheidung bereits darin angedeutet. Bei Chloe zuhause reagiert David beispielsweise wütend auf die Entdeckung eines Joints in ihrem Zimmer. Den Spielenden steht in dieser Situation die Möglichkeit frei, aus ihrem Versteck herauszutreten und zu behaupten, es handle sich um ihre eigene Haschzigarette. Diese Entscheidung belohnt Chloe mit Dankbarkeit. Da Chloes Stiefvater jedoch auch der Aufseher an Max' Schule ist, setzt sie damit ihre Studienakte aufs Spiel. Bleibt Max dagegen versteckt, verliert David die Fassung und ohrfeigt Chloe. Dieses Verharren von Max in der Beobachter*innenposition wertet Chloe in der Folge als weiteren Verrat an ihr. Im Zuge dessen werden Spielende gewissermassen darauf konditioniert, sich als Max in Chloe hineinzusetzen und abwägen zu lernen, wie weit sie zu gehen bereit sind, um die Vertrautheit mit ihr zurückzugewinnen. Soll Max beispielsweise mit Chloes Waffe auf den Drogendealer Frank zielen und abdrücken, als dieser Chloe mit einem Messer bedroht? Selbst wenn Spielende Max den Abzug betätigen lassen, stellt sich die Waffe als nicht geladen heraus. Doch Frank verhält sich später feindseliger und Max muss damit leben, dass sie beinahe einen Menschen erschossen hätte. Im Kontext dieser moralischen Entscheidungen kommt nun auch die Furcht sprichwörtlich ins Spiel. Die Furcht der Spielenden, dass ihnen etwas Ähnliches widerfährt wie dem Avatar ist dadurch, dass sie diesen nicht als von ihnen getrennte soziale Entität erleben, immer latent vorhanden.³⁸⁴ Im Zuge von Entscheidungen sind sie jedoch in die krisenhafte Gegenwart direkt involviert, die ihren Avatar oder Figuren, zu denen sie starke Bindungen aufgebaut haben, ins Unglück stürzen könnten. Und über Entscheidungen führt auch der Weg, über den sich Spielende die Ereignisse der Handlung und damit auch die darin enthaltenen Unglücksfälle durch den Eindruck des Mitgestaltens gewissermassen zu eigen machen. Wie in 5.1. dargelegt, ist Max' Haltung zudem bald die Haltung der Spielenden und so ist auch Max' Mitleid für das Unglück Chloes sowie die Angst vor dem Verlust ihres Lebens ebenso rasch das ihrige. Das drohende Übel, die beste Freundin oder sogar die Geliebte zu verlieren, fürchten die Spielenden in der Identifikation mit Max für sich selbst. Dadurch, dass diese Furcht bei gleichzeitiger Sichtbarkeit von «Vollkommenheiten» durch das Narrativ immer wieder genährt wird, gerät Chloe in eine unheilvolle Doppelrolle als Rebellin und «Jungfrau in Nöten». Denn obwohl Chloe zu Beginn als nonkonformer, mutiger Charakter eingeführt worden war, der als Beispiel progressiver und befreiender Repräsentation in Videospiele gelten könnte, verfällt sie bald darauf in die stark

³⁸² Klimmt u. a. 2019, S. 356.

³⁸³ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 6.

³⁸⁴ Klimmt u. a. 2019, S. 354.

kritisierte Rolle der ‹damsel in distress›.³⁸⁵ Arthur spitzt diese Feststellung zu: «She’s not just a damsel, she’s The Damsel, Our Lady of Punk Rock, Chloe Price. She’s flashy, she’s sharp-tongued, she’s empathetic where it counts. She’s your childhood crush you didn’t know you were allowed to crush on. She also has no agency».³⁸⁶ Butt und Dunne äussern sich bei gleichem Inhalt lapidar: «While *Life Is Strange* subverts the savior of this story from the traditional male hero to the role of a woman heroine, Max Caulfield, the damsel in distress, Chloe Price, is still constantly required to be rescued: 7 times to be exact».³⁸⁷ Wenn wir an Lessings Forderung denken, dass das Trauerspiel so viel Mitleid erwecken soll, «als es nur immer kann»³⁸⁸, ergibt es indes einen traurigen Sinn, dass Chloe und die meisten anderen Figuren im Spiel von immer neuen Leiden betroffen sind. Max’ Rolle als Retterin drängt die anderen Figuren zusätzlich in eine passive Haltung gegenüber ihrem Unglück, das nur durch das aktive Zutun der Spielenden aufgehoben werden kann. Butt und Dunne führen diese Dynamik, die sowohl in *LiS* als auch in *The Walking Dead: Season 2* auftritt, auf den männlichen Blick zurück.³⁸⁹

The male gaze and its presumption of a male audience manifest in the forced dynamic between the player-characters to serve as protectors (Schreier, 2012) for the other women characters. The impact of replicating the gender performances of benevolent and hostile sexism reproduces the systematic marginalization of women not only in the content of these games but in gaming communities.³⁹⁰

Die Handlungsmacht der Spielenden mittels ihres Avatars Max bedeutet in der Folge einen Verlust an Handlungsmacht für Chloe, welche oft als Objekt des Mitleids figuriert. Damit Spielende stellvertretend für Max mit Chloe mitleiden können, bedarf es weiter auf ihrer Seite der Verluste und ‹Schicksalsschläge›. Und derer hat Chloe nur allzu viele zu ertragen. Zu Hause wird sie von ihrem autoritären Stiefvater überwacht, ihre Geldprobleme führen sie in die Fänge gefährlicher Männer im Drogenmilieu wie Frank und Nathan und ihre beste Freundin Rachel kann nur noch tot geborgen werden. Immer wieder wird sie Opfer äusserer Einflüsse oder Gegenstand von Max’ Zeitmanipulationen, ohne selbst Handlungsfreiheit zu geniessen, oft genug beides zugleich. Das Chloes Leiden und Max’ Bestreben, dieses zu lindern respektive ihr das Leben zu retten, motivieren diesbezüglich weite Teile des Spiels. Doch kann es durch die Konfrontation mit einer Vielzahl von Unglücksfällen zumindest gelingen, die Fähigkeit der Spielenden, Mitleid zu fühlen, wie im Lessing’schen Modell erhofft auf eine optimale Intensität zu bringen?

5.4. Moralische Wirkung und das Trolley-Problem

Wie oben gezeigt wurde, scheint unklar, ob sich aus Lessings Beschreibungen eine überzeugende Vorstellung seines Katharsis-Konzepts gewinnen lässt respektive ob er eines solchen für seine Zwecke überhaupt bedurfte. Da jedoch die Wirkungsabsicht im Argumentationsverlauf dieser Arbeit eine entscheidende Rolle spielt, soll im Folgenden dennoch eine wohlwollende Lesart von Lessings Katharsisbegriff für eine Skizze anhand von

³⁸⁵ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 15.

³⁸⁶ Arthur 2015, o. S.

³⁸⁷ Butt u. Dunne 2017, S. 5.

³⁸⁸ Lessing 1976, S. 108.

³⁸⁹ Vgl. Telltale Games (2013–2014). *The Walking Dead. Season 2*. San Rafael: Telltale Games.

³⁹⁰ Butt u. Dunne 2017, S. 16.

LiS herangezogen werden.³⁹¹ Infolgedessen wird die Frage nach der Katharsis in Bezug auf *LiS* als Frage dessen interpretiert, ob das Spiel über das Potenzial verfügt, Spielenden zu einem optimalen Intensitätsgrad von Mitleid und Furcht zu verhelfen. Im Zuge der Annäherung an diese Frage bietet es sich zunächst an, eher alltägliche Passagen heranzuziehen. Ein erstes Beispiel findet sich etwa in der oben bereits gestreiften Situation in Episode 2, in welcher Max einen Anruf von Kate erhält und Chloe verlangt, dass sie diesen ablehnt. Dass Kate jedoch verzweifelt ist und systematisch gemobbt wird, wurde den Spielenden zu diesem Zeitpunkt bereits mehrfach vor Augen geführt. Es entsteht folglich ein Konflikt zwischen Loyalität zu Chloe und Verantwortung für Kate. Die Situation erfordert ein Gespür dafür, die angemessene Intensität des Mitleids den richtigen Menschen gegenüber zum richtigen Zeitpunkt zu fühlen, wie man in Anlehnung an Aristoteles' Auslegung der «sittlichen Tüchtigkeit»³⁹² folgern könnte. Gleichzeitig wird das «moralische Durchsetzungsvermögen»³⁹³ von Spielenden getestet: Reicht das Mitleid für Kate hin, um Spielende die sozialen Kosten in Form von Chloes Unmut in Kauf nehmen zu lassen? Spätestens im angespannten Gespräch auf dem Dach des Studierendenwohnheims werden die Spielenden erneut mit ihrer Entscheidung konfrontiert und dazu angeregt, ihr Vermögen, Mitleid zu empfinden und danach zu handeln, angemessen an den simulierten sozialen Kontext zu justieren. Denn zu diesem Zeitpunkt gesellt sich zum Mitleid mit Kate, die Furcht vor dem Verlust der lieb gewonnenen Figur. Die Situation führt den Spielenden noch einmal eindrücklich vor Augen, welche Konsequenzen ihre Entscheidungen in der Spielwelt haben können. Die aus dieser Situation erwachsene Furcht kann jedoch dazu genutzt werden, bei späterer Gelegenheit sorgfältiger abzuwägen und sich besser in andere Figuren einzufühlen. Ein Exempel für die Wirkung dieser Furcht lässt sich womöglich in einer optionalen Interaktion mit Kate in der fünften Episode finden. Max erlebt zum dritten Mal im Spiel die Szene in Mister Jeffersons Klassenzimmer, bekannt aus den ersten Spielminuten. Kate bleibt nach dem Schrillen der Glocke verloren auf ihrem Platz zurück. Wer genau hinsieht, erkennt, dass Kate ein Galgenseil auf ihren Notizblock gezeichnet hat. Spielende brauchen in diesem Areal der Spielwelt nicht länger zu verweilen, wenn sie dies nicht wünschen. Doch womöglich sind manche von ihnen froh, Kate unversehrt zu sehen und suchen das Gespräch. Denn Max hatte es in den letzten beiden Versionen dieser Spielsequenz nie geschafft, sie aus ihren düsteren Gedanken zu befreien. Wenn die Spielenden Kate nun bei dieser Gelegenheit ansprechen, hat Max erstmals die Möglichkeit, sie zu trösten. Sie braucht hierfür nur auszusprechen, was nach all den Ereignissen und Wiederholungen für sie klar geworden ist. Nämlich, dass Kate ihr viel bedeutet und dass sie für sie eintreten will. Max selbst scheint sich der Platttheit ihrer Worte bewusst zu sein, da sie Kate gegenüber zugibt, selbst nicht zu wissen, was sie auf eine solche Aussage hin antworten sollte. Doch es scheint nicht wichtig zu sein, da die Worte dennoch im Moment das Vertrauen hergestellt haben, das Kate in ihrer Verzweiflung fehlte. Und diesmal besteht die Möglichkeit, sie nicht bloss zum Tee einzuladen, sondern ihr direkt eine Umarmung anzubieten. Kate nimmt diese dankbar mit der Feststellung an, dass Max

³⁹¹ Mit Blick auf 5.3 scheint zudem deutlich zu werden, dass Divine eigentlich primär die Steigerung der Mitleidsfähigkeit im Sinn hat, wenn er die Hoffnung ausspricht, das Spiel möge mehr Empathie in die Welt tragen. Denn im Zuge der Abgrenzung des Mitleids von Empathie in 2.3 wurde dargelegt, dass Empathie einerseits auch das Mitfühlen positiver Gefühle anderer umfasst und andererseits den Handlungsimpuls vermissen lässt, den das Mitleid auszeichnet. *LiS* stellt jedoch das Handeln von Spielenden in Max' Rolle als Reaktion auf eigenes oder fremdes Unglück ins Zentrum und scheint daher eher dem Mitleid verpflichtet als der Empathie.

³⁹² Aristoteles 2006, S. 44.

³⁹³ Christen, Markus u. a.: *Serious Moral Games. Erfassung und Vermittlung moralischer Werte durch Videospiele.* Zürich 2012, S. 43.

immer wisse, was zu tun sei. Durch die Wiederholung der Sequenz bei geringfügiger Modifikation haben Spielende die Möglichkeit, eine auf Mitleid basierende, sozialetische Praxis im Rahmen einer Simulation zu üben.³⁹⁴ Das Spiel bietet hierfür Anlass genug, sodass es Lessings Forderung, so viel Mitleid wie möglich zu erregen, hinreichend nachzukommen vermag. Wird der Fokus der Untersuchung jedoch von diesen kleinen Momenten abgewendet und vergrössert, zeigt sich, dass die Gestaltung des Finales einer moralischen Wirkung letztlich im Wege steht. Das Haupthindernis stellt diesbezüglich das sogenannte Trolley-Problem dar. Butt und Dunne fassen das ursprüngliche Gedankenexperiment wie folgt zusammen: «The original 1967 Trolley Problem by Philippa Foot is presented as a trolley hurtling toward a group of five individuals fallen on a track; however, an agent is able to pull a lever to save the five but condemn an individual on the adjacent track to die».³⁹⁵ Dieses Gedankenexperiment stellt eine Beziehung zwischen Utilitarismus und binären Entscheidungen in Spielen her, indem es die Option, eine Person zu töten, um fünf andere zu retten, als moralisch höherwertige Handlung empfiehlt. Den grössten Schaden zu verhindern, ist hierbei ein Echo auf die utilitaristische Doktrin, den Schmerz zu minimieren und die Lust zu maximieren. Diese utilitaristische Rahmung des Trolley-Problems suggeriert gemäss Butt und Dunne in Spielen wie *LiS*, dass der moralische Imperativ darin besteht, die grösste Anzahl von Leben zu retten, wodurch die beiden Enden nicht gleichwertig erscheinen können.³⁹⁶ Das Problem wird jedoch noch dadurch verschärft, dass die letzte Wahl das Opfer einer rebellischen Frau als schicksalhaft, «natürlich» und dem Gemeinwohl zuträglich präsentiert. Butt und Dunne argumentieren anhand dessen, dass der Hang zum Utilitarismus in einem Spiel, welches das Leben einer jungen Frau dem Gemeinwohl gegenüberstellt, offensichtlich eine sexistische Haltung unterstreicht.³⁹⁷ Die beiden Autor*innen folgern auf dieser Basis weiter:

The larger message which may be taken here is that rebellious independence can destroy a community and that the right solution is for communities to survive at the cost of freedom, the suffering of minorities, and punishment of trouble makers. Indeed, Chloe's entire independence can be read as a «mistake» in the face of her character being fated to die, which positions the player to choose the utilitarian, hate Chloe, antipunk, antiwoman, antiqueer option.³⁹⁸

Der Vorwurf, dass die Struktur der letzten Wahl zwischen Chloe und Arcadia Bay eine sexistische Grundhaltung verrät und durch die Spielmechanik patriarchale Normen propagiert, wird durch Butt und Dunne auf eine strukturelle Ebene gehoben. Ihr Vorwurf gilt hierbei nicht primär den Autor*innen und Entwickler*innen, sondern einer sexistischen Tradition, von welcher es sich durch kritisches Hinterfragen der Implikationen etablierter Erzählelemente zu

³⁹⁴ Zum im Rahmen dieser Arbeit nicht besprochenen Aspekt der Öffentlichkeit in Bezug auf die moralischen und pädagogischen Entscheidungselemente im Spiel vgl. exemplarisch Caldwell, Amanda: *Moral-Making Through Gameplay. Life is Strange and Existential Simulators*. In: *First Person Scholar*, 20.01.20, <http://www.firstpersonscholar.com/6544-2/>, 08.07.2020.

³⁹⁵ Butt u. Dunne 2017, S. 3.

³⁹⁶ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 3. Der Utilitarist John Stuart Mill erklärt diesbezüglich: «Die Auffassung, für die Nützlichkeit oder das Prinzip des größten Glücks die Grundlage der Moral ist, besagt, dass Handlungen insoweit und in dem Maße moralisch richtig sind, als sie die Tendenz haben, Glück zu befördern, und insoweit moralisch falsch, als sie die Tendenz haben, das Gegenteil von Glück zu bewirken. Unter «Glück» [happiness] ist dabei Lust [pleasure] und das Freisein von Unlust [pain], unter «Unglück» [unhappiness] Unlust und das Fehlen von Lust verstanden.» (Mill 2002, S. 13)

³⁹⁷ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 3.

³⁹⁸ Butt u. Dunne 2017, S. 6.

befreien gilt.³⁹⁹ In Bezug auf das von ihnen ins Zentrum gerückte Trolley-Problem halten Butt und Dunne fest, dass auch dieses bereits ein solch etabliertes narratives Kunstmittel geworden ist. Sie mutmassen weiter, dass der Erfolg dieses Gestaltungselements in der gelungenen Verkapselung eines Nexus zwischen ethischen Dilemmata, Interaktivität und Spielerischem begründet sein könnte.⁴⁰⁰ Ein Rückgriff auf Lessing vermag hierbei nur eine Ergänzung zu liefern. Denn das ‹Opfere Chloe›-Ende kann für eine Mitleidsdramaturgie deshalb attraktiv erscheinen, weil es erlaubt, dass beide Protagonistinnen zeitgleich wegen ihrer Tugendhaftigkeit ins Unglück stürzen. Chloe wählt zum Erhalt ihrer ‹Tugend› wie Lessings Emilia Galotti den Tod und Max gibt zugunsten des Gemeinwohls den wichtigsten Menschen in ihrem Leben auf. Ihrer beider ‹Vollkommenheiten› sind mit ihrem Unglück aufs Engste verbunden. Und die Spielenden erhalten einen emotionalen Schlag in die Magengrube, den sie so schnell nicht wieder vergessen. Es handelt sich um einen paradigmatischen Fall weinenden Mitleides nach Lessing. In dieser Perspektive bringt die Option, Chloe zu opfern noch immer ein konservatives Element des Spiels zum Ausdruck, das letztlich eine patriarchale Ordnung stützt, stellt jedoch keine Ablehnung der Figur dar, sondern affirmiert im Gegenteil ihren Wert im Mitleid. Dieses intensive Gefühl wird jedoch kaum zu einer moralisch relevanten Justierung der Mitleidsfähigkeit von Spielenden führen, da es lediglich Resultat einer simplen Übung in sogenannter Nutzenmaximierung ist. Hatte die optionale Interaktion mit Kate noch die Hoffnung aufkeimen lassen, dass das Spiel seine Nutzer*innen vielleicht für eine feministische Fürsorge-Ethik zu erwärmen versucht, drängt die letzte Wahl in Anlehnung an das Trolley-Problem in Richtung eines utilitaristischen Abwägens nach blossen Zahlenverhältnissen und patriarchalen Denkmustern. Die an dieser Stelle nur skizzierte Lesart des ‹Opfere Chloe›-Endes mit Lessing soll jedoch im Abgleich mit der Kritik Pötzschs und Waszkiewicz im Folgenden noch eine eingehendere Besprechung finden.

5.5. Heimsuchungen durch Szenen des Mitleids

Die Entscheidung am Ende des Spiels wurde bereits auf verschiedensten Ebenen kritisiert: Aus einer Gameplayperspektive erscheint sie manchen Kritiker*innen als unbefriedigend, da sie alle bisher getroffenen Entscheidungen im Spiel durch eine Rückkehr zum Anfang scheinbar ihrer Bedeutung beraubt.⁴⁰¹ Oder weil unabhängig davon, wie gespielt wird und zu welchem Menschen Max durch ihr Handeln geworden ist, immer nur eine binäre Wahl verbleibt, die den individuellen Spielstil somit nicht reflektiert.⁴⁰² Pötzsch und Waszkiewicz gehen so weit, die letzte Entscheidung des Spiels als Illusion und dessen Handlung als blosser Vorstellungen von Max im Rahmen ihrer Trauerarbeit über Chloes Tod aufzufassen.⁴⁰³ Hinsichtlich der in 5. diskutierten soziopolitischen Einwände gegen das Finale drängt sich jedoch der Eindruck auf, dass den Entwickler*innen Dontnods die Implikationen der Option, mit Chloe einen queer gecodeten Charakter für das Fortbestehen der Gemeinschaft zu opfern,

³⁹⁹ Die Omnipräsenz von Christian Divine und Michel Koch in Medienberichten zum Spiel weist jedoch tatsächlich in Richtung eines Mangels an Diversität.

⁴⁰⁰ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 3.

⁴⁰¹ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 6.

⁴⁰² Vgl. Macgregor, Jody: Why a Bad Ending Doesn't Have to Ruin a Great Game. In: PC Gamer, 24.10.2015, <https://www.pcgamer.com/life-is-strange-ending/>, 05.07.2020.

⁴⁰³ Vgl. Pötzsch u. Waszkiewicz 2019, o. S. Pötzsch und Waszkiewicz fassen ihre Lesart des Spiels zusammen: «In sum, in our reading, the changes Max--and her players--make throughout the game are never real. They are products of the main protagonist's imagination. Real in-game events inform these fantasies but are always coloured by her imagination.» (Pötzsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.).

nicht hinlänglich bewusst waren.⁴⁰⁴ Diese Annahme gewinnt dadurch an Gewicht, dass sich Entwickler*innen bei Dontnod gegenüber Medien explizit dazu bekennen, mit ihren Spielen progressive politische Botschaften vermitteln zu wollen.⁴⁰⁵ In einem Interview beteuerte Michel Koch, dass das Ende des Spiels von Anfang an festgestanden habe und dass es im Spiel im Wesentlichen darum gehe, das eigene Leben in seiner Imperfektion anzunehmen:

*You make a sacrifice to accept your life as it is, to stop trying to have a perfect life, changing everything, and to stop looking to the past. This is the metaphor and the theme of the game. Somehow, you need to accept grief, you need to accept the past, you need to stop trying to make everything perfect, and then think about the future. To make a compromise, and then go for a while and try to make the best of your future, not by changing the past.*⁴⁰⁶

Die Lesart des Spiels von Pötzsch und Waszkiewicz scheint angesichts der Ausführungen Kochs ihre Berechtigung zu haben. Sie beschreiben *LiS* als «a neatly devised narrative about a transition to adulthood centred around the realization that wonders do not exist and not everybody can be saved».⁴⁰⁷ Die Vorwürfe Hendersons, Arthurs sowie Pötzschs und Waszkiewicz lassen sich somit nicht von der Hand weisen. Eine Beschreibung des Spiels, welche dieses auf Ansätze von Mitleidsdramaturgie untersucht, vermag die soziopolitischen Einwände auch nicht auszuräumen. Doch sie kann aus einer Wirkungsperspektive zu begründen suchen, warum bestimmte Gestaltungselemente zur Anwendung kamen, die den genannten Autor*innen zufolge in Widerspruch zu einer progressiven Politik stehen. Sicher ist, dass Dontnod mit *LiS* nicht einzig unterhalten wollte.⁴⁰⁸ Koch äusserte sich bezüglich seiner Hoffnungen für *LiS 2*: «I hope when players finish *Life is Strange 2*, they walk away wanting to talk more to other people when they meet someone that's different from them. Maybe to not look away, but to engage in conversation, talking to people who maybe live on the fringe of society».⁴⁰⁹ Dennoch wird im Folgenden die These vertreten, dass in Bezug auf das erste Spiel die emotionale Wirkung der Option, Chloe zu opfern, höher gewichtet wurde als ihre möglichen politischen Implikationen. Belege hierfür finden sich erneut in Aussagen Kochs. Dieser teilte im Interview mit *Vice* mit, dass die Arbeit am Projekt massgeblich von dieser finalen Wahl geprägt gewesen sei:

⁴⁰⁴ Diese Position vertritt auch Macgregor in ihrer Beurteilung des Finales: «Max can either flirt with classic nice guy Warren or her BFF Chloe. If your Max chose Chloe then in your version of the «sacrifice Chloe» ending they share a kiss, though the ending in which she lives is exactly the same no matter who you «romanced». The only ending that takes the depiction of their relationship from coy to literal is the one that dooms her, which plays into the disturbingly common trope of homosexual characters being killed off in fiction. The trope lets a straight audience feel sad about the tragic lives of gays without any of the troubling consequences of them achieving a happy ending that might be seen as a reward for being «deviant». Obviously I don't think this is the creators' intent, but it plays to a cliché we could do with less of.» (Macgregor 2016, o. S.)

⁴⁰⁵ Vgl. Valentine, Rebekah: Dontnod: «If we Didn't Talk About Politics, that Would Be a Political Message». *Life is Strange* Game Director Michel Koch on Why the Series Doesn't Shy Away from Tough, Divisive Subjects. In: *gamesindustry.biz*, 02.10.2019, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-10-02-dontnod-if-we-didnt-talk-about-politics-that-would-be-a-political-message>, 30.06.2020, Hv. wie im Orig. *Life is Strange 2* behandelt beispielsweise die Problematik des rassistischen Klimas in den Vereinigten Staaten von Amerika sowie das Leben am Rande der Gesellschaft. (vgl. *Life is Strange 2* 2018–2019)

⁴⁰⁶ Mejia, Ozzie: *Life is Strange* Co-Director Discusses the Game's Endings, Production, and Answers Chatty Questions. In: *Shacknews*, 22.01.2016, <https://www.shacknews.com/article/92865/life-is-strange-co-director-discusses-the-games-endings-production-and-answers-chatty-questions>, 30.06.2020, Hv. wie im Orig.

⁴⁰⁷ Pötzsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

⁴⁰⁸ Valentine 2019, o. S.

⁴⁰⁹ Valentine 2019, o. S.

Everything we were working on in the game, it was going towards that end scene, in that direction, to really put the player's choices and the consequences affecting their version of Max and her relationship with Chloe, in a different way for everyone.⁴¹⁰

In Bezug auf seine Fernseherfahrung bringt Koch zudem seine Überzeugung zum Ausdruck: «I really enjoy when a TV show or movie really works for me. I have the feeling that I'm losing some friends or family when it's ending, and that's a sign that it was a great story».⁴¹¹ Wenn Spielende solche Gefühle bezüglich der Charaktere Dontnods hätten, sei Koch glücklich über ihre Traurigkeit.⁴¹² Aus den Aussagen Divines und Kochs lässt sich somit folgendes Bild zusammensetzen: Ziel war es, ein Spiel zu entwickeln, das die Nutzer*innen empathisch mitfühlen lässt und aufgrund der starken Bindung an die Mediencharaktere mit einem intensiven Gefühl des Verlustes und der Traurigkeit als Folge des Abschiedes von diesen zurücklässt. Ohne sich dessen bewusst zu sein, wurden damit die Voraussetzungen einer Mitleidsdramaturgie nach Lessing'schem Vorbild geschaffen. Wie oben eingeführt, neigt das Ende, in welchem Chloe lebt, jedoch dazu, die Spielenden zu enttäuschen. Weder das Schicksal der anderen Figuren wird geklärt noch erleben die beiden Protagonistinnen zusammen einen sinnstiftenden Abschlussmoment.⁴¹³ Zugleich ist dasjenige Ende mit Chloes Tod auch derjenige Ausgang, der ihren Wunsch nach einem heroischen Opfer ihrer Selbst zugunsten der Stadt akzeptiert. Der Hinweis Pötzschs und Waszkiewicz auf antike Tragödien verfängt insofern, als Chloe wie Iphigenie im Stück des Euripides einen Wandel von «Victim» zu «Sacrifice» durchläuft.⁴¹⁴ Da ihr ansonsten kaum Handlungsmacht zur Verfügung steht, bleibt ihr einzig eine durch einen mentalen Willensakt herbeigeführte Zustandsänderung. Im Folgenden soll das Ende des Spiels und dessen Kritik durch Pötzsch und Waszkiewicz im Kontext der Lessing'schen Mitleidsdramaturgie betrachtet werden. Im Anschluss daran werden die Filmszenen desjenigen Endes, in welchem Chloe geopfert wird, unter dem Gesichtspunkt der Doktrin der poetischen Gerechtigkeit und im Vergleich mit dem Ende des Graphic Novels *Le bleu est une couleur chaude* untersucht.⁴¹⁵

5.5.1. Ein Mangel an poetischer Gerechtigkeit?

Pötzsch und Waszkiewicz kritisieren das Spiel heftig dafür, dass es die vorherrschenden Machtstrukturen nicht herausfordert:

As such, rather than challenging and ultimately dismantling received power structures and generic conventions in a genuinely transgressive move, both games [*Lis* und *Lis: Before the Storm*, J. S.] use a tragic script to cushion players and player culture against the

⁴¹⁰ Diver, Mike: A Completely Spoilers-Filled Interview with the Makers of «Life Is Strange». Co-Directors Michel Koch and Raoul Barbet Discuss their Game's Heavyweight Themes of Bullying and Assisted Suicide. In: Vice, 22.01.2016, https://www.vice.com/en*us/article/8gk7d5/a-completely-spoilers-filled-interview-with-the-makers-of-life-is-strange-208, 30.06.2020.

⁴¹¹ Valentine 2019, o. S.

⁴¹² Vgl. Valentine 2019, o. S.

⁴¹³ Jodie Macgregor beschreibt das Ende, in welchem Arcadia Bay geopfert wird: «If you sacrifice Arcadia Bay instead («choose the bae over the Bay» as Tumblr jokers put it) there's a single scene of the two survivors driving through the ruined town while a song from earlier is replayed and then that's it. It feels cheap, as if the writers felt obliged to put it in for half the players but didn't care enough to make it seem real, or even explain what actually happens to the townspeople. Who lives and dies in this timeline? We'll never know.» (Macgregor 2015, o. S.)

⁴¹⁴ Vgl. Bakogianni, Anastasia: Euripides' Iphigenia. Ancient Victim, Modern Greek Heroine? In: Codex – Revista de Estudos Clássicos, 2 / 2019, S. 12.

⁴¹⁵ Vgl. Maroh, Julie: *Le bleu est une couleur chaude* [2000]. Grenoble 2013.

onslaught of Max, Chloe, and Rachel ensuring that these characters' deeds and articulations won't really matter.⁴¹⁶

Der letzte Einwand, dass sowohl *LiS* als auch sein Prequel ein tragisches Drehbuch verwendeten, um sicherzustellen, dass die Taten und Artikulationen der rebellischen Protagonistinnen keine Rolle spielten, wiegt besonders schwer. Diese Kritik scheint jedoch vor allem auf der Annahme zu gründen, dass a.) die Herausforderung etablierter Machtstrukturen durch mediale Darstellungen mittels eines direkten und erfolgreichen Angriffs gegen diese Strukturen erfolgen muss und b.) dass ein Scheitern des Angriffs von den Rezipierenden nur als Affirmation der bestehenden Ordnung gelesen werden kann. Pöttsch und Waszkiewicz argumentieren in der Folge dessen, dass Dontnod das Ende, in welchem Chloe lebt, in einer Weise hätte gestalten sollen, die ihm kanonischen Charakter für das Spiel verliehen und es für die Spielenden attraktiver gemacht hätte. Ihr Fazit zu diesem Vorschlag lautet: «Such an ending would also have highlighted that destroying a received order might indeed sometimes be necessary to enable the creation of a better, more just, and more inclusive alternative».⁴¹⁷ An dieser Stelle ist der Verweis auf Gerechtigkeit durch das Verb *just* hervorzuheben. Ausgehend von ihrer oben dargelegten Interpretation des Spielfinales kann davon ausgegangen werden, dass Pöttsch und Waszkiewicz ihre Kritik unter anderem durch das Fehlen poetischer Gerechtigkeit gestützt sehen. Der Annahme, dass Spielende vor den Angriffen der rebellischen Frauen im Spiel geschützt werden und dass ein tragisches Ende für diese den «conservative and inherently patriarchist overall outlook of the game»⁴¹⁸ unterstreicht, scheint zudem implizit die Vorstellung einer Abschreckungsdramaturgie unterlegt zu sein. Diese ist nach Mönch ebenfalls funktional an die Doktrin der poetischen Gerechtigkeit gebunden.⁴¹⁹ Indem Henderson den Tod Chloes historisch in eine Geschichte der Feindlichkeit gegen Homosexualität und der sittlich motivierten Zensur einreihet, die deviantes Verhalten diegetisch mit einem schlechten Ausgang bestraft, muss auch er diesen Tod als Abschreckung und Wiederinstandsetzung einer vermeintlichen Gerechtigkeit lesen. Vor dem Hintergrund einer lessing'schen Mitleidsdramaturgie, welche die poetische Gerechtigkeit ablehnt, würde Chloes Tod jedoch insofern eine Ungerechtigkeit bleiben, als er unverdient ist.⁴²⁰ Mönch bringt Lessings Gedanken dazu auf den Punkt: «Der Held verdient seine tragische Katastrophe nicht als Strafe für einen moralischen Fehltritt, aber er verursacht sie durch eine Handlung».⁴²¹ Diese Formel könnte genauso im Falle Chloes angewendet werden: Sie verdient ihren Tod nicht durch die vermeintliche moralische Verfehlung einer nicht-heteronormativen Identität, doch sie verursacht ihn dadurch, dass sie Nathans psychische Labilität und Gewaltbereitschaft unterschätzt und ihn zu erpressen sucht. Als Chloe Nathan mit den Worten «I can tell everybody that Nathan Prescott is a punk ass who begs like a little girl and talks to himself» provoziert, zieht dieser eine Waffe und richtet sie auf Chloe. Er rückt, immer noch die Waffe auf sie richtend, näher an Chloe heran und drückt sie an die Wand. Im Augenblick, da Chloe Nathan scheinbar im Affekt von sich wegstösst, drückt dieser in der Überraschung ab. An dieser Stelle bietet sich ein Vergleich mit Lessings *Miß Sara Sampson* an. Mönch weist nach, dass Miss Saras Tod «nach textinterner Rezeptionslenkung eine

⁴¹⁶ Pöttsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

⁴¹⁷ Pöttsch u. Waszkiewicz 2019, o. S. Hier handelt es sich um eine Möglichkeit, die im Spiel selbst auch thematisiert wird. So kommentiert Chloe angesichts des Sturms, welcher sich auf die Stadt zubewegt: «Who knows... This could be Rachels revenge... Our revenge».

⁴¹⁸ Pöttsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

⁴¹⁹ Vgl. Mönch 1993, S. 346.

⁴²⁰ Vgl. Mönch 1993, S. 346.

⁴²¹ Mönch 1993, S. 42.

Ungerechtigkeit»⁴²² ist. Denn eine Deutung ihres Todes als Strafe negiert die sterbende Heldin in der Schlusszene selbst: «Die bewährte Tugend muß Gott der Welt lange zum Beispiele lassen, und nur die schwache Tugend, die allzu vielen Prüfungen vielleicht unterliegen würde, hebt er plötzlich aus den gefährlichen Schranken».⁴²³ Mönch argumentiert, dass diese und andere entsprechende Äußerungen «eine Rezeption im Sinne der Doktrin der poetischen Gerechtigkeit ausschalten»⁴²⁴ sollen. Diesbezüglich breche jedoch kaum ein Handlungselement die Forderung dieser Doktrin «nach gerechter Distribution von Lohn und Strafe nach Verdienst so deutlich und sinnfällig wie das Zerreißen von Marwoods Mordgeständnis».⁴²⁵ Folgen die Spielenden dem Vorschlag Chloes, sie zur Rettung der Stadt zu opfern, gerät Chloe ins Unglück, weil sie Tugend beweist und ihre Mitmenschen beschützen will. Dies erregt nach Lessing das weinende Mitleid, ist jedoch wie die oben wiedergegebene Kritik einwendet, ungerecht. Im Folgenden wird argumentiert, dass diese Ungerechtigkeit nicht affirmiert, sondern von den Spielenden möglichst in vollem Umfang erlebt werden soll.

5.5.2. Ein unannehmbarer Tod

Betrachten wir nun noch einmal die Schlusszenen von *LiS*, in welcher Chloe stirbt: Chloe richtet sich nach der finalen Entscheidung noch einmal an Max mit den Worten: «And Max Caulfield? Don't you forget about me...», worauf Max stellvertretend für die Spielenden mit einem simplen, aber entschiedenen «Never» antwortet. Danach reist Max mittels dem von Chloe gereichten Foto in der Zeit zurück und befindet sich wieder am Anfang des Spiels in der Damentoilette wieder, kurz nach demjenigen Augenblick, in welchem sie das eben für die Zeitreise verwendete Bild geschossen hat. Sie zerreisst es und wartet in ihrem Versteck die nur zu bekannte Szene ab. Danach zoomt die Kamera weg und zeigt einen erschrockenen Nathan, der an Chloes Leiche rüttelt, als könne er sie damit wieder zum Leben erwecken. Eingblendete Fotografien zeigen die Verhaftung Nathans und Jeffersons sowie Momente zwischen Chloe und Max, die sich alsbald auflösen und stattdessen in Bilder einer vereinsamten Max in Trauer verwandeln. Dann erfolgt eine Überblendung auf Max, in Schwarz gekleidet. Sie sitzt auf der Bank vor dem Leuchtturm und somit an derjenigen Stelle, an welcher sie über Chloes Leben entschieden hatte. Ihr Blick gleitet über den Horizont, in welchem die Sonne zwischen Wolkenfetzen hindurchleuchtet und schwenkt dann zu ihrer Linken über die gerettete Küstenstadt unter ihr. Max verlässt den Aussichtspunkt mit trauriger Miene. Die nächste Einstellung zeigt die verlassene Bank. Das Bild geht langsam in Schwärze über, dann erfolgt ein Schnitt. Schwarz gekleidete Figuren werden sichtbar, die gemessen durch das Friedhofstor treten: Von den Schüler*innen Blackwells über deren Rektor bis zum Drogendealer Frank nehmen fast alle wichtigen Figuren des Spiels an Chloes Begräbnis teil. Dazu wird der Song *Spanish Sahara* der Band Foals eingespielt, der den Chorus «I'm the fury in your head / I'm the fury in your bed / I'm the ghost in the back of your head / 'Cause I am [...]» dreimal wiederholt, bevor in den nächsten drei Wiederholungen gar von einem «Choir of furies» die Rede ist. Pötzsch und Waszkiewicz fassen die Wahl des Songs als weiteres Indiz für ihre eigene Lesart des Spiels auf, welche von der Annahme geprägt ist, dass sich die Handlung lediglich in Max' Kopf abspielt. Denn Max sehe nicht nur ihre beste Freundin sterben, sie fühle sich auch schuldig an Chloes offensichtlicher Einsamkeit und Verzweiflung, die ihren Tod letztlich herbeigeführt hätten. Der Songtext verweise einerseits auf die Relevanz von

⁴²² Vgl. Mönch 1993, S. 45.

⁴²³ Lessing, Gotthold Ephraim: *Miß Sara Sampson*. Stuttgart 1999, S. 92.

⁴²⁴ Mönch 1993, S. 45.

⁴²⁵ Mönch 1993, S. 45.

Fantasie und Halluzination für manche Aspekte des Spiels. Andererseits würden die Zeilen «Forget the horror here / Leave it all down here» sich klarerweise auf den Raum in jemandes Kopf beziehen, in welchen man sich zurückziehen und einen undefinierten Horror hinter sich lassen könne. Dies sei als Verweis auf Max' mentalen Zustand und ihren Versuch zu lesen, einen solchen sicheren Raum in ihrem Hinterkopf zu schaffen.⁴²⁶ Yannis Philippakis, der Leadsänger der Band, offenbarte gegenüber *The Guardian*, dass der Song vom Versuch der Überwindung eines Traumas handelt. Das Trauma verflüchtigte sich jedoch nicht, sondern vervielfältigte sich stattdessen von einer einzelnen zu einer ganzen Gruppe von Furien. Hierbei hätten die Bandmitglieder an die Furien im griechischen Mythos gedacht, die Familien und ganze Generationen heimsuchen [haunt].⁴²⁷ Vor dem Hintergrund der Mitleidsdramaturgie wird jedoch auch eine von Pötzsch und Waszkiewicz abweichende Interpretation denkbar. Das Wort *ghost* und das Verb *to haunt* bringen Philippakis folgend zum Ausdruck, dass das lyrische Ich sich nicht von der traumatischen Erfahrung zu lösen vermag. Statt diese Beschreibung lediglich auf Max' Psyche zu beziehen, könnte auch angenommen werden, dass sich primär die Spielenden selbst in Max' Rolle mit dem lyrischen Ich identifizieren sollen. Interessanterweise verwendet nämlich Chiem in Bezug auf die Nachwirkungen des Spiels, die er auch Tage später noch gefühlt habe, ebenfalls das Wort *to haunt*.⁴²⁸

The final shot is of Max's face, seemingly gaining some sense of closure, but I think the real tragedy here happens with the player after the console is turned off. What haunted me for days after I finished episode five was that, in the reality where Max saw Chloe die for good, that version of Chloe didn't know what the girls had gone through. That Chloe never told Max she loved her. It's the ultimate denial of closure. Max is the only one bearing the emotional scars of the multiverse. She doesn't have anyone to share it with.⁴²⁹

Berlant verbindet die Vorstellung der Heimsuchung zudem explizit mit der Erinnerung an Mitleid:

When the response to suffering's scene is compassion – as opposed to, say pleasure, fascination, hopelessness, or resentment – compassion measures one's value (or one's government's value) in terms of demonstrated capacity not to turn one's head away but to embrace a sense of obligation to remember what one has seen and, in response to that haunting, to become involved in a story of rescue and amelioration: to take a song and make it better.⁴³⁰

Die Beschäftigung mit dem Spiel endet somit nicht mit dem Anrollen der End Credits, es kommt vielmehr zu einer Form der Heimsuchung durch das Erlebte. Auch Ed McGlone empfiehlt die Wahl des «Opfere Chloe»-Endes mit der ironisch gefärbten Begründung: «Pick This Ending If You Want to Cry and Feel Depressed for at Least a Week».⁴³¹ Kann dasjenige, das die Spielenden verfolgt, die Furcht für sie selbst sein, die sie in der Simulation von Liebe und Verlust erlebt haben und nach Beenden des Spiels mitnehmen? Im Falle Arthurs scheint dies

⁴²⁶ Vgl. Pötzsch u. Waszkiewicz 2019, o. S.

⁴²⁷ Philippakis, Yannis: Foals. How we Wrote ... Spanish Sahara. In: *The Guardian*, 03.10.2010, <https://www.theguardian.com/music/video/2010/sep/02/foals-spanish-sahara?fbclid=IwAR0DML4-Rw5yUQg4sDNA59JkRbmbHe8Q-Fmxuzfv70UyRhcXEvpSkBzYBnAVgl.%20Chiem%202015,%20o.%20S.>, 07.07.2020.

⁴²⁸ Vgl. Chiem 2015, o. S.

⁴²⁹ Chiem 2015, o. S.

⁴³⁰ Berlant 2004, S. 7.

⁴³¹ McGlone, Ed: What Happens in All of Life Is Strange's Endings? Which Is Best? Let's Help You Decide. In: *Twinfinite*, 22.09.2015, <https://twinfinite.net/2015/10/what-happens-in-life-is-stranges-endings-which-is-best-lets-help-you-decide/>, 21.06.2021.

zuzutreffen und ihre starke Reaktion auf das Spiel zu erklären, die sie in den verzweifelten Ausrufen: «Someone please tell me we can be happy. / Someone tell me I deserve to live»⁴³², zum Ausdruck bringt. Somit tritt dadurch, dass Spielende dazu veranlasst werden, den Verlust einer geliebten Person in der Simulation selbst zu fühlen und die Spielenden sich gleichzeitig mit ihrem Avatar in der Spielwelt identifizieren, neben das Mitleid nach Lessing'scher Definition auch die Furcht als Folge dieser Identifikation. Nach Lessing ist das Mitleiden zudem «von den zärtlichen Empfindungen der Liebe und Zuneigung unzertrennlich».⁴³³ Theresa Shims Beschreibung ihrer Spielerfahrung scheint diese Annahme zu stützen:

I was never really afraid throughout the game — just apprehensive of what might come next based on *my* choices and *my* decisions. I felt safe in playing as Max Caulfield. I felt safe in knowing that I had Chloe and Kate and Warren and every other character embedded in the story. In the end though, I had become a victim of loving too much. / *To have loved and to have lost. / Much like real life.*⁴³⁴

Dieses «Much like real life» findet seine Entsprechung in der empirischen Studie Jonathan Cohens, welcher bezüglich des Phänomens der «parasocial breakups» als Folge des TV-Aus für Serien-Charaktere argumentiert, dass eine solche Trennung ähnlich wie das Ende realer sozialer Beziehungen, eine schmerzhaft Erfahrung sei. Es zeigen sich ähnliche Symptome, wie der Verlust einer Freundin oder eines Freundes im echten Leben.⁴³⁵ Wenn die Spielenden Chloe in ihrem Mitleid jedoch lieben, können sie ihrem Tod nicht zustimmen. Dies wird umso deutlicher, wenn das von Arthur als «kanonisch» beschriebene Ende des Spiels demjenigen des Graphic Novels *Le bleu est une couleur chaude* gegenübergestellt wird.⁴³⁶ Denn in der Geschichte der französischen Autorin Julie Maroh liegen sowohl die meisten Elemente des problematisierten Endes von *LiS* als auch ein sehr ähnlich gestaltetes Figurenpar vor.⁴³⁷ Die Graphic Novel erzählt von einer jungen Schülerin namens Clémentine, die sich in die etwas ältere Studentin Emma (mit blauen Haaren wie Chloe) verliebt. Nach einer rauschhaften ersten Zeit ihres Zusammenseins mit Emma erlebt Clémentine die für sie traumatische Verstossung durch ihre Eltern, als diese erkennen, dass sie lesbisch ist. Da sie dieses Trauma auch in den folgenden Jahren nicht bewältigen kann, verfällt sie der Medikamentensucht. Nach einer emotionalen Trennung erleidet Clémentine im Moment der Wiederversöhnung mit Emma einen Herzanfall. Wenige Tage später verstirbt Clémentine im Spital. Einige der letzten Bilder zeigen den Friedhof, auf dem Clémentine beigesetzt wurde sowie den Blick auf das Meer unter einem wolkenverhangenen Himmel. In der Verfilmung der Graphic Novel durch Abdellatif Kechiche mit dem Titel *La Vie d'Adèle* aus dem Jahr 2013 bleibt Clémentine, welche im Film den Vornamen der Darstellerin Adèle Exarchopoulos trägt, am Leben und vermag nach der einschneidenden Trennung von Emma eine neue, selbstbestimmte Existenz aufzubauen. Die

⁴³² Arthur 2015, o. S.

⁴³³ Lessing 1990, S. 177.

⁴³⁴ Shim, Theresa: «Life is Strange» Ruined my Life in the Best Way Possible and I'd Do it All Over Again. In: Medium, 23.11.2015, <https://medium.com/@theresashim/life-is-strange-ruined-my-life-in-the-best-way-possible-and-i-d-do-it-all-over-again-763f9dad22a6>, 30.05.2020, Hv. wie im Orig.; vgl. insb. Life Is Strange Final – Reactions Mashup. Regie: o. A., EN 2016, 9:14 Min, <https://www.youtube.com/watch?v=2vZQNYyUmGo>, 07.07.2019.

⁴³⁵ Vgl. Cohen, Jonathan: Parasocial Breakups. Measuring Individual Differences in Responses to the Dissolution of Parasocial Relationships. In: Mass Communication & Society, 2 / 2003, S. 200.

⁴³⁶ Vgl. Maroh 2013.

⁴³⁷ Vgl. Maroh 2013. Dass die Entwickler*innen bei Dontnod Entertainment die Graphic Novel zum Zeitpunkt der Arbeit an *LiS* kannten, kann im Zuge dieser Arbeit nicht sicher belegt werden. Die starke Ähnlichkeit in der Gestaltung der beiden Protagonistinnen sowie bezüglich bestimmter Elemente der Handlung und der Umgebungslandschaften legen diesen Schluss jedoch nahe.

Trennung von den Eltern ist nicht Teil des Films.⁴³⁸ Wenn die Autor*innen bei Dontnod die Graphic Novel aus dem Jahr 2000 zum Zeitpunkt der Entwicklung der erzählerischen Grundstruktur des Spiels gekannt haben, hätten sie sich somit anders als Kechiche dafür entschieden, das düstere Ende beizubehalten. Besondere Aufmerksamkeit gebührt jedoch den letzten Zeilen der Graphic Novel: Emma besucht die Stelle am Strand, an welcher Clémentine ihren tödlichen Herzanfall erlitten hatte. Daneben sind die letzten noch im Spital verfassten Notizen Clémentines zu lesen. Mit Blick auf die Wellen lässt Emma die letzten Sätze daraus Revue passieren: «L'amour n'est peut-être pas éternel mais nous, il nous rend éternels. Par-delà notre mort, l'amour que nous avons éveillé continue d'accomplir son chemin».⁴³⁹ Dies wiederum steht in beinahe erstaunlicher Korrespondenz mit einer Stelle in Gabriel Marcells philosophischem Werk:

«Einen Menschen lieben», sage ich in einem meiner Stücke, «heißt: Du aber wirst nicht sterben.» Das ist für mich keineswegs eine bloße Theaterreplik, sondern eine Behauptung, die wir nicht übersteigen können. Dem Tod eines Menschen zustimmen heißt, in gewisser Weise, ihn dem Tod ausliefern.⁴⁴⁰

In der «vermischten Empfindung»⁴⁴¹ der schmerzlichen Erinnerung an einen geliebten, verstorbenen Menschen, ist diese Liebe nicht mehr den Wandlungen des Lebens unterworfen, weshalb Clémentine für sich in Anspruch nehmen kann, dass die Liebe Emmas für sie ihr Andenken erhält.⁴⁴² Insofern kann Chloes Apell, sie nicht zu vergessen, auch als Appell an die Spielenden verstanden werden. Und die Worte Miß Saras, dass die bewährte Tugend der Welt noch lange zum Beispiel gelassen werden sollte, erhalten insofern auch Geltung für *LiS*, als ein Nachwirken der Affekte über die Spielsitzung hinaus besonders in demjenigen Ende gesichert ist, in welchem Chloe sich opfert. Aus dieser und der Argumentation weiter oben lässt sich somit zeigen, dass eine Analyse der Erzählstruktur und Wirkungsweise von *LiS* anhand einer Lessing'schen Mitleidsdramaturgie sinnvoll ist und sich Elemente dieses Konzepts im Spiel und in der Rezeptionserfahrung von Spielenden nachweisen lassen. Mit Blick auf Repräsentation scheint es jedoch geboten, die negativen Aspekte einer Mitleidsdramaturgie ernst zu nehmen und ihre Anwendung auf Erzählungen über marginalisierte Menschen kritisch zu hinterfragen. Laut Arthur trägt das tragische Ende Cloes nämlich lediglich zum negativen Feedback Loop medialer Darstellungen bei, die einseitig auf das Leiden und Sterben queerer Menschen fokussieren:

And let me tell you, it's not subversive or new to be told that I can't have control over my own life. / In almost all media, we see these stories that try to tackle being gay and trans and queer. And it's almost never the whole story, or even the most interesting parts. To them, we have these tumultuous existences permeated by hurt and hatred. They're not completely wrong, but laser focusing on this part of our experiences without having any grasp of what makes us so mundane creates a negative feedback loop where we only see the bad stuff. And then we internalize the bad stuff, and reproduce it. We take what we can get, but sometimes we don't realize that what we get is what we've always gotten.⁴⁴³

Eine ähnliche Position vertreten hierbei Butt und Dunne, welche argumentieren: «Until developers critically analyze the subtext of their narratives and move beyond the Trolley

⁴³⁸ Vgl. *La Vie d'Adèle*. Regie: Abdellatif Kechiche, FR, BE, ES 2013, 179 Min.

⁴³⁹ Maroh 2013, S. 155.

⁴⁴⁰ Marcel, Gabriel: *Das ontologische Geheimnis*. Stuttgart 1961, S. 79.

⁴⁴¹ Mendelssohn, Moses: *Philosophische Schriften*, Zweiter Teil, S. 4, zit. nach Lessing 2006, S. 382

⁴⁴² Vgl. Maroh 2013, S. 155.

⁴⁴³ Arthur 2015, o. S.

Problem and the sacrifice of women as a deus ex machina, such depictions of women will continue to propagate the patriarchal status quo».⁴⁴⁴ Die beiden Autor*innen erkennen in *LiS* letztlich ein Produkt, das aus der historisch patriarchalischen Spieleindustrie hervorgegangen ist.⁴⁴⁵ Die Marginalisierung von Frauen innerhalb dieser Industrie zu beseitigen und damit rebellisch gegen den Status quo zu handeln, sei ein kontinuierlicher Prozess. Doch im Kontext der Game-Kultur, welche die Diskriminierung gegen Weiblichkeit, Mädchen und Frauen sowie deren intersektionale Identitäten über Jahrzehnte aufrechterhalten hat, bestehe eine moralische Pflicht, den schädlichen Kreislauf zu durchbrechen und stattdessen die Leben und Erfahrungen von Minderheiten zu privilegieren.⁴⁴⁶ Weiter gelte es, Rückzugsräume für eine Heilung zu schaffen, um den Prozess des Erringens von Gleichberechtigung einzuleiten.⁴⁴⁷ Solche Rückzugsräume scheint sich zumindest ein Teil der Fangemeinde des Spiels zu erkämpfen, indem er die Behauptung Bushnells, dass das Ende nicht das Ende sein muss, wahr macht: Auf Youtube findet sich eine ganze Sammlung von unterschiedlichen Modifizierungen der beiden Schlussequenzen des Spiels, die Max und Chloe ein Happy End schenken.⁴⁴⁸ 2018 wurde zudem der erste Band einer Comicreihe unter dem Titel *LiS: Dust* veröffentlicht, der vom Zusammenleben Chloes und Max' ein Jahr nach der Zerstörung Arcadia Bays erzählt. Bisher sind vier Bände in der Reihe erschienen.⁴⁴⁹ Die Rebellion gegen das Opfer Chloes auf dem Altar patriarchaler Normen hat somit ein gewisses Gewicht erlangt. Fans der Charaktere oder marginalisierte Menschen, die auf adäquate Repräsentation hoffen, wurden von den Autor*innen dennoch immer wieder enttäuscht: Das Prequel zu *LiS*, *LiS: Before the Storm* (Deck Nine 2017–2018), das vom Kennenlernen zwischen Chloe und Rachel erzählt, beinhaltet gleich zwei rebellische Protagonistinnen, deren Tod als unausweichlich dargestellt wird und ahmt die Struktur seines Vorgängers grösstenteils mit allen Vor- und Nachteilen nach.⁴⁵⁰ *LiS 2* verfügt zwar über mehr als zwei mögliche Enden, suggeriert jedoch, dass die moralische Integrität der beiden Protagonisten Daniel und Sean nur durch Unterwerfung unter den rassistischen Justiz- und Polizeiapparat gewährleistet werden kann, der den Tod ihres Vaters und ihrer beider Not überhaupt erst herbeigeführt hatte. In den beiden als «gut» rezipierten Enden muss Sean entweder 15 Jahre Haft verbüssen und sich dadurch psychisch brechen lassen, damit Daniel eine verhältnismässig unbeschwerte Kindheit erleben darf. Oder aber Daniel ermöglicht Sean mittels seiner übernatürlichen Kräfte die Flucht und liefert sich selbst der Polizei aus. Daniel wächst auch in diesem Ende bei Menschen auf, die sich gut um ihn sorgen, doch weist eine Fussfessel darauf hin, dass er unter konstanter Überwachung steht.⁴⁵¹ Mit *LiS: True Colors* soll das zweite Folgespiel in der Franchise noch in diesem Jahr erscheinen. Die besondere Fähigkeit der Protagonistin Alex Chen besteht gemäss ersten Angaben darin, dass sie die Emotionen anderer erleben, absorbieren und sogar manipulieren kann.⁴⁵² Es wird sich zeigen, ob Deck Nine die Fallstricke einer

⁴⁴⁴ Butt u. Dunne 2017, S. 16.

⁴⁴⁵ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 17.

⁴⁴⁶ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 15.

⁴⁴⁷ Vgl. Butt u. Dunne 2017, S. 15.

⁴⁴⁸ Vgl. Exemplarisch *Life Is Strange – The Perfect Ending and What Happens After*. Regie: o. A., EN 2017, 8:53 Min, <https://www.youtube.com/watch?v=0wqYiUkml88>, 21.06.2021.

⁴⁴⁹ Vgl. exemplarisch *Vieceli, Emma; Leonardi, Claudia u. Izzo, Andrea: Life is Strang. Dust*. London 2018.

⁴⁵⁰ Vgl. *Deck Nine (2017–2018). Life Is Strange. Before the Storm*. Tokyo: Square Enix.

⁴⁵¹ Jones, Alistair: *Which Life is Strange 2 Ending Did you Get? The Story of the Wolf Brothers Concludes in Many Different Ways*. In: *PC Gamer*, 06.12.2019, <https://www.pcgamer.com/uk/all-life-is-strange-2-endings-episode-5/>, 21.06.2021.

⁴⁵² Vgl. Krosta, Michael: *Life Is Strange. True Colors - Square Enix kündigt neuen Teil der Reihe an. Empathie als zentrales Element*. In: *4Players*, 18.03.2021,

Mitleidsdramaturgie in einem Spiel zu umgehen vermag, das Empathie ins Zentrum rückt und seiner Protagonistin stattdessen erlaubt, Rebellin bis zum Schluss (und darüber hinaus) zu bleiben.⁴⁵³ Mit Blick auf *Tell Me Why* (Dontnod 2020) scheint Dontnod zumindest teilweise dazugelernt zu haben. Statt eine queer gecodete Figur zu enthalten, deren verfrühter Tod zu allem Unglück auch noch als im Einklang mit den Gesetzen von Raum und Zeit dargestellt wird, lässt *Tell Me Why* die Spielenden in der Rolle des queeren Zwillingspaars Tyler and Alyson Ronan die Geheimnisse ihrer Vergangenheit aufklären. Um die beiden Protagonist*innen glaubwürdig zu gestalten hat Dontnod die Zusammenarbeit mit Menschen der LGBTQAI+-Community sowie mit der Organisation GLAAD gesucht. Auch der Sprecher von Tyler, August Black, identifiziert sich, gleich wie seine Figur, selbst als trans Mann und hat die Dialoge gemäss Alexander Bernhardt mitgestaltet.⁴⁵⁴

6. Fazit

In dieser Arbeit wurde gezeigt, dass a.) digitale Erzählspiele die Voraussetzungen mitbringen, um Mitleid im Rahmen einer Mitleidsdramaturgie zum Affekt zu steigern und dass, b.) *LiS*, ohne dass dies im Diskurs explizit gemacht würde, eine Form der Mitleidsdramaturgie realisiert. Die Argumentation stützte sich hierbei immer wieder auf gut begründete Einwände, die von Kritiker*innen und Wissenschaftler*innen gegen die überraschend konservative Politik des Spiels erhoben wurden. Im Zuge einer vergleichenden Kontextualisierung dieser Einwände wurde aufgezeigt, dass der Konflikt zwischen progressiver Politik und Wirkungsästhetischem im Falle von *LiS* durch den Nachweis einer impliziten Mitleidsdramaturgie zwar nicht hinreichend erklärt wird, jedoch eröffnet das hierdurch gewonnene Verständnis eine neue Perspektive. Die Entwickler*innen von Dontnod Entertainment wollten nach eigenen Angaben bewirken, dass Spielende sich in andere Menschen mit unterschiedlichen Lebensentwürfen und Lebensrealitäten einfühlen. Der Fokus auf herausfordernde moralische Entscheidungen und auf die Simulation sozialer Interaktion verstärkt im Kontext der Einführung von weiblichen und queer gecodeten Protagonistinnen, mit welchen Spielende sich identifizieren und mitfühlen sollen, den Anspruch an politisch angemessene Repräsentation. Mit dieser Erwartung gerät das Spiel jedoch dadurch in Konflikt, dass es erstens stark auf die Erregung von Mitleid setzt und zweitens, als Folge dessen, die Fähigkeit der Figuren zu selbstbestimmtem Handeln im Rahmen einer Erzählung von Verlust und Scheitern beschneidet. Denn wie Lessing deutlich macht, bedarf es zur Erregung von Mitleid der Anschauung von Leiden in einer erlebten Gegenwart. Den Figuren muss daher in einer sich über mehrere Stunden erstreckenden interaktiven Erzählung ein hohes Mass an Leid widerfahren, um den Spielenden Möglichkeiten zum Mitleiden zu

https://www.4players.de/4players.php/spielinfornews/Allgemein/42972/2196720/Life_Is_Strange_True_Colors-Square_Enix_kuendigt_neuen_Teil_der_Reihe_an_Empathie_als_zentrales_Element.html, 21.06.2021.

⁴⁵³ Es macht diesbezüglich zumindest Hoffnung, dass nun erstmals eine Autorin die Geschichte ausarbeitet und nicht mehr ein exklusiv männliches Autorenteam.

⁴⁵⁴ Vgl. Bernhardt, Alexander u. Sattler, Philipp: *Tell Me Why* im Test. So geht Diversität! *Life-is-Strange-Macher* überzeugen erneut. In: *PC Games*, 08.09.2020, <https://www.pcgames.de/Tell-Me-Why-Spiel-72342/Tests/Test-1357602/>, 21.06.2021.

schaffen. Da Mitleid mit Chloe in *LiS* zudem ein starker handlungsmotivierender Faktor ist und Spielende einerseits affektiv andererseits aktiv handelnd involviert werden sollen, ist das Scheitern respektive Leiden Chloes auf narrativer Ebene oft Voraussetzung für eine aktive Rolle der Spielenden in der Spielwelt. Bezüglich der beiden Enden lässt sich festhalten, dass die Entwickler*innen von Dontnod Entertainment sich zum Ziel gesetzt haben müssen, eine starke Gefühlsreaktion in den Spielenden hervorzurufen. Hinsichtlich der Wirkung lässt sich anhand qualitativer Schlaglichter auf Beschreibungen des Spielerlebnisses durch Kritiker*innen ableiten, dass das als kanonisch geltende Ende das Mitleid der Spielenden durch Hinzutreten von Furcht zum Affekt steigert. Die politischen Implikationen dieses Endes scheinen den Entwickler*innen jedoch weniger bewusst gewesen zu sein. Rezipierende der Graphic Novel *Le bleu est une couleur chaude* konnten zumindest noch die Wut über eine Gesellschaft mitnehmen, welche die Protagonistin ihrer Liebe wegen aus ihrer Mitte verstößt. In *LiS* ist der Kampf ein doppelter, gegen eine von toxischer Maskulinität geprägte Gesellschaft und gegen die Kräfte des Schicksals, die zu bändigen einen immer höher werdenden Tribut erforderlich machen. Die beiden Enden schaffen in dieser Rahmung einen Konflikt, in welcher sich die Spielenden zwischen Gesellschaft und Liebe entscheiden müssen. Die Rebellion führt hier nicht zur Veränderung der Gesellschaft, sondern zu ihrer Auslöschung. Die hier vorgestellte Analyse des Spiels anhand des Lessing'schen Mitleidkonzepts soll nicht dazu dienen, das Scheitern der Autor*innen und Designer*innen, sich von patriarchalen Normvorstellungen zu lösen, zu beschönigen oder zu verteidigen. Das Ziel bestand vielmehr darin, den Diskurs darüber, warum das Spiel die Erwartungen an eine progressive Politik nicht einzulösen vermochte, um einen Beitrag aus Sicht der Theaterwissenschaft zu ergänzen. Im Zuge dessen wurde gezeigt, dass es für progressive Videospieleprojekte wichtig sein kann, sich möglicher Fallstricke einer impliziten Mitleidsdramaturgie bewusst zu sein. Und vielleicht sollte die von Lessing abgelehnte Bewunderung in Spielen mit pädagogischem Impetus mehr Gewicht erhalten. Und vielleicht darf es auch einmal ein uneingeschränktes Happy End sein!

7. Bibliographie

7.1. Literatur- und Internetquellen

- Archer, Alfred: The Moral Value of Compassion. In: Price, Carolyn u. Caouette, Justin (Hg.): The Moral Psychology of Compassion. London u. New York 2018, S. 1–14.
- Aristoteles: Poetik. Übers. v. Manfred Furmann, Stuttgart 2014.
- Aristoteles: Rhetorik. Übers. u. hg. v. Gernot Krapinger, Stuttgart 2007.
- Aristoteles: Nikomachische Ethik. Stuttgart 2006.
- Aristoteles: Poetik. Übers. v. S. H. Butcher, London 1902.
- Aristoteles: Poetics. In: ders.; Longinus u. Demetrius: Aristotle. Poetics. Longinus. On the Sublime. Demetrius. On Style. Hg. v. William Hamilton Fyfe u. Doreen Innes, California 1995, S. 1–142.
- Arthur, Ayla: What Button Do I Press to Be Happy? On Life Is Strange Episode 5 and Queer Representation in Videogames. In: Medium, 03.11.2015, <https://medium.com/@FourArmsDemon/what-button-do-i-press-to-be-happy-1d93e8691239>, 11.06.2020.
- Aischylos: Die Orestie. Agamemnon. Die Totenspende. Die Eumeniden. Stuttgart 2011.
- Bakogianni, Anastasia: Euripides' Iphigenia. Ancient Victim, Modern Greek Heroine? In: Codex – Revista de Estudos Clássicos, 2 / 2019, S. 10–26.
- Baumberger, Christoph: Types of Understanding. Their Nature and Their Relation to Knowledge. In: Conceptus, Jg. 45, Bd. 40, 2011, S. 67–88.
- Beil, Benjamin u. Rauscher, Andreas: Avatar. In: dies. u. Hensel, Thomas (Hg.): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 201–217.
- Berlant, Lauren: Introduction. Compassion (and Withholding). In: dies. (Hg.): Compassion. The Culture and Politics of an Emotion. New York u. London 2004, S. 1–13.
- Bernhardt, Alexander u. Sattler, Philipp: Tell Me Why im Test. So geht Diversität! Life-is-Strange-Macher überzeugen erneut. In: PC Games, 08.09.2020, <https://www.pcgames.de/Tell-Me-Why-Spiel-72342/Tests/Test-1357602/>, 21.06.2021.
- BioWare Community Team: Mass Effect 3 Extended Cut. In: BioWare Blog, 05.04.2012, <https://blog.bioware.com/2012/04/05/mass-effect-3-extended-cut/>, 14.05.2020.
- Bloom, Paul: Against Empathy. A Case for Rational Compassion. New York 2016.
- Brecht, Bertolt: Zeitstücke. In: ders.: Werke. Bd. 22, Frankfurt/Main 1993, S. 170–171.
- Burgess, Jacqueline u. Jones, Christian: «I Harbour Strong Feelings for Tali Despite Her Being a Fictional Character». Investigating Videogame Players' Emotional Attachments to Non-Player Characters. In: Game Studies, 1 / 2020, <http://gamestudies.org/2001/articles/burgessjones>, 22.04.2020.
- Burns, Edward: Character, Acting and Being on the Pre-modern Stage. Basingstoke 1990.
- Bushnell, Rebecca: Tragic Time in Drama, Film and Videogames. The Future in an Instant. London 2016.
- Bushnell, Rebecca (Hg): Tragedy. A Short Introduction. Malton, Oxford u. Carlton 2008.
- Bushnell, Rebecca (Hg): A Companion to Tragedy. Malton, Oxford u. Carlton 2005.
- Butt, Mahli-Ann Rakkomkaew u. Dunne, Daniel: Rebel Girls and Consequence in Life is Strange and The Walking Dead. In: Games & Culture, 4 / 2019, S. 430–449.

- Caldwell, Amanda: Moral-Making Through Gameplay. *Life is Strange and Existential Simulators*. In: *First Person Scholar*, 20.01.20,, <http://www.firstpersonscholar.com/6544-2/>, 08.07.2020.
- Chan, Kheen Hoon: Why I'm Afraid Video Games Will Continue to «Bury its Gays». In: *Polygon*, 04.08.2017, <https://www.polygon.com/2017/8/4/16090980/life-is-strange-death-lgbtq-characters>, 25.05.2020.
- Chiem, Frances: We Need Stop Letting Everyone Save the World. In: *Kill Screen*, 28.10.2015, <https://killscreen.com/previous/articles/we-need-stop-letting-everyone-save-world/>, 29.05.2020.
- Cobb, Aaron D.: Compassion and Consolation. In: Price, Carolyn u. Caouette, Justin (Hg.): *The Moral Psychology of Compassion*. London u. New York 2018, S. 49–59.
- Cohen, Jonathan: Defining Identification. A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters. In: *Mass Communication & Society*, 3 / 2001, S. 245–264.
- Cohen, Jonathan: Parasocial Breakups. Measuring Individual Differences in Responses to the Dissolution of Parasocial Relationships. In: *Mass Communication & Society*, 2 / 2003, S. 191–202.
- Cokelet, Bradford: Appreciating the Virtues of Compassion. In: Price, Carolyn u. Caouette, Justin (Hg.): *The Moral Psychology of Compassion*. London u. New York 2018, S. 15–31.
- Coulson, Mark u. a.: Real Feelings for Virtual People. Emotional Attachments and Interpersonal Attraction in Video Games. In: *Psychology of Popular Media Culture*, 1 / 2012, S. 176–184.
- Christen, Markus u. a.: *Serious Moral Games. Erfassung und Vermittlung moralischer Werte durch Videospiele*. Zürich 2012.
- DeMarree, Kenneth G.; Wheeler, S. Christian u. Petty, Richard E: Priming a New Identity. Effects of Non-Self Stereotype Primes and Self-Monitoring on the Self-Concept. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 5 / 2005, S. 657–671.
- Diver, Mike: A Completely Spoilers-Filled Interview with the Makers of «Life Is Strange». Co-Directors Michel Koch and Raoul Barbet Discuss their Game's Heavyweight Themes of Bullying and Assisted Suicide. In: *Vice*, 22.01.2016, https://www.vice.com/en*us/article/8gk7d5/a-completely-spoilers-filled-interview-with-the-makers-of-life-is-strange-208, 30.06.2020.
- Dürrenmatt, Friedrich: *Das Sterben der Pythia*. In: ders.: *Der Mitmacher. Ein Komplex*. Zürich 1976, S. 336–375.
- Dixon, James: Empathy, Medium and Message: 13 Reasons Why vs Life is Strange. In: *quicklytapx*, 24.05.2017, <https://quicklytapx.com/2017/05/24/empathy-medium-and-message-13-reasons-why-vs-life-is-strange/>, 21.06.2021.
- Ekstrom, Laura W.: Compassion in Medicine. In: Price, Carolyn u. Caouette, Justin (Hg.): *The Moral Psychology of Compassion*. London u. New York 2018, S. 113–128.
- Eskelinen, Markku: *The Gaming Situation*. In: *Game Studies*, 1 / 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, 12.05.2020.
- Euripides: *Iphigenie in Aulis*. Übers. v. Horst-Dieter Blume, Stuttgart 2014.
- Fernández-Vara, Clara: Adventure. In: Wolf, Mark P. u. Perron, Bernard (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Hoboken 2014, S. 232–240.
- Fick, Monika: *Lessing Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*. Stuttgart u. Weimar 2004.

- Fischer-Lichte, Erika: Theaterwissenschaft. Einführung in das Fach. Tübingen u. Basel 2010.
- Flores, Natalie: Empathy is the Defining Core of Life is Strange. An Interview with Christian Divine. In: Paste Magazine, 17.01.2019, <https://www.pastemagazine.com/games/life-is-strange/empathy-is-the-defining-core-of-life-is-strange-an/>, 29.05.2020.
- Freud, Sigmund: Abriss der Psychoanalyse. Stuttgart 2010.
- Freytag, Gustav: Die Technik des Dramas. Stuttgart 1983.
- Garber, Marjorie: Compassion. In: Berlant, Lauren (Hg.): Compassion. The Culture and Politics of an Emotion. New York u. London 2004, S. 15–27.
- Gibson, Jeremy: Introduction to Game Design, Prototyping, and Development. From Concept to playable Game with Unity and C#. New Jersey u. a. 2015.
- Hastedt, Heiner: Gefühle. Philosophische Bemerkungen. Stuttgart 2005.
- Heaney, Duncan: Life is Strange 2's Creators Talk Choice, and Why there isn't a «Right» Way to Play. In: Square Enix Games, 13.04.2019, https://square-enix-games.com/en*GB/news/life-strange-2-interview-part-1, 03.07.2020.
- Henderson, Alex: The Butterfly Effect. Player Agency and Trope Subversion in Life is Strange and Until Dawn. In: Cinder. Creative Interventions & New Directions in Expressive Research, 2 / 2019, S. 1–11.
- Henderson, Lynne: Legality and Empathy. Indiana 1987.
- Hochholdinger-Reiterer, Beate; Boesch, Géraldine u. Behn, Marcel: Publikum im Gegenwartstheater. Forschungen zum Gegenwartstheater. Berlin 2018.
- Järvinen, Aki: Games Without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design. Tampere 2008.
- Jones, Alistair: Which Life is Strange 2 Ending Did you Get? The Story of the Wolf Brothers Concludes in Many Different Ways. In: PC Gamer, 06.12.2019, <https://www.pcgamer.com/uk/all-life-is-strange-2-endings-episode-5/>, 21.06.2021.
- Juul, Jesper: Half-Real. Video Games between Rules and Fictional Worlds. London 2005.
- Kampa, Antonia; Haake, Susanne u. Burelli, Paolo: Storytelling in Serious Games. In: Dörner, R u. a. (Hg.): Entertainment Computing and Serious Games. Cham 2016, S. 521–539.
- Klimmt, Christoph; Hefner, Dorothée u. Vorderer, Peter: The Videogame-Experience as «True» Identification. A Theory of Enjoyable Alterations of Player's Self-Perception. In: Communication Theory, 4 / 2019, S. 351–373.
- Knutson, Matt: Backtrack, Pause, Rewind, Reset. Queering Chrononormativity in Gaming. In: Game Studies, 3 / 2018, <http://gamestudies.org/1803/articles/knutson>, 11.06.2020.
- Kolesch, Doris: Theaterpublikum – das unbekannte Wesen. Annäherungen an eine vernachlässigte Figur. In: Hochholdinger-Reiterer, Beate, Boesch, Géraldine u. Behn, Marcel (Hg.): Publikum im Gegenwartstheater. Forschungen zum Gegenwartstheater. Berlin 2018, S. 14–33.
- Kotte, Andreas: Theatergeschichte. Köln, Weimar u. Wien 2013.
- Kotte, Andreas: Theaterwissenschaft. Eine Einführung. Köln, Weimar u. Wien 2012.
- Krosta, Michael: Life Is Strange. True Colors - Square Enix kündigt neuen Teil der Reihe an. Empathie als zentrales Element. In: 4Players, 18.03.2021, https://www.4players.de/4players.php/spielinfornews/Allgemein/42972/2196720/Life_Is_Strange_True_Colors-

- Square_Enix_kuendigt_neuen_Teil_der_Reihe_an_Empathie_als_zentrales_Element.html, 21.06.2021.
- Landay, Lori: Interactivity. In: Wolf, Mark P. u. Perron, Bernard (Hg.): The Routledge Companion to Video Game Studies. Hoboken 2014, S. 173–184.
- Lawrenz, Susanne: Ästhetisches Mitleid: Lessing – Bernays – Nietzsche. Dissertation. Berlin 2006.
- Lessing, Gotthold Ephraim: Brief an Nicolai im November 1756. In: ders.; Nicolai, Friedrich u. Mendelssohn, Moses: Briefwechsel über das Trauerspiel. In: Zeno.org, <http://www.zeno.org/Literatur/M/Lessing,+Gotthold+Ephraim/%C3%84sthetische+Schriften/Briefwechsel+%C3%BCber+das+Trauerspiel>, 27.03.2020.
- Lessing, Gotthold Ephraim: Hamburgische Dramaturgie. Stuttgart 2006.
- Lessing, Gotthold Ephraim: Emilia Galotti. Berlin 2004.
- Lessing, Gotthold Ephraim: Miß Sara Sampson. Stuttgart 1999.
- Lessing, Gotthold Ephraim: Laokoon. Stuttgart 1990.
- Lessing, Gotthold Ephraim: Brief über das Trauerspiel an Nicolai (13. November 1756; Auszug). In: Best, Otto F. (Hg.): Aufklärung und Rokoko. Stuttgart 1976, S. 104–113.
- Macgregor, Jody: Why a Bad Ending Doesn't Have to Ruin a Great Game. In: PC Gamer, 24.10.2015, <https://www.pcgamer.com/life-is-strange-ending/>, 05.07.2020.
- Madej, Krystina: «Traditional Narrative Structure» – Not Traditional so Why the Norm? Conference Paper. O. O. 2008.
- Marcel, Gabriel: Das ontologische Geheimnis. Stuttgart 1961.
- Maroh, Julie: Le bleu est une couleur chaude [2000]. Grenoble 2013.
- Martino, Alberto: Die Dramaturgie der Aufklärung (1730–1780). Geschichte der dramatischen Theorien in Deutschland im 18. Jahrhundert, Bd. 1, Tübingen 1972.
- Martinec, Thomas: Lessings Theorie der Tragödienwirkung. Humanistische Tradition und aufklärerische Erkenntniskritik. Tübingen 2003.
- Maurer, Karl-Heinz: Verführung durch Mitleid. G. E. Lessings Emilia Galotti als Selbstaufhebung der Tragödie. In: The German Quarterly, 2 / 2005, S. 172–191.
- McDaniel, Rudy; Fiore, Stephen M. u. Nicholson, Denise: Serious Storytelling. In: Cannon-Bowers, Jan u. Bowers, Clint (Hg.): Serious Game Design and Development. Technologies for Training and Learning. Florida 2010, S. 13–30.
- McGlone, Ed: What Happens in All of Life Is Strange's Endings? Which Is Best? Let's Help You Decide. In: Twinfinite, 22.09.2015, <https://twinfinite.net/2015/10/what-happens-in-life-is-stranges-endings-which-is-best-lets-help-you-decide/>, 21.06.2021.
- Mejia, Ozzie: Life is Strange Co-Director Discusses the Game's Endings, Production, and Answers Chatty Questions. In: Shacknews, 22.01.2016, <https://www.shacknews.com/article/92865/life-is-strange-co-director-discusses-the-games-endings-production-and-answers-chatty-questions>, 30.06.2020.
- Mendelssohn, Moses: Gesammelte Schriften. Bd. 1, Leipzig 1843.
- Mill, John Stuart: Der Utilitarismus. Stuttgart 2002.
- Miranda, Luis de: Life Is Strange and «Games Are Made». A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre. In: Games and Culture, 8 / 2018, S. 1–18.
- Mönch, Cornelia: Abschrecken oder Mitleiden. Das deutsche bürgerliche Trauerspiel im 18. Jahrhundert. Versuch einer Typologie. Tübingen 1993.

- Muncy, Julie: Stop Expecting Games to Build Empathy. Games, the Thinking Goes, Can Make you a Better Person. But Can they? Do they? In: Wired, 27.06.2018, <https://www.wired.com/story/games-and-empathy/>, 24.06.2020.
- Newman, James: The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames. In: Game Studies, 1 / 2002, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>, 17.05.2020.
- Nietzsche, Friedrich: Also sprach Zarathustra. Ein Buch für alle und keinen. Stuttgart 1993.
- Nussbaum, Martha C.: Konstruktion der Liebe, des Begehrens und der Fürsorge. Philosophische Aufsätze. Stuttgart 2002.
- Nussbaum, Martha: A Therapy for Desire. Theory and Practice in Hellenistic Ethics. Woodstock, Princeton, u. New Jersey 1994.
- o. A.: Life is Strange. In: How Long To Beat, <https://howlongtobeat.com/game.php?id=21702>, 21.06.2021.
- o. A.: Easter Eggs. In: Fandom. Life is Strange Wiki, [https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Easter*Eggs*\(Season*1\)](https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Easter*Eggs*(Season*1)), 29.05.2020.
- Philippakis, Yannis: Foals: How we Wrote ... Spanish Sahara. In: The Guardian, 03.10.2010, <https://www.theguardian.com/music/video/2010/sep/02/foals-spanish-sahara?fbclid=IwAR0DML4-Rw5yUQg4sDNA59JkRbmbHe8Q-Fmxuzfv70UyRhcxEvSkBzYBnAVgl.%20Chiem%202015,%20o.%20S.>, 07.07.2020.
- Piper, Annemarie: Gibt es eine feministische Ethik? München 1998.
- Platon: Apologie des Sokrates. Kriton. Stuttgart 1987.
- Platon: Der Staat. Stuttgart 2012.
- Pötzsch, Holger u. Waszkiewicz, Agata: Life Is Bleak (in Particular for Women Who Exert Power and Try to Change the World): The Poetics and Politics of Life Is Strange. In: Game Studies, 3 / 2019, <http://gamestudies.org/2001/archive>, 08.05.2020.
- Price, Carolyn u. Caouette, Justin: Introduction. In: dies. (Hg.): The Moral Psychology of Compassion. London u. New York 2018, S. ix–xviii.
- Przybylka, Nicola: Life is Strange – ein «Game for Change»? In: onlinejournal kultur & geschlecht, 1 / 2019, <https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/?p=704#more-704>, 23.05.2020.
- Rousseau, Jean-Jacques: Brief an Herrn d’Alembert. In: ders.: Jean-Jacques Rousseau Schriften, Bd. 1, hg. v. Henning Ritter, Frankfurt / Main 1988, S. 333–474.
- Rubio Caravaca, Irene: Queerbaiting. The Unfulfilled Promise of Queer Representation. Diplomarbeit, Cadiz 2017.
- Sallge, Martin: Interaktive Narration im Computerspiel. In: Thimm, Caja (Hg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 79–104.
- Schramm, Christine: Lessing in Hollywood. In: Lenz, Felix u. dies. (Hg.): Von der Idee zum Medium. Resonanzfelder zwischen Aufklärung und Gegenwart. Paderborn 2019, S. 357–376.
- Schröter, Felix: Figur. In: Beil, Benjamin; Hensel, Thomas u. Rauscher, Andreas: Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 108–128.
- Schumacher, Heidemarie u. Korbelt, Leonhard: Game Studies und Agency: Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive. In: Thimm, Caja (Hg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 55–78.

- Shakespeare, William: König Lear. Trauerspiel in fünf Aufzügen. Übers. v. Wolf Heinrich Graf von Baudissin, Stuttgart 1968.
- Shim, Theresa: «Life is Strange» Ruined my Life in the Best Way Possible and I'd Do it All Over Again. In: Medium, 23.11.2015, <https://medium.com/@theresashim/life-is-strange-ruined-my-life-in-the-best-way-possible-and-i-d-do-it-all-over-again-763f9dad22a6>, 30.05.2020.
- Sophokles: Die Trachinierinnen. Übers v. Walther Kraus, Stuttgart 2006.
- Szondi, Peter: Die Theorie des bürgerlichen Trauerspiels im 18. Jahrhundert. Frankfurt/Main 1973.
- Teutsch, Gotthard M.: Lernziel Empathie. In: Lück, E. Helmut (Hg.): Mitleid – Vertrauen – Verantwortung. Stuttgart 1977, S. 145–155.
- Thimm, Caja u. Wosnitza, Lukas: Das Spiel – analog und digital. In: Thimm, Caja (Hg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 33–54.
- UiT The Arctic University of Norway: Professor Holger Pötzsch. In: UiT The Arctic University of Norway, https://en.uit.no/ansatte/person?p*document*id=43820, 10.05.2020.
- Valentine, Rebekah: Dontnod: «If we Didn't Talk About Politics, that Would Be a Political Message». Life is Strange Game Director Michel Koch on Why the Series Doesn't Shy Away from Tough, Divisive Subjects. In: gamesindustry.biz, 02.10.2019, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-10-02-dontnod-if-we-didnt-talk-about-politics-that-would-be-a-political-message>, 30.06.2020.
- Vieceli, Emma; Leonardi, Claudia u. Izzo, Andrea: Life is Strang. Dust. London 2018.
- Wehling, Elisabeth: Politisches Framing. Wie eine Nation sich ihr Denken einredet – und damit Politik macht. Bonn 2017.
- Westen, Drew: Self and Society. Cambridge 1987.
- Žižek, Slavoj: Der neue Klassenkampf. Die wahren Gründe für Flucht und Terror. Berlin 2015.
- Zucchi, Sam: Life is Strange Episode Four: It's Almost Over, Baby Blue. In: Killscreen, 31.06.2015, <https://killscreen.com/previously/articles/life-strange-episode-four-its-almost-over-baby-blue/>, 22.06.2020.

7.2. Verwendete Aufzeichnungen

- Blade Runner. Regie: Ridley Scott, USA / CN 1982, 117 Min.
- La Vie d'Adèle. Regie: Abdellatif Kechiche, FR, BE, ES 2013, 179 Min.
- Life Is Strange Final - Reactions Mashup. Regie: o. A., EN 2016, 9:14 Min, <https://www.youtube.com/watch?v=2vZQNYyUmGo>, 07.07.2019.
- Life Is Strange – The Perfect Ending and What Happens After. Regie: o. A., EN 2017, 8:53 Min, <https://www.youtube.com/watch?v=0wqYiUkml88>, 21.06.2021.
- Twin Peaks. Regie: David Lynch u. a., USA 1990–1991, 2017, 2'537 Min.

7.3. Ludographie

- BioWare. (2012). Mass Effect 3. Redwood City: Electronic Arts.
- BioWare. (2011). Mass Effect 2. Redwood City: Electronic Arts.
- BioWare. (2009). Dragon Age Origins. Redwood City: Electronic Arts.

BioWare. (2007). *Mass Effect*. Redmond, Washington: Microsoft Game Studios.

Core Design (1996). *Tomb Raider*. Wimbledon, Surrey: Eidos Interactive.

Deck Nine (2017–2018). *Life Is Strange. Before the Storm*. Tokyo: Square Enix.

Dontnod Entertainment. (2020). *Tell Me Why*. Redmond, Washington: Xbox Game Studios.

Dontnod Entertainment. (2018–2019). *Life Is Strange 2*. Tokyo: Square Enix.

Dontnod Entertainment. (2015). *Life Is Strange*. Tokyo: Square Enix.

Lionhead Studios. (2008). *Fable 2*. Redmond, Washington: Microsoft Game Studios.

Telltale Games (2014). *The Wolf Among Us*. San Rafael: Telltale Games.

Telltale Games (2013–2014). *The Walking Dead. Season 2*. San Rafael: Telltale Games.

Quantic Dream (2010). *Heavy Rain*. San Mateo: Sony Computer Entertainment.