



(Banal-)Religiöse Affordanzen in digitalen Spielen mit mittelalterlichem Setting. Eine Untersuchung der Hauptquest *Herrinnen des Waldes* in ›The Witcher III: Wild Hunt‹

von Darleen Herbst und Luca Hollenberg



Die Epoche des Mittelalters erlebt, zumindest in geschichts- und populärkultureller Hinsicht, derzeit Konjunktur: Mittelaltermärkte, Filme und Serien, Ausstellungen, historische Romane sowie analoge und digitale Spiele boomen. Die steigenden Verkaufszahlen sowie ein breitgefächertes Publikum zeigen, dass gerade Videospiele – wie ›The Witcher III: Wild Hunt‹ – immer mehr in den Fokus des (Forschungs-)Interesses rücken (vgl. Hassmer 2011, S. 130).¹ Dadurch, dass sie bestimmte Mittelalterbilder imaginieren, die das kollektive Gedächtnis der Gesellschaft prägen, haben sie sich in den letzten Jahren auch außerhalb der Game Studies als Gegenstand der Geschichtswissenschaft und -didaktik etabliert (vgl. Buck 2011, S. 21).

1. Einleitung

„Über Velen wachen weder Herren noch Götter. Es ist Niemandland. Wer überleben will, muss seinen eigenen Schutz suchen.“

- Zitate aus ›The Witcher III: Wild Hunt‹, wenn nicht anders angegeben aus der Hauptquest *Herrinnen des Waldes*

¹ Für das Mittelalterbild in ›The Witcher III: Wild Hunt‹ vgl. etwa Enseleit / Peters 2017 und Brandenburg 2020.



Mit inzwischen über 50 Millionen verkauften Exemplaren gehört ›The Witcher III: Wild Hunt‹ wohl zu den erfolgreichsten und beliebtesten Videospielen mit einem mittelalterlichen Setting und befindet sich unter den Top 10 der meistverkauften Spiele überhaupt (vgl. Sirani 2023). Als Nachfolger der Action- und Fantasyspiele ›The Witcher‹ und ›The Witcher II: Assassins of Kings‹ vom polnischen Entwicklerstudio ›CD Projekt RED‹ im Jahre 2015 für Windows, Xbox und Playstation sowie im Jahre 2019 für die Nintendo-Switch veröffentlicht. Die gesamte Videoreihe basiert auf den Romanen des Schriftstellers Andrzej Sapkowski und thematisiert die Abenteuer des Hexers Geralt von Riva, der sich im dritten Spielteil auf die Suche nach seiner Ziehtochter Cirilla begibt, die sich – so erfährt er im Laufe der Hauptquest – auf der Flucht vor der Wilden Jagd und somit den Hauptantagonisten der Spielreihe befindet.

Auf seiner Reise wird er nicht allein mit Not und Elend durch Kriegshandlungen, korrupten Banditen, gefährlichen Monstern, Magie und Hexerei konfrontiert, sondern ebenso mit verschiedenen religiösen Strömungen. Durch die Pluralität ihrer Realisierungsformen erscheint Religion im Witcher-Universum als omnipräsent und durch sogenannte Affordanzen wird den Spieler:innen die Möglichkeit gegeben, diesen auf unterschiedliche Art und Weise zu begegnen.

Neben überregionalen Religionen wie dem *Kult der Melitele*, dem *Orden der Flammenrose* oder der *Kirche des ewigen Feuers* gibt es auch regionalspezifische Konfessionen sowie etliche religiöse Kulte, die insgesamt nur schwer zu überblicken sind, da einige nur beiläufig erwähnt werden (vgl. Larsen 2023, S. 112; Bučková 2019, S. 229; Podvalnyi 2020). So ist in dem kriegsgezeichneten Ort *Velen* der Glaube an die *Herrinnen des Waldes* vorherrschend. Er resultiert aus dem Gefühl der Bewohner:innen, schutzlos von weltlichen und konventionell-religiösen Mächten in Zeiten von Hunger, Elend und Tod im Niemandsland zurückgelassen worden zu sein, wodurch der Glaube an sie – so die These – als banale (Ersatz-)Religion fungiert.

Um diese Hypothese zu überprüfen, werden im Folgenden die (banal-)religiösen Affordanzen der Hauptquest *Herrinnen des Waldes*, in welcher der Glaube eingeführt und narrativ entfaltet wird, mithilfe der Methode des Close-Playings chronologisch untersucht sowie im Sinne eines Wide-Readings kulturgeschichtlich eingeordnet und gedeutet. Zunächst wird auf die allgemeinen Merkmale von Religion und schließlich von banalen Religionen eingegangen, um schlussendlich folgende Leitfragen zu beantworten: Wie wird der Glaube an die *Herrinnen des Waldes* als banale Religion ausstaffiert und inwiefern bildet sie einen Ersatz für die Hauptkonfessionen der Spielwelt? Wie verhält sich der Protagonist Geralt zu ihr und welche Möglichkeiten werden den Spieler:innen gegeben, sich innerhalb des Spiels dazu zu positionieren?



2. Theorie und Methodik

2.1. (Banale) Religionen: Merkmale

Bevor auf die spezifischen Eigenheiten sogenannter banaler Religionen eingegangen wird, sollen im Folgenden zunächst allgemeine Merkmale einer Religion aus religionsphilosophischer Sicht vorgestellt werden. Hinter dem Begriff ‚Religion‘ befindet sich ein ganzer Komplex unterschiedlicher Merkmale, die dann als ‚religiös‘ bezeichnet werden können, sofern ihnen ein transzendenter Charakter inhärent ist. Folgende sechs Bestandteile gelten als unverzichtbar für die Definition einer ‚Religion‘ (vgl. Kutschera, S. 212-218):

1. Religiöse Anschauungen: Hierunter fallen einerseits Annahmen, die sich in objektiven Aussagen in Form von Bekenntnissen oder theologischen Doktrinen über einen Gegenstand äußern, z. B. die Annahme eines gütigen / allmächtigen Gottes im Christentum oder eines bösen / machtlosen Demiurgen gnostischer Strömungen. Andererseits liegen auch bestimmte Sichtweisen vor, welche durch subjektive Erfahrungen eines Gegenstandes entstehen, die sich innerhalb einer Religion teilweise unterscheiden können. Eine Religion ist also nicht nur eine Ansammlung von Aussagen, sondern eine theoretisch fundierte sowie emotionale Weltanschauung.
2. Religiöse Normen und Haltungen: Der Allmacht der Entität kann auf unterschiedliche Weise begegnet werden – im Positivsten mit Verehrung oder im Negativsten mit Furcht. Insgesamt gilt der göttliche Wille als Maßstab des eigenen Handelns, oftmals fundiert in einer Art Sittenkodex, der den Weg zum Heil anzeigt und einen bestimmten Umgang mit den Mitmenschen sowie mit der Natur vorgibt.
3. Religiöse Gefühle und Einstellungen: Gottheiten erwecken Emotionen im Menschen. Sie wirken sich aber auch auf das Selbstwertgefühl im Bezug zum Gott aus, z. B. durch das Erkennen der eigenen Nichtigkeit. Die religiösen Gefühle wirken sich aber auch auf die generelle Einstellung zum Leben aus, etwa in der Vorstellung eines guten, gerechten und beschützenden Gottes.
4. Religiöse Sprache: Diese zeichnet sich durch die Benutzung bestimmter Vokabeln, Formeln und Symbole aus. Da die religiöse Sprache mehr ausdrücken muss als mit bloßen Wörtern gesagt werden kann, spielen Bilder und Metaphern eine entscheidende Rolle.
5. Kult: Hiermit sind die spezifischen Formen der Verehrung gemeint, die innerhalb der verschiedenen Religionen differieren. Bei kultischen Feiern und Gebeten spielt die Vorstellung der göttlichen Präsenz eine wichtige Rolle. Hierdurch wird eine Nähe zum Gott und gleichzeitig seine tatsächliche Wirklichkeit vermittelt; es wird an eine reale Kraft



und Wirkung geglaubt, die beispielsweise durch eine Form des Opfers herbeigeführt werden kann. Ein Kult dient insgesamt zur Stärkung des eigenen Lebens, dem Glauben an und Hoffen auf eine Gnade, sowie der Abwehr äußerer bzw. feindlicher Mächte durch die Herstellung einer Gruppenidentität.

6. Religionsgemeinschaft und religiöse Institutionen: Religionen setzen voraus, dass es eine bestimmte Gruppe und / oder Gemeinschaft gibt, die an sie glaubt. Es gibt keine privaten Gruppen, sondern nur private religiöse Anschauungen und Haltungen. Bei Religionen handelt es sich um ein soziales Phänomen, bei dem jedes Mitglied gewisse Pflichten gegenüber der Gemeinschaft und den religiösen Institutionen hat. Darüber hinaus gibt es aber natürlich auch gewisse spezielle Symbole sowie heilige Orte und Personen.

Religiöse Inhalte werden auch in der säkularisierten westlichen Welt durch eine zugleich diffuse, aber auch allgegenwärtige Präsenz in den unterschiedlichen Formen der Medien (v. a. innerhalb der Unterhaltungsmedien wie Filme und Bücher, aber auch in analogen wie digitalen Spielen) immer sichtbarer (vgl. Hjarvard 2016, S. 8). Dieser Prozess wird auch Mediatisierung² von Religion genannt und meint im Groben, dass religiöse Institutionen in ihren Handlungsmöglichkeiten und in ihrem Auftreten durch unterschiedliche Medien über einen längeren Zeitraum beeinflusst werden.

Dies hat zur Folge, dass Religionen und ihre Stellvertreter:innen mit ihrer Darstellung in medialen Kontexten konfrontiert werden (z. B. Kirchenkritik in Filmen und Spielen), oftmals ohne auf diese einwirken zu können. In sogenannten ‚non-factual genres‘ wie Videospiele und Filmen werden religiöse Inhalte aber auch Mythen und Legenden ‚banalisiert‘, da sie sich hervorragend als Ressource für das Storytelling oder World Building eignen. Das Attribut ‚banal‘ ist hier aber keineswegs abwertend zu verstehen, sondern meint die informellen, nicht-institutionalisierten religiösen Ausdrucksformen, die im alltäglichen Leben der Menschen eingebettet sind.³

² Die Komplexität dieses Begriffes und der dahinterstehenden Konzepte kann in diesem Rahmen nicht annähernd gerecht ausgedrückt werden. Es ist schwierig, eine einheitliche Definition aufzustellen, da innerhalb der deutschen Forschung auch unterschiedliche Begriffe genutzt werden. So stehen ‚Mediatisierung‘ und ‚Medialisierung‘ nebeneinander, wobei auch hier eine eindeutige Unterscheidung unmöglich in dieser Kürze gemacht werden kann. Daher wird hier und im Folgenden der Begriff ‚Mediatisierung‘ genutzt, so wie auch im englischen Raum ‚mediatization‘ genutzt wird. Vgl. für den Forschungsdiskurs v. a. Birkner 2017; Kap. 3 in Gentzel 2015; Kap. 2 in Hepp 2021.

³ Das Konzept der ‚banalen Religion‘ geht in jüngster Zeit auf den dänischen Medienwissenschaftler Stig Hjarvard zurück und fand vor allem im stark säkularisierten skandinavischen Raum breite Rezeption und wird als Erscheinungsform der Mediatisierung von Religion verstanden, wobei die unterschiedlichen Medienformen als Verteiler der ‚banalen Religion‘ fungieren, im Gegensatz zu den religiösen Institutionen selbst. Grundlegend hierfür ist der erschienene Aufsatz von Hjarvard 2008a; Monografie 2008b. Hjarvard hat sich intensiv mit dem Konzept und den unterschiedlichen Aspekten der Mediatisierung auseinandergesetzt und ist dabei auch immer wieder auf die Rolle der Religion eingegangen. In diesem Rahmen sei lediglich auf die für diese Arbeit relevanten Werke verwiesen: Hjarvard 2011; Hjarvard 2012; Hjarvard 2019. Das Konzept der ‚banalen Religion‘ wurde auf die unterschiedlichen Medienformen angewendet, wie etwa



Im Vordergrund steht hier die Unterscheidung zwischen dem ‚Banalen‘ als etwas Weltlichem und dem ‚sakralen‘ Religiösen. Bei ‚banalen Religionen‘ kann auf ein breites Repertoire an Symbolen und Geschichten zurückgegriffen werden, die mit großer Wahrscheinlichkeit beim Publikum bekannt sind und zumindest unterbewusst als etwas Religiöses verstanden werden (vgl. Nybro Petersen 2010, Kap. 2.1-2.3). Dabei wird jedoch nicht die Absicht verfolgt, dass die so kreierte ‚banalen Religionen‘ eine tatsächliche Konfession für die Konsument:innen bilden (vgl. Hjarvard 2016, S. 12). Oftmals lassen sie sich auch nicht direkt einer etablierten Religion zuordnen, sondern kombinieren bestehende Bilder und Symbole. Daher existieren sie nicht, um außerhalb ihres Mediums eine tatsächliche Religion zu schaffen, sondern um ihre fiktive Welt ‚kohärenter‘ zu gestalten.⁴

2.2. Affordanzen in digitalen Spielen

Mit dem Begriff ‚Affordanzen‘ sind in digitalen Spielen Handlungsangebote und -optionen eines Objekts oder einer Materialität gemeint, welche es seitens der Spieler:innen innerhalb eines praktischen Kontextes zu dechiffrieren gilt (vgl. Knorr 2022, S. 69). In Videospielen mit einem (pseudo-)historischen Setting lassen sich zahlreiche solcher Angebote finden, die dazu führen, dass sich Spieler:innen auch aus einer historischen Perspektive mit dem Spiel auseinandersetzen können, wodurch historisches Denken und Lernen sowohl gefordert als auch gefördert wird (vgl. Kühberger 2021, S. 24-25).

Affordanzen beschreiben also keinen einseitigen Angebotscharakter, sondern vielmehr eine wechselseitige Beziehung zwischen Gegenständen, Spieler:innen und der Handlung des Spiels. Der / die Spieler:in wird dabei nicht zu einer bestimmten spezifischen Handlung aufgefordert, sondern vielmehr wird die Möglichkeit eröffnet, sich in freier Weise (aber immer im Rahmen der Spielregeln) damit auseinanderzusetzen – was natürlich auch bedeuten kann, das Angebot abzulehnen oder nicht zu beachten.

Affordanzen laden Spieler:innen also zum historischen Denken und Handeln ein, was jedoch nicht nur durch die Entscheidungen im Spiel, sondern auch durch die eigene Positionierung zum Spiel stattfindet (vgl. Körber 2021, S. 409-412). Bestenfalls kommt es so auch zu einem reflexiven Lernen, indem Spieler:innen in Distanz zu den dargestellten Narrativen treten

bei Fernsehserien Nybro Petersen 2010 oder in Bezug auf Nachrichten und Unterhaltungsmedien Kraft 2017. Aber auch außerhalb des vorwiegend skandinavischen Raumes wird dieses Konzept genutzt, etwa Radde-Antweiler / Zeiler 2018.

⁴ Ein Beispiel dafür ist die Serie ›Supernatural‹, in der sich vieler v. a. christlicher Symbole bedient wird, die aber mit weiteren unterschiedlichen religiösen Elementen und Erzählungen erweitert wird. Vgl. hierzu Nybro Petersen 2010, Kap. 1.1.



und diese auf die eigene Lebenswelt übertragen (vgl. ebd., S. 419). Im Prozess der Mediatisierung von Religionen können so Positionen, über Religion zu sprechen, durch Affordanzen gebildet und geformt werden (vgl. Hjarvard 2019, S. 217).

2.3 Die Methoden des Close- und Wide-Playings zur Untersuchung von digitalen Spielen

Die Untersuchungsmethode des Close-Playings steht in der Tradition des Close-Readings als präzise, textgenaue und detailbezogene Lektüre sowie als philologische Auslegung eines literarischen Textzeugnisses. Hierbei stehen die semantische Vielschichtigkeit und Bedeutungsvielfalt stilistischer Gestaltungsmittel der Quellen unter einer bestimmten Fragestellung im Fokus des Interesses (Hallet 2010, S. 294).

Obwohl die Methode ursprünglich aus der Literaturwissenschaft der 1960er Jahre stammt, profitieren von ihr mittlerweile verschiedene Disziplinen und Forschungsrichtungen: In der Kunstgeschichte werden Kunstwerke und Photographien ins Zentrum der Analyse gerückt (vgl. Albl 2021, S. 12), in der Religionswissenschaft theologische Traktate sowie biblische Quellen (vgl. Steetskamp 2020, S. 9) und in der Mediävistik literarische Zeugnisse wie beispielsweise Versepen sowie Prosaromane (vgl. Bigalke 2022, S. 6). Sie kann als Close-Playing überdies zum Bestandteil der Ludologie werden, indem digitale Spiele in Hinblick auf die Darstellung der Spielwelt, deren Affordanzen und der Interaktionsmöglichkeiten der Spieler:innen untersucht werden (vgl. Inderst 2020).

Ihre positiven Aspekte sind nicht von der Hand zu weisen. Denn durch das Close-Playing wird ein mehrdimensionales Spielverständnis erzielt. Zudem kann eine umfassende Interpretation der Spielwelt erzielt werden, ohne dabei von einer hypothetischen Intention der Autor:innen und Entwickler:innen auszugehen.

Jedoch bringt diese Methode auch Schwierigkeiten mit sich; etwa dabei, stets eine objektive Distanz zum Gegenstand zu bewahren. Hinzu kommt, dass die Untersuchung von digitalen Spielen durch eine rasche Quest- und Szenenabfolge (oftmals ohne die Möglichkeit, zu pausieren) sowie durch parallel existierenden Spielverläufen hervorgerufen durch individuelle Handlungsoptionen der Spieler:innen, erschwert wird. Während man in einem Buch problemlos von einer Seite auf die nächste oder auch auf ein ganz anderes Kapitel umblättern kann, müsste man bei Videospielen entweder das Playthrough aufnehmen, wobei man dann auf diese eine Perspektive beschränkt wäre, oder man muss mithilfe von Savefiles z. B. bestimmte Quests oder Encounters erneut und erneut spielen.



Abgesehen von diesen eher technischen Schwierigkeiten kommt noch eine ganz praktische hinzu: der Schwierigkeitsgrad bzw. der Skilllevel der Spieler:innen. Benötigt man für die Lektüre von textlichen Zeugnissen primär philologische und sprachliche Kenntnisse, so verlangen einige Spiele auch gewisse spielerische Kompetenzen, die auch ‚Gaming Capital‘ tituiert werden (vgl. Mäyrä 2010). Während einige Spiele einen Story-Modus von geringem Schwierigkeitsgrad bieten, zeichnen sich andere Spiele durch ihre hohen Anforderungen aus.⁵ Zudem kann die Untersuchung von digitalen Spielen äußerst zeitaufwendig sein. Dies trifft gerade auf Rollenspiele wie ›The Witcher III: Wild Hunt‹ zu, die oftmals unzählige Stunden an Content bieten.

Es zeigt sich insgesamt die Notwendigkeit, die Methode um das Wide-Playing zu ergänzen, indem die einzelne Quest zunächst im Gesamtspiel und in einem zweiten Schritt in einen „spezifischen, kulturellen, historischen und sozialen Zusammenhang“ (Schubert 2014, S. 2) gebracht wird. Dies gelingt durch die Verbindung des Videospieles mit dem Heranziehen „einer Vielzahl anderer, auch nicht-literarischer Texte [...], mittels derer auch der weitere historische und kulturelle Kontext eines literarischen Textes erfasst werden kann.“ (Hallet 2010, S. 294)

Der Vorteil der Verquickung beider Ansätze liegt darin, dass neue Perspektiven und erkenntnisleitende Impulse eröffnet werden können (vgl. Bigalke 2022, S. 5). Dies erscheint besonders zielgerichtet, sofern zunächst ein Fokuspunkt wie die (banal-)religiösen Affordanzen in der Hauptquest *Die Herrinnen des Waldes* gesetzt wird, vor deren Hintergrund schließlich lediglich relevante Passagen untersucht sowie zuletzt in ihren Kontexten und Zusammenhängen analysiert werden.

3. Szenische Untersuchung (banal-)religiöser Affordanzen der Hauptquest *Herrinnen des Waldes* mithilfe der Methode des Close-Playings

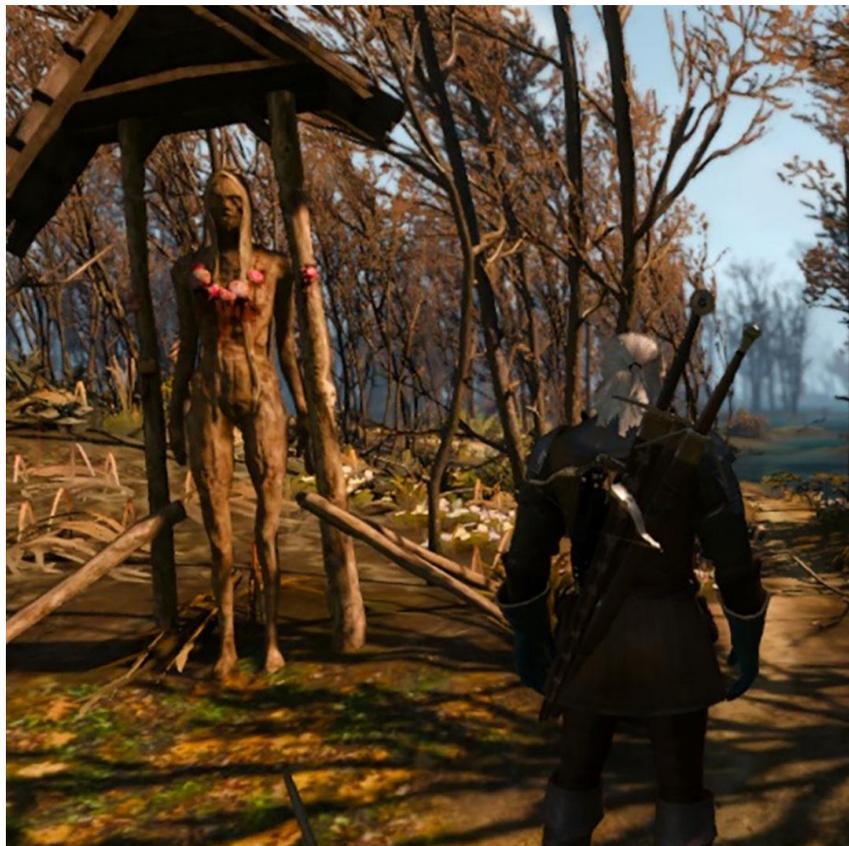
Erste Erwähnung finden die *Herrinnen des Waldes* im Rahmen der Hauptquest *Wanderung im Dunkeln*, die Geralt von Riva gemeinsam mit der Hexe Keira Metz beschreitet, um Informationen zum Verbleib seines Mündels zu erhalten. Der Hexer erfährt, dass ihnen Cirilla auf ihrer Flucht begegnet ist und dass seine Begleiterin bereits von ihnen in alten Manuskripten gelesen habe, sodass deren Existenz kein „Altweibermärchen“ sei. Mit dem Buch *Herrinnen des Waldes* und der Information, dass sie im *Buckelmoor* leben und der ansässigen Bauernschaft durch Heilung von Krankheiten geholfen haben, fasst er den Entschluss, sich zu ihnen zu begeben.

⁵ Als aktuelles Spielebeispiel ist hier ›Eldenring‹ zu nennen.

3.1. *Der süße Pfad* als Schwellenraum zwischen profaner und sakraler Sphäre

Sein Weg, der durch die Annahme der Quest bereits in der Weltkarte vorgegeben wird, führt Geralt zum *süßen Pfad*. Dessen Eingang markiert eine große Holzfigur mit weiblichen Attributen und spartanischer Bedachung, die im Questbuch als „*Schrein*“ tituiert wird. Durch diese geheiligte Stätte wird Religiosität bereits zu Beginn dieser Hauptquest perspektiviert.

Mehrere Umstände könnten die Spieler:innen jedoch stutzig machen: Anders als es die Bezeichnung „*Schrein*“⁶ vermuten lässt, dient dieser nicht zur Aufbewahrung von Reliquien oder anderen wertvollen Gütern. Stattdessen deutet er bereits an dieser Stelle den Dualismus vom Schein und Sein an, der zu einem späteren Zeitpunkt der Quest relevant sein wird.



Screenshot auf der Nintendo Switch aus ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ (mit Erweiterung ›Blood and Wine‹), © CD Projekt RED 2015/2016/2019 (Bildnachweis: Darleen Herbst / Luca Hollenborg).

Zudem fungiert er als Trennungsmarker der profanen, befestigten Landschaft bzw. Bauernschaft und dem sumpfigen *Buckelmoor*, in welchem es zwar nur so von gefährlichen Monstern wimmelt, der jedoch trotzdem als Schwellenraum zur sakralen Sphäre fungiert. Dass gerade an einem derart abgelegenen Ort eine Kette aus süßem Gebäck den Hals der Statue ziert, sorgt

⁶ „Schrein“ von lat. „*scrinium*“, d.h. „zylinderförmige Kapsel zum Aufbewahren von Buch- u. Papierrollen“.



ebenso für Irritationen wie der süße Pfad, der ebenso durch rundliche, herz- und sternförmige Süßigkeiten in Pastelltönen versehen ist.

Die Ausstaffierung der Szenerie legt nahe, dass nicht allein auf religiöse Materialität, sondern ebenso auf banale Stoffe wie das grimmsche Märchen ›Hänsel und Gretel‹ referiert wird. Dies lässt bereits Keira Metz in der vorherigen Quest durchklingen, indem sie zur Ortsbeschreibung der Herrinnen des Waldes auf „Gutenachtgeschichten“ zurückgreift: „*Als normaler Mensch weiß man, dass Hexen in Lebkuchenhäusern [...] wohnen.*“

3.2. Eine Kirche als Ort der Religiosität und ihre Priesterin als Dienerin

Am Ende des Pfades, auf dem noch weitere Naschereien an Bäumen und Sträuchern drapiert wurden, gelangt Geralt zu drei Häusern mit Holzbeschlagn und Reetdach, die so angeordnet wurden, dass für die Spieler:innen der Eindruck entsteht, sie würden sich in einem Dorf befinden. Und tatsächlich: Wie der Singsang von fünf Kindern⁷ verrät, ist der Ort zwar düster und nebelig, aber belebt.

Die Spieler:innen erhalten nun die Möglichkeit, nach Geralts vermisster Ziehtochter Cirilla, nach den *Herrinnen des Waldes* sowie nach den Hintergründen zu fragen, weswegen sich die Kinder im Sumpf aufhalten. Egal welche Option gewählt wird, Geralt gewinnt die Erkenntnis, dass es sich bei ihnen um Kriegswaisen handelt, die an diesem abgeschiedenen Ort bei einer alten Dame Unterschlupf gefunden haben. Diese platzt während des Gesprächs plötzlich in die Situation, lässt zu erkennen, dass Geralt unerwünscht ist und verweigert ihm jede Information über die *Herrinnen des Waldes*.

Um dennoch etwas von „Oma“ – wie die alte Dame von den Kindern genannt wird – zu erfahren, kooperiert Geralt in einer Nebenquest mit Hansi, einem Waldgeist. Er bestätigt, dass sich die Herrinnen des Waldes „*auf ihre Weise [...] um dieses Land kümmern*“, wie es bereits Keira Metz angab. Dem Waldgeist gelingt es schließlich, die alte Dame davon zu überzeugen, dass Geralt mit den *Herrinnen des Waldes* in Kontakt treten muss, um den letzten Aufenthaltsort seines Mündels auszumachen.

⁷ Der Singsang der Kinder, der hinsichtlich seiner Melodie an das bekannte Volkslied ›Mein Hut, der hat drei Ecken‹ aus dem 19. Jahrhundert erinnert, ist jedoch keineswegs erheiternd, sondern drückt aufgrund seines schauerlichen Inhalts die Stimmung: „Ein Hund lief in die Küche und stahl dem Koch den Brei. Da nahm der Koch den Löffel und schlug den Hund entzwei. Darauf ließ er ihn bluten und zog ihm ab das Fell. Und freute sich: Jetzt endlich ist Schluss mit dem Gebell. Der Koch ist ein Gemeiner, drum zahlen wir’s ihm heim: Wir machen jetzt ein Feuer und kochen ihn zu Leim.“



Screenshot auf der Nintendo Switch aus ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ (mit Erweiterung ›Blood and Wine‹), © CD Projekt RED 2015/2016/2019 (Bildnachweis: Darleen Herbst / Luca Hollenborg).

Oma führt ihn daraufhin in eines der drei Gebäude, das sich bereits äußerlich von den anderen beiden Wohnhäusern aufgrund der imposanten Höhe seines turmartigen, zentrierten Mittelbaus unterscheidet. Obwohl keine religiösen Symbole zu erkennen sind, erinnert es aufgrund dieser besonderen Architektur an eine schlichte Holzkirche.⁸ Besonders die Abgeschiedenheit des Gebäudes von der profanen Welt der Dorfbewohner:innen suggeriert, dass es sich bei dieser Kirche jedoch nicht um einen Ort der Begegnung handelt wie es christliche, jüdische und islamische Glaubensstätte der heutigen Welt intendieren.

Dass es sich dennoch um eine Gebetsstätte handelt, wird im Gebäudeinneren suggeriert: Durch Kerzenschein erhellt, mit blonden Haarzöpfen umrahmt und durch Totenschädel, Krähenstatuen und hinabhängenden Fledermäusen versehen thront ein imposanter Wandteppich, der ungefähr zweidrittel der gesamten Holzwand einnimmt. Durch die Kerzen sowie durch zwei weitere gemusterte, bildlose Teppiche wird ein Wandaltar mit Außenflügeln nach christlichem Vorbild imaginiert. Abgeschnittene Zöpfe, Schädel und Krähen hingegen erinnern eher einen paganen – fast schon satanistischen – Kult.

Somit lassen sich zwar (banal-)religiöse Affordanzen ausfindig machen, doch dadurch, dass auf eindeutige Symbole wie Kreuze oder Pentagramme verzichtet wird, bleibt eine konkrete Benennung einer Glaubensrichtung nicht möglich. Stattdessen wird an dieser Gedenk-

⁸ Enseleit / Drüding 2017, S. 104 greifen in ihrem Aufsatz eine Zeichnung auf, die eine häufige Darstellungsform einer mittelalterlichen zeigt: ein eckiges Gebäude mit hohem Turm.



stätte eindrucksvoll ersichtlich, dass verschiedene Angebote gemacht werden, die (Banal-)Religiosität suggerieren. Neben den Orten des Glaubens wie dem Schrein, dem kirchenähnlichen Gebäude und dem Altar ist es vor allem Oma, die als Priesterin und Dienerin den Herrinnen des Waldes fungiert und Geralt den Zugang zu dieser Gebetsstätte ermöglicht.

3.3. Bildergebot: Die künstlerische Darstellung der *Herrinnen des Waldes*

Ein Abbild von ihnen findet sich – ähnlich wie Jesus-, Heiligen- oder Mariendarstellungen in christlichen Kirchen – als zentraler Blickpunkt des Altars. Dieses zeigt drei Wesen in menschlicher Gestalt mit weiblichen Attributen wie langen Haaren, weichen Gesichtszügen und einer schmalen Taille. Durch ihre wehenden Haarsträhnen, ihren wallenden Gewändern sowie ihren Bewegungen wirkt das Gemälde dynamisch. Dass dieses Bild in einer christlichen Kirche eher deplatziert scheint, wird den Betrachter:innen direkt ersichtlich.



Screenshot auf der Nintendo Switch aus ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ (mit Erweiterung ›Blood and Wine‹), © CD Projekt RED 2015/2016/2019 (Bildnachweis: Darleen Herbst / Luca Hollenborg).



Zum einen durch das Bilderverbot, das eines der zehn Gebote darstellt und von Gott selbst im Alten Testament verbalisiert wird: „*Du sollst dir kein Bildnis machen [...]*“ (2 Mose 20,4).⁹ Zum anderen da ihre Gesamtdarstellung durch die durchsichtigen Stoffe, die ihre Körper eher umspielen als verdecken, sexualisiert wird. Hinzu kommt, dass ihre Körperlichkeit mit Gewaltexzessen in Verbindung gebracht wird: Während eine von ihnen ein abgeschnittenes und blutiges Ohr in der Hand hält, deutet der Gestus einer anderen der Herrinnen an, einem schwarzen Hahn mit einem Dolch den Kopf abzuschlagen. Macht wird hier eindeutig durch Gewalt und Grausamkeit demonstriert, wodurch die religiöse Begegnung mit den *Herrinnen des Waldes* durch Furcht (auch vor Sanktionen) charakterisiert wird.

Vor dieser skurrilen und bedrohlichen Kulisse fungiert *Oma* nun nicht allein als Priesterin und Dienerin, sondern ebenso als Sprachrohr der *Herrinnen des Waldes*, die durch sie mit Geralt kommunizieren. Wie eine Vermittlerin zwischen profaner und sakraler Welt verkündigt die alte Dame die Botschaften ihrer Herrinnen, die zunächst darin besteht, ihre Macht herauszustellen: „*Flüche treffen uns nicht. Wir wirken sie.*“

3.4. *Der Flüsterhügel*: Offenbarungsort von Ge- und Verboten

Informationen über die Flucht seiner Ziehtochter erhält Geralt nicht, ohne zuvor gegen eine „*dunkle Macht*“ zu kämpfen, die sich bei einem Dorf namens *Niederwirr* niedergelassen hat. Um diese ausfindig zu machen, muss Geralt vor Ort mit dem Dorfältesten sprechen, der ihm die missliche Lage der Dorfbewohner:innen schildert: „*Der Krieg hat eine uralte böse Macht geweckt, die sich vom Blutvergießen nährt. Unsere Tage und Nächte sind Alpträume. [...] Wir flehen seit Langem um die Hilfe der Herrinnen.*“ Als der Hexer schließlich auf den *dunklen Geist* trifft, der sich tief verwurzelt im Inneren eines Hügels befindet, stellt sich heraus, dass dieser nicht aufgrund des Krieges, sondern aufgrund eines Fluches der Herrinnen sein Unwesen treibt:

„Durch abgeschnittene Ohren hören sie alles. [...] Ihre Macht erhalten sie von einer Brühe aus Menschenfleisch. Die Muhmen wollen dieses Land haben und allein im Wald herrschen. Ich war ihnen im Weg, musste also sterben. [...] Mörderschwestern töteten meinen Leib, jagen meine Seele, da ich ihnen trotzte. [...] Die Kinder, ich weiß alles, was sie erwartet. Bitte befreie mich. Ich muss helfen [...] Sie werden alle sterben, lass sie mich retten.“

Während in der biblischen Überlieferung der Berg Sinai als Kulisse für die Verkündigung der zehn Gebote fungiert, ist es hier der Flüsterhügel, der als Kulisse für die Offenbarung der Ge- und Verbote fungiert. Denn an dieser Stelle werden die Spieler:innen mit der radikalsten Form

⁹ Vgl. Evangelische Kirche 2016, S. 77. Das Bilderverbot bezieht sich primär auf menschenähnliche Gottesdarstellungen. Abbildungen von Heiligen und Wundertaten prägen das religiöse Leben im Mittelalter.



des Monotheismus konfrontiert, in welchem andere Gottheiten nicht nur mit Intoleranz, sondern mit Mord und dunkler Magie begegnet wird.



Screenshot auf der Nintendo Switch aus ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ (mit Erweiterung ›Blood and Wine‹), © CD Projekt RED 2015/2016/2019 (Bildnachweis: Darleen Herbst / Luca Hollenborg).

Ihnen bleibt es nun selbst überlassen, ob sie dem Geist des Hügels trauen und ihn befreien, oder ihn – wie es die Herrinnen verlangt haben – endgültig töten. Unabhängig von dieser Entscheidung begibt sich Geralt im Anschluss an diese Zwischenquest wieder zum Dorfältesten und fordert den Lohn der Herrinnen des Waldes bei ihm ein. Daraufhin schneidet er sich als „Bezahlung für ihren Schutz“ das Ohr ab. Diese Tat erklärt nicht nur die Darstellung der Herrinnen auf dem Wandteppich, sondern verifiziert zudem die Worte des Geistes des Flüsterhügels.

Außerdem verbildlicht sie schonungslos die Verzweiflung der Dorfbewohner:innen, die unter dem anhaltenden Kriegstreiben leiden. Furchtbare Kriegserlebnisse wie Raub, Mord oder Vergewaltigung sowie die omnipräsente Angst vor dem eigenen Tod scheinen ihren Glauben an eine weltliche Macht und an ihre vertraute Religion zutiefst erschüttert zu haben: „Über Velen wachen weder Herren noch Götter. Es ist Niemandland.“ Denn wie ist es zu erklären, dass ein fähiger Herrscher oder ein allmächtiger Gott so viel Leid in der Welt zulässt? Der „Pakt“ mit den Herrinnen des Waldes scheint trotz ihrer blutigen Forderungen die letzte Hoffnung zu sein: „Wer überleben will, muss seinen eigenen Schutz suchen.“

Die *Herrinnen des Waldes* fungieren somit nicht allein als Hoffnungsträgerinnen, sondern durch ihre magischen Kräfte sowie ihrer Bereitschaft, die Dorfgemeinschaft in diesen grausamen Kriegszeiten zu unterstützen, als Ersatzgöttinnen zu den konventionellen Konfessionen.



Sie füllen mit ihrer scheinbaren Allmacht die Lücke, die entstanden ist, als weltliche Herrscher:innen und bekannte Gottheiten überregionaler Religionen wie dem *Kult der Melitele*, dem *Orden der Flammenrose* oder der *Kirche der ewigen Flamme* sie im Stich ließen und führen ihnen zugleich ihre Nichtigkeit und Machtlosigkeit in der (Spiel-)Welt vor Augen.

3.5. Die Darstellung der *Herrinnen des Waldes* zwischen Wandteppich und ‚Realität‘

Die Tragik dieser Szenerie wird dadurch potenziert, dass die Spieler:innen der Hauptquest bereits durch Keira Metz, dem Waldgeist und dem Geist des Flüsterhügels sowie durch die eigene Kontaktaufnahme zu den Herrinnen wissen, dass es sich bei ihnen um gewaltsame, rachsüchtige und grausame Schwestern handelt, die nicht vor Gewalt oder Mord zurückschrecken und über magische Gaben verfügen. Dass sie mit der Dorfgemeinschaft ein falsches Spiel spielen, wird jedoch nicht allein durch die Verschleierung ihres wahren Charakters deutlich, sondern ebenso durch ihre äußerliche Schönheit, die durch den Wandteppich inszeniert wird.

Als Geralt zurück in den Buckelsumpf gelangt, erscheint es durch den leiblichen Auftritt der drei Herrinnen nahezu evident, dass ihr wahres Äußeres vielmehr ein Spiegel ihres Inneren ist: Anstatt auf die drei Herrinnen in menschlicher Gestalt und mit weiblichen Attributen wie langen Haaren, weichen Gesichtszügen und einer schmalen Taille zu treffen, stehen ihm drei bucklige, in Lumpen gekleidete Frauen gegenüber.



Screenshot auf der Nintendo Switch aus ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ (mit Erweiterung ›Blood and Wine‹), © CD Projekt RED 2015/2016/2019 (Bildnachweis: Darleen Herbst / Luca Hollenborg).



Darüber hinaus weisen sie stereotypische Attribute auf, wie sie aus grimmschen Märchen bekannt sind, denn ihre Gesichter sind von Warzen und Muttermalen übersät, sie verschaffen sich durch eine krächzende Stimme Gehör. Sie schrecken nicht davor zurück, Kinder zu verspeisen. Im Gegenteil: Als sie auf Cirilla trafen, wollten sie sie „*schlachten wie ein Tier und dann fressen*“. Dieser ganzen Grausamkeit können die Spieler:innen jedoch nur als passive Akteur:innen gegenüberstehen, indem sie lediglich zwischen den verbalen Handlungen „*Damit kommt ihr nicht davon*“ und „*Ich finde sie. Dann komme ich wieder*“ wählen können.

4. Verortung (banal-)religiöser Affordanzen der Hauptquest *Herrinnen des Waldes* in ›The Witcher III: Wild Hunt‹ mithilfe der Methode des Wide-Playings

Direkt zu Beginn der Quest werden die Spieler:innen mit einer banal-religiösen Affordanz konfrontiert, nämlich mit dem „Schrein“ als Trennungsmarker zwischen dem Buckelmoor und dem süßen Pfad. Eine nähere Betrachtung lässt seine religiöse Komponente erahnen, wenngleich eindeutig erkennbar ist, dass es sich wohl nicht um eine fest etablierte Institution der Hauptreligionen der Spielwelt handelt, sondern vielmehr um einen paganen Kult. Dieser wird in einem finsternen Naturraum außerhalb der zivilisierten Gesellschaft lokalisiert und durch den Glauben an Götzen als Repräsentation des Göttlichen definiert.

Dieser Eindruck manifestiert sich durch den Wandteppich innerhalb des Altargebäudes, auf dem die Muhmen stark sexualisiert als schöne, aber brutale junge Frauen dargestellt werden. In ›The Witcher III: Wild Hunt‹ werden generell viele weibliche Monster stereotypisch und problematisch dargestellt – es findet eine frauenfeindliche Fixierung des weiblichen Körpers statt (vgl. Stang 2022, S. 214). Weibliche Monster verschleiern sich zudem selbst, um die hauptsächlich männlichen Opfer zu hintergehen – so wie die Muhmen – und auch in der Erweiterung ›Blood and Wine‹ gibt es weibliche Vampire, die zunächst als schöne junge Frauen erscheinen, sich aber in groteske Monster verwandeln (vgl. ebd., S. 223-227).

Der Altar mit dem Wandteppich stellt eine weitere Affordanz dar, in der viele religiöse und pagane/kultische Elemente miteinander verbunden werden. So haben wir auf der einen Seite Krähenstatuen und Totenköpfe und andererseits einen beinahe christlich anmutenden Wandalter mit Außenflügeln, jedoch liegen keine eindeutigen Marker wie etwa Kreuze oder Pentagramme vor, die auf eine spezifische Religion oder auf einen spezifischen Kult hinweisen. Vielmehr werden aus beiden ‚Welten‘ mehrere Elemente genommen und zu etwas Neuem komponiert – zu einer neuen, banalen Religion mit eigenen Göttern, nämlich die Muhmen. Pagane



Gottheiten gelten in der europäisch geprägten Kultur eigentlich als überwiegend gutwillig (vgl. York 2009, S. 286-296).

Anders ist es jedoch bei den Muhmen, wie es auch durch den Soundtrack ›Ladies of the Wood‹ (Percival / Marcin Przybyłowicz 2015) direkt suggeriert wird, der in der Cutscene mit Geralt und den Muhmen gespielt wird. Dieser Track unterstreicht die gruselige, mysteriöse Natur der Muhmen (vgl. Stevens 2021, S. 545). Und tatsächlich werden sie auch von den Bewohner:innen des Dorfes als eine uralte, böse Macht wahrgenommen, die Magie wirken kann. In ihrer Verzweiflung flehen sie diese trotz ihrer Furcht an. In einer solchen Situation, in der man sich von allen Göttern verlassen fühlt, ist das Okkulte schließlich näher an den Menschen als die ‚Götter‘ (vgl. Nybro Petersen 2010, Kap 3).

Die Muhmen lassen sich nicht eindeutig einer bestimmten Tradition zuordnen, vielmehr sind in den meisten europäischen Mythen und Märchen ähnliche Figuren zu finden. Die deutsche Bezeichnung der ‚Muhmen‘ geht wohl auf die Gestalt der ‚Roggenmuhme‘ zurück. Sie ist eine Figur der deutschen Sagen, die sich in Roggenfeldern aufhält und in einer unterirdischen Behausung wohnt. Äußerlich ist sie schwarz, hat lange Gliedmaßen und große Brüste sowie Krallen an den Händen. Auch stellt man sie sich als eine alte, runzelige Frau mit Brille vor, die jedoch auch ihre Gestalt ändern kann. Gekleidet ist sie in Lumpen bestehend aus einem roten Kleid sowie einer roten Mütze und wird auch oft ‚Schnitterin‘ genannt, genauso wie eine der drei Muhmen. Vor allem ist sie aber auch als Kinderschreck bekannt: In einer Sage der Gebrüder Grimm¹⁰ vertauscht sie menschliche Kleinkinder mit Wechselbälgern oder lauert Kindern in Kornfeldern auf, um sie zu entführen, wie wir aus einem anderen Gedicht erfahren.¹¹

Insgesamt werden ihr viele weitere grausame Dinge nachgesagt, die sie mit den Kindern anstelle – etwa, dass sie diese auch fresse. Zu vermuten ist, dass auch die beiden anderen Muhmen auf Vorlagen in Sagen zurückzuführen sind. In der polnischen Sprachversion jedenfalls werden die Muhmen lediglich „Wiedźmy“ (zu dt. Hexen) genannt, also relativ offen. In der englischen Ausgabe heißen sie „Crones“ (zu dt. Altes Weib; Schrulle; Tante). In der slavischen

¹⁰ Sage 89 ›Die Roggenmuhme‹: „Im Jahr 1662 erzählte auch die saalfelder Frau dem Prätorius: ein dortiger Edelmann habe eine Sechswöchnerin von seinen Unterthanen gezwungen, zur Erntezeit Garben zu binden. Die Frau nahm ihr junges, säugendes Kindlein mit auf den Acker und legte es, um die Arbeit zu fördern, zu Boden. Ueber eine Weile sah der Edelmann, welcher zugegen war, ein Erdweib mit einem Kinde kommen und es um das der Bäuerin tauschen. Dieses falsche Kind hob an zu schreien, die Bäuerin eilte herzu, es zu stillen, aber der Edelmann wehrte ihr und hieß sie zurückbleiben, er wolle ihr schon sagen, wanns Zeit wäre. Die Frau meinte, er thäte so der fleißigeren Arbeit wegen und fügte sich mit großem Kummer. Das Kind schrie unterdessen unaufhörlich fort, da kam die Roggen-Mutter von neuem, nahm das weinende Kind zu sich und legte das gestohlene wieder hin. Nachdem alles das der Edelmann mit angesehen, rief er der Bäuerin und hieß sie nach Hause gehen. Seit der Zeit nahm er sich vor, nun und nimmermehr eine Kindbetterin zu Diensten zu zwingen.“ In: Brüder Grimm 1816, S. 146-147.

¹¹ „Laß stehn die Blume! / Geh nicht ins Korn! / Die Roggenmuhme / Zieht um da vorn. / Bald duckt sie nieder, / Bald guckt sie wieder; / Sie wird die Kindlein fangen, / Die nach den Blumen langen.“ Hierbei handelt es sich um ein Gedicht von August Kopisch, zu finden in Hessel 1921, S. 40.



Folklore gibt es Baba Yaga, eine ambivalente Figur, die mal als Helferin auftritt, indem sie Ratschläge oder magische Gegenstände gibt, mal als Gegnerin eines Helden in Form von sechs unterschiedlichen Typen (Kriegerin, Rächerin, Hüterin schädlicher Gegenstände, böse Hexe, böse Ratgeberin, Kinderentführerin). Äußerlich wird sie als alte, verkrüppelte, hässliche Frau beschrieben, die zumeist außerhalb der Gesellschaft im Wald lebt (vgl. Novikov 1977, Sp. 1121-1123).

Wenn es in ›The Witcher III: Wild Hunt‹ also primär um die Vermittlung einer slawischen Folklore gehen sollte, hätte man die Muhmen durchaus so benennen können. Stattdessen hat man sich dazu entschieden, im Polnischen eine relativ offene Bezeichnung zu wählen, wodurch in den unterschiedlichen anderen Sprachausgaben auf jeweils bekannte Mythen zurückgegriffen werden konnte. Eine Vorstellung von gruseligen, wilden, alten, hässlichen Frauen, die im Wald leben, Magie wirken können und Kinder entführen, lassen sich zumindest in den meisten europäischen Mythen finden. Insgesamt bezieht sich auch schon die schriftliche Vorlage nicht nur auf slawische Folklore, sondern hat Einflüsse von vielen unterschiedlichen europäischen Sagen, Mythen und Märchen (vgl. Majkowski 2016, S. 3).¹²

Nicht allein mit Affordanzen werden die Spieler:innen konfrontiert, sondern ebenso mit moralischen Entscheidungen (vgl. Zirpel 2018, S. 390-394),¹³ wodurch sich der Protagonist mit den Spielenden verbindet – man wird gewissermaßen zu einem Teil von Geralt und vice versa. Indem die eigenen Entscheidungen einen Einfluss auf den Verlauf der Story nehmen, überträgt sich eine gewisse Verantwortlichkeit auf die Spieler:innen, mit der sie irgendwie umgehen müssen (vgl. Bushell 2021, S. 242; Stang 2019). Geralt stellt in der Welt von ›The Witcher III: Wild Hunt‹ eine Außenseiterfigur ohne eine bestimmte Zugehörigkeit dar, abgesehen von Cirilla und den anderen Hexern – und bestimmten Frauen (vgl. Bushell 2021, S. 246).

Auf seiner Reise und in seinen Missionen entlarvt Geralt immer wieder primitiven Aberglauben in den unterschiedlichsten Formen, sodass man fast schon meinen könnte, er sei ein Agent der Moderne mit einem wissenschaftlich-reflektierten Mindset (vgl. Larsen 2023, S. 113). Zumindest argumentiert er mit wissenschaftlichen Erkenntnissen z. B. aus der Biologie oder setzt sein ausgeprägtes Observierungsvermögen ein, um Sachverhalte genauestens zu untersuchen.

Religiös basierte Argumente werden dagegen im Spiel entweder als rückwärtsgewandt oder als fanatisch dargestellt (vgl. Majkowski 2016, S. 23-25). Und auch in der Quest Herrinnen

¹² Bereits der Untertitel des dritten Teils der Witcher-Reihe bezieht sich auf das Konzept der Wilden Jagd, die in Europa bereits bis ins 11. Jahrhundert zurückgeht und ein relativ generischer Name für unterschiedliche Volksmythen ist, in denen angeführt von gottartigen Figuren nach Seelen gejagt wird, wobei eine Reise von Lebenden in die Welt der Toten vollzogen wird, vgl. dafür Greenwood 2009.

¹³ Zirpel 2018, S. 391 zeigt, dass man sich der Konsequenzen der eigenen Handlungen nicht immer direkt bewusst und moralische Fragen durch „intensives und emotional-involvierendes Erzählen“ verhandelt werden.



des Waldes entlarvt Geralt das gesamte Konstrukt um den Kult der Muhmen. So ist es etwa nicht der vermeintlich dunkle Geist, der die Dorfbewohner:innen verflucht, sondern die Muhmen selbst. Als Spieler:in wird man schließlich vor die Entscheidung gestellt, ob man den Aussagen des Geistes vom Flüsterhügel über die Muhmen nun Glauben schenkt.

5. Schlussbetrachtung

Mit dem Kult um die Herrinnen des Waldes wird eine neue, banale Religion erschaffen. Es liegt eine relativ feste Gemeinschaft vor, nämlich die Dorfbewohner:innen, die Oma fungiert quasi als Priesterin des Kultes, indem sie als Sprachrohr zu den Muhmen agiert, und mit dem alten Holzbau, der an eine Holzkirche erinnert, haben wir auch einen religiösen Ort. Zudem wird ein bestimmter Kult ausgeführt: Es liegen unterschiedliche Symbole und Gegenstände vor, angefangen vom Götzenschrein, über die Krähenstatuen bis zum Wandteppich, die eine direkte Anwesenheit des Göttlichen suggerieren. Auch liegt mit dem Abschneiden der Ohren eine Form des Opfern vor. Lediglich die Ebene der religiösen Anschauungen, Normen und Haltungen ist nicht sonderlich ausgeprägt.

Grundsätzlich wird aufgrund der grauenvollen Zustände von einem negativen Gottesbild ausgegangen. Es besteht das Gefühl, von den ‚alten‘ Göttern verlassen zu sein. In den Muhmen finden die Dorfbewohner:innen einen Ersatz, zu dem sie in einem von Furcht geprägten Verhältnis stehen. Jedoch müssen sie am Ende feststellen, dass auch die Muhmen böse Absichten verfolgen und letztendlich den Menschen schaden. Erst durch den Außenseiter Geralt kann diese Situation aufgeklärt werden.

In dieser Quest findet eine Verquickung von bekannten religiösen Merkmalen und europäischen Mythen statt, aus der heraus eine neue banale Religion entsteht. Als Spieler:in kann man diese Affordanzen ignorieren oder die Gegenstände nicht genauer betrachten, wodurch jedoch viele Hinweise zur Aufschlüsselung der Angelegenheit unberücksichtigt bleiben. Auch wenn die Affordanzen so prägnant sind, dass Spielenden direkt klar wird, dass wir uns in einer (banal-)religiösen Sphäre befinden, könnte man diese einfach als bloße Kulisse abtun.

Spieler:innen müssen eine gewisse Verantwortung übernehmen, da sie vor schwierige moralische Entscheidungen gestellt werden. Aus der Perspektive von Geralt werden sie zudem mit religiösen Affordanzen konfrontiert und müssen sich so mit der Spielwelt und der eigenen Lebenswirklichkeit reflexiv auseinandersetzen. Durch Geralts aufklärerische Haltung, indem er Aberglaube und auch religiöse Ansichten hinterfragt, werden auch die Spielenden in eine stark religionskritische Position versetzt.



ZITIEREMPFEHLUNG

Darleen Herbst / Luca Hollenborg, *(Banal-)Religiöse Affordanzen in digitalen Spielen mit mittelalterlichem Setting. Eine Untersuchung der Hauptquest Herrinnen des Waldes in ›The Witcher III: Wild Hunt‹*, in: Mittelalter Digital 4, Ausgabe 1 (2024), S. 1-23.

LITERATURVERZEICHNIS

Primärliteratur

Brüder Grimm 1816: Brüder Grimm, *Deutsche Sagen*, Bd 1, Berlin 1816.

Evangelische Kirche 2016: Evangelische Kirche in Deutschland, *Die Bibel. Nach Martin Luthers Übersetzung*, Stuttgart 2016.

Sekundärliteratur

Bigalke 2022: Fridtjof Bigalke, *Literarische Herrschersakralität. Erzählen von Karl dem Großen. Rolandslied des Pfaffen Konrad, Strickers Karl der Große, Zürcher Buch vom heiligen Karl*, Berlin / Boston 2022 (= Literatur, Theorie, Geschichte. Beiträge zu einer kulturwissenschaftlichen Mediävistik 26).

Birkner 2017: Thomas Birkner, *Medialisierung und Mediatisierung*, Baden-Baden 2017 (= Konzepte. Ansätze der Medien- und Kommunikationswissenschaft 18).

Brandenburg 2020: Aurelia Brandenburg, „If it’s a fantasy world, why bother trying to make it realistic?“ *Constructing and Debating the Middle Ages of ›The Witcher III: Wild Hunt‹*, in: Martin Lorber / Felix Zimmermann (Hrsg.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld 2020, S. 201-220.

Buck 2011: Thomas Martin Buck, *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit*, in: Thomas Martin Buck / Nicola Brauch (Hrsg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*, Münster [u.a.] 2011, S. 21-54.



- Bučková 2019: Zuzana Bučková, *Religious Motives as Part of Virtual Reality Created by the Digital Game ›The Witcher III: Wild Hunt‹*, in: *European Journal of Science and Theology* 15,1 (2019), S. 223-233.
- Bushell 2021: Rebecca Bushell, *›The Witcher III: Wild Hunt‹ as Shakespearean Theatre*, in: Andrew James Hartley / Peter Holland (Hrsg.), *Shakespeare and Geek Culture*, London [u.a.] 2021, S. 240-254
- Enseleit /
Drüding 2017: Tobias Enseleit / Markus Drüding, *Ritter, Hexen, Pest und Burgen? Eine explorative Studie zu Mittelalter-Vorstellungen und dem Mittelalter-Verständnis von Geschichtsstudierenden*, in: *Zeitschrift für Didaktik der Gesellschaftswissenschaften* 8 (2017), S. 94-118.
- Gentzel 2015: Peter Gentzel, *Praxistheorie und Mediatisierung. Grundlagen, Perspektiven und eine Kulturgeschichte der Mobilkommunikation*, Wiesbaden 2015.
- Greenwood 2009: Susan Greenwood, *The Wild Hunt: A Mythological Language of Magic*, in: James Lewis / Murphy Pizza (Hrsg.), *Handbook of Contemporary Paganism*, Leiden / Boston 2009 (= Brill Handbooks on Contemporary Religion 2), S. 195-222.
- Hallet 2010: Wolfgang Hallet, *Methoden kulturwissenschaftlicher Ansätze: Close Reading und Wide Reading*, in: Vera Nünning / Ansgar Nünning (Hrsg.), *Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse. Ansätze – Grundlagen – Modellanalysen*, Stuttgart 2010, S. 293-315.
- Hassemer 2011: Simon Maria Hassemer, *Das Mittelalter der Populärkultur*, in: Thomas Buck / Nicola Brauch (Hrsg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*, Münster [u.a.] 2011, S. 129-139.
- Hepp 2021: Andreas Hepp, *Auf dem Weg zur digitalen Gesellschaft. Über die tiefgreifende Mediatisierung der sozialen Welt*, Köln 2021.
- Hessel 1921: Hessel, Karl (Hrsg.), *Deutsches Lesebuch für höhere Mädchenschulen*. Tl. 3: Siebente Klasse, Bonn ¹³1921.



- Hjarvard 2008a: Stig Hjarvard, *The mediatization of religion. A theory of the media as agents of religious change*, in: *Nordic Journal of Media Studies* 6 (2008), S. 9-26.
- Hjarvard 2008b: Stig Hjarvard, *The mediatization of religion: enchantment, media and popular culture*, Bristol 2008 (= *Northern lights* 6).
- Hjarvard 2011: Stig Hjarvard, *The mediatization of religion: Theorising religion, media and social change*, in: *Culture and Religion* 12,2 (2011), S. 119-135.
- Hjarvard 2012: Stig Hjarvard (Hrsg.): *Mediatization and Religion: Nordic Perspectives*, Göteborg 2012.
- Hjarvard 2016: Stig Hjarvard, *Mediatization and the changing authority of religion*, in: *Media, Culture & Society* 38,1 (2016), S. 8-17.
- Hjarvard /
Lövheim 2019: Stig Hjarvard / Mia Lövheim, *The Mediatized Conditions of Contemporary Religion: Critical Status and Future Directions*, in: *Journal of Religion, Media & Digital Culture* 8,2 (2019), S. 206-225.
- Inderst 2020: Rudolf Inderst, *Digitale Medien und Methoden. Rudolf Inderst über Close Playing*, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* (2020). <<https://zfmedienwissenschaft.de/online/open-media-studies-blog/digitale-medien-und-methoden>> (05.01.2024)
- Kühberger 2021: Christoph Kühberger, *Mit Geschichte spielen. Grundformen einer Begegnung zwischen Symbolisierung und Affordanz*, in: Ders. (Hrsg.), *Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit*, Bielefeld 2021 (= *Public History – Angewandte Geschichte* 6), S. 13-40.
- Kutschera 1991: Franz von Kutschera, *Vernunft und Glaube*, Berlin / New York 1991.
- Körper 2021: Andreas Körper, *Geschichte (virtuell) spielen – und lernen?*, in: Christoph Kühberger (Hrsg.), *Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit*, Bielefeld 2021 (= *Public History – Angewandte Geschichte* 6), S. 407-428.



- Kraft 2017: Siv Ellen Kraft, *Bad, Banal and Basic: New Age in the Norwegian News Press and Entertainment Media*, in: Ingvild Saelid Gilhus [u.a.] (Hrsg.), *New Age in Norway*, Sheffield 2017, S. 65-78.
- Larsen 2023: Kristine Larsen, *Science, Technology and Magic in ›The Witcher‹. A Medievalist Spin on Modern Monsters*, Jefferson 2023 (= Critical Explorations in Science Fiction and Fantasy 83).
- Majkowski 2016: Tomasz Z. Majkowski, *Geralt of Poland: ›The Witcher 3‹ Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia*, in: Open Library of Humanities 4,1:6 (2016), S. 1-34.
- Mäyrä 2010: Frans Mäyrä, *Gaming Culture at the Boundaries of Play*, in: Game Studies 10,1 (2010). <<http://gamestudies.org/1001/articles/mayra>> (05.01.2024)
- Novikov 1977: Nikolaj V. Novikov, *Baba-Jaga*, in: Kurt Ranke [u.a.] (Hrsg.), *Enzyklopädie des Märchens*, Bd. 1, Berlin 1977, Sp. 1121-1123.
- Nybro Petersen 2010: Line Nybro Petersen, *Renegotiating religious imaginations through transformations of „banal religion“ in ›Supernatural‹*, in: Transformative Works and Culture 4 (2010). <https://doi.org/10.3983/twc.2010.0142>
- Podvalnyi 2020: Maksim Podvalnyi, *Religious Cults in the Fictional Universe of the RPG ›The Witcher‹*, in: State, Religion and Church 7,1 (2020), S. 91-104 (aus dem Russischen übersetzt von Patrick J. Brown).
- Radde-Antweiler / Zeiler 2018: Kerstin Radde-Antweiler / Xenia Zeiler (Hrsg.), *Mediatized Religion in Asia. Studies on Digital Media and Religion*, New York 2018.
- Schubert 2014: Charlotte Schubert, *Close Reading and Distant Reading. Methoden der Altertumswissenschaften in der Gegenwart. Tagungsbericht vom 23.09.2014 – 26.09.2014*, in: H-Soz-Kult (2014), S. 1-21.
- Sirani 2023: Jordan Sirani, *The 10 Best-Selling Video Games of All Time* (16.10.23) <<https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris>> (13.12.2023).



- Stang 2019: Sarah Stang, “This Action Will Have Consequences”: *Interactivity and Player Agency*, in: *Game Studies* 19,1 (2019). <<https://gamestudies.org/1901/articles/stang>>
- Stang 2022: Sarah Stang, *Tragic Wraiths, Seductive Sirens, and Man-Eating Vampires. Female Monstrosity in ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ Video Game*, in: Alexis Luko / James Wright (Hrsg.), *Monstrosity, Identity and Music. Mediating Uncanny Creatures from Frankenstein to Videogames*, London [u.a.] 2022, S. 213-231.
- Steetskamp 2020: Jisk Steetskamp, *Autorschaft und Sklavenperspektive im Ersten Petrusbrief*, Tübingen 2020.
- Stevens 2021: Joshua Stevens, *Child of the Elder Blood: A Semiotics of Folklorism in the Soundtrack of ›The Witcher 3: Wild Hunt‹*, in: *Games and Culture* 16,5 (2021), S. 538-556.
- York 2009: Michael York, *Pagan Theology*, in: James Lewis / Murphy Pizza (Hrsg.), *Handbook of Contemporary Paganism*, Leiden / Boston 2009 (= Brill Handbooks on Contemporary Religion 2), S. 283-310.
- Zirpel 2018: Thimo Zirpel, *Computerspiele im Religionsunterricht als Beitrag zum Dialog mit jugendlichen Lebenswelten*, Münster 2018 (= Wissenschaftliche Schriften der WWU Münster. Reihe II 8).

Medienverzeichnis

CD Projekt RED, ›The Witcher III: Wild Hunt‹, Nintendo Switch (2019)

Percival / Marcin Przybyłowicz: ›Ladies of the Wood‹, in: ›The Witcher 3: Wild Hunt: Soundtrack‹ (CD Projekt RED 2015), Bonus-Titel Nr. 2 (<https://www.youtube.com/watch?v=SiyOajnJnTg>)

Bildnachweis

Startbild: @ CD Project RED