

Forschungsskizze eines Dissertationsprojekts
an der Gesellschaftswissenschaftlichen Fakultät der Paris Lodron Universität Salzburg
mit dem Arbeitstitel

Press X to Cast the Spell:

Die historische Entwicklung von (Blut-)Magie in digitalen Spielen

Gegenstand dieses Dissertationsvorhabens ist die Frage, wie Blutmagie in digitalen Spielen seit den späten 1970ern thematisiert wird und welche Mittelalterbilder darüber produziert werden. Da es sich dabei um digitale Quellen handelt und auch ein entsprechendes (digitales) Methodikbündel verwendet wird, ist das Projekt als Beitrag zu den *Digital Humanities* zu werten. Im Fokus steht insbesondere die Frage nach den „Medievalisms“, d. h. die Rezeptionsgeschichte des Mittelalters in diesen Spielen. Mit „mittelalterlichen“ Spielen sind hier nicht zwangsweise die digitalen Spiele, die in der historischen Epoche spielen, gemeint, sondern Spiele mit Medievalisms, d. h. jene, die eine Mittelalter-Rezeption darstellen.

Wegen der Größe des Feldes der Magie wird der Fokus auf den Begriff der Blutmagie gelegt. Essenziell ist dafür die Frage danach, was in der Wissensgeschichte der Magie und in der Rezeptionsgeschichte als akzeptierte und nicht akzeptierte Formen von Magie gelten. Damit einher gehen Zuschreibungen wie „weiße“ und „schwarze Magie“ für gesellschaftlich tolerierte oder „deviante“ Formen.

Insgesamt kann und wird „Magie“ sehr unterschiedlich definiert und interpretiert. Der Begriff kann positivistisch betrachtet werden, wie der mittelalterliche Terminus der *magia* andeutet, mit dem man teilweise auch die Naturwissenschaften mit einbezog. Ähnlich dem „Aberglauben“ oder der *superstitio* stellen solche Begriffe Zuschreibungen von Obrigkeiten dar, die bestimmten, ob Magie real existierte oder nur ein Schwindel war. Es wurde und wird auch bestimmt, ob sie „deviant“, „rechtgläubig“ oder sogar als rational angesehen werden kann.

Mit Blutmagie ist hier eine Trope oder ein Motiv gemeint, das in vielen digitalen Spielen vorkommt. Sie ist eine Art Magie, die der „schwarzen Magie“ zugeordnet ist oder zumindest als amoralisch dargestellt wird. Blut, als Symbol der Lebenskraft, dient hier als Ressource, um Magie zu bewirken. Es kann von dem*der Magier*in selbst, von anderen Menschen, Monstern, adeligen Familien, Kindern, Unschuldigen oder auch Jungfrauen verwendet werden. Es können wenige Tropfen Blut reichen oder ein (oder mehrere) Opfer nötig sein. Blutmagie ist jedoch nicht nur in der Fiktion oder Fantasy sichtbar, sondern kommt als solche auch in Quellen mit Blut als Element der Zauberei vor.

Die zentrale Fragestellung ist, wie die Diskurslinien aus der Wissensgeschichte und der Rezeptionsgeschichte in die digitalen Spiele einfließen und welche sichtbar werden. Hauptsächlich wird das Projekt sich auf die Analyse der digitalen Spiele konzentrieren. Aufgrund der großen Quellenlage wird der Fokus, wie bereits erwähnt, auf der Blutmagie als „dunkle Magie“ liegen. Zur Eingrenzung des Kulturrahmens dient die mittelalterlich, europäisch inspirierte Welt.

Methodisch werden drei Ebenen betrachtet. Die ersten beiden sind als Vorarbeit und Kontextualisierung anzusehen, die dann beide auf die Hauptebene der digitalen Spiele angewandt werden:

- Betrachtung der Wissensgeschichte der Magie. Hier soll die Kontextualisierung des Phänomens (Blut-)Magie gewonnen werden. Außerdem werden die Diskurstraditionen herausgearbeitet.
- Rezeptionsgeschichte und Medievalism der Blutmagie bis ins 18. und 19. Jahrhundert zurück. Diese Diskurslinien sollen identifiziert werden, um den Einfluss auf Spiele zu erforschen.
- Die Analyse der digitalen Spiele mit einem später vorgestellten Methodenbündel u. a. aus der Performanz, teilnehmenden Beobachtung und der Emotionsgeschichte.

Es werden mittels einer Diskursanalyse die einzelnen Diskurslinien der Wissensgeschichte und der Rezeptionsgeschichte der Blutmagie ermittelt. Diese werden schließlich mit dem Rezeptionsdiskurs der digitalen Spiele verglichen. Um dies zu erreichen, werden Methoden aus den *Digital Humanities* herangezogen. „Medievalisms“ und Performanz/*Performance* dienen als Ansätze zur Interpretation herangezogen. Es wird eine teilnehmende Beobachtung von Proband*innen durchgeführt, ein „Close Reading“ Ansatz mittels Atmosphären für digitale Spiele angewandt und Interviews mit Designer*innen und Entwickler*innen unternommen.

Als Quellen werden in der Arbeit die digitalen Spiele selbst verwendet. Es werden besonders erfolgreiche, breit rezipierte Werke und auch kleinere, auf dem ersten Blick meist andersartige Titel aus zwei Blickwinkeln betrachtet. Als erste Auswahl aus erfolgreichen Spielen wurden vorläufig *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Dragon Age: Inquisition* und *The Witcher 3: Wild Hunt* ausgewählt. Die unbekannteren und auch andersartigen Titel sind *A Plague Tale: Innocence*, *Black Book* und *King's Bounty II*.

Wissenschaftliche Betreuung: Univ.-Prof. Dr. Christina Antenhofer, PD Dr. Tobias Winnerling (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf)