

LEUPHANA UNIVERSITÄT LÜNEBURG

Graduate School, Fakultät für Kulturwissenschaften

Masterprogramm Kulturwissenschaften – Culture, Arts and Media

Erstprüfer: Prof. Dr. Claus Pias

Zweitprüfer: Apl. Prof. Dr. rer. nat. Martin Warnke

Masterarbeit

„Many familiar legends“

Referenzen und Motive in *The Witcher 3: Wild Hunt*

„Many familiar legends“

References and motifs in *The Witcher 3: Wild Hunt*

Vorgelegt von

Gwenn Wunsch

zur Erlangung des akademischen Grades  
Master of Arts im Fach Kulturwissenschaften

**Angaben zur Verfasserin**

Matrikelnummer: [REDACTED]

Major: Textkulturen: Philosophie, Literatur, Geschichte

Minor: Arts Organization/Kulturorganisation

Adresse:

Gwenn Wunsch

[REDACTED]

E-Mail: [REDACTED]

19. Juni 2020



## Danksagung

Mein Dank gebührt Inouchka, Cassandra, Isabell, Sina, Annika, Kathi, Carole, Janina und Noémie sowie den Teilnehmer\*innen des Masterforums für ihre wertvollen Anmerkungen und hilfreichen wie konstruktiven kritischen Fragen, die mir geholfen haben, Brücken zu schlagen und Inhalt mit Methode in Einklang zu bringen. Nur dank euch ist diese Arbeit zu dem geworden, was sie jetzt ist.

Außerdem danke ich meiner Mutter und Lucas, ohne die diese Arbeit gar nicht erst entstanden wäre.



## **Abstract**

*The Witcher 3: Wild Hunt* bietet mit seinen Erweiterungen *Hearts of Stone* und *Blood and Wine* eine riesige digitale Welt voller komplexer Handlungsmuster, Charaktere und Orte. Gestützt auf die Lesart von Mendonça und Freitas versteht die vorliegende Arbeit das digitale Spiel als Text. In einem *close reading* werden in das Spiel integrierte Motive und Genrekonventionen anhand exemplarischer Beispiele herausgearbeitet. Durch die Analyse von referenziellen Versatzstücken wird der Frage nachgegangen, wo sich in *The Witcher 3: Wild Hunt* kulturelle Konventionen und Innovationen finden und inwiefern mit gewohnten Mustern gespielt wird. Durch die Entschlüsselung von Codes wird beobachtet, wo durch dieses Spiel mit den Konventionen mit Erwartungen der Spieler\*innen gebrochen wird, um so neue Bedeutung zu generieren. Den Landschaften und Bewohner\*innen kommt eine genaue Untersuchung zu, wobei der Fokus dank Aussagen der Entwickler\*innen auf den Konstrukten der „Polishness“ und „Slavicness“ liegt. Betrachtet werden Easter Eggs als intertextuelle Zitatebenen sowie die als polnisch behaupteten Landschaften, die Verhandlung des Fremden, die Konstruktion „slawischer“ Monster/Antagonist\*innen und die Darstellung weiblicher Charaktere. Obwohl in einigen dieser Konzepte Widersprüchlichkeiten festgestellt werden, finden sich in ihnen auch Ansätze zur Innovation, die auf neue Muster in der Entwicklung zukünftiger digitaler Spiele hoffen lassen. Somit lohnt es, als „polnisch“ behauptete Landschaften, die nicht identitätsstiftend wirken sollen, angeblich „slawische“ Monster und Antagonist\*innen, die sich als transkulturelle Hybride entpuppen und Frauen, deren Stärke durch ihre Sexualisierung untergraben wird, näher zu betrachten.

## **Schlüsselbegriffe**

*The Witcher 3: Wild Hunt*, Polishness, Codes, digitale Landschaft, Genrekonvention, *Othering*, monströse Weiblichkeit, Sexismus, Kulturschutt, Neomedievalismus



## Inhaltsverzeichnis

Abstract.....	5
Abkürzungsverzeichnis.....	9
Abbildungsverzeichnis.....	11
1. Einleitung: Kulturschutt und Codes.....	1
2. Easter Eggs und Zitatebenen.....	6
3. Hintergründe: Imaginiertes Mittelalter und „Polishness“ als Codes in der Landschaft.....	14
4. „I'm a freak, too.“ Die fantastische Verhandlung des Fremden.....	29
5. Hybride Monster.....	41
6. Widersprüchliche Weiblichkeit.....	53
7. Ausblick.....	70
Literaturverzeichnis.....	74
Primärliteratur.....	74
Fachliteratur.....	74
Internetquellen.....	80
Gaming-Journalismus und -Foren.....	80
Weblinks.....	83
Videos.....	84
Ludografie.....	85
Filmografie.....	85
Belletristik, Bibel, Video Game Compendium und Skript.....	86
Bildquellen und Disclaimer.....	88



## **Abkürzungsverzeichnis**

CDPR	CD Projekt RED
DLC	Downloadable Content
ESA	Entertainment Software Association
EACEA	Education, Audiovisual and Culture Executive Agency
IFSE	Interactive Software Federation of Europe
KHM	Kinder- und Hausmärchen
NPC	Non Playable Character
PR	Public Relations



## Abbildungsverzeichnis

<b>Abbildung 1:</b> Ein Braunbär im Vergleich zu „Winnie-the-Pooh“.   Quellen: <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> und <i>The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine</i> . .....	9
<b>Abbildung 2:</b> Wandverzierungen im „White Orchard Inn“ und im ethnologischen Museum in Łowicz (Skansen w Mauryczach, Łowicki Park Etnograficzny w Maurzycach), fotografiert von Dariusz Cierpiał.   Quellen: <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> und Wikimedia Commons. ....	21
<b>Abbildung 3:</b> Das redanische Wappen und das polnische Wappen.   Quellen: <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> und Wikimedia Commons. ....	26
<b>Abbildung 4:</b> Der Leshen im „Deadwight Wood“ und der Leshen bei „Aerama's Abandoned Mansion“.   Quelle: <i>The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone</i> und <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . .....	44
<b>Abbildung 5:</b> Triss in ihren beiden Outfits in Novigrad.   Quelle: <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . .....	63



## 1. Einleitung: Kulturschutt und Codes

Als *The Witcher 3: Wild Hunt* im Mai 2015 veröffentlicht wurde, wurde das digitale Spiel<sup>1</sup> bereits von zahlreichen Fans und Kritiker\*innen<sup>2</sup> erwartet. Diese Antizipation ist nicht allein der Beliebtheit der Buchvorlagen<sup>3</sup> oder den vorangegangenen Spielen des Entwicklerstudios CD Projekt RED (CDPR)<sup>4</sup> zuzuschreiben, sondern auch dessen ständiger Rücksprache mit den Fans der Spielereihe<sup>5</sup>. Allerdings hebt sich *The Witcher 3: Wild Hunt* gegenüber anderen vergleichbaren Produktionen nicht durch seine Produktionszeit<sup>6</sup>, seine Produktionskosten<sup>7</sup> oder die hohen Verkaufszahlen<sup>8</sup> ab. Stattdessen hat CD Projekt RED in *The Witcher 3: Wild Hunt* drei elementare Bestandteile in der Gestaltung des Open-World-Genres innoviert, die schließlich auch das Gameplay des Spiels beeinflussten:<sup>9</sup> der Wandel von digitalem Raum zu digitalem Ort<sup>10</sup>, die Transformation von Cut-Scenes zu interaktivem Dialog<sup>11</sup> und die Umgestaltung sogenannter „Fetch“-Quests<sup>12</sup> zu Story-Quests,<sup>13</sup> die nun neben dem Sammeln (ökonomischer) Ressourcen eine narrative Funktion erfüllen müssen.<sup>14</sup>

Zu diesen innovativen Aspekten gesellen sich inhaltliche Elemente, die ebenfalls wesentlich zum anhaltenden Erfolg des Spiels<sup>15</sup> beitragen und deren Untersuchung in dieser Arbeit nachgegangen

---

1 *The Witcher 3: Wild Hunt* ist für Konsolen wie auch für den PC erhältlich. Da in dieser Arbeit keine plattformspezifischen Inhalte analysiert werden, wird die plattformübergreifende Bezeichnung genutzt.

2 Das hier gewählte Sternchen soll im Sinne des Gender Gap eine Lücke für die Personen lassen, die sich nicht ausschließlich oder entschieden dem männlichen oder weiblichen Geschlecht zugehörig fühlen.

3 Die Welt des Hexers wurde 1990 von Andrzej Sapkowski mit seinem Kurzgeschichtenband *Wiedźmin* erschaffen. Die sogenannte „Geralt-Saga“ umfasst weitere Kurzgeschichten-Bänden sowie eine Pentalogie. Sapkowskis Kreation inspirierte Comics, Fernsehserien, einen Film, Brettspiele und digitale Spiele, Lieder, (Metal-) Bands und eine Rock-Oper, ein Musical, Cosplays, Life-Action-Role-Plays und nicht zuletzt eine Briefmarke.

4 Basierend auf Sapkowskis Witcher-Welt entwickelte CD Projekt RED vor *The Witcher 3: Wild Hunt* die Spiele *The Witcher* (2007, Originaltitel *Wiedźmin*) und *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011, Originaltitel *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*) sowie auch einige kleinere Titel. Es handelt sich bei CD Projekt REDs Spielen allerdings nicht um direkte Adaptationen der Bücher, sondern um eigenständige Interpretationen.

5 Redmond, Dennis (2018): *Worlds To Win. The Politics of Transnational Audiences in The Witcher 3, Fallout 4 and Freeman's Mind*, Kolkata: MonkeyBear Press, S. 18.

6 Die Produktionszeit betrug dreieinhalb Jahre (CD Projekt [2015]: *CD PROJEKT Group : First Half of 2015*, Folie 5.), womit sie im Rahmen hochrangiger Entwicklerstudios liegt (vgl. Redmond, S. 14).

7 Inklusive der Vermarktung kostete die Produktion 306 Millionen Złoty (PLN). | CDPR 2015, Folie 4; CD PROJEKT RED: „CD PROJEKT Group – first half of 2015“. *Youtube*, 1:13.

8 Allein in den ersten sechs Wochen zählt CD Projekt RED sechs Millionen verkaufte Kopien. | CDPR 2015, Folie 11.

9 Redmond, S. 18.

10 Redmond spricht von einem Wandel von „digital space into digital place“. | Ebd.

11 Ebd.

*The Witcher 3: Wild Hunt* beinhaltet über eine halbe Million Worte und tausende Zeilen Dialog (Redmond, S. 21, zzgl. Fußnote 45 [S. 21]), die von mehr als 950 Synchronsprecher\*innen gesprochen wurden (Redmond, Fußnote 50 [S. 25]).

12 Üblicherweise wirken sich Fetch-Quests nicht auf die Narration oder den Zustand der Welt aus, sondern dienen lediglich der Ressourcengenerierung im Spiel. Da sie inhaltlich simpel und repetitiv sind, ist ihre Gestaltung einfach, sodass sie in vielen digitalen Spielen genutzt werden um Lücken zu füllen. | Redmond, S. 26.

13 Redmond, S. 18.

14 Redmond, S. 26.

15 Der Verkauf von *The Witcher 3: Wild Hunt* sowie der beiden kostenpflichtigen Erweiterungspacks (siehe Fußnote 21) erwirtschaftete auch 2018 noch bedeutende Einnahmen. | CD Projekt [2019]: *Management Board report on CD PROJEKT Capital Group and CD PROJEKT S. A. Activities 2018*, S. 74.

wird. Den Reichtum von *The Witcher 3: Wild Hunt* eröffnen nicht zuletzt die vielen Details<sup>16</sup> und stringenten Handlungen, die zu den überzeugenden Narrativen beitragen. Ebenso wird in Form des Kulturschutts<sup>17</sup>, auf den in den nachfolgenden Seiten eingegangen wird, aus mannigfaltigen kulturellen Kontexten geschöpft, um die dem Spiel innewohnende Bedeutung<sup>18</sup> zu produzieren. In der digitalen Landschaft Skelliges etwa wird ein Repertoire bedient, das mit Langschiffen, Jarls, Schildmaiden und Weiterem auf allgemeinen Vorstellungen des „Nordischen“ beruht<sup>19</sup> und sich grundsätzlich von dem unterscheidet, das für das fiktive, polnisch anmutende Velen bedient wird.<sup>20</sup>

Das Zusammenspiel solch innovativer und inhaltlicher Elemente verhalf CD Projekt RED bei der Entwicklung des letzten Erweiterungspacks (DLC<sup>21</sup>), *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*, zu einer Bezuschussung der *Creative Europe – Media*, einem Förderprogramm der Europäischen Union.<sup>22</sup> Die Fördergelder waren dabei an die Forderung nach einer „st[a]rke[n] Betonung der kulturellen Identität und des kulturellen Erbes“ und nach „Originalität, innovative[m] und kreative[m] Wert sowie kulturelle[r] Vielfalt im Vergleich zu Mainstreamwerken“ geknüpft.<sup>23</sup> Diese finanzielle Zuwendung bezeugt dabei nicht nur die ökonomische Relevanz des digitalen Spiels, sondern misst *The Witcher 3: Wild Hunt* die Anerkennung seines kulturellen Potenzials zu.

Als kulturwissenschaftliche Arbeit interessiert sich die nachfolgende Analyse für ebendiese inhärenten kulturellen Elemente und Motive, die mit der Förderung und mit einer Vielzahl von Auszeichnungen<sup>24</sup> anerkannt wurden. Wo finden sich in Geralt und seiner Ziehtochter Cirilla,<sup>25</sup> aber auch in ihren Antagonist\*innen, Monstern und anderen Figuren kulturelle Konventionen oder Innovationen? Was macht die Landschaften so besonders, die in *The Witcher 3: Wild Hunt* nicht

---

16 Geralts Bart wächst mit der Zeit; Kinder spielen im Regen, die Lokalbevölkerung kommentiert selbigen; am Nachthimmel ziehen gelegentlich Sternschnuppen vorbei; die Tage werden länger, je weiter nördlich man reist, etc.

17 Der Begriff wurde von Christoph Jacke, Eva Kimminich und Siegfried J. Schmidt geprägt. | Jacke, Christoph / Kimminich, Eva / Schmidt, Siegfried J. (2016): „Vorwort: Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen“. In: Jacke, Christoph / Kimminich, Eva / Schmidt, Siegfried J. (Hrsg.): *Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen*, 2016, Bielefeld: transcript Verlag, S. 10.

18 Lidén, Christer (2016): *The quest for medievalism in 'The Witcher 3'. A study of the vita gravis: the apposition between the medieval and the fantastical*. Unveröffentlichte Arbeit, Universität Stockholms, S. 10.

19 Vgl. Fewster, Derek (2015): „The Witcher 3: A Wild and Modern Hunt to Medievalise Eastern and Northern Europe“. In: *gamevironments*, 2015, Vol. 2, S. 165.

20 Das Repertoire, das in der digitalen Landschaft Velens Anwendung findet, wird im dritten Kapitel thematisiert.

21 Die Erweiterungspacks werden nachfolgend „downloadable content“ (DLC) genannt. Insgesamt gibt es 16 kostenlose DLCs zu *The Witcher 3: Wild Hunt*, die kosmetische Änderungen (alternative Outfits, zusätzliche Frisuren) und weitere Waffen, Gwent-Spielkarten und ein paar Nebenquests bieten. Die beiden kostenpflichtigen Story-DLCs *The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone* und *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine* werden in dieser Arbeit ebenso zu dem Spiel dazugezählt und in die Analyse von *The Witcher 3: Wild Hunt* einbezogen.

22 Creative Europe – Media (2015): „List of selected projects [EACEA-6-2015]“, S. 2.

23 EACEA – Kreatives Europa – Media (o. J.): „Entwicklung, Videospiele. Was wird unterstützt?“.

24 2018 wurde *The Witcher 3: Wild Hunt* von Spielenden auf den ersten Platz der 300 beliebtesten Spiele aller Zeiten gewählt (Hilliard, Kyle [2018]: „Reader's Choice Top 300 Games Of All Time“, in: *Game Informer*, o. S.). Auch brachte das Spiel über 800 weitere Auszeichnungen ein (CD Projekt [2016]: *Management Board report on CD PROJEKT Capital Group activities in the fiscal year 2015*, S. 5).

25 Während den Großteil der Zeit über Geralt gespielt wird, wird episodewise ebenfalls Ciris Geschichte aus ihrer eigenen Perspektive erzählt, wobei der\*die Spielende dann auch ihre Rolle übernimmt. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

mehr nur Raum („space“), sondern auch Ort („place“) sind? Inwiefern spielt *The Witcher 3: Wild Hunt* mit den seinem Genre entsprechenden Mustern?

Um diesen Fragen nachgehen zu können, wird *The Witcher 3: Wild Hunt*<sup>26</sup> in einem *close reading*, einer „detailed examination, deconstruction, and analysis“<sup>27</sup>, auf unterschiedliche kulturelle Elemente und Motive sowie deren Art der Einbringung untersucht. Es werden kulturelle Versatzstücke in *The Witcher 3: Wild Hunt* herausgearbeitet und die dahinterstehenden Intentionen genauer betrachtet. Seiner Natur entsprechend bleibt das *close reading* dabei ein stark interpretativer Prozess.<sup>28</sup>

Wie Konventionen und Innovationen codiert und zitiert werden, wird methodisch anhand sogenannter „Text-Splitter[...]“<sup>29</sup> nachvollzogen.<sup>30</sup> Als solchen lässt sich beispielsweise die polnische Folk-Metal-Band Percival Schutzenbach verstehen, die sich 1999 nach einem Charakter aus Sapkowskis Hexer-Geschichten benannte<sup>31</sup> und 2013 Soundtracks für *The Witcher 3: Wild Hunt* produzierte.<sup>32</sup> Durch ein „[A]malgamieren [der] Stoffe“<sup>33</sup> setzt sich demnach durch die Zusammenkunft unterschiedlicher Splitter etwas Neues zusammen, das aus „eigentlich unvergleichbaren Zitaten [...] kaum vergleichbarer Autoren in [...] unterschiedlichen Medienangeboten“<sup>34</sup> besteht und als „Kulturschutt“ bezeichnet werden kann.<sup>35</sup>

In *The Witcher 3: Wild Hunt* lässt sich dieser Kulturschutt in Form von Versatzstücken finden, bei denen es sich durch das Übersetzen in ein anderes Medium um keine festen, aber doch erkennbare Abbilder handelt. In der Spielwelt lassen sich Geschichten, Folklore und Mythologeme wie auch Elemente von Epochen, Stadtbildern und Landschaften wiedererkennen, die ihrem ursprünglichen Kontext entlehnt und in einen neuen Kontext in Form der Spielwelt gebettet sind. Auch Konventionen, die sich in vielen digitalen Spielen wiederfinden – etwa die Darstellung von Frauen oder die Verhandlung von Rassismus anhand nicht-menschlicher Rassen – werden als Teil einer

---

26 Vereinzelt wird auch ein Blick auf Sapkowskis Geralt-Saga sowie CD Projekt REDs vorherige *Witcher*-Spiele geworfen.

27 Bizzocchi, Jim / Tanenbaum, Joshua (2011): „Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences“. In: Davidson, Drew (Hrsg.): *Well Played 3.0. Video Games, Value and Meaning*, Carnegie Mellon University: ETC Press, S. 289.

28 Bizzocchi/Tanenbaum, S. 298.

29 Jacke/Kimminich/Schmidt, S. 9.

30 Selbst bei *The Witcher 3: Wild Hunt* handelt es sich um einen „Text-Splitter“. Obwohl sich die digitalen Spiele vieler Inspirationen aus den Büchern Sapkowskis bedienen, sind sie, wenn auch als große, doch als „Splitter“ zu verstehen, die sich zu einem eigenen Text verdichtet haben, der bestenfalls parallel („side-by-side“) zu dem Sapkowskis gelesen wird. | Vgl. Matuszek, Dawid (2017): „The Witcher, or The End of Masculinity (as We Know It)“. In: *Gender Issues in Video Games (Special Issue)*, Kinephanos. *Revue d'études des médias et de culture populaire / Journal of media studies and popular culture*, 2017, S. 130.

31 Jalułowicz, Tomek im Interview mit Mikołaj Rybacki (2005): „'...Rodem z baśniowych światów Tolkiena' – Percival Schutzenbach“, in: *Artrock.pl*.

32 The Witcher: „The Witcher 3: Wild Hunt | Creating the sound“. *Youtube*. Youtube LLC, 30.08.2016. 0:54 – 1:13.

33 Jacke/Kimminich/Schmidt, S. 10.

34 Jacke/Kimminich/Schmidt, S. 9.

35 Jacke/Kimminich/Schmidt, S. 10.

Kultur digitaler Spiele verstanden und in die Analyse einbezogen. So gilt es, besagte Konventionen sowie Motive und Referenzen exemplarisch aus *The Witcher 3: Wild Hunt* herauszuarbeiten.

Da es aufgrund des Umfangs<sup>36</sup> des Texts<sup>37</sup>, als der das digitale Spiel hier verstanden und gelesen wird, unmöglich ist, alle Motive und Referenzen zu betrachten, stehen die untersuchten Elemente exemplarisch für viele weitere ein. Aus demselben Grund wird der Fokus dieser Analyse unter anderem anhand von Aussagen der Autor\*innen des Spiels gesetzt. Seitens der Entwickler\*innen wird der Erfolg von *The Witcher 3: Wild Hunt* maßgeblich der „Polishness“ zugeschrieben.<sup>38</sup> Bei den digitalen Landschaften des Spiels kommt dem der „Polishness“ unterstellten Landstrich Velen in der folgenden Analyse weit mehr Aufmerksamkeit zu als den „nordischen“ Skellige-Inseln; die mediterrane Landschaft Toussaints bleibt gänzlich außen vor. Durch den Fokus auf die „Polishness“ beziehungsweise die „Slavicness“ werden von den Monstern und Antagonist\*innen vor allem die als „slawisch“ behaupteten näher betrachtet.<sup>39</sup>

Trotz unterschiedlicher Zitatebenen ergibt sich in *The Witcher 3: Wild Hunt* eine konsistente Welt, aus der Versatzstücke, die als Fremdkörper hervorstechen, als solche inszeniert werden. Inhärente Elemente wie auch Zitate und Referenzen werden in Konventionen, wie beispielsweise Neomedievalismus<sup>40</sup> und Patriarchat, und in Repertoires wie Heldensagen und „Polishness“ eingeschrieben, die im Hintergrund der Spielwelt stehen. Konventionen und Repertoires bieten dabei einen lesbaren „Code“, also das dank seines Kontexts entschlüsselbare Zeichenrepertoire, mit dem die „Übertragung von Information ermöglicht wird.“<sup>41</sup> Dieser ermöglicht in einem ersten Schritt, sich in der Spielwelt zurechtzufinden.<sup>42</sup> Spielende, die sich mit den Genrebezeichnungen auskennen, wissen deswegen, dass sie sich in einem fantastischen<sup>43</sup> Single-Player Open-World Action-Rollenspiel als alleinige\*r Spieler\*in (Single-Player) mit (nahezu) ungehinderter Bewegungsfreiheit (Open-World) in einer Welt mit übernatürlichen Elementen (Fantasy) bewegen, in der sie eine bestimmte Rolle (hier Geralt, anteilig auch Ciri) einnehmen und auf „Action“ (zum

---

36 In Zahlen ausgedrückt, bedeutet das, dass der Speedrun, bei dem das Spiel möglichst schnell durchgespielt wird, 25 Stunden dauert. Die längste (bekannte) Spielzeit eines einzelnen Spielenden beträgt, wenn auch über mehrere Spielstände verteilt, über 1800 Stunden. | Gaca, Christian (2015): „Speedrun durch The Witcher 3: Wild Hunt in rund 25 Stunden“, in: *Gamereactor*, o. S. ; Gach, Ethan (2018): „What Someone Who Spent 1,800 Hours In *The Witcher 3* Actually Did“, in: *Kotaku*, o. S.

37 Dabei werden nicht nur Dialoge, Schriftstücke und andere Formen von Text in *The Witcher 3: Wild Hunt* analysiert, sondern vielmehr wird das Spiel in seiner audiovisuellen Gesamtheit als „Text“ verstanden. Es wird allerdings keine Musikanalyse betrieben. | Vgl. Mendonça, Carlos Magno Camargos / Freitas, Filipe Alves de (2015): „Game as text as game: the communicative experience of digital games“. In: *Comunicação e Sociedade*, 2015, Vol. 27, S. 253-272.

38 Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*, 4:40 – 4:49.

39 Die Analyse der als „slawischen“ behaupteten Antagonist\*innen/Monster erfolgt im fünften Kapitel.

40 Als Neomedievalismus wird das vermeintliche Mittelalter verstanden, das unter anderem *The Witcher 3: Wild Hunt* rahmt. Im dritten Kapitel wird näher drauf eingegangen sowie eine genauere Definition geboten.

41 Simon, Tina (2003): *Rezeptionstheorie. Einführungs- und Arbeitsbuch*. Leipziger Skripten. Einführungs- und Arbeitsbücher. Band 3. Frankfurt am Main: Peter Lang Verlagsgruppe, Europäischer Verlag der Wissenschaften, S. 143.

42 Vgl. Mendonça/Freitas, S. 261.

43 Das Adjektiv wird hier nicht als Wertung, sondern im Sinne des Genres der Fantasy verwendet.

Beispiel in Form von Kämpfen) stoßen werden. Dabei ist das imaginäre Mittelalter, in der das Spielgeschehen von *The Witcher 3: Wild Hunt* angesiedelt wird, eine in digitalen Spielen genauso bekannte Einfassung wie das „Nordische“ der Skellige-Inseln, auf die es Geralt im Laufe seiner Suche nach Ciri verschlägt. Die von CD Projekt RED orchestrierte „Polishness“ rahmt die Landschaften Velens ebenso wie die Konventionen des imaginierten Mittelalters. Auf dieselbe Weise üben Konventionen der Fantasy, sexistische Tendenzen und das Verständnis der (polnischen) Romantik einen Einfluss auf die Darstellung und Interpretation der Bewohner\*innen dieser Landschaften aus.

Die Codes, die diese Konventionen mit sich bringen, erlauben in einem zweiten Schritt, aus dem Repertoire bekannte Parameter umzuschreiben und so neue Bedeutungen zu eröffnen.<sup>44</sup> Wesentlich von der (An-)Teilnahme der Spielenden<sup>45</sup> abhängig, lässt sich das digitale Spiel anhand der in ihm enthaltenen Codes analysieren und interpretieren. Die folgende Untersuchung wird Referenzen in *The Witcher 3: Wild Hunt* mit Blick auf Arbeiten zu Geralts Männlichkeit<sup>46</sup> und seiner Rolle als Vaterfigur,<sup>47</sup> monströser Weiblichkeit,<sup>48</sup> (de-)kolonialisierende Tendenzen,<sup>49</sup> dem Aufbau der Spielwelt<sup>50</sup> sowie dem damit heraufbeschworenen imaginierten Mittelalter<sup>51</sup> und religiösen Motiven<sup>52</sup> identifizieren. Es wird außerdem entschlüsselt, inwiefern die herausgearbeiteten Referenzen eine Umdeutung erfahren.

Die Motive und Konventionen sind dabei ebenso als Legenden zu verstehen wie die von Principal Writer Jakub Szamałek als „many familiar legends“ bezeichneten Sagen slawischer Folklore.<sup>53</sup> Einerseits werden sie wie selbstverständlich im Spiel impliziert, andererseits kommt ihnen dadurch,

---

44 Vgl. Mendonça/Freitas, S. 261.

45 Jański, Krzysztof (2018): „Creation of the fictional world in *The Witcher 3: Wild Hunt*“. In: *Homo Ludens*, 2018, Vol. 11, Nr. 1, S. 121.

46 Matuszek, Dawid (2017): „The Witcher, or The End of Masculinity (as We Know It)“. In: *Gender Issues in Video Games* (Special Issue), Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire / Journal of media studies and popular culture, 2017, S. 127-146.

47 Lucat, Bertrand (2017): „Playing with Patriarchy: Fatherhood in *BioShock: Infinite*, *The Last of Us*, and *The Witcher 3: Wild Hunt*“. In: *DiGRA '17 - Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference*, 2017, Vol. 14, Nr. 1, S. 1-18.

48 Stang, Sarah (2018): „Shrieking, Biting, and Licking: The Monstrous-Feminine in Video Games“. In: *Press Start*, 2018, Vol. 4, Nr. 2, S. 19-34.

49 Majkowski, Tomasz Z. (2018): „Geralt of Poland: *The Witcher 3* Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia“. In: *Open Library of Humanities*, 2018, Vol. 4, Nr. 1, S. 1-35.

50 Jański, Krzysztof (2018): „Creation of the fictional world in *The Witcher 3: Wild Hunt*“. In: *Homo Ludens*, 2018, Vol. 11, Nr. 1, S. 117-134.

51 Lidén, Christer (2016): *The quest for medievalism in 'The Witcher 3'. A study of the vita gravis: the opposition between the medieval and the fantastical*. Unveröffentlichte Arbeit, Universität Stockholms; Dirksen, Susanne (2018): *Between Authenticity and Fantasy. The Medievalist Music of the Videogame The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*. Unveröffentlichte Arbeit, Universität Utrecht; Lamb, Brendan / Smith, Barnabas (2018): „From *Skyrim* to Skellige: Fantasy Video Game Music Within a Neo-Mediaevalist Paradigm“. In: *Musicology Australia*, 2018, Vol. 40, Nr. 2, S. 79-100.

52 Bučková, Zuzana (2018): „Religious Motives as part of virtual reality created by the digital game 'The Witcher 3: Wild Hunt'“. In: *European Journal of Science and Theology*, 2019, Vol. 15, Nr. 1, S. 223-233.

53 Szamałek spricht in einem Interview davon, dass dem polnischen Publikum die aus der slawischen Folklore aufgegriffenen Geschichten und Motive auffallen: „Polish players definitely notice many familiar legends in the game.“ | Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*, 1:49 – 2:40.

dass sie den Spielenden bekannt sind, die Rolle einer Zeichenerklärung zu, die wie die Legende einer Karte ermöglicht, das digitale Spiel zu lesen. Demnach heißt es, die kulturellen Anspielungen<sup>54</sup> in *The Witcher 3: Wild Hunt* anhand konkreter Beispiele herauszuarbeiten und zu illustrieren. Hierfür wird sich zuerst den sogenannten „Easter Eggs“ gewidmet, anhand derer unterschiedliche Zitatebenen und daraus erfolgende Interpretationsmöglichkeiten erklärt werden. Anschließend werden Repertoires, Motive und Konventionen an den Landschaften des Spiels festgemacht. Bei den somit erläuterten Hintergründen steht die von den Entwickler\*innen in den Vordergrund gestellte „Polishness“ der Landschaft Velens im Mittelpunkt. Dem folgt eine Analyse der Bewohner\*innen von *The Witcher 3: Wild Hunt*. Begonnen wird mit einer Untersuchung des fantastischen Motivs der „Elder Races“ und der Verhandlung der Fremdheit, wobei insbesondere Geralts Andersartigkeit thematisiert wird. Es folgt die nähere Betrachtung vermeintlich „slawischer“ Antagonist\*innen und Monster in Bezug auf ihre kulturellen Hintergründe. Abschließend werden weibliche Monster in Bezug auf monströse Weiblichkeit untersucht und die Portraitierung weiblicher Charaktere kritisch beleuchtet. Untersucht wird dabei vorrangig der Umgang mit dem bereits in der Antike verwendeten Motiv der „Jungfrau in Nöten“ sowie die Konvention der geschlechtsbezogenen Darstellung in digitalen Spielen.

## 2. Easter Eggs und Zitatebenen

Sapkowskis Witcher-Pentalogie und -Kurzgeschichten bieten mit ihren Charakteren, Ereignissen und ihrer Welt im Gesamten das Gerüst für den digitalen Ausbau in CD Projekt REDs Spielen. Der dem literarischen Kanon<sup>55</sup> entnommene Hintergrund, inklusive der Ursprünge von Charakteren, Städten, der Geschichte von Nationen, also die gesammelte Kenntnis der ganzen fiktiven Welt<sup>56</sup>, in ihrer Gesamtheit Lore<sup>57</sup> genannt, wurde in den digitalen Spielen um eigene Charaktere, Orte, Narrative und Ereignisse erweitert, sodass die digitalen „Textsplitter“ unter Spielenden als eigener, wenn nicht sogar als *der* Kanon Anerkennung finden. Das Rückgrat der Spiele, das die Lore des literarischen Kanons bietet, wird dabei von CD Projekt RED nicht stillschweigend implementiert, sondern ebenfalls während der Spielhandlung von den Charakteren angesprochen. So legt Geralt nicht nur dar, wie ihn Königin Meve zum Ritter geschlagen hat,<sup>58</sup> sondern erzählt auch in der Quest „Novigrad Dreaming“<sup>59</sup> der Traumdeuterin Corinne Tilly eine ganze Reihe von Erinnerungen an

54 Matuszek, S. 130.

55 Mit der Bezeichnung des literarischen Kanon sind durchgehend Sapkowskis Bücher um den Hexer Geralt gemeint.

56 Balogh, Andrea (2017): „The (In)Visibility of the Text in Video Games“, in: *Filológia.hu*, 2017, Vol. 8, Nr. 3, S. 106.

57 Aus Ermangelung eines entsprechenden deutschen Äquivalents wird im Laufe dieser Arbeit weiter auf die Lore referiert.

58 Die Anekdote erzählt er, um einen Kartenspieler zum Spiel zu überreden. | Quest: „Get Junior, *The Witcher 3: Wild Hunt*.“

59 Da die Autorin dieser Masterarbeit *The Witcher 3: Wild Hunt* auf Englisch gespielt hat, sind die Namen der Figuren, Orte und Quests ebenso wie Zitate hier der englischen Fassung entnommen.

seine Ziehtochter Cirilla, die alle Sapkowskis „Geralt-Saga“ entnommen sind.

Obwohl Geralt in beiden Fällen nicht den genauen Wortlaut aus den Büchern, sondern lediglich eine inhaltliche Zusammenfassung prägnanter Momente wiedergibt, werden diese Referenzen zum literarischen Kanon von manchen Spielenden als sogenannte „Easter Eggs“ verstanden.<sup>60</sup> Diese „Ostereier“ sind „intentional inside jokes which are concealed in the game“<sup>61</sup>, auf deren Suche sich viele Spielenden begeben.<sup>62</sup>

Ursprünglich zur Anerkennung der Urheberschaft konzipiert,<sup>63</sup> sind multimediale Easter Eggs mittlerweile zur Norm geworden<sup>64</sup> und haben sich in ihrer Natur gewandelt. Zwar ist auch in *The Witcher 3: Wild Hunt* ein Easter Egg versteckt, das sich auf seine Entwickler\*innen bezieht,<sup>65</sup> doch geht es bei der Suche der sogenannten „Ostereier“ in digitalen Spielen mittlerweile vorrangig darum, versteckte Level<sup>66</sup> oder Bezüge zu anderen Medien zu finden. Somit sind die meisten Easter Eggs in digitalen Spielen eine Form der Intertextualität. Sie tauchen als Zitate aus anderen (digitalen) Spielen, Kunst, Literatur, Musik, Film, Fernsehen, Theater oder anderen in digitalen Spielen auf.

Als Konvention digitaler Spiele bieten auch einzelne Easter Eggs Codes, durch die den Zitaten neue Bedeutung zukommt. Je nachdem, in welchem Kontext die Referenzen eingebettet werden, werden sie, wie im Laufe dieses Kapitel an Beispielen aufgezeigt wird, zu mehr als einem bloßen Zitat.

Unter der Betrachtung des Kulturschutts lassen sich Easter Eggs als Textsplitter begreifen. Es gibt bei der Wiedergabe dieser „eigentlich unvergleichbaren Zitate[...]“<sup>67</sup> keine Regelung, wie die Easter Eggs zu präsentieren sind, sodass sich in *The Witcher 3: Wild Hunt* sowohl geschriebene und gesprochene textuelle Referenzen als auch bildliche Darstellungen finden, die auf Elemente anderer Medien verweisen.<sup>68</sup> Die Zitate sind dabei sowohl kulturellem Kanon und sogenannten „Klassikern“

---

60 Ob die Referenzen zum literarischen *Wiedźmin*-Kanon im Spiel als Easter Eggs bezeichnet werden können oder nicht, hängt letztlich davon ab, wie strikt man den literarischen und den digitalen Kanon voneinander abgrenzt.

61 Balogh, S. 105.

62 Vgl. Bailey, Ruffin (2008): „Hacks, Mods, Easter Eggs, and Fossils: Intentionality and Digitalism in the Video Game“. In: Whalen, Zach / Taylor, Laurie N.: *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*, Nashville: Vanderbilt University Press, S. 83.

63 Als wahrscheinlich erstes Easter Egg in einem digitalen Spiel gilt ein Satz in dem Atari-Spiel *Adventure* (1979), mit dem sich sein Entwickler Warren Robinett als solcher zu erkennen gab. Grund dafür war, dass die Autor\*innen der Spiele der Konsole Atari 2600 nicht genannt wurden (Bailey, S. 79 f.). In einem versteckten Raum im Spiel untergebracht, sollte das Easter Egg nur von den Spielenden und nicht vom Publisher gefunden werden (Vgl. Bailey, S. 80 f.).

64 Vgl. Bailey, S. 83.

65 Mitten im Nichts steht eine Leinwand mit einem Gruppenfoto. Auffindbar ist dieses Easter Egg nur in der PC-Version, da ein sogenannter „Mod“ (also eine Modifikation beziehungsweise Erweiterung) benötigt wird, um Geralt außerhalb der bespielbaren Karte bewegen zu können. | Vgl. Hernandez, Patricia (2016): „The New *Witcher 3* DLC Is Hiding A Small Secret That Is Normally Impossible To Find“, in: *Kotaku*, o. S.

66 Vgl. Bailey, S. 83.

67 Jacke/Kimminich/Schmidt, S. 9.

68 Ein Großteil der Easter Eggs wurde von Spielenden in entsprechenden Kategorien („Art“, „Film/TV“, „Folklore“, „Games“, „History“, „Literature“, „Music“) zusammengetragen. | Fandom (o. J.): „The Witcher 3 Easter eggs“, o. S.

(unter anderem Nietzsches *Also sprach Zarathustra* und *Die fröhliche Wissenschaft*, Tolstois *Anna Karenina* und diversen Shakespeare-Stücken) als auch der Popkultur entnommen.<sup>69</sup>

Während einige digitale Spiele sehr sparsam mit dem Einsatz von Easter Eggs umgehen, ist in *The Witcher 3: Wild Hunt* eine Vielzahl dieser Zitate untergebracht. Sie werden kaum an geheimen Orten versteckt, sondern durch die ganze, riesige Welt des Spiels verteilt. Dies bedeutet nicht nur, dass sie an geographischen Orten abgelegt werden – wie etwa die kleinwüchsige Leiche in den Ruinen des Kaer Almhult auf Skellige, die in einer „Sky Cell“ gefunden werden kann und bis ins Detail dem Charakter Tyrion Lannister in HBOs Fernsehserie *Game of Thrones* gleicht – sondern auch in Dialogen, Büchern und sogar den Titeln der Quests finden sich entsprechende Referenzen. So ist eine weitere Anspielung auf *Game of Thrones* der Name der Quest „Filibert Always Pays His Debts“, der den Wortlaut des oft zitierten Versprechens der Lannister-Familie („A Lannister always pays his debts“) in der Fernsehserie aufgreift.

Einige Easter Eggs treten als Zitat hervor, weil sie nicht der bisher angetroffenen Norm entsprechen, die meisten jedoch sind nur für die Spielenden offensichtlich, die auch das unverfälschte Zitat kennen. Zum Beispiel wird der vielleicht bekannteste Satz aus dem digitalen Spiel *Skyrim* („I used to be an adventurer like you, but then I took an arrow in the knee.“<sup>70</sup>) gleich zweimal aufgegriffen: Einmal auf der Gwent<sup>71</sup>-Karte des „Black Infantry Archer“ (Nilfgaard-Deck), auf der „I aim for the knee. Always.“ steht, ein anderes Mal durch Geralt, der seinem Freund Lambert gegenüber erwähnt „Was bold and brash once, like you. Then I took a pitchfork in the gut.“<sup>72</sup> (und damit zusätzlich auf den literarischen *Wiedźmin*-Kanon verweist). Obwohl für Spielende, die mit dem *Skyrim*-Zitat vertraut sind, erkennbar, bleiben beide Referenzen insofern „unauffällig“, als dass ihre Form nicht von der im Spiel etablierten Norm abweicht: Auch alle anderen Gwent-Karten tragen ein Zitat (in der Regel aus dem *Witcher*-Kanon, sei es aus dem literarischen oder aus dem ludischen) und auch für Geralt sind solche Kommentare nicht untypisch.

Anders verhält es sich hingegen mit einem Bären in Toussaint, der ein zerrissenes rotes Oberteil trägt, während alle anderen Bären in *The Witcher 3: Wild Hunt* „naturbelassen“ unbekleidet bleiben (siehe Abbildung 1). Durch sein untypisches Aussehen kristallisiert sich dieser eine Bär als Zitat heraus und wird durch sein rotes Oberteil als Anspielung auf die Figur „Pu der Bär“<sup>73</sup> verstanden. Unterstrichen wird diese Deutung davon, dass Geralt den Bären zwischen Bienenstöcken antrifft;

69 Vgl. Fandom (o. J.): „The Witcher 3 Easter eggs“, o. S.

70 *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Game Studios; 2011.

71 Gwent ist ein Kartenspiel, das sich als Minigame in *The Witcher 3: Wild Hunt* spielen lässt.

72 Summers, Patrick (2016): „The Witcher III Game Script by Shotgunnova“, in: *GameFAQs*, WK9B („The Final Trial“), o. S.

73 Milne, Alan Alexander (1988): *Winnie-the-Pooh*. Illustriert von Ernest H. Shepard. New York: Dutton Children's Books. Erstmals erschienen 1926.

sogar die für den Zeichentrickbären typischen gelben Honigtöpfe (die im Rest des Spiels nicht vorhanden sind) finden sich dort. Dass der Bär so aus dem Kontext hervorsticht, erklärt sich im Spiel dadurch, dass er erst nach der Quest „Beyond Hill and Dale“ auftaucht, in der Geralt das „Land of a Thousand Fables“ aufsucht. In dieser magischen Illusion leben Rapunzel, die Bremer Stadtmusikanten, die drei kleinen Schweinchen und weitere bekannte Märchenfiguren.



Abbildung 1: Ein Braunbär im Vergleich zu „Winnie-the-Pooh“. | Quellen: The Witcher 3: Wild Hunt und The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine.

Je nach Kontext und Art der Darstellung können Easter Eggs als Tribut, Augenzwinkern, Parodie oder als kritischer Kommentar verstanden werden. Dabei gibt es Easter Eggs, die sich einer größeren Prominenz erfreuen, etwa weil sie in der Hauptstory auftauchen – wie die Schneewittchen-Parallele, wenn Geralt Ciri auf der „Isle of Mists“ in einem totengleichen Schlaf in Gesellschaft von sieben Zwergen findet – oder aber wichtige nicht-spielbare Charaktere (NPC)<sup>74</sup> betreffen, wie den Meisterschmied Éibhear Hattori, der sich, seinem Vorbild Hattori Hanzō aus *Kill Bill* gleich, zur Ruhe gesetzt hat und nun als Koch tätig ist. Andere Easter Eggs verbergen sich in abgelegenen Teilen der Witcher-Welt in Dialogen mit NPCs, den Titeln oder Inhalten von Schriftstücken sowie den Namen von Quests. Es ergibt sich allerdings keine gesteigerte Relevanz oder Tiefgang durch die Integration in die Hauptstory; beispielsweise kommt der Schneewittchen-Referenz keine weitere Bedeutung zu und sie wird auch nicht weiter ausgebaut. Im Falle der Quest um Hattori („Of Swords And Dumplings“) hingegen erfolgt die Kritik an Rassismus und Fremdenfeindlichkeit in der Großstadt Novigrad<sup>75</sup> anhand der elfischen Abstammung Hattoris, und nicht etwa durch seine Namensgebung.

Überhaupt fällt es schwer die Intention der Entwickler\*innen mit Sicherheit zu bestimmen,<sup>76</sup> sodass

<sup>74</sup> In *The Witcher 3: Wild Hunt* sind das außer Geralt und Ciri alle Figuren.

<sup>75</sup> Redmond, S. 54.

<sup>76</sup> Diese nicht immer eindeutig bestimmbare Intention der Entwickler\*innen resultiert dabei nicht zuletzt aus der

sich in den meisten Fällen nur Hypothesen aufstellen lassen. Wenn also in der Quest „The Truth is in the Stars“ der Wahrsager anfangs behauptet, seine Fähigkeiten rührten daher, dass er als Kind in den Kessel mit dem Zaubertrank („magic brew“) der Dorfhexe gefallen sei, erinnert das an Obelix, der seine Kräfte erlangte, nachdem er als Kind in den Kessel mit dem Zaubertrank des Druiden Miraculix fiel.<sup>77</sup> Es handelt sich hier um einen „kleinen Scherz am Rande“, der keinen weiteren Kommentar seitens der Entwickler\*innen zu intendieren scheint. Die Prostituierten wiederum, die man in den Bordellen Novigrads „It's a material world, and I'm a material girl“ sagen hören kann, zitieren nicht nur Madonnas Lied „Material Girl“ (1985), sondern liefern zusätzlich einen (möglichen) Beweggrund für ihre Profession.

Ambivalenter wird es im Falle der drei „fuzenden Trolle“, die Geralt im Südwesten Ard Skelligs (unweit des Kaer Muire) in einer Höhle antreffen kann. Jesse, Joe und Dodger erhalten ihre Namen und ihre Stimme von bekannten Youtube-Persönlichkeiten aus der englischsprachigen Gaming-Szene. Den Trollen eine Stimme zu geben, geht für die Synchronsprecher\*innen damit einher, sich durch diese Repräsentation nicht kritisiert zu fühlen.<sup>78</sup> Von Seiten des Entwicklerstudios kann dieses Casting sowohl als PR-Aktion als auch als Kritik an den Youtuber\*innen oder zumindest der Youtube-Szene im Allgemeinen verstanden werden: Das Gesprächsthema der Trolle ist trivial (sie unterhalten sich über ihre Flatulenzen) und ihre Ausdrucksweise ist, wie die aller Trolle in *The Witcher 3: Wild Hunt*, sehr simpel. Selbst ihre Taten sind nicht nobel, denn sie äußern explizit, Geralt fressen zu wollen.

In einer Welt, die von einem Überfluss an (möglichen) Wesen geprägt ist, wäre es ein Leichtes gewesen, den Youtuber\*innen eine andere Rolle zukommen zu lassen. Tatsächlich werden die Trolle für die deutsche Synchronisation ebenfalls von Youtube-Persönlichkeiten aus der Gaming-Szene gesprochen,<sup>79</sup> allerdings haben hier weitere Youtuber\*innen ein paar NPCs im *Blood and Wine*-DLC ihre Stimme geliehen.<sup>80</sup> Dass bei der Rollenverteilung die Wahl auf Trolle fiel, kann auch mit dem „trolling“ zusammengebracht werden, das auf Plattformen wie Youtube stattfindet.<sup>81</sup> In dieser Lesart

---

Vielstimmigkeit der Autor\*innen. Allein bei CD Projekt RED haben über 240 Personen an *The Witcher 3: Wild Hunt* gearbeitet (CDPR 2015, Folie 6), wobei Mitwirkende wie Synchronsprecher\*innen und weitere Künstler\*innen nicht mit einberechnet sind.

77 Goscinny, René [Autor] / Uderzo, Albert [Zeichner] (1989): *Comment Obélix est tombé dans la marmite du druide quand il était petit*. Aus der Comibuchreihe *Astérix*. Nicht nummeriertes Sonderheft. Paris: Les Éditions Albert René. Als Geschichte erstmalig veröffentlicht in: *Pilote*, 1965, Nr. 291.

78 Von den englischen Youtuber\*innen Jesse Cox, „Angry Joe“ Vargas und Brooke „Dodger“ Leigh Lawson wurde kein Statement gefunden, aber die deutschen Youtuber\*innen Gronkh, Sarazar und Maxi Gräff zeigen sich in einem „Behind the Scenes“-Video geehrt. | High5: „Sprechrolle in The Witcher 3 - Gronkh, Sarazar & Maxi spielen 3 Trolle.“ *Youtube*. Youtube LLC, 16.05.2015.

79 Allerdings sind die Namen nicht an die deutschen Synchronsprecher\*innen angepasst worden.

80 Sie sprechen unter anderem Bettelnde, Betrunkene und Prostituierte. Zu der englischen Fassung konnten hierzu keine Daten gefunden werden. | PietSmiet: „Pandorya, Jay & Piet in The Witcher 3: Blood and Wine.“ *Youtube*. Youtube LLC, 22.05.2016.

81 Dem Schleppangeln gleich (im Englischen „trolling“) wird beim „Trollen“ versucht, in Foren, Kommentarspalten und

kann es als Kommentar des Entwicklerstudios gedeutet werden, dass die drei von Youtube-Persönlichkeiten gesprochenen Trolle vom Spielmechanismus nicht als mögliche Gesprächspartner, sondern ausschließlich als Feinde gewertet werden. So unterscheidet das Spiel zwischen Wesen, die eine Gefahr darstellen – „Monstern“<sup>82</sup> – und denen, die friedfertig auf Geralt reagieren. Wie auch die meisten Banditen<sup>83</sup> werden diese drei Trolle vom Spiel als Feinde dargestellt, die Geralt töten wollen, sodass er entweder nicht in ihre Nähe geraten darf oder aber sich der Begegnung stellen muss, bei der er sie umbringen muss, um nicht selbst getötet zu werden.

Anhand dieser drei Trolle sowie auch aller Banditen, die Geralt beim Aufeinandertreffen unverzüglich angreifen, lässt sich bestimmen, wie der Spielmechanismus dem Gegenüber (etwa den drei Trollen) Wertigkeit an- oder aberkennt. Diese wird dadurch definiert, dass das Gegenüber mögliche\*r Gesprächspartner\*in ist. Weder die Trolle noch die (meisten) Banditen aber können angesprochen werden, da sie direkt zum Angriff übergehen. Zwar werfen sie Geralt Bemerkungen, meist Beleidigungen, entgegen, und auch Geralt kommentiert den Kampf oder den\*die Gegner\*in gelegentlich, doch lässt sich hier nicht von einem Austausch sprechen, da die Aussagen keinen Bezug aufeinander nehmen. Es handelt sich vielmehr um ein festes Repertoire von Sätzen, deren Äußerung allein durch das Kämpfen hervorgerufen wird.

Eine der wenigen Ausnahmen ist die Lykanthropin Little Red, deren Name und Abstammung von Werwölfen auf die Figur des Rotkäppchens anspielt. Mit ihr *muss* Geralt erst das Gespräch suchen, bevor er sich für eine Seite entscheiden und Little Red potenziell angreifen kann. Somit birgt die Spielmechanik eine eigene Wertung. Es entscheidet nicht allein der\*die Spielende, mit wem er\*sie eine Unterhaltung führen möchte, sondern vorrangig gibt die Spielmechanik vor, wer ein Gespräch wert ist und bei wem die Wahl nur zwischen töten und ignorieren (beziehungsweise fliehen) getroffen werden kann. Damit folgt die Spielmechanik einer Konvention digitaler Spiele, die darüber entscheidet, mit wem der\*die Protagonist\*in welche Art von Kontakt pflegen kann. Die Abweichung von der Norm (wie beispielsweise das obligatorische Gespräch mit Little Red, während mit anderen Banditen gar nicht gesprochen werden kann) eröffnet hingegen eine neue (Be-)Deutungsebene, denn die Norm wird von ihrem ursprünglichen Kontext gelöst und mit zusätzlichem Sinn versehen.<sup>84</sup> So wird vom Spiel implementiert, dass Little Reds Schicksal mehr Gewichtung zukommt als dem der anderen Banditen, deren Beweggründen nicht hinterfragt werden können.

---

ähnlichen Plattformen für Furore zu sorgen, indem mit verletzenden und/oder kontroversen Meinungen geködert wird. | Vgl. Donath, Judith S. (1998): „Identity and deception in the virtual community“. In: Kollok, Peter / Smith, Marc A. (Hrsg.): *Communities in Cyberspace*, London: Routledge, S. 14.

82 Als Monster gelten sie auch dann, wenn sie eigentlich nur ihr Territorium verteidigen. | Vgl. Majkowski, S. 24.

83 Außer „Little Red“ werden keine Banditinnen portraitiert, weswegen die Bezeichnung hier nicht gegendert wird.

84 Vgl. Mendonça/Freitas, S. 261.

Eine weitere, bereits deutlich kritischere Referenz, diesmal auf die zehn biblischen Plagen<sup>85</sup> aus dem 2. Buch Mose, bietet die Quest „A Greedy God“. Ein Silvan ließ sich eines Winters vor einem geschätzten Jahrhundert im Keller einer Ruine nieder. Als eines Tages ein vom Silvan gemachtes Feuer durch einen Spalt die über dem Keller wachsenden Büsche in Brand setzte und ein Bauer ihn husten hörte, wurde der Silvan zum „Allgod“. „'A voice outta nowhere,' he called, 'A miracle!' Thus I became a god.“ Seither bringt die Lokalbevölkerung Opfergaben, die der „Allgod“ mit Segnungen quittiert. Da durch den Krieg die Opfergaben kläglich ausgefallen sind, droht die „göttliche“ Stimme aus dem Keller nun mit Dürre, Hagel, Erdbeben, Lawinen sowie einer Frosch- und Heuschreckenplage. Auf Geralts Entgegnung, er sei ein Parasit, der sich auf Kosten der Landbevölkerung satt esse, erwidert der Silvan: „Maybe so. But what're Freya and Melitele, then? Demandin' prayers and offerin's, givin' naught in return? I talk, at least.“<sup>86</sup> Aber nicht nur der vermeintliche „Gott“ wird, wie auch andere Gottheiten, als parasitäres Element enttarnt, sondern auch seine Anbeter\*innen als unbelehrbar. Wenn Geralt den „Allgod“ tötet, sind die Bauern außer sich („Only group prayer can save us now.“); wenn Geralt ihn dazu überredet, sich mit weniger zufrieden zu geben, preisen sie die Barmherzigkeit des „Allgod“; wenn Geralt die Situation beim Alten belässt, fügen sie sich ihrem Schicksal. In keinem Fall aber hinterfragen sie den „Allgod“ oder seine Macht, wobei es auch keine Rolle spielt, dass es in ihrer Nähe keinen Berg gibt, von dem die angedrohte Lawine herunterrollen könnte.

Um den Kontext zu schaffen, der Easter Eggs eindeutig ironisch aufgreift, wird manchen nicht nur eine ganze Quest (wie „A Greedy God“) gewidmet, sondern, im Falle der mittelalterlichen<sup>87</sup> Artuslegenden, gewissermaßen ein ganzes Fürstentum: In ganz Toussaint tauchen neben Vampiren das Rittertum und die Tradition von Ritterromanzen<sup>88</sup> als Leitmotive auf. Neben den fahrenden Rittern Toussaints, bei deren Turnier immerzu gereimt wird und deren „sense of wonder“<sup>89</sup> mit dem von Kindern und Trotteln („children [...] and morons“<sup>90</sup>) gleichgestellt wird, werden für die Untermalung der Tradition von Ritterromanzen auch mehrere Namen aus der Artus-Sage aufgegriffen. Launfal, Vivien und Sir Gareth tauchen im Spiel namensgebend für die Ritter

85 Die zehn Plagen sind Wasser, das zu Blut wird (7,14-7,25), Frösche (8,1-8,15), Mücken (8,16-8,19), Stechfliegen (8,20-8,32), Viehpest (9,1-9,7), Geschwüre (9,8-9,12), Hagel (9,13-9,35), Heuschrecken (10,1-10,20), Finsternis (10,21-10,29) und der Tod aller Erstgeborenen (11,1-11,10; 12,29-12,33). | O. A. (o. J.): *Das Buch Exodus* [2. Buch Mose], Elberfelder Übersetzung von 1905.

86 Jedoch treten weder Freya noch Melitele in *The Witcher 3: Wild Hunt* als Personen auf. Die Opfergaben und Gebete, die ihnen dargebracht werden, gehen also nicht auf persönlich geäußerte Forderungen zurück, wie sie der „Allgod“ stellt.

87 Der genaue Ursprung ist ungewiss. Sowohl die *Historia Brittonum* („Geschichte der Briten“) als auch die *Annales Cambriae* („Annalen von Wales“) berichten von einer Artus-Figur, die noch vor dem 10. Jahrhundert gelebt haben soll und die bereits eine legendäre Figur und die Basis der Sagen in der *Historia Brittonum* gewesen sein könnte. | Dark, Ken (2000): „A famous Arthur in the sixth century? Reconsidering the origins of the Arthurian legend.“ In: *Reading Medieval Studies*, 2000, Vol. 26, S. 80.

88 Jański, S. 126.

89 Summers, WK6B („Hunting a Witch“), o. S.

90 Ebd.

Palmerin de Launfal, Guillaume de Launfal, Vivienne de Tabris und Sir Gareth auf.<sup>91</sup> Außerdem wird in Toussaint ein Wein namens „Sangreal“ hergestellt, der ausschließlich für den Hof der Herzogin Anna Henrietta bestimmt ist und als Referenz zum heiligen Gral verstanden werden kann.<sup>92</sup> Die Motive verdichten sich in der Quest „There Can Only Be One“, auf die Geralt entweder durch einen Aushang oder durch ein Gespräch zwischen zwei Rittern namens Bors und Percival stoßen kann. Der Hexer findet dann zum Lac Célvay, an dessen Ufern der Fisher King angelt oder Kräuter sammelt. Nachdem dem Hexer dort vom Hermit seine fünf Rittertugenden (Ehre, Weisheit, Großzügigkeit, Tapferkeit, Mitgefühl) anerkannt werden, überreicht ihm die Lady of the Lake das einzigartige Schwert<sup>93</sup> Aerondight.<sup>94</sup> Die Besonderheit dieses vermeintlich erhabenen Moments, in dem Geralt (erneut) Rittertum anerkannt wird, wird durch seine Wiederholung untergraben. Nicht nur wurde Geralt bereits einmal zum Ritter geschlagen, auch hatte ihm die Lady of the Lake im ersten Teil der Spielereihe Aerondight schon einmal überreicht. Sie kommentiert den Verlust des Schwertes bei der erneuten Überreichung mit den Worten: „And I trust this time you shall not lose it...“.<sup>95</sup>

Mit dem Beenden der Quest durch die Überreichung des Schwerts ist auch das, wenn auch ironisierte, Emporheben der Ritterlichkeit aufgehoben. Geralt, der im Laufe der Quest und bei dem Empfang des Schwerts auf dem See (also über das Wasser) laufen konnte, fällt in den See und äußert ein sprödes „Just wonderful.“ Auch der Name des Sees, Lac Célvay, scheint wie ein lapidarer Kommentar zur Anerkennung der Ritterlichkeit, dem vorherigen Verlust des Schwertes und der Kurzlebigkeit der besagten Anerkennung. Er steht homophon für das Idiom „C'est la vie“ („Das ist das Leben“, auch im Sinne von „So kann's gehen“ verwendet; Übersetzung der Verfasserin) und trivialisiert das Geschehen.

Während der Quest „The King is Dead – Long Live the King“ lässt sich ein weiterer Verweis auf ein legendäres Schwert finden. Diesmal kann Geralt unter den vielen Kuriositäten, die in Druiden Ermions Werkstatt inspiziert werden können, ein Schwert finden, das augenscheinlich in einem

---

91 *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

Auch wird die Magierin Yennefer manchmal als Guinevere bezeichnet. An verschiedenen Orten reagieren NPCs auf Geralts Anwesenheit mit den Worten „I've heard ballads of you. And that sorceress of yours, Guinevere.“ | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

92 Der heilige Gral wird, je nach Übersetzung, auch als „sang réal“, also „wahres“ oder „königliches Blut“ verstanden. | Ferlampin-Acher, Christine (2011): „Le sang dans *Perceforest*. Du sang real au sang du Christ“. In: Boisselier, Stéphane (Hrsg.): *Les «grands territoires» au Moyen Âge, réalités et représentations*, 2011, Vol. 21, insbesondere Fußnote 15 [S. 156 f.].

93 Einige der Schwerter in *The Witcher 3: Wild Hunt* tragen einen Namen, während der Großteil unbenannt bleibt und vielfach auftritt. „Aerondight“ gehört zu den Schwertern, die im Spiel nur einmalig vorkommen.

94 In der Erzählung Malorys aus dem 15. Jahrhundert handelt es sich bei dem Schwert, das die Lady of the Lake Artus überreicht, um Excalibur. | Malory, Thomas (15. Jahrhundert): *Le Morte Darthur. King Arthur and of his Noble Knights of the Round Table*. Project Gutenberg; herausgegeben von Caxton, William, Band 1, Kapitel 25, o. S.

95 Das Schwert kommt Geralt im Prolog von *The Witcher 2: Assassins of Kings* abhandeln, als er damit einen Drachen bekämpft. | *The Witcher 2: Assassins of Kings*.

Stein feststeckt.<sup>96</sup> Der Hexer versucht vergeblich, das Schwert aus dem Stein zu ziehen, bis Yennefer hinzukommt und aufklärt, dass das Schwert nicht wirklich im Stein steckt, sondern festgeschraubt ist.<sup>97</sup> Der mythische Moment, der den Schwertziehenden als besonders kennzeichnet, wird hier durch den Schraubstock ins Lächerliche verkehrt, der abgenommen werden müsste und den Geralt in seinem Drang, sich zu beweisen, übersieht. Das Motiv wird in der späteren Quest „Open Sesame!“ erneut gestreift, wenn das Schwert im Stein in dem Verlies des Borsodi-Auktionshauses betrachtet werden kann.<sup>98</sup>

Neben einem solchen ironischen Aufgreifen eines Motivs wird eine weitere Landschaft in *The Witcher 3: Wild Hunt* einem „Mindset“ unterstellt: Velen, auch „No Man's Land“, ist von der sogenannten „Polishness“ geprägt. Allerdings handelt es sich hierbei nicht um einen intendierten Insiderwitz<sup>99</sup>, sondern um das Aufgreifen landschaftlicher, architektonischer und folkloristischer Elemente, die als Code verstanden werden können. Wie bei den Easter Eggs finden sich die Versatzstücke auf unterschiedlichen Zitatebenen, ebenso wird hier ein bestimmtes Repertoire bedient – wer nicht über dieses Wissen verfügt, kann die Referenz nicht verstehen. Es gilt also, diese kulturellen Elemente in *The Witcher 3: Wild Hunt* herauszuarbeiten und die dahinterstehenden Intentionen genauer zu betrachten.

### 3. Hintergründe: Imaginiertes Mittelalter und „Polishness“ als Codes in der Landschaft

Die Hauptstory von *The Witcher 3: Wild Hunt* spielt zu großen Teilen auf einem kriegsgebeutelten Kontinent, den Wälder, Sümpfe, Berge, Seen, Ruinen, Dörfer und vereinzelt Städte zieren. Eine Vielzahl an menschlichen wie nicht-menschlichen Bewohner\*innen bevölkert seine Landschaften und gehen ihrem „Alltag“ nach, indem sie untereinander Gespräche führen, Schwerter schmieden, Wäsche waschen und vieles mehr. Dass CD Projekt RED bei der Gestaltung dieser komplexen Welt aus unterschiedlichen Quellen Inspiration geschöpft hat, ist nicht verwunderlich. Auffällig ist jedoch, wie stark die Betonung auf polnische Elemente gelegt wird: Während Principal Writer Jakub Szamałek aussagt, es sei sich vieler unterschiedlicher Quellen bedient und auch an polnischen und slawischen Legenden und Folklore inspiriert worden,<sup>100</sup> unterstreicht Game Director Konrad Tomaszewicz, dass die *Witcher*-Spiele die „Polishness“ außerhalb Polens (re)präsentieren und

96 Wie unter anderem von Malory erzählt, ist es einzig Artus möglich, das Schwert aus dem Stein zu ziehen (Kapitel 5 und 6), woraufhin er zum König gekrönt wird (Kapitel 7). | Malory, Band 1, o. S.

97 Summers, WK8B („The King is Dead – Long Live the King“), o. S.

98 Es steht dort inmitten anderer Reichtümer; allerdings kann Geralt diesmal nicht mit ihm interagieren. Später kann Geralt an anderer Stelle bei dem Versuch, Olgerd von Evertes Seele zu retten, tatsächlich ein Schwert aus dem Stein ziehen; allerdings handelt es sich an dieser Stelle um eine *Witcher*-Klinge. | *The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone*.

99 Vgl. Balogh, S. 105.

100 Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*, 1:49 – 2:40.

somit all jenen, die Polen noch nie gesehen haben, Polens Landschaften und Kultur aufzeigen können.<sup>101</sup> Story Director Marcin Blacha definiert die *Witcher*-Spielereihe gar als Tribut an die polnische Sprache und an die „Polishness“ im Allgemeinen.<sup>102</sup> Tomaszkiwicz schreibt den Erfolg des Spiels nicht zuletzt dieser „Polishness“ zu, da sie für Außenstehende und Personen, die die üblichen digitalen Spiele gewohnt sind, neu sei.<sup>103</sup>

An dieser Stelle stellt Tomaszkiwicz also eine Art Bruch der Konvention fest. Tatsächlich grenzt seine „Polishness“ *The Witcher 3: Wild Hunt* von anderen fantastischen Actionrollenspielen ab, die oft auf die immer selben Repertoires zurückgreifen und unter anderem in den Landschaften verankern. Beispielsweise bedient sich eine Vielzahl digitaler Spiele „nordischer“ Landschaften, Mythologien und insbesondere einem visuellen, von der Wikinger-Thematik inspirierten Stil<sup>104</sup>, wie *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Jotun* (2015), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), *God of War* (2018) und viele weitere. In *The Witcher 3: Wild Hunt* wiederum kommt diesem Topos auf den eindeutig „nordischen“ Skellige Inseln<sup>105</sup> im Verhältnis zu den fiktiven „polnischen“ Landschaften verhältnismäßig wenig Aufmerksamkeit zu.<sup>106</sup>

Das Abweichen von dieser Norm ist selbstverständlich kein Zufall, sondern die intendierte Erweiterung<sup>107</sup> der offensichtlichen Darstellung der „local visual aesthetics“<sup>108</sup>, die von einem internationalen Team inszeniert und orchestriert wird. Damit sie als vermeintliche „Polishness“ für das Spiel zum Tragen kommen kann, muss sie von den Spielenden entschlüsselt werden können. Bedeutungsebenen wie die „Polishness“ werden dabei in einer wechselseitigen Beziehung zwischen Konventionen und Kontexten verhandelt. In *The Witcher 3: Wild Hunt* lassen sich diese nicht zuletzt an den mittelalterlich anmutenden Landschaften festmachen. Das fantastische Mittelalter und die vom Entwicklerstudio als spezifisch polnisch behaupteten Elemente sind in Hinblick auf nationalistische Auslegungen nicht unproblematisch. Bevor sie aber kritisch reflektiert werden, soll erst einmal herausgestellt werden, inwiefern sich *The Witcher 3: Wild Hunt* in die Tradition des (fantastischen) Neomedievalismus<sup>109</sup> eingeschrieben hat und was hier unter „Polishness“ verstanden

---

101 Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*, 4:27 – 4:37.

102 Kubiński, Piotr im Interview mit Blacha, Marcin (2016): „Creating the Witcher's World. An Interview with Marcin Blacha from CD Projekt Red“. *Culture.pl*, o. S.

103 Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*, 4:40 – 4:49.

104 Majkowski, S. 17.

105 Gaultier, Pierre im Interview mit Stec, Michał / Marek, Jan / Gollent, Marcin / Buczkowski, Michał / Tost, Miles / Tomaszkiwicz, Mateusz / Blacha, Marcin (2018): „A Conversation with CD Projekt Red“. In: *Heterotopias*, 2018, Vol. 4, S. 59.

106 Von den Haupt-Quests spielen über zwei Drittel in als „polnischen“ inszenierten Landschaften und Städten (15 spielen in Ortschaften Velens, 14 in Novigrad, eine in Oxenfurt und drei in White Orchard, hingegen nur 14 auf den Skellige-Inseln). | Vgl. Fandom (o. J.): „The Witcher 3 main quests“, o. S.

107 Majkowski, S. 17.

108 Ebd.

109 1986 von Umberto Eco geprägt, wird der Begriff als romantisierte, idealisierte Version des Mittelalters verstanden (S. 214), das um den Glauben an das Übernatürliche, wie Heilige, Wunder, Relikte und Magie („witchcraft“) ergänzt wird (S.

wird. Der Hintergrund dieser Codes wird am visuellen Hintergrund der Spielwelt, der Landschaft, festgemacht und aufgeschlüsselt.

Orientiert an der Welt von Sapkowskis „Geralt-Saga“<sup>110</sup> findet sich in den Landschaften und Städten eine Anlehnung an ein imaginiertes Mittelalter wieder, wie es im Fantasy-Genre weitverbreitet ist.<sup>111</sup> Wie viele digitale Spiele, die sich keiner Geschichtssimulation verschrieben haben, spürt auch *The Witcher 3: Wild Hunt* einer maßgeschneiderten Ansicht des Mittelalters<sup>112</sup> nach und referiert mit seinem Narrativ auf mittelalterliche Ritterromane, in denen der Held die Jungfrau in Nöten retten, ein Monster besiegen oder einen Schatz finden muss, um das Herz seiner Angebeteten zu erobern<sup>113</sup>. Nicht nur ist Geralt auf der Suche nach seiner Ziehtochter Ciri, um sie vor der Wilden Jagd zu retten, sondern seine ganze Existenz ist dem Töten von Monstern verschrieben.<sup>114</sup>

Der virtuellen Umwelt kommt im digitalen Spiel eine tragende Rolle zu, da sie als „spielbare“ Kulisse weit mehr als eine Tapete ist: Sie ist ein essenzieller Bestandteil der Simulation einer glaubhaften Welt<sup>115</sup>. Landschaften<sup>116</sup> setzen ein Setting und geben von Anfang an Auskunft über das Genre des Spiels.<sup>117</sup> Ähnlich dem Umschlag eines Buches vermitteln sie als graphische Impressionen einen ersten Eindruck, der in Form von Screenshots von den Entwicklerstudios und Onlinemagazinen oft als Aufhänger eingesetzt wird, um Interesse zu wecken.<sup>118</sup> Auch transportieren sie die Atmosphäre eines Ortes und erzählen als Reproduktion eines „sense of being in the period“<sup>119</sup> eine Geschichte. Den Landschaften in *The Witcher 3: Wild Hunt* kommt, auch seitens der Entwickler\*innen, große Aufmerksamkeit zu: Wo vor *The Witcher 3: Wild Hunt* die Landschaften von Open-World Spielen von großen Mengen sich wiederholender Elemente geprägt waren, ist in *The Witcher 3: Wild Hunt* jede Landschaft und jede Siedlung einzigartig.<sup>120</sup>

„Instead of constructing an empty map and then filling it with content, each location was designed to be the center of contending forces, each of which players can influence to a certain degree. For natural areas, this means that each location has its own miniature eco-system, that is

---

215). | Selling, Kim (2004): „‘Fantastic Neomedievalism’: The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy“. In: Ketterer, David (Hrsg.): *Flashes of the Fantastic: Selected Essays from The War of the Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*, Westport (Connecticut) / London: Praeger Publishers, S. 211-218.

110 Die Handlung der Spiele knüpft an das Ende der Bücher an. Das Entwicklerstudio versucht dabei, Charaktere, Orte und die Welt im Allgemeinen so nah wie möglich an ihrem literarischen Ursprung zu halten. | Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube.*, 2:00 – 2:09.

111 Vgl. Lidén, S. 3.

112 Lidén, S. 4.

113 Mendonça/Freitas, S. 258.

114 Im ersten Kapitel dieser Arbeit wird sich diesem vermeintlichen Rittertum näher gewidmet.

115 Game Pressure: „How to make a game like The Witcher 3? Discussion with the developers [gamepressure.com]“. *Youtube.* 34:03 – 35:05.

116 Gemeint sind hier auch sogenannte „Stadtbilder“ („cityscapes“) sowie alle weiteren Darstellungen von Orten.

117 Vgl. Calleja, Gordon (2011): „Emotional involvement in digital games“. In: *International Journal of Arts and Technology*, 2011, Vol. 4, Nr. 1, S. 24.

118 Vgl. Calleja, S. 24.

119 Ebd.

120 Redmond, S. 19.

to say, a unique balance of predators and prey, terrain features and weather, and flora and fauna. For settlements, this means that each location has a unique distribution of competing skills, occupations, professions and affiliations. [...] If players hunt down the wolves in a forest, the population of herbivores which those wolves normally feed upon will increase. Conversely, player actions in settlements will enhance or diminish the status and power of specific social groups and communities.“<sup>121</sup>

Belebt wird die Welt nicht nur von ihren Bewohner\*innen und der Flora, sondern auch von dynamischen Wetterverhältnissen sowie einer auf die jeweilige Situation reagierende Geräuschkulisse.<sup>122</sup> Bei der Gestaltung der Landschaften wurde in *The Witcher 3: Wild Hunt* nicht zuletzt auf die vermeintliche Denkweise einer mittelalterlichen Bevölkerung geachtet. Nicht nur sind landschaftliche Merkmale wie Berge und Seen geographisch sinnvoll platziert,<sup>123</sup> sondern die Verortung der Siedlungen folgt einem Verständnis der Kriterien, nach denen die mittelalterliche Lokalbevölkerung die Entscheidung traf, wo sie sich niederließ.<sup>124</sup> So entwickelt sich eine riesige, immersive virtuelle Topographie, die eine Vielzahl von Ereignissen, Charakteren und ergänzenden Überlieferungen unterstützt<sup>125</sup>.

Kategorisieren lässt sich das Spiel als fantastisches Open-World Rollenspiel, das sich am mittelalterlichen Europa sowie verschiedenen Abschnitte dieser Epoche<sup>126</sup> anlehnt.<sup>127</sup> Durch Codes wie als „mittelalterlich“ bekannte Bezüge<sup>128</sup> überwiegt der mittelalterlich-europäische Eindruck, obwohl sich die Welt von *The Witcher 3: Wild Hunt* weiterer, vielzähliger Einflüsse aus verschiedensten Epochen und Kulturkreisen bedient. Kondensiert ist

„[t]he designed medievalisation [...] largely a version of the central and northern European High and Late Middle Ages, without guns but with certain features and innovations only possible from the nineteenth century onward, like lingerie, wall posters and large shop windows. A public bathhouse in Novigrad is in Roman or Romanesque style, while a masquerade follows renaissance and later Venetian fashions. The eclectic world of *TW3* includes a full Norse-Irish region named Skellige, populated by early medieval Celtic and Scandinavian societies, with clans, Jarls, shield maidens, long ships and wall hangings in the style of the Bayeux tapestry. The game designers have also stated that this realm has been inspired by areas like Ireland, Shetland, Orkney, Scotland and the Scandinavian fjords.“<sup>129</sup>

---

121 Ebd.

122 Unter anderem widmet sich Redmond den Soundeffekten sowie dem Soundtrack der unterschiedlichen Landschaften näher. Auch gibt CD Projekt RED beispielsweise in Videos Einblicke. | Siehe Redmond, S. 20 f., sowie *The Witcher: „The Witcher 3: Wild Hunt || Creating the sound“*. Youtube. Youtube LLC, 30.08.2016.

123 Reseigh-Lincoln, David (2015): „The Witcher 3s world building and quest design explained by CD Projekt RED“. In: *GamesRadar+*, o. S.

124 Ebd.

125 Jański, S. 120.

126 Die Handlung von *The Witcher 3: Wild Hunt* setzt im Jahr 1272 an. Als „Opening Cinematic“ wird dem Spiel „The Trail“ vorangestellt, das vor Release bereits als Trailer das Geschehen zeitlich rahmt. | *The Witcher: „The Trail' Opening Cinematic“*. Youtube. Youtube LLC, 24.10.2014 (in-Game-Datum [1272] eingeblendet von 0:12-0:15).

127 Vgl. Lidén, S. 15.

128 Heinze, Carl (2012): *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*, Bielefeld: transcript Verlag, S. 152.

129 Fewster, S. 165.

Was in diesem Überblick der historischen Inspirationsquellen wie eine Vielzahl an mittelalterfremden Einflüssen erscheint, erstreckt sich auf eine Welt, die hunderte Spielstunden bietet.<sup>130</sup> Trotz der unterschiedlichen Herkunft fügen sich die oben als einzelne Elemente aufgeführten Teile durch die Kohärenz der Architektur der Welt sowie der voneinander abhängigen Geschehnissen<sup>131</sup> und der glaubhaften Beweggründe der Charaktere<sup>132</sup> zu einer konsistenten Welt zusammen. Details wie Wandplakate, große Schaufenster<sup>133</sup> und verschiedene modische Erscheinungen<sup>134</sup> wie Dessous<sup>135</sup>, die es so im Mittelalter noch nicht gegeben hat, fallen Spielenden, die sich nicht näher für historische Epochen interessieren, nicht als inkohärent auf und, was für ein digitales Spiel relevanter ist, stören selbst beim Wiedererkennen das Spielerlebnis nicht, da das Ambiente überzeugt.<sup>136</sup>

Eine „überzeugende“ Atmosphäre fördert aber nicht nur die Immersion, sondern auch den „Effekt“ des Spiels, der sich nicht zuletzt in dem zusammenhängenden Komplex von Emotion und Bedeutung<sup>137</sup> äußert. So kann es zu einem Ungleichgewicht zwischen dem Bedürfnis des\*der Spielenden kommen, diese Welt zu verbessern, und Geralts Wunsch, sich aus ihr zurückzuziehen.<sup>138</sup>

Sicherlich fallen Emotion und Bedeutung nicht nur je nach Spiel, sondern auch je nach Spielendem\*r unterschiedlich aus, doch obwohl es aufgrund der Vielzahl an mitgebrachten Hintergründen und Vorwissen unmöglich bleibt, einen allgemeinen Einfluss eines Spiels auf seine Spielenden zu untersuchen,<sup>139</sup> kann inhärente Bedeutung aus Spielen herausgelesen und analysiert werden.<sup>140</sup> Diese implizite Bedeutung ist der von den Entwickler\*innen beabsichtigte Effekt eines Spiels, den die Gestaltung der Landschaften, Charaktere, Quests etc. den Spielenden kommuniziert. Dabei kann das Spielen als Lesen verstanden werden, bei dem die der Kommunikation zugrunde liegenden beiden Codes zum Vorschein kommen.<sup>141</sup> Demnach ist eine genaue Untersuchung der Epoche, in der das Geschehen des Spiels angesiedelt wird, durch die Konsistenz der Darstellung

---

130 Natürlich variiert diese Zahl je nachdem, ob beispielsweise „nur“ die Hauptmission oder auch Nebenmissionen gespielt werden. Zusätzlich kann die Welt frei erkundet werden. Als durchschnittliche Spielzeit gibt GameLenghts knapp über 137 Stunden an. | GameLenghts (o. J.): „The Witcher 3: Wild Hunt. Time to finish based on 70 play times“, o. S.

131 Eins der zahlreichen Beispiele bietet die Quest „Doors Slamming Shut“, in der Geralt gegen einen Earth Elemental kämpft. Wenn der\*die Spielende nicht darauf achtet, dass die Stützpfeiler beim Kampf unbeschadet bleiben, stirbt der Hausbesitzer nach seiner Rückkehr in sein Haus durch den Einsturz der Ruine. Dies passiert nach Abschluss der Quest und ist weder für Geralt noch für jemand anderes relevant; es hängt (außer dem Schicksal dieses Charakters) nichts davon ab. Ein anderes Beispiel ist die Quest „A Towerful of Mice“: Wenn die Pesta durch Geralt ihren Turm verlässt, macht sie die Menschen im Umfeld krank. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

132 Matuszek, S. 131.

133 Fewster, S. 165.

134 Fewster, S. 164.

135 Fewster, S. 165.

136 Vgl. Fewster, S. 164.

137 Mendonça/Freitas, S. 267.

138 Matuszek, S. 131.

139 Vgl. Lidén, S. 10.

140 Ebd.

141 Vgl. Mendonça/Freitas, S. 261.

selbst dann sinnig, wenn die Spielenden die Situation nicht hinterfragen,<sup>142</sup> denn die Intentionen der Entwickler\*innen lassen sich aus Brüchen in den Zitatebenen und Codes heraus deuten.<sup>143</sup>

Der erste Code besteht aus den konventionellen Strukturen des Spiels.<sup>144</sup> Dazu gehören die Subgenres des Actionrollenspiels und der Fantasy, denen *The Witcher 3: Wild Hunt* verschrieben ist,<sup>145</sup> aber auch der Umstand, dass es sich um einen Open-World Single-Player handelt. Allein mit diesen Informationen wissen Spielende<sup>146</sup>, was sie in etwa von dem Spiel erwarten können, beziehungsweise wie *The Witcher 3: Wild Hunt* funktioniert. Der erste Code schafft also Parameter und gibt damit eine Richtung vor, die Spielenden ermöglicht, den zweiten Code zu entziffern.<sup>147</sup>

In diesem Prozess der Entzifferung sind Selektion und Kombination ausschlaggebend.<sup>148</sup> Durch die Selektion einer oder mehrerer Konventionen entsteht ein aus Vorder- und Hintergrund bestehendes System. Der Hintergrund ist das (variable) Repertoire, das vom Text nicht gegeben, aber vorausgesetzt wird,<sup>149</sup> wie beispielsweise die von den Subgenres hervorgerufenen Konventionen. Aus ihm wird die Norm extrahiert, während im Vordergrund dieser von ihrem Kontext losgelösten Norm neue Bedeutungen zukommen, indem die Bedeutung der bekannten Elemente durch eine Kontextualisierung mit unbekanntem Elementen umstrukturiert wird.<sup>150</sup> Auch entsteht durch die Kombination von Elementen aus dem Hintergrund-Repertoire, die im Spiel hervorgehoben werden, neue Bedeutung.<sup>151</sup> Obwohl diese Kombination von den Spielentwickler\*innen vorgenommen wird, ergibt sich die Bedeutung erst durch die Synthese, die der\*die Spielende bei der Suche nach der Kohärenz in der Korrelation zwischen Zeichen erschafft, welche die Autor\*innen des Spiels in einem Prozess von Selektion und Kombination etabliert haben.<sup>152</sup>

Wie bereits festgestellt, erfüllt *The Witcher 3: Wild Hunt* als Fantasy-Action-Rollenspiel gewisse Konventionen, die fantastische Elemente wie Magie und Monster als alltägliche Komponenten integrieren. Dennoch wird auch innerhalb ihres Rahmens Fremdheit und Andersartigkeit herausgestellt. In *The Witcher 3: Wild Hunt* lassen sich diese an Charakteren und ihren Eigenarten, aber auch an den Landschaften festmachen. Die Regionen, die Geralt vertraut sind und in denen er

---

142 Vgl. Lidén, S. 9

143 Vgl. Mendonça/Freitas, S. 261.

144 Ebd.

145 In mehreren Quests bestehen auch Referenzen zu anderen Genres: Beispielsweise vereint die Quest „Carnal Sins“ (*The Witcher 3: Wild Hunt*) Detektivgeschichte, Vampir-Thriller und forensische Verfahren (Redmond, S. 57) und „Of Swords and Dumplings“ (*The Witcher 3: Wild Hunt*) parodiert Gangster Thriller, Geschichten sozialen Aufstiegs („vom Tellerwäscher zum Millionär“) und Gaunerkomödien (Redmond, S. 54). Um den Rahmen dieser Arbeit nicht zu sprengen, wird sich auf die Analyse der Fantasy beschränkt.

146 Sofern sie in der Welt der digitalen Spiele sozialisiert sind.

147 Vgl. Mendonça/Freitas, S. 261.

148 Ebd.

149 Ebd.

150 Ebd.

151 Ebd.

152 Ebd.

sich heimisch fühlt,<sup>153</sup> sind die, die der „Polishness“ unterstellt wurden.<sup>154</sup> Referenzen zu diesen als gemeinschaftlich behaupteten, der gemeinsamen Epoche des imaginierten Mittelalters untergeordneten polnischen Kultur finden sich ab dem ersten Eintritt in die Zivilisation. Die ersten Zeichen sind die Wegweiser und Aushänge, die in mittelalterlicher glagolitischer Runenschrift des östlichen Christentums<sup>155</sup> verfasst und für den\*die Spielende\*n nicht entzifferbar sind. Nur durch die darunter stehende Übersetzung (ähnlich der Untertitel des Gesprochenen) werden sie verständlich.<sup>156</sup>

Weitere Symbole finden sich in der Schenke, in die man im ersten Dorf einkehrt. Wie auch andere Häuschen des Dorfes ist sie mit Blumen dekoriert. Zum einen hängen Blumen von der Decke, zum anderen sind die Wände mit Blumenmustern bemalt, die an folkloristische Bildmotive erinnern. Es sind großflächige, bunte Muster, die auf Rhythmus, Symmetrie, eine Einfachheit der Formen und eine Palette lebhafter Farben und Verzierungen der Kunst einzelner Regionen<sup>157</sup> abzielen und sich durch Darstellungen von Blumen sowie Vögeln (insbesondere Hähnen) auszeichnen, die beispielsweise traditionellen Scherenschnitten und Dekorationen aus Łowicz entlehnt ist. Statt in Scherenschnitten, an Fassaden oder auf Keramik werden die Motive hier an Hauswände übertragen, vor allem an die Wände im Hausinneren. Sowohl die von der Decke hängenden, für die Łowiczer Volkskultur charakteristischen<sup>158</sup> Blumen als auch die Wandverzierungen treten im Laufe des Spiels in Häusern wiederholt auf, und ebenso finden sich geweißte Häuser mit dekorierten Fassaden,<sup>159</sup> die an die Ornamente des (realen) polnischen Dorfs Zalipie erinnern.<sup>160</sup> Da letztere größere Häuser sind, die vor allem nahe den beiden Städten (Oxenfurt und Novigrad) stehen, scheinen die dekorierten Fassaden auch auf einen größeren Wohlstand hinzudeuten, der sich auf dem verarmten Land kaum finden lässt. Nirgends aber sind die Wanddekorationen so zahlreich und unübersehbar wie im „White Orchard Inn“, wo sie in einem einzigen Raum an mehreren Wänden zu sehen sind (siehe Abbildung 2) und von einer Vielzahl an aufgehängten Blumen ergänzt werden.<sup>161</sup>

153 Majkowski, S. 27.

154 Vgl. Majkowski, S. 17.

155 Fewster, S. 166.

156 Selbst wenn man die Schrift entziffert, bleibt der Text Polnisch, was laut Rougemont dazu beiträgt, der *Witcher*-Welt eine geographische Identität im Genre der mittelalterlichen Fantasy-Spiele zu geben. | Rougemont, Tea de (2018): *Temeria as a Virtual Past: When medieval influences and contemporary outlook merge in the Video Game The Witcher*. Unveröffentlichte Arbeit, Université de Strasbourg, S. 100.

157 Czerwińska, Kinga (2013): „Folk art and etnodesign to search for cultural identity. Polish examples.“. In: *Etnologické rozprawy*, 2013, Vol. 20, Nr. 1-2, S. 33.

158 Vgl. Szymański, Michał (2018): „Computer Games in Art History. Traditional architecture and painting presented in virtual reality“. In: *E-Methodology*, 2018, Vol. 5, Nr. 5, S. 93.

159 Das polnische Dorf Zalipie ist für seine verzierten, geweißten Fassaden bekannt.

160 Vgl. Majkowski, S. 16.

161 Die Region „White Orchard“ wird auf der in-Game-Karte als eigenständiges Gebiet von Velen abgegrenzt. Als Teil des ehemaligen Königreichs Temerien ist sie trotzdem als vermeintlich „polnisch“ anmutende Landschaft anzusehen, da sich auch in Temerien Elemente der „Polishness“ feststellen lassen. So wird unter anderem durch glagolitische Runen, die in lateinische Buchstaben übersetzt immer noch polnische Worte darstellen, eine geographische Identität verortet (Rougemont, S. 100).

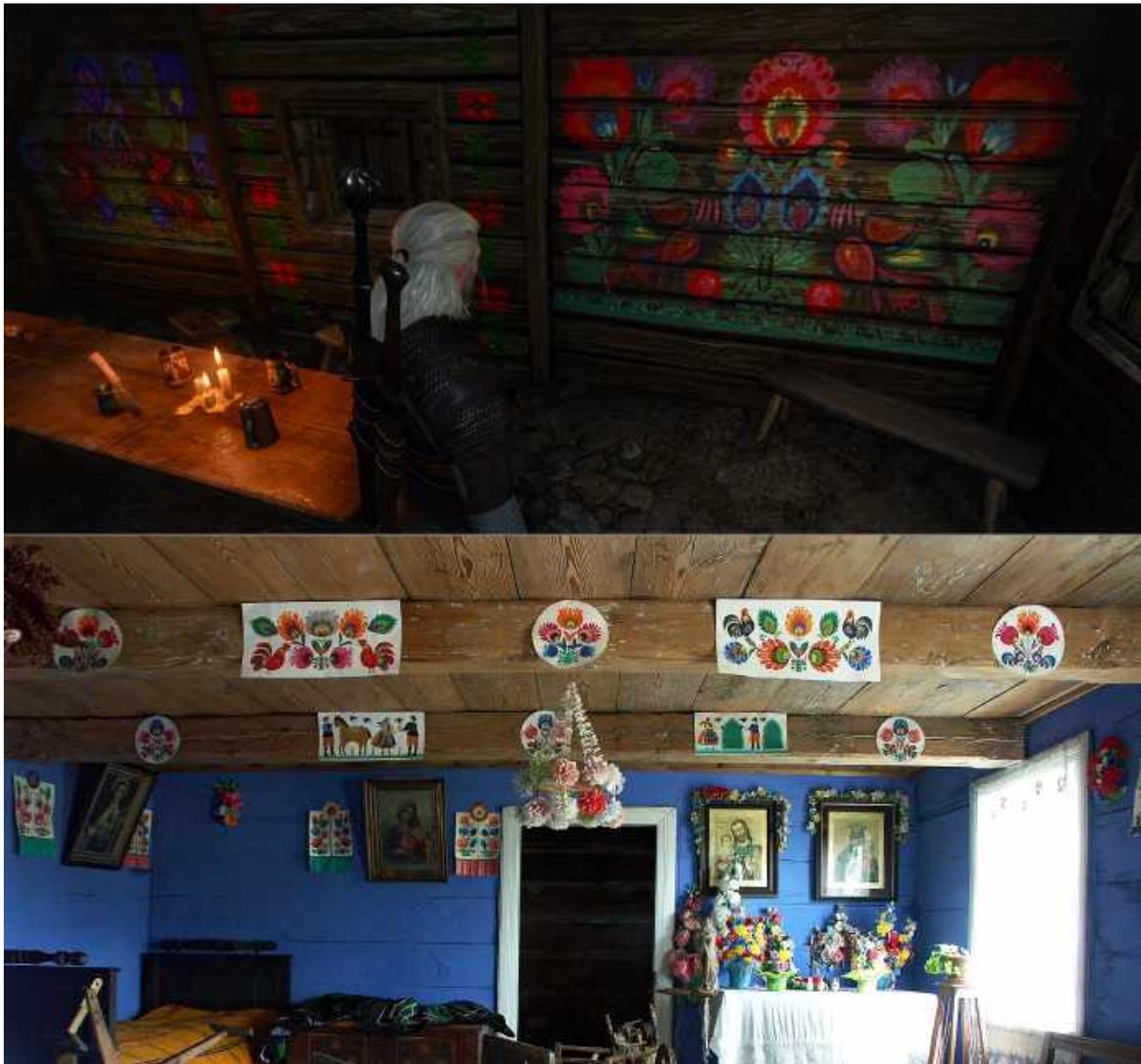


Abbildung 2: Wandverzierungen im „White Orchard Inn“ und im ethnologischen Museum in Łowicz (Skansen w Maurzyczach, Łowicki Park Etnograficzny w Maurzyczach), fotografiert von Dariusz Cierpiał. | Quellen: The Witcher 3: Wild Hunt und Wikimedia Commons.

Die gezeigten Bildelemente stammen aus verschiedenen Regionen und Zeiten. Wie die Blumenmotive auf (polnischen) Souvenirs sind sie als vermeintlich weit verbreitete folklore Merkmale<sup>162</sup> aus ihrem ursprünglichen Kontext losgelöst<sup>163</sup> und von den Spieleentwickler\*innen in ihrer Rolle des dezidiert Polnischen zusammengebracht worden. Der Repräsentation „typischer“ ländlicher Folklore-Bildmotive kommt dabei auch die Konservierung der „Polishness“ zu, die als Teil der eigenen kulturellen Identität gesehen wird.<sup>164</sup>

Ähnlich dem Setting in einem imaginierten Mittelalter, das eine „einfachere“ Epoche darstellt,<sup>165</sup> wird das sogenannte Ethnodesign, also der „transfer of folk art and especially the stylistic of

162 Szymański, S. 93.

163 Vgl. Czerwińska, S. 35.

164 Czerwińska, S. 34.

165 Vgl. Lidén, S. 3.

designed objects outside the home environment [into] a new cultural code context<sup>166</sup>, von einer Sehnsucht nach einem idyllischen, einfachen Leben im Einklang mit der Natur begleitet, das gewöhnlich mit einem mythischen Bild des ländlichen Raums verbunden ist.<sup>167</sup> Es wird demnach auch in den thematisierten Bildmotiven eine Sehnsucht nach „einfacheren“ Zeiten wie nach gemeinsamen Wurzeln und einer daraus erwachsenen Gemeinschaft verhandelt. Wie Senior Concept Artist Jan Marek in einem Interview erzählt, boten bei der Gestaltung der menschlichen Siedlungen und Städte eine ganze Reihe (anonymer) „Slavic painters“<sup>168</sup> der Gotik und frühen Renaissance Inspiration. Nichtsdestotrotz finden sich diese Einflüsse im Spiel eher als „visuelles (Allgemein-)Wissen“ denn als direkte Referenzen.<sup>169</sup> Anders als diese implementierten Motive sind die folkloren Blumendekors explizit als „Zitate“ eingebracht. Ihre „Einfachheit“ versinnbildlicht die ersehnten „einfacheren“ Zeiten und romantisiert somit ebenso wie das mutmaßliche Mittelalter<sup>170</sup>, dem die Landschaften unterstellt sind. Die „Einfachheit“ der Blumenmotive muss demnach genauso ins Auge gefasst werden wie die erstrebte Gemeinschaft.

Die vermeintlich gemeinsamen Wurzeln werden auch durch vereinzelte, weniger auffällige Elemente eingestreut. Zu dem oben bereits erwähnten Runenalphabet gesellen sich beispielsweise Runensteine, die zur Verbesserung der Angriffsstärke und ähnlichem in die Ausrüstung eingebaut werden können. Diese sind nach den heidnischen slawischen Gottheiten Chernobog, Dazhbog, Devana, Morana, Perun, Stribog, Svarog, Triglav, Veles und Zoria benannt. Seit der Erweiterung *Hearts of Stone* gibt es zusätzlich zwei Runensteine namens „Pyerog“ und „Tvarog“, die auf die Speisen Pierogi (Piroggen) und Twaróg (Quark) anspielen.

Neben den oben diskutierten Bildmotiven sowie kleineren Einstreuungen werden für die „real Polish atmosphere“<sup>171</sup> auch Architektur, Landschaften und Sprache bemüht. Die Freie Stadt Novigrad und die umliegenden Landstriche sind für das polnische Auge ebenso unverkennbar und vertraut wie die Märsche des fiktiven Velens, die Burg- und Schlossruinen aus rotem Backstein, das sumpfige Flachland der polnisch-weißrussischen Grenze, die omnipräsenten Malven und Getreidefelder<sup>172</sup> sowie die Bockmühlen, wie sie heute noch in einigen polnischen ethnographischen Museen erhalten sind. Mit ihren charakteristischen Bauten werden diese Landstriche als typisch

---

166 Czerwińska, S. 31.

167 Czerwińska, S. 32.

168 Gaultier et al., S. 60.

169 Ebd.

170 Vgl. Kline, Daniel T. (2013): „Introduction, 'All Your History Are Belong To Us': Digital Gaming Re-Imagines the Middle Ages“. In: Kline, Daniel T. (Hrsg.): *Digital Gaming Re-Imagines the Middle Ages*, 2013, New York / Abingdon-Thames: Routledge, S. 5.

171 Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*. 4:22. Zitiert wird hier Konrad Tomaszewicz, Game Director bei *The Witcher 3: Wild Hunt*.

172 Majkowski, S. 16.

polnische Landschaften angesehen.<sup>173</sup>

Weiterhin finden sich in *The Witcher 3: Wild Hunt* mehrere Ortsnamen und Gebäude, die real existierenden nachempfunden sind.<sup>174</sup> Ein Ort, der in der englischen Version „Lindenvale“ genannt wird, heißt in der polnischen Fassung „Wieś Zalipie“ („Dorf Zalipie“)<sup>175</sup> und „Brunwich“ ist „Bronovitz“. Das Haus, das Geralt dort als Gast einer Hochzeit aufsucht, ist eine Spiegelung des Herrenhauses im früheren Bronowice (heute ein Teil Krakóws),<sup>176</sup> in dem der Künstler Stanisław Wyspiański der Hochzeit eines Freundes beigewohnt hat, die er 1901 im Theaterstück *Wesele* („Hochzeit“) verewigte.<sup>177</sup>

Im fiktiven Novigrad<sup>178</sup> sind es zwei Bauwerke, die eine klare Referenz zu Gebäuden in Gdańsk bieten. Das eine ist ein Haus, dessen langes, fast bis an den Boden reichendes Dach sowie die Platzierung der Fenster und des Schornsteins stark an die Große Mühle (Wielki Młyn) erinnert,<sup>179</sup> das andere ist der am Hafen zu findende Kran, der auf das Krantor (Brama Żuraw) verweist.<sup>180</sup> Das Krantor wird auch hier dem imaginierten Mittelalter gemäß adaptiert: Es besteht aus Holz statt aus Stein, die es flankierenden Türme sind eckig. Da das heutige Brama Żuraw „nur wenig gemein mit dem ersten, völlig hölzernen, an dieser Stelle errichteten Hafenkran“<sup>181</sup> hat, kann allerdings nicht bestimmt werden, wie ähnlich die Abbildung in *The Witcher 3: Wild Hunt* dem Żuraw des 14. Jahrhundert sein mag. Im Endeffekt zielt das digitale Spiel auch nicht auf eine historisch akkurate Abbildung ab, sondern auf das Wachrufen von Ideen und/oder Emotionen, die Spielende mit dem Krantor verbinden.<sup>182</sup>

So wie das fiktive Land Redanien mit Polen verglichen wird,<sup>183</sup> werden auch Parallelen zwischen dem fiktiven Novigrad als Stadt im Gesamten und dem mittelalterlichen multikulturellen Gdańsk gesucht,<sup>184</sup> da hier menschliche wie nicht-menschliche Bewohner\*innen aus den unterschiedlichsten

---

173 Vgl. Majkowski, S. 17.

174 Dies lässt sich nicht nur in Velen, sondern auch anhand der Skellige-Inseln beobachten: Die Inseln „An Skellig“ und „Ard Skellig“ erhalten ihren Namen von den Skellig Islands am südwestlichen Zipfel Irlands, „Faroe“ seinen von den zu Dänemark gehörenden Färöer-Inseln, „Spikeroog“ von der ostfriesischen Insel Spiekeroog, der Ort „Lofoten“ von der gleichnamigen norwegischen Region, usw. Da allerdings eine Analyse der sogenannten „Polishness“ stattfinden soll, wird sich hier auf die Region Velen konzentriert.

175 Ironischerweise sind in dem fiktiven Zalipie keine Hausverzierungen zu finden.

176 Bekannt als „Rydlówka“ kann es heute als Dauerausstellung des Muzeum Krakowa besichtigt werden. | Muzeum Krakowa (2018): „Rydlówka“, o. S.

177 Manka, Mike (2017): „Polish Witcher Trivia #1 – Brunwich and its significance for Polish literature“, in: *Gamepressure.com*, o. S. ; Redmond, Fußnote 65 [S. 33].

178 Bereits der Name „Novigrad“ („Neue Stadt“) ist schon in dem Sinne „slawisch“, als dass es mehrere gleichnamige Städte und Gemeinden in Kroatien und in Bosnien-Herzegowina gibt.

179 Szymański, S. 92.

180 Vgl. Majkowski, S. 16 ; Szymański, S. 92 ; Jański, S. 126.

181 Narodowe Muzeum Morskie w Gdańsku (o. J.): „Das Krantor einst und heute“, o. S.

182 Vgl. Jański, S. 127.

183 Mysiak, Christopher (2017): „Is Redania a witcher-image of Poland? Analysis of *The Witcher 3: Wild Hunt* & original books“, in: *Gamepressure.com*, o. S.

184 Vgl. Fewster, S. 165 ; Szymański, S. 92.

Ecken der fiktiven Welt (mehr oder weniger) friedlich zusammenleben. Ihr Titel „Free City of Novigrad“ echo die Bezeichnung „Freie Stadt Danzig“. <sup>185</sup> Als Achse des Handels entscheidet das Schicksal Novigrads nicht zuletzt den Ausgang des Krieges: „They say whoever takes Novigrad will take the north.“ <sup>186</sup>

Neben den visuellen Zitaten, die in das städtische Gewebe eingeschrieben werden, <sup>187</sup> werden auch Landschaften Polens herangezogen. Die Region Velen, auch „No Man's Land“ genannt, wird als düsteres „slawisches“ Setting <sup>188</sup> charakterisiert, das mit Wäldern, Sümpfen und Schlössern viele Referenzen zu polnischen Landstrichen wie Dörfern und der umliegenden ländlichen Gegend hat. <sup>189</sup> Die Flora, insbesondere die Wälder, zeugen dabei von einer tiefgreifenden Kenntnis davon, wie und warum die Landschaft „funktioniert“, <sup>190</sup> wobei die Welt von *The Witcher 3: Wild Hunt* „with an arboreal and horticultural specificity“ <sup>191</sup> zum Leben erweckt und nicht zuletzt die Geschichte dieser fiktiven Landschaften erzählt wird. <sup>192</sup> Gerade in der Darstellung des kriegsgebeutelten Velen aber zehrt *The Witcher 3: Wild Hunt* <sup>193</sup> von dem historischen Leid der „Bloodlands“, die von 1931 bis 1945 im Spannungsfeld zwischen der Sowjetunion und Nazideutschland stark von Gewalt gezeichnet waren und zu denen unter anderem das Gebiet des heutigen Polens gezählt wird. <sup>194</sup> So referiert beispielsweise die Quest „A Towerful of Mice“ nicht nur auf die Sage um Bischof Hatto und den Binger Mäuseturm sowie die um den Herrscher Popiel und den Mäuseturm von Kruszwica, <sup>195</sup> sondern auch auf die schrecklichen Experimente der Invasion der „Bloodlands“ seitens Nazideutschland. <sup>196</sup> Entsprechend kommt diesen Landschaften, ihren Geschichten und ihren Einwohner\*innen durch ihre „Lebendigkeit“ zunehmend Gewichtung zu. Sie rücken, je nach Lesart, vom Hinter- in den Vordergrund, wenn für den\*die Spielende\*n klar wird, dass nicht Geralt oder Ciri im Mittelpunkt steht, sondern „the bleak, dog-eat-dog, suffering-laden, and unjust reality;

---

Historiker Fewster stellt sich entschieden gegen die Aussage CD Projekt REDs, dass Novigrad von Amsterdam inspiriert sei (vgl. Gaultier et al., S. 59), da ihm weder Charakter noch Topographie oder die Aussicht der Stadt niederländisch vorkommen (Fewster, Fußnote ii. [S. 179]). Redmond hingegen beobachtet in Novigrad ebenfalls Aspekte Hamburgs in der Hansezeit sowie des preußischen Königsbergs in Zeiten von Immanuel Kant (vgl. Redmond, S. 34).

185 Szymański, S. 92.

186 Summers, WK14 („Final Preparations“), o. S.

187 Szymański, S. 92.

188 Gaultier et al., S. 59.

189 Diver, Mike, im Interview mit Niepokólczycki, Kacper (2016): „Designing the World of ‘The Witcher 3: Wild Hunt’“, in: *Vice*, o. S.

190 Gordon, Lewis (2018): „Arboreal Resistance“, in: *Heterotopias*, 2018, Vol. 4, S. 37.

191 Ebd.

192 Vgl. Gordon, S. 31, S. 33.

193 Laut Redmond setzt CD Projekt RED den „Bloodlands“ als erstes Studio erfolgreich ein Denkmal in einem Open-World-Spiel. | Redmond, S. 36.

194 Redmond, S. 35.

195 Ossoliński, Józef Maksymilian (1822): *Vincent Kadlubek. Ein Historisch-kritischer Beytrag zur Slavischen Literatur*, Warszawa, verlegt und gedruckt bei N. Glücksberg, S. 366 ; Otten, Fred (1977): „Die Sage von Bischof Hatto von Mainz und dem Mäuseturm bei Bingen. (Anmerkungen zur russischen Rezeption im 17. Jahrhundert)“. In: *Zeitschrift für Slavische Philologie*, 1977, Vol. 39, Nr. 2, S. 235 ff.

196 Redmond, S. 45.

the reality one cannot transform, let alone accept as it is.“<sup>197</sup>

So wie sich die Hintergründe der „Polishness“ und des imaginierten Mittelalters in die Landschaft einschreiben, ist also die Landschaft weit mehr als bloßer Hintergrund. Sie macht das Repertoire sichtbar, aus dem bei der Entwicklung geschöpft wurde; sie verdinglicht den beispielbaren Rahmen der Konventionen, die von den Subgenres der Fantasy und des Actionrollenspiels sowie dem Setting des imaginierten („polnischen“) Mittelalters bekannt sind und die das „Lesen“ des zweiten Codes ermöglichen.

Referenzen zu aufgegriffenen Bildmotiven, historischen Bauwerken und ähnlichem bedeuten hier im Rahmen der behaupteten „Polishness“ eine Hervorhebung durch den Text<sup>198</sup>, die neue Kontexte eröffnet.<sup>199</sup> Nicht nur bricht *The Witcher 3: Wild Hunt* durch seine „Polishness“ mit den Erwartungen derjenigen, die die üblichen digitalen Spiele gewohnt sind,<sup>200</sup> sondern ihr wird auch zusätzliche Bedeutung gegeben: Ganz Velen ist nicht mehr nur ein fiktives Land in einer imaginierten, an das Mittelalter angelehnten Zeit, sondern es propagiert je nach Interpretation<sup>201</sup> ein Gefühl der Zugehörigkeit zu einer imaginierten Gemeinschaft von Pol\*innen („imagined community“)<sup>202</sup>, die in einem *scheinbar* fiktionalen<sup>203</sup>, vermeintlich historischen Setting verwurzelt wird. Die Rezeption des Spiels seitens der Spieler\*innen geht also mitunter über eine Wahrnehmung als typisch westliches Spiel hinaus, da es als erstes (großes) Spiel die polnische Kultur inkludiert und somit einen hohen Grad der Identifizierung in der polnischen Spielerschaft ausgelöst hat.<sup>204</sup>

Auf der Suche nach der Kohärenz in der Korrelation zwischen den Zeichen<sup>205</sup> lässt *The Witcher 3: Wild Hunt* allerdings keine eindeutigen Schlüsse zu.<sup>206</sup> Während Velens Landschaften von polnischen Elementen unterschiedlicher Art gespickt sind, finden sich an dem fiktiven Königreich Redanien (in der englischen Fassung „Redania“) Anhaltspunkte für einen durchaus kritischen Blick

---

197 Matuszek, S. 130.

198 Mendonça/Freitas, S. 261.

199 Ein solcher neuer Kontext, der hier nicht weiter ausgeführt wird, ist die Erinnerung an alte polnische Kolonialträume (Majkowski, S. 28), die *en détail* von Majkowski nachvollzogen werden.

200 Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*, 4:40 – 4:49.

201 Vgl. Mendonça/Freitas, S. 261.

202 Majkowski, S. 18.

203 Vgl. Szymański, S. 93.

204 Beispielsweise äußern polnische Spieler\*innen, *The Witcher 3: Wild Hunt* sei das erste, wenn nicht das einzige (große) digitale Spiel, das polnische Menschen und ihre Kultur portraitiere und ihnen das Gefühl gebe, in einem digitalen Spiel repräsentiert zu sein. | Bleja, Dave (2015): „The Melting Pot and the Salad Bowl: Why the Witcher 3 is a step forward for ethnic diversity in games“, in: *Volnaiskra / Volblog*, o. S. ; imsh\_pl (2015): „On the Witcher 3, culture, and representation“, in: *Giant Bomb*, o. S.

205 Mendonça/Freitas, S. 261.

206 An dieser Stelle muss betont werden, dass die hier vorgenommene Analyse der „Polishness“ einzig den Landschaften gilt. Die von unter anderem Bleja angepriesene Wiedergabe polnischer Kultur kann von der Autorin dieser Arbeit aufgrund eines mangelnden polnischen Hintergrunds nicht nachvollzogen, geschweige denn beurteilt werden.

auf einen möglichen polnischen Nationalismus.<sup>207</sup>

Redanien ruft aufgrund seiner geographischen Lage<sup>208</sup>, seiner politischen Beziehung zu Novigrad und der Ähnlichkeit zum offiziellen Wappen des Landes Polen (siehe Abbildung 3) Assoziationen zu dem heutigen wie dem früheren<sup>209</sup> Polen hervor. Auch teilt es sich beispielsweise seine Nationalhymne: die in *Hearts of Stone* gesungene „Gaude Mater Redania“ entspricht einer mittelalterlichen Hymne Polens, der „Gaude Mater Polonia“.<sup>210</sup>



Abbildung 3: Das redanische Wappen und das polnische Wappen. | Quellen: The Witcher 3: Wild Hunt und Wikimedia Commons.

Die kritische Darstellung Redaniens findet vorrangig auf politischer Ebene statt. Redanien ist eines der wenigen Länder der sogenannten „Northern Realms“, das noch nicht von Nilfgaard erobert wurde. Unter der Herrschaft seines Königs Radovid V, der als brillanter, aber grausamer Stratege gilt, hat Redanien die Hilfesuche der restlichen nördlichen Königreiche ignoriert<sup>211</sup> und zudem seinen Verbündeten, das Königreich Kaedwen, angegriffen.<sup>212</sup> In den Büchern Sapkowkis bloß ein Thronfolger, wird Radovid V in den Adaptationen CD Projekt REDs zu einem Verrückten, der mit unübertroffener Rücksichtslosigkeit seine eigene Version eines absolutistischen Staates erschafft.<sup>213</sup> Obwohl er sich als modernen Herrscher inszenieren will, dessen erklärtes Ziel die Vereinigung der Königreiche ist, beruht seine Befehlsgewalt auf der Unterdrückung von Freigeistern und vermeintlich Andersartigen durch religiöse Fanatiker\*innen, Netzwerke organisierter Kriminalität

207 Eine solche Kritik erfolgte in den vorherigen *Witcher*-Spielen bereits anhand des Königreichs Temerien und seines Königs Foltest. | Redmond, S. 34.

208 Mysiak, o. S.

209 Laut Redmond zeigt Redanien Aspekte des polnisch-litauischen Commonwealth und des preußischen Reiches (Redmond, S. 34), während die Open World von *The Witcher 3: Wild Hunt* im Allgemeinen die Reiche sowie die antikolonialen Bewegungen Osteuropas und Westasiens zwischen 1795 und 1945 portraitiert, also in der Zeit zwischen dem Niedergang des polnisch-litauischen Commonwealth und dem Ende des Zweiten Weltkriegs (Redmond, S. 11).

210 Mysiak, o. S.

211 Siehe Summers, WK05 („Imperial Audience“), o. S.

212 Ebd.

213 Majkowski, S. 12.

und die Geheimpolizei.<sup>214</sup> Die einzige Universität im Spiel hat er geschlossen und seine Truppen versperren den Kriegsflüchtlingen den Weg nach Redanien.<sup>215</sup>

Velen, dessen nördlicher Teil zu Redanien gehört, war noch nie ein Schlaraffenland („This land never flowed with milk and honey“<sup>216</sup>), und nun, da es mehrere Armeen durchquert, geplündert und gebrandschatzt haben, sieht sich die Bevölkerung einer Hungersnot ausgesetzt.<sup>217</sup> Statt sich um das Wohlergehen seiner Landsleute zu sorgen, begibt sich Radovid auf wortwörtliche Hexenjagd, und verfolgt alle, die auch nur ein Hauch Magie umgibt.<sup>218</sup> Als Gefangener seiner eigenen verstörenden Visionen<sup>219</sup> bietet Radovids Portraitierung Kritik daran, anhand von Patriotismus und Nationalismus die eigene Tyrannei schönzureden.<sup>220</sup> Es liegt nicht zuletzt in Geralts Hand, einen Putsch zu ermöglichen und Radovid zu entthronen.<sup>221</sup>

Da es in Polen verhältnismäßig wenige Hexenverbrennungen gab,<sup>222</sup> bietet sich hier statt einer direkten<sup>223</sup> historischen Referenz ein Szenario, das als Warnung vor Fanatismus gewertet werden kann. Für eine solche Lesart spricht unter anderem die Quest „The Volunteer“, in der Geralt nahe Oxenfurt einem Troll begegnet, der sich als redanischen Patriot sieht. Seiner Natur entsprechend ist der Troll zwar vernunftbegabt, aber begriffsstutzig. Er erzählt Geralt von seinem Auftrag, Fischerboote zu bewachen, wobei sein Patriotismus ins Lächerliche verkehrt wird, da Trollolo<sup>224</sup> die Boote zerhackt und zu einer rudimentären Barrikade aufgetürmt hat. Als die Fischer\*innen sich ihre Boote zurückholen wollten, hat Trollolo zusätzlich unbeabsichtigt nicht nur sie, sondern auch seine „Freunde“, die redanischen Soldaten getötet („I help want army. [...] Gentle, move them apart. But all lie down. Soldiermans too.“). Von dem Totschlag nur kurz getrübt, bereitete Trollolo im Anschluss aus den Leichen einen Eintopf zu. Zwar zeigt er sich zerknirscht, dass seine „Freunde“ tot sind, doch hält ihn das nicht davon ab, sich trotz patriotischer Gesinnung seinen eigenen Bedürfnissen zu widmen, indem er seine „Freunde“ verspeist und dabei weiter der ihm

---

214 Vgl. Majkowski, S. 13.

215 Ebd.

216 Summers, WK05 („Imperial Audience“), o. S.

217 Ebd.

218 Summers, WK6B („Hunting a Witch“), o. S.

219 Vgl. Charakterbeschreibung Radovids in *The Witcher 3: Wild Hunt*.

220 Hushegyi, Ádám (2019): *Of Damsels, Knights, and Identity Politics: Social Norms and Boundaries in Central and Eastern Europe's Role Playing Video Games*. Unveröffentlichte Arbeit, Central European University, S. 35.

221 Es handelt sich hierbei um eine Side Quest, das heißt der Putsch bleibt optional. Geralt handelt auch hier aus privaten Gründen, da ihm vorrangig an der Sicherheit enger Freund\*innen wie u. a. seiner Geliebten Triss und Yennefer liegt.

222 Vgl. Behringer, Wolfgang (1988): „Erhob sich das ganze Land zu ihrer Ausrottung...“ Hexenprozesse und Hexenverfolgungen in Europa“. In: Dülmen, Richard van: *Hexenwelten. Magie und Imagination vom 16.-20. Jahrhundert*, 2. Auflage, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, S. 155.

223 Auch Redmond stellt heraus, dass die Verfolgung von Hexen im frühen modernen Osteuropa und Westasien verhältnismäßig selten war, sieht hier allerdings eine Parallele zu den Verfolgungen der „Bloodlands“ des 20. Jahrhunderts durch die Nazis und die Stalinist\*innen. | Redmond, S. 51.

224 Der Name Trollolo referiert vermutlich auf ein Meme-gewordenes Video, in dem der russische Sänger Eduard Khil das Lied „Я очень рад, ведь я, наконец, возвращаюсь домой“ (Deutsch: „Ich bin so froh, dass ich endlich nach Hause komme“) in der russischen Tradition der Vokaliz singt. | Know Your Meme (o. J.): „Trololo Guy“, o. S.

aufgetragenen, unsinnig gewordenen Aufgabe (der Bewachung der Boote) nachgeht.

Patriotismus wird in *The Witcher 3: Wild Hunt* nicht nur im Falle Redaniens negativ herausgestellt. Den ersten Zusammenstoß mit (temerischen) Patrioten haben Geralt und Vesemir im bereits erwähnten Lokal, dem „White Orchard Inn“, wo in der Quest „The Incident at White Orchard“ sich der Hass der Lokalbevölkerung gegen die Wirtin richtet, weil sie das Wappen der annektierten Heimat (Temerien) abgehängt hat. Nachdem eine Frau mehrfach den Kopf der Wirtin gegen den Tresen geschlagen hat, verhindert nur das Eingreifen der beiden Hexer, dass ihr noch Schlimmeres widerfährt – was allerdings mit dem Tod der Patrioten<sup>225</sup> endet. Mit diesem Eingreifen zeigt sich auch, dass (patriotischer) Fanatismus nicht nur dargestellt wird, sondern dass Geralt sich ihm ebenfalls entgegenstellt. Im weiteren Verlauf des Spiels agiert Geralt weiterhin in Quests wie „The Play's the Thing“ und „Carnal Sins“ als Akteur sozialer Solidarität<sup>226</sup>, indem er denen zur Hilfe kommt, die am Rande der Gesellschaft leben.<sup>227</sup> Wiederholt bietet er den Witch Hunters, Priestern der Church of the Eternal Fire und anderen Fanatiker\*innen die Stirn.<sup>228</sup>

Als einziger redanischer Patriot, mit dem sich Geralt länger unterhalten kann, steht Trollolo für alle redanischen Patriot\*innen ein, so wie auch die Witch Hunters als ausführendes Organ von Radovids Hexenjagd die Politik Redaniens repräsentieren. Während Trollolo eine Parodie von Nationalgefühl und, möglicherweise, Kritik an Diktatur<sup>229</sup> verkörpert, wird durch die Hexenverbrennungen und Verfolgungen alles Magischen sowie die Verachtung aller Nicht-Menschen die Grausamkeit von Fanatismus offengelegt. Selbst von den Bewohner\*innen Velens, die sich nicht als glühende Patriot\*innen darstellen, sondern nur als Bevölkerung der Region (und damit auch Redaniens) einstehen, sind viele hinterhältig, fremdenfeindlich und nicht vertrauenswürdig.<sup>230</sup> Stets bereit, Geralt um den Lohn seiner Arbeit zu betrügen, bringen sie sich aus Dummheit oder Gier in Lebensgefahr und vergöttern außerdem die grausamen Crones.<sup>231</sup> So zeigt nicht nur Redanien allein, sondern durch die Darstellung seiner Bevölkerung auch die gesamte, der „Polishness“ unterstellte Region Velen, dass die eingewobenen historischen und folkloren Elemente Zentral- und Osteuropas nicht ausschließen, einem identitätsstiftenden Moment gegenüber kritisch zu bleiben.<sup>232</sup> Auch ist die

---

225 Da die gewalttätige Frau das Lokal vor der Auseinandersetzung verlässt und ausschließlich Männer fallen, wurde in diesem Falle nicht gegendert.

226 Redmond, S. 57.

227 Während Geralt wegen Informationen über Ciri auf Dudus Hilfe angewiesen ist, steht hinter vielen weiteren Quests sowie auch der Befreiung sogenannter „Abandoned Sites“ kein eigennütziger Hintergedanke.

228 Beispielsweise kann Geralt in Novigrad einen Prediger der „Church of the Eternal Fire“ (argumentativ) bloßstellen und in „Count Reuven's Treasure“ zündet er mit Triss einen Sitz der Witch Hunters an.

229 Wie der Sänger Khil selbst erklärte, sang er 1976 nicht den eigentlichen Liedtext, weil die Geschichte des heimkehrenden Cowboys, die das Lied thematisiert, für die Zensor\*innen der damaligen Sowjetunion „wohl zu amerikanisch“ gewesen wäre. | Spiegel Netzwerk (2012): „Der Trololo-Mann ist tot“, o. S.

230 Majkowski, S. 20.

231 Ebd.

232 Vgl. Hushegyi, S. 47.

„Polishness“ anhand der Landschaften Velens als Legende enttarnt, die ebenso konstruiert ist wie das imaginierte Mittelalter und andere Konventionen. Zwar sind die Landschaften und darin enthaltene Objekte durch reale Referenzen inspiriert, doch bieten sie, wie auch die anderen Konventionen, keinen Rückschluss auf die Wirklichkeit. Ebenso wenig stellen sie einen Soll-Zustand dar. Stattdessen bebildern sie lebhaft Hunger, Verzweiflung und Tod, die mit dem Krieg einhergehen.<sup>233</sup>

#### 4. „I'm a freak, too.“<sup>234</sup> Die fantastische Verhandlung des Fremden

Die „bleak, dog-eat-dog, suffering-laden“<sup>235</sup> Landschaften Velens, die Geralt vertraut sind, sind die Landschaften der „Polishness“, deren Darstellung wiederum für digitale Spiele ungewohnt ist. Mit ihrer Rückkehr zur Lokalität<sup>236</sup> verweigern sie die Reproduktion gewohnter, westlicher Muster in digitalen Spielen<sup>237</sup> und können somit als Verhandlung des Fremden verstanden werden: Die Landschaften, die in Fantasy-Actionrollenspielen geläufig sind, sind nicht die, die Velen ähnlich sehen, sondern den Skellige-Inseln – eines der Gebiete, die wiederum Avatar Geralt fremd sind. Die Dichotomie des Fremden und des Vertrauten lässt sich aber nicht anhand Geralts Blick auf die Landschaften nachvollziehen, sondern vorrangig auch am Hexer selbst, sowie an anderen Bewohner\*innen der Witcher-Welt. Um feststellen zu können, wie hier eine Norm ihrem ursprünglichen Kontext entnommen und mit zusätzlicher Bedeutung angereichert<sup>238</sup> wird, muss erst herausgearbeitet werden, aus welchen Repertoires sich in Bezug auf die Bewohner\*innen von *The Witcher 3: Wild Hunt* bedient wird.

Wie alle Mythologien, kulturellen Traditionen, bedeutenden Gehalte von Folklore<sup>239</sup> und insbesondere das Fantasy-Subgenre ist *The Witcher 3: Wild Hunt* von Wesen bevölkert, die dem Menschen gegenübergestellt werden. Viele davon sind, der Konvention entsprechend, langlebig, wenn nicht unsterblich, und mit natürlichen Phänomenen (vor allem tiefen Wäldern) assoziiert, sodass ihnen ein enger(er) Kontakt den Kräften der Natur und magischer Kraft zukommt.<sup>240</sup> Dabei hat nur ein kleiner Teil von ihnen tatsächlich als „Elder Race“<sup>241</sup> Bestand, da die meisten zeitgleich

---

233 Matuszek, S. 130.

234 Summers, WK03 („The Beast of White Orchard“), o. S. ; sowie in der Quest „The Warble of a Smitten Knight“ (*The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*).

235 Matuszek, S. 130.

236 Majkowski, S. 17.

237 Ebd.

238 Mendonça/Freitas, S. 261.

239 Talbot, Norman (1996): „Where do Elves go? Tolkien and a Fantasy Tradition“. In: *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 1996, Vol. 21, Nr. 2, S. 94.

240 Talbot, S. 94.

241 Ebd.

mit den Menschen in die Welt, in der Geralt lebt, gekommen sind.<sup>242</sup> So haben unter anderem Gnome und Zwerge schon vor den Elfen dort gelebt, wobei auch die Elfen „ursprünglich“ aus einer anderen Welt übergesiedelt sind.<sup>243</sup> Die Elfen aber waren den Menschen ein gutes Jahrtausend voraus, denn die Menschen kamen, wie andere Rassen, durch die sogenannte „Conjunction of Spheres“, einer kosmischen Kollision mehrerer paralleler Universen<sup>244</sup>, in diese erzählte Welt.<sup>245</sup> So besteht also seitens der Menschen kein größerer Besitzanspruch, denn auch sie sind „Zugezogene“. Dies verhindert natürlich nicht, dass sich die Menschheit über den Großteil des Kontinents ausgebreitet hat und auch den Lebensraum aller nicht-menschlicher Rassen, „Monster“ inklusive, zunehmend bedroht.<sup>246</sup>

Während sich der Ausdruck der „nicht-menschlichen“ Rassen auf Elfen, Zwerge, Gnome, Dryaden und andere Wesen bezieht, die den Konventionen der Fantasy entsprechen, gibt es auch eine Fülle an humanoiden, vernunftbegabten Rassen, die im Bestiarium in unterschiedlichen Kategorien („Cursed Ones“, „Relicts“, „Hybrids“ etc.) als Monster gelistet werden. Hierzu zählen beispielsweise Succuben, Göttlinge (engl. „Godlings“), Silvane und Höhere Vampire. Die Eingliederung in ein enzyklopädisches „Containment“<sup>247</sup> ist dabei nicht nur geläufige Konvention in digitalen Spielen,<sup>248</sup> sondern lässt sich auf das Mittelalter zurückführen, dessen Bestiarien hypothetische Bestien aus den unbekanntesten Ecken der Welt sammelte und katalogisierte.<sup>249</sup>

Anders als mit ebenfalls humanoiden Drownern und hybriden, nicht-humanoiden Greifen sowie vielen weiteren Monstern, kann mit den vernunftbegabten Rassen kommuniziert werden. Die auf den ersten Blick strikte Trennung zwischen vermeintlichen Monstern und menschlichen wie nicht-menschlichen Rassen wird dabei aufgebrochen, indem auch unter anderem Menschen als Monster entlarvt werden. Zudem werden neben dem Bestiarium auch die Charaktere in einer ihnen eigenen Kategorie („Characters“) aufgeführt, sodass sich auch Personen, die durch ihre Rasse „eigentlich“ zu den Monstern zählen würden, als Personen gewertet werden. Selbst der Troll Bart, der noch

---

242 Die Welt in der Geralt lebt, besteht parallel zu vielen weiteren, von denen er manche kurzzeitig in der Quest „Through Time and Space“ durchquert beziehungsweise besucht. Ciris Fähigkeiten, deretwegen sie von der Wilden Jagd verfolgt wird, umfassen unter anderem ebendieses Reisen zwischen den Welten. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

243 Die in der „anderen“ Welt lebenden Elfen nennen sich Aen Elle („Altes Volk“), die in Geralts Welt Aen Seidhe („Volk der Hügel“). Die Bezeichnung „Aen Seidhe“ scheint an dem irischen Namen für Elfen („Sídh“) angelehnt zu sein, der zu Bewohnenden des Untergrunds und/oder der Hügel gehört (Bergmann, Fußnote 15 [S. 9] sowie S. 26). Auch dass die Elfen eine eigene, parallel zu der der Menschen existierende Welt bewohnen, entspricht Motiven diverser Elfensagen. | Bergmann, Jenni (2013): *The Significant Other: a Literary History of Elves*. Dissertation, Cardiff University, 2011; veröffentlicht durch UMI, Ann Arbor (Michigan): ProQuest LLC.

244 Vgl. Buch „The Conjunction of the Spheres“ in *The Witcher 3: Wild Hunt*.

245 Vgl. Batylida, Marcin (2015): *The World of the Witcher. Video Game Compendium*, Milwaukie (Oregon): Dark Horse Books, S. 11 f.

246 Vgl. Batylida, S. 39.

247 Švelch, Jaroslav (2018): „Encoding monsters: 'Ontology of the enemy' and containment of the unknown in role-playing games“. In: *The Philosophy of Computer Games Conference, Copenhagen 2018*, S. 3.

248 Vgl. Švelch, S. 8.

249 Vgl. Švelch, S. 1.

nicht einmal in seinem Erscheinen menschlich wirkt, ist so unter den „Characters“ gelistet.<sup>250</sup> Das ganze Spiel hindurch wird die Dichotomie zwischen Fremdem und Vertrautem durch die Unterscheidung zwischen Menschen und Nicht-Menschen, Monstern und Nicht-Monstern immer wieder aufs Neue herausgefordert und in Frage gestellt.

Als „Elder Race“ fungieren in *The Witcher 3: Wild Hunt* unter anderem Gnome, Zwerge und Elfen, die sich lange vor den Menschen in der (erzählten) Hexer-Welt angesiedelt haben. Dass an dem Umgang mit ihnen Rassismus dargestellt wird,<sup>251</sup> ist nicht nur für (fantastische) digitale Spiele konventionell,<sup>252</sup> sondern ruft auch die Kritik hervor, Personen nicht-weißer Hautfarbe würden entmenschlicht: „We are relegated to non-human species, whose treatment is supposed to mimic real-world racist policies.“<sup>253</sup>

Der Rassismus, der den nicht-menschlichen Rassen entgegengebracht wird, wird durch ihre Fremdheit argumentiert.<sup>254</sup> Nicht nur unterscheiden sich die nicht-menschlichen Rassen optisch von den Menschen, auch haben sie eine eigene Geschichte und Kultur<sup>255</sup> und sprechen ihre eigene(n) Sprache(n). Damit schreibt sich *The Witcher 3: Wild Hunt* erneut in bekannte, als „Standard“ gewertete Konventionen des Fantasy-Genres<sup>256</sup> ein.

Die sogenannte „Ältere Sprache“ (Hen Llinge) ist, mit Abwandlungen, im Witcher-Universum weit verbreitet.<sup>257</sup> Sie setzt sich laut Aussagen Sapkowskis aus Italienisch, Schwedisch, Walisisch und Irisch sowie, wenn sie besser verständlich sein soll, Englisch und Deutsch zusammen, die Auxiliärverben sind dem Latein entnommen.<sup>258</sup> Während es in den Buchvorlagen bei Einstreuungen

---

250 Welche „Monster“ es in die „Characters“-Kategorie schaffen, scheint vor allem davon abzuhängen, ob es Personen sind, die in der Hauptstory auftauchen. So taucht etwa Succubus Salma nicht darin auf, obwohl sie sehr viel näher am Menschen ist (sowohl körperlich als auch bezüglich der Integration in die menschliche Gesellschaft) als der Troll Bart.

251 Daran, dass die Bevölkerung der Elfen in Geralts Welt durch vorhergegangene Genozide stark dezimiert wurde, sieht Redmond auch Parallelen zum späten 18. Jahrhundert, als das polnisch-litauische Commonwealth unter Österreich, Preußen und dem Zarenreich aufgeteilt wurde. | Redmond, S. 43.

252 Siehe Rumsby, John Henry (2017): *Otherworldly Others: Racial Representation in Fantasy Literature*. Unveröffentlichte Arbeit, Université de Montréal, S. 56 sowie Fußnote 196 [S. 175].

253 Moosa, Tauriq (2015): „Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem“, in: *Polygon*, o. S.

Selbst die Debatte wiederzugeben, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Einen Überblick gibt Majkowski, S. 4-7.

254 Gleichzeitig wird diese „Argumentation“ im Spiel verurteilt, wenn Geralt das Schicksal Novigrads nicht-menschlicher Bewohner\*innen erzählt: „Hatred and prejudice will never be eradicated. And witch hunts will never be about witches. To have a scapegoat -- that's the key. Humans always fear the alien, the odd. Once the mages had left Novigrad, folk turned their anger against the other races...and, as they had for ages, branded their neighbors their greatest foes.“ | Summers, WK14 („Final Preparations“), o. S.

255 Batylda, S. 40-47 ; Wagner, Pascal Marc (2018): *Sprachlicher Relativismus in Hen Llinge. Einfluss der Elfenkultur auf die Elfensprache in The Witcher 2: Assassins of Kings*. Unveröffentlichte Arbeit, Ludwig-Maximilians-Universität München, S. 12 f.

256 Vgl. Fewster, S. 166.

257 Sapkowski benennt vier „Versionen“ der Sprache. Die Hälfte wird von nicht-menschlichen Rassen genutzt, die andere Hälfte von Menschen. Hierzu weiter unten mehr. | Sapkowski, Andrzej (1996): „Nie bądź, kurwa, taki Geralt“, in: *Andrzej Sapkowski Zone by John Mackanacky*, übersetzt von Zzyvik123 (2018): „Interview with Sapkowski 'Don't be a kurwa like Geralt' (1996)“, auf: *reddit.com*, o. S.

258 Ebd.

bleibt, mit denen der Eindruck einer fremden Kultur gegeben werden soll,<sup>259</sup> ist Hen Llinge für die digitalen Spiele um Grammatik und Syntax erweitert worden, sodass in *The Witcher 2: Assassins of Kings* ganze Dialoge in der „Älteren Sprache“ geführt werden.<sup>260</sup>

An Hen Llinge lässt sich die Hervorhebung des Fremden, Andersartigen als wiederkehrendes Motiv daran festmachen, dass es nicht die Sprache der Einheimischen ist. Die einheimische Bevölkerung verwendet sogenanntes „Common Speech“, das, anders als beispielsweise bei Tolkien, im Hexer-Universum keine andere Bezeichnung erhält.<sup>261</sup> In *The Witcher 3: Wild Hunt* wird die Gemeinsprache dem imaginierten Mittelalter angepasst, denn sie entspricht der Vorstellung der Entwickler\*innen bezüglich der Sprache des mittelalterlichen Polens.<sup>262</sup> Auch die Zwerge, die von allen nicht-menschlichen Rassen am besten an die menschliche Gesellschaft assimiliert sind, sprechen größtenteils die Gemeinsprache,<sup>263</sup> die bei ihnen von einem schottischen Akzent gefärbt ist, wie er seit den „The Lord of the Rings“-Filmen für Zwerge Stereotyp geworden ist.<sup>264</sup>

Alle Menschen, die die „Ältere Sprache“ nutzen, sind der einheimischen Bevölkerung auf die eine oder andere Art fremd: Entweder sind es Priesterinnen, Gelehrte und Zauberer beziehungsweise Zauberinnen, die über bessere Bildung und Magie verfügen, und/oder sie kommen aus Skellige oder Nilfgaard.<sup>265</sup>

Die Sprache der Nilfgaarder, die einem in Form der Besatzungsmacht bereits in dem ersten Dorf, in das Geralt und Vesemir geschickt werden, begegnen, kann der\*die Spielende nur durch die Übersetzung in den Untertiteln verstehen. Interessanterweise wird in Skellige auf den Gebrauch von Hen Llinge verzichtet, obwohl dort laut Sapkowski ein Jargon der „Älteren Sprache“ gesprochen wird.<sup>266</sup> So sind die Skelliger\*innen auch ohne Untertitel zu verstehen, was ein verringertes Gefühl der Fremdheit und des Nicht-Verstehens und damit eine Abgrenzung gegenüber den Nilfgaarder\*innen bedeutet. Obwohl die Skelliger\*innen für ihre Piraterie berüchtigt sind und durch solche Angriffe immer wieder als attackierende Macht gefürchtet werden müssen, sind es in *The Witcher 3: Wild Hunt* die Soldaten<sup>267</sup> Nilfgaards, die den Einbruch des Fremden, Andersartigen

---

259 Vgl. Wagner, S. 14.

260 Ebd.

261 Bei Tolkien auch „Westron“ genannt. | Baker-Smemoe, Wendy / Wilcox, Brad / Brown, Bruce / Hoskisson, Paul / Nuttal, Sky Rodio (2014): „Naming Practices in J.R.R. Tolkien’s Invented Languages“, in: *Journal of Literary Onomastics*, 2014, Vol. 3, Nr. 1, S. 8.

262 Vgl. die Aussage von Konrad Tomaszkiewicz, Game Director bei *The Witcher 3: Wild Hunt*, in Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher’s Polish Inspirations“. *Youtube*, 4:05 - 4:12.

263 Sapkowski, Andrzej (1996): „Nie bądź, kurwa, taki Geralt“, in: *Andrzej Sapkowski Zone by John Mackanacky*, übersetzt von Zzyvik123 (2018): „Interview with Sapkowski 'Don't be a kurwa like Geralt' (1996)“, auf: *reddit.com*, o. S.

264 Vgl. Hellström, Eugen (2018): *A lack of flæ:r: A comparative study of English accent stereotypes in fantasy role-playing games*. Unveröffentlichte Arbeit, Jönköping University, S. 22.

265 Sapkowski, übersetzt von Zzyvik123, o. S.

266 Ebd.

267 In den Reihen Nilfgaards trifft Geralt in *The Witcher 3: Wild Hunt* keine Soldatinnen.

portraitieren.

Historiker\*innen lesen aus der Nilfgaarder Abwandlung der „Älteren Sprache“, der Größe des Nilfgaarder Imperiums und seinen Provinzen sowie der uniformen und strengen schwarzen<sup>268</sup> Kleidung eine klare Spiegelung der teutonischen Ritter, des Heiligen Römischen Reiches, des Dritten Reiches und des allgemeinen deutschen „Drangs nach Osten“,<sup>269</sup> sowie bestimmter Aspekte der Reiche der Dynastie der Osmanen sowie der Dynastie Russlands<sup>270</sup>. Auch kann das nilfgaardische Sonnensymbol auf die Alemannen zurückgeführt werden, deren Sonne später auch von den Nazis aufgegriffen wurde.<sup>271</sup> Seine Reformierungs- und Modernisierungsversuche, die ein modernes, aber den Einheimischen fremdes System darstellen<sup>272</sup>, lassen sich analog zu denen Preußens, Russlands und der Habsburger Königreiche verstehen, die als moderne Staaten ihr Gebiet auf das zuvor unabhängige polnisch-litauische Commonwealth ausweiteten.<sup>273</sup> Dieses galt nicht nur als ineffizient, sondern sein Regierungsmodell resultierte in Anarchie.<sup>274</sup> Das Land war arm und die (Durchschnitts-)Bevölkerung ungebildet und wurde ausgebeutet.<sup>275</sup> Somit bietet das polnisch-litauische Commonwealth die historische Vorlage der Nördlichen Königreiche in *The Witcher 3: Wild Hunt*. Insofern repräsentiert Nilfgaard nicht nur das gewaltsam einbrechende Fremde, das die Bevölkerung der Nördlichen Königreiche bedroht, sondern es steht auch als subtile Referenz für Jahrhunderte der traumatischen Geschichte Polens und des polnischen Volkes<sup>276</sup> ein.<sup>277</sup>

Die Menschheit in *The Witcher 3: Wild Hunt* kann damit als eine gespaltene angesehen werden. Während mit Geralt als vermeintlich menschlichem Avatar augenscheinlich menschliche Interessen vertreten werden – Beruf(ung) der Hexer ist schließlich der Schutz der Menschen vor Monstern – wird auch dieser Aspekt schnell fragmentiert. Einerseits verbietet sich Geralt die Jagd auf vor dem Aussterben bedrohte Rassen, andererseits folgt er einem (eigenen) Witcher-Kodex, der besagt, ausschließlich Monster zu töten, von denen Gefahr ausgeht.<sup>278</sup> Die Jagd auf Monster ist vom

---

268 Fewster, S. 165.

269 Fewster, S. 165.

Fewsters Analyse findet Rückhalt in den Worten von Magdalena Zych, einer der Autorinnen für *The Witcher 3: Wild Hunt*, die die Besetzung Polens durch die Römer und Nazideutschland als Inspiration für den Impact von Nilfgaards Invasion auf Velens Bevölkerung nennt. | Lane, Rick (2017): „How CD Projekt envisioned The Witcher 3’s striking depiction of war“. In: *PCGamesN*, o. S.

270 Redmond, S. 34.

271 Szymański, S. 93.

272 Vgl. Majkowski, S. 11.

273 Majkowski, S. 10.

274 Majkowski, S. 11.

275 Ebd,

276 Fewster, S. 165.

277 Interessanterweise ist Nilfgaard durchaus ein fehlerhafter, aber nicht allein böswilliger Staat (Redmond, S. 40), dessen Bosheit je nach Perspektive im Vergleich zum Regime Radovids in Redanien verblasst (Majkowski, S. 12).

278 Wie ein Austausch mit Lambert zeigt, wird Geralts Interpretation des Witcher-Kodexes nicht von allen Hexern geteilt, denn Lambert sieht seine Aufgabe als Hexer darin, Monster unabhängig von ihrer Gefährlichkeit zu töten. | Siehe Summers, WK9B („The Final Trial“), o. S.

Broterwerb motiviert und nicht etwa von der Idee, sich Ruhm und Ehre zu verdienen. Die Hexer unterscheiden sich damit grundlegend von den fahrenden Rittern Toussaints, mit denen Geralt vor allem in dem *Blood and Wine*-DLC zu tun hat. Diese werden unter anderem von Keira Metz in ihrer Naivität mit Kindern und Trotteln gleichgesetzt<sup>279</sup> und stellen, wie oben bereits ausführlicher beleuchtet, eine Parodie des sublimierten Rittertums der Artus-Mythologie dar. Geralt verwehrt sich dem Ideal des Rittertums ebenso, indem er den Moment, in dem ihn Königin Meve zum Ritter geschlagen hat, anekdotisch erzählt („Actually, I was knighted.“<sup>280</sup>), um sein Gegenüber zu überreden, mit ihm Karten zu spielen. Die Einzige, die Geralt außerdem als „knight“ bezeichnet, ist Brewess („Brauerin“), eine der drei sogenannten „Herrinnen des Waldes“ („The Ladies of the Wood“, auch „Crones“ oder „Good Ladies“). Da die Crones schreckliche<sup>281</sup> Kreaturen sind, erfährt das Rittertum auch durch diesen Gebrauch keine Aufwertung.

Die Berufung der Hexer widerspricht damit von vornherein dem typischen Heldenschema sowie Konventionen nobler Ritterlichkeit.<sup>282</sup> Anders als im Werdegang des\*der typischen Held\*in werden Hexer zum Töten von Monstern nicht erst aus einer Normalität gerissen, der sie nicht sofort entsagen wollen,<sup>283</sup> und ebenso wenig kehren sie nach Beendigung eines Auftrags heim oder entschlafen am Ende ihres Lebens friedlich.<sup>284</sup> Ihre Profession, so nötig und lebensrettend sie sein mag, ist blutig und wird oft verachtet. Wenn Geralt in *The Witcher 3: Wild Hunt* einen von Banditen oder Monstern besetzten Ort (meist Dörfer, sogenannte „Abandoned Sites“) befreit, sieht er aus einiger Entfernung dabei zu, wie die Rückkehrenden zu ihren Häusern gehen.<sup>285</sup> Er findet hier keinen eigenen Lebensraum, sondern befreit die Heimat potenzieller Arbeitgeber\*innen, mit denen er zusätzlich Handel betreiben kann. Ihm kommt für solche Wiedererschließungen wie auch für die meisten Verträge weder Ruhm noch Ehre zu, sodass sein größter Lohn bleibt, wenn manche NPCs aus der Lokalbevölkerung ihm sagen: „If ever I have a son, I'll name him Geralt.“<sup>286</sup>

Ihre Bezahlung fordern die Hexer entweder in Gold oder in Form des „Gesetzes der Überraschung“

279 So äußert Keira Geralt gegenüber: „[T]hat sense of wonder [is] common in children, knights errant, and morons.“ | Summers, WK6B („Hunting a Witch“), o. S.

280 Summers, WK7D („Get Junior“), o. S.

281 Majkowski empfindet sie sogar als „the most hideous creatures imaginable“. Die Crones werden im sechsten Kapitel genauer charakterisiert. | Majkowski, S. 20.

282 Diese Tendenzen in *The Witcher 3: Wild Hunt* sind auf den literarischen Kanon Sapkowskis zurückzuführen, da sich Sapkowski bei der Erschaffung des Hexers bewusst von den üblichen Fantasy- und Märchenhelden-Tropen distanzierte. | Dzieciół-Pędich, Agnieszka / Pędich, Marcin (2017): „Constructions of the Other in Polish Fantasy Literature“. In: *Crossroads. A Journal of English Studies*, 2017, Vol. 18, S. 51.

283 Ebd.

284 Mit der Aussage „No witcher's ever died in his own bed.“ (Summers, WK12 [„Blood on the Battlefield“], o. S. ) tröstet Geralt Ciri nach Vesemirs Tod. In der Quest „Following the Thread“ kann Geralt entscheiden, einen anderen Hexer seinen „Ruhestand“ ausleben zu lassen. In diesem besonderen Fall liegt es also in Geralts Hand, das typische Hexer-Schicksal zu besiegeln oder mit der „Tradition“ zu brechen. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

285 Majkowski, S. 24.

286 *The Witcher 3: Wild Hunt*.

ein, wonach der Hexer wahlweise als Lohn erhält, was dem\*der Geretteten zu Hause als erstes entgegenkommt, oder aber was zu Hause unerwartet angetroffen wird.<sup>287</sup> Dementsprechend wird Hexern seitens der Lokalbevölkerung Gier, Herzlosigkeit sowie Kindesraub nachgesagt. Nicht nur ist eine der Textzeilen, mit denen NPCs auf Geralts Anwesenheit reagieren, die Bitte, nicht die Kinder mitzunehmen, sondern auch Geralts Waffenbruder Lambert erzählt in der Quest „The Final Trial“ verbittert, wie sein alkoholsüchtiger, gewalttätiger Vater von einem Hexer gerettet wurde, der daraufhin Lambert mitnahm. Lambert wehrt sich deswegen vehement, seine Berufung zum Hexer im Tausch für die Rettung seines ungeliebten Vaters als Schicksal anzuerkennen.<sup>288</sup>

Auch Geralt hadert mit seinem Leben als Hexer, wenn ihm nur die Wahl bleibt, sich für ein Übel zu entscheiden und im Endeffekt sogar die Entlohnung ausbleibt.<sup>289</sup> Anders als andere Held\*innen scheint er nicht stolz zu sein auf das, was er leistet. Er findet sich mit seinem Beruf ab,<sup>290</sup> indem er Aufträge ausführt, seine Belohnung abholt und versucht, mit seinen Entscheidungen zu leben – selbst wenn diese beinhalten, Menschen zu töten.<sup>291</sup> Auch die Kräuterfrau Tomira rät ihm: „Ply your trade. But don't think you can change anything.“<sup>292</sup> und bekräftigt so Geralts Eindruck, die Welt um sich herum nicht zum Besseren verändern zu können.<sup>293</sup>

Entsprechend ranken sich in Geralts Welt um Hexer alle möglichen Legenden, die, ob wahr oder nicht, dafür sorgen, dass Geralt immer am Rande der Gesellschaft lebt. Angewiesen auf den Lohn für das Töten gefährlicher Monster, muss er sich in der Nähe der Zivilisation aufhalten, doch wird er immer als Außenseiter behandelt. Auf seinen eigenen Prinzipien basierend, sind seine Gewohnheiten anderen oft unbegreiflich, sodass er unwillkürlich ein Nomade bleibt, der von woanders kommt<sup>294</sup> und immer außerhalb der Gesellschaft bleibt.<sup>295</sup> Doch nicht nur seine Gewohnheiten grenzen den Hexer von anderen ab. Durch die Mutationen, denen er als Kind ausgesetzt wurde, ist er auch körperlich durch sein schlohweißes Haar und seine katzenartigen Augen als „anders“ erkennbar. Seine Fähigkeiten unterscheiden ihn so sehr von den anderen, dass ihm selbst seine Menschlichkeit regelmäßig abgesprochen wird.<sup>296</sup> Auf alltäglicher Basis wird er

---

287 Dieser Brauch ist so bekannt, dass sogar Kinder von ihm erzählen. | Siehe Summers, WK7C („Broken Flowers“), o. S.

288 Lambert setzt dabei sein Leben dem Leben seines Vaters gleich: „My life... For the life of that prick?“ | Summers, WK9B („The Final Trial“), o. S.

289 Vgl. Dzięcioł-Pędich/Pędich, S. 52.

290 Da die Ausbildung zum Hexer bereits in der (frühen) Kindheit beginnt, wird dieser Beruf nicht freiwillig eingeschlagen, sondern die Kinder werden den Hexern einfach überlassen. | Siehe Summers, WK9B („The Final Trial“), o. S.

291 In einem der möglichen Enden des Bloody Baron erklärt Geralt, sich nur mit seinen Entscheidungen abfinden zu können, indem er nicht auf sie zurückblickt. | Summers, BB01 („Bloody Baron: Return to Crookback Bog“), o. S.

292 Summers, WK02 („Lilac and Goosberries“), o. S.

293 Vgl. Summers, BB01 („Bloody Baron: Return to Crookback Bog“), o. S.

294 Den Titel „von Riva“ hat Geralt sich selbst gegeben, um vertrauenswürdiger zu klingen. Ironischerweise wird ihm derselbe Titel von Königin Meve noch einmal für seine Tapferkeit verliehen, ohne dass sie von der Eigenbezeichnung wusste. | Sapkowski, Andrzej (2016): *Feuertaufer*, neunte Auflage, München: dtv, S. 428.

295 Matuszek, S. 133.

296 Im Intro predigt ein Erzähler: „The flicker of humanity long extinguished within them.“ (WK01, Kaer Morhen), im

Opfer unerbittlicher Verachtung und gelegentlicher offener Gewalt durch die Dorfbewohner\*innen und somit im Spiel zur ersten Instanz für die unerbittliche Kritik an Fremdenfeindlichkeit und Chauvinismus.<sup>297</sup>

Der Hass, dem Geralt selbst ausgesetzt ist, schärft den Blick für die Charaktere, die dasselbe Los erleiden müssen.<sup>298</sup> Allerdings rückt die Fremdheit den Menschen gegenüber Geralt nicht näher an eine andere Rasse, und selbst wenn die Hexer als Rasse für sich gezählt würden, handelte es sich um eine Rasse, die vom Aussterben bedroht ist. Durch ihre Mutationen können sich Hexer nicht fortpflanzen, zusätzlich werden seit Jahrzehnten keine neuen Hexer ausgebildet. Die Zahl der Hexer ist verschwindend gering und Kaer Morhen, die einst prächtige Heimstätte der Wolfsschule, der Geralt angehört, ist dem Verfall geweiht. Kaer Morhen bietet Geralt keine richtige Heimat mehr, zumal im Verlaufe von *The Witcher 3: Wild Hunt* Geralts Mentor und Ziehvater Vesemir stirbt. Die verbliebenen Hexer der Wolfsschule brechen nach der Bestattung Vesemirs auf, wobei Eskel und Lambert klarmachen, dass sie nicht vorhaben, zurückzukehren. Einzig Letho, der der Vipernschule angehört und damit keinen Bezug zu Kaer Morhen als Heimat hat, kann der Burg noch etwas abgewinnen. Geralt wiederum kann zwar jederzeit nach Kaer Morhen zurückkehren, doch bietet sich kein Anreiz für einen Verbleib.<sup>299</sup> Geralt wird somit selbst von den traditionell Anderen des Fantasy-Genres isoliert<sup>300</sup> und dadurch zum Inbegriff des Anderen.<sup>301</sup>

Gerade Geralts Andersartigkeit ist es auch, die ihm ermöglicht, den Zwischenraum zwischen Menschen und Nicht-Menschen, der Zivilisation und den „Monstern“ sowie den verschiedenen sozialen Schichten zu durchwandern und zeitweise sogar Brücken zu schlagen. Wiederholt führt er lange Konversationen mit vernunftbegabten Wesen unterschiedlicher Natur und sozialer Stellung, in denen er in aller Regel Empathie und Wertschätzung für sein Gegenüber zeigt.<sup>302</sup> Er hilft ebenso Bauern, deren ganzes Dorf zusammenlegen muss, um sich die Dienste eines Hexers leisten zu können, wie auch Herrschenden, für die die Bezahlung keinerlei finanzielle Bedeutung hat.

Geralts Dienste werden sowohl vom nilfgaardischen Kaiser als auch vom redanischen König, von

---

Spielverlauf fallen Aussagen wie „I thought your mutations cleansed you of humanity, stripped you of emotions...“ (WK6F, „Family Matters“), „[T]he mutations strip witchers of feelings.“ (WK7F, „Count Reuven's Treasure“), „Witchers're stripped of feeling, not one emotion in that body of yours.“ (TM02, „Triss Merigold: Now or Never“), etc. | Summers, o. S.

297 Redmond, S. 40.

298 Manche dieser Charaktere trifft er in der Welt an, von manchen findet er Briefe und Notizen, die die desaströsen Auswirkungen vergangener Formen von Diskriminierung gesellschaftlicher Klassen, religiöser Intoleranz und Fremdenfeindlichkeit hervorheben. | Redmond, S. 43.

299 Anders verhält es sich mit dem Weingut Corvo Bianco, das dem Hexer in Toussaint geschenkt wird (Quest: „The Beast of Toussaint“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*). Geralt kann das Anwesen reparieren lassen sowie Schwerter, Rüstungen und Gemälde zur Schau stellen und er wird nach Ende der Geschichte von Yennefer, Triss, Ciri oder Dandelion besucht. Corvo Bianco bietet also tatsächlich eine Art Heim, aber keine Heimat.

300 Dzieciół-Pędich/Pędich, S. 51.

301 Da Villentretenmerth, der noch andersartiger ist als Geralt (vgl. Dzieciół-Pędich/Pędich, S. 52), in *The Witcher 3: Wild Hunt* nur als Gwent-Karte („Borch Drei Dohlen“) auftritt, bleibt Geralt der Andersartigste.

302 Majkowski, S. 22.

den Jarls Skelliges, der Herzogin Toussaints und Velens selbsternannten Herrscher, dem „Bloody Baron“, in Anspruch genommen. Auf der Suche nach deren verschollenen Töchtern, ehemaligen Geliebten, zerstrittenen Schwestern und anderen Familienmitgliedern interagiert Geralt stets „with their passions, not political plans“<sup>303</sup> und trifft diesbezüglich keine Unterscheidung zwischen den sozialen Schichten, mit denen er in Berührung kommt.<sup>304</sup>

Obwohl Geralt keinerlei politische Ambition hegt<sup>305</sup> – diese sind charakteristisch für seine Geliebten Triss und Yennefer, die mit anderen Magierinnen der Lodge of Sorceresses Einfluss auf die Politik und das Weltgeschehen üben – trägt er durch seine Entscheidungen wesentlich zum Verlauf der Welt bei. Seine Handlungen bestimmen über das Schicksal der Nördlichen Königreiche, der Skellige-Inseln wie auch der nilfgaardischen Provinz Toussaint: Je nachdem, ob<sup>306</sup> und wem Geralt hilft, gewinnt Nilfgaard oder Redanien den Krieg um den Norden, Skellige bekommt einen neuen Herrscher – unter Umständen seine erste Königin – und das „Märchenland“ Toussaint verfällt, falls seine Herzogin stirbt.<sup>307</sup> Einem mythischen Helden gleich ist Geralt also nicht nur ein rastloser Wanderer, der heimatlos bleibt und sich immer am äußersten Rand der Gesellschaft bewegt, sondern er bekämpft neben kaum wahrgenommenen Monstern auch zentrale Autoritäten.<sup>308</sup>

Die möglichen Ausmaße von Geralts Entscheidungen sind zu großen Teilen aufklärerisch: Zwei der drei möglichen Herrschaften über den Norden (entweder nimmt Sigmund Dijkstra König Radovids Platz ein, oder aber Nilfgaard siegt) beinhalten Modernisierung wie Industrialisierung und gleiche Rechte für Menschen und Nicht-Menschen;<sup>309</sup> zwei der drei neuen möglichen Herrschenden auf Skellige brechen die Tradition (entweder reformiert Svanrige Tuirseach die Wahlmonarchie zu einer Erbmonarchie, oder Cerys an Craite konzentriert sich auf die Belange der Skellige-Inseln statt auf Piraterie, was dazu führt, dass Skellige unter ihrer Herrschaft „aufblüht“<sup>310</sup>). Wenn also auch Geralts Perspektive eine private bleibt, weil auch er auf der Suche nach seiner Tochter ist oder Aufträge für

---

303 Majkowski, S. 14.

304 Majkowski, S. 14 f.

305 *The Witcher 3: Wild Hunt* gestaltet sich diesbezüglich anders als andere digitale Spiele, die ein abgesondertes privates Umfeld für Liebesbeziehungen schaffen und die Leidenschaften des\*r Spieler\*in nicht mit politischen Konsequenzen verknüpfen. | Majkowski, S. 16.

306 Außer im Falle Toussaints, dessen Schicksal im DLC *Blood and Wine* entschieden wird, greift Geralt nur durch (optionale) Side Quests in das politische Geschehen ein. Wenn der\*die Spielende also diese Quests sowie den DLC *Blood and Wine* nicht spielt, nimmt auch Geralt politisch keine Rolle ein.

307 Die Schicksale der verschiedenen Staaten entscheiden sich durch die Quests „Reason Of State“ (für die nördlichen Königreiche), „King’s Gambit“ (für Skellige) und alle Hauptquests ab „The Night of Long Fangs“, vor allem aber „Beyond Hill and Dale“ (für Toussaint). | *The Witcher 3: Wild Hunt*; *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

308 Vgl. Lunaček, Izar (2014): „The Good, the Bad and the Outcast: On the Moral Ambivalence of Folk Heroes“. In: *Studia Mythologica Slavica*, 2014, Vol. 17, S. 216.

309 In den drei möglichen Ausgängen des Krieges zwischen Nilfgaard und den nördlichen Königreichen sieht Redmond die drei hegemonialen Formen der geopolitischen Auflösung der Dynastien auf dem Territorium der „Bloodlands“ zwischen 1775 und 1914. | Redmond, S. 60.

310 Der genaue Wortlaut lautet „Skellige bloomed under Cerys' enlightened rule.“, was noch einmal zusätzlich einen aufklärerischen Charakter hervorhebt. | Summers, END4 („Ending Summaries“), o. S.

Freund\*innen ausführt, ist die Gesamtheit der Haupthandlung des Spiels eng mit dem Bereich des öffentlichen Lebens verbunden.<sup>311</sup>

Dasselbe gilt für viele der Aufträge, derer sich der Hexer annimmt. Die am Straßenrand Erhängten zeugen dabei ebenso von politischen Entscheidungen wie die Spuren der geschlagenen Schlachten und die hungernde Bevölkerung. Geralt trifft an jeder Ecke Menschen (und Nicht-Menschen), die vom Krieg betroffen sind<sup>312</sup> und in ihrer Verzweiflung ihre Kinder in die Wildnis schicken, weil sie sie nicht mehr ernähren können.<sup>313</sup> Der Hexer wird dabei des Öfteren mit Waisen konfrontiert, denen er nach Möglichkeit versuchen kann zu helfen.<sup>314</sup> Doch nicht nur die Kinder sind Leidtragende. Auch Erwachsene bitten den Hexer um Hilfe, um das Schicksal verschwundener Familienmitglieder aufzuklären. Im Hintergrund dieser Verschwundenen sowie von tragischen Liebesgeschichten um Werwölfe, Erscheinungen („Wrights“) und andere Monster stehen oft politisierte Verbrechen wie Zwangsheiraten, Raubmorde, und ähnliche.<sup>315</sup>

Der Hexer sticht aber nicht nur aus der Masse hervor, weil er quasi als Einziger solche Monster jagen, erlösen, töten oder mit ihnen verhandeln kann, sondern auch, weil er über enzyklopädisches Wissen verfügt, das er in aufklärerischer Tradition durch moralische oder wissenschaftliche Vorträge<sup>316</sup> an die Landbevölkerung weitergibt. Er bewegt sich zwischen den einander gegenübergestellten Konzepten, auf denen das Bildnis des Mittelalters<sup>317</sup> aufbaut: Die Natur (beziehungsweise „das Primitive“) und die (städtische) Zivilisation, das Übernatürliche und der wissenschaftliche Vernunftglauben<sup>318</sup>. Mit Emanzipation und Rationalität vertritt er das Ideal der Gleichberechtigung vernunftbegabter Wesen und klärt über „Monster“ und deren Eigenarten auf. Sein rationaler Ansatz steht damit den Vorurteilen und Grausamkeiten der ungebildeten Landbevölkerung<sup>319</sup> gegenüber und unterstreicht Geralts Andersartigkeit auch auf moralischer Ebene.<sup>320</sup>

---

311 Majkowski, S. 15.

312 Gault, Matthew (2015): „War Is Hell, and ‘The Witcher 3’ Gets It“, in: *Vice*, o. S.

313 Dieses Schicksal findet im Spiel mehrfach Erwähnung, wie in Textzeilen von NPCs („Sent my young'uns to pick mushrooms yesterday. [...] had too many mouths to feed...“, eine Mutter in Lindenvale), aber auch in dem sogenannten „Trail of Treats“, auf den in Velen insbesondere Kinder geschickt werden. Der Pfad im Sumpf ist augenscheinlich von Süßigkeiten gesäumt (die Geralt in der Quest „Ladies of the Wood“ als mit Maden gefüllte Illusion entlarvt) und führt zu den als „Ladies of the Wood“ bezeichneten Hexen, die die Kinder verspeisen. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

314 So in den Quests „The Whispering Hillock“, „Ladies of the Wood“, „Empty Coop“, „Ciri's Room“, „Man's Best Friend“ und der Jagd nach dem „Shrieker“. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

315 Ein Beispiel hierfür ist die Quest „Devil by the Well“. Obwohl als Opfer eine Frau im Fokus steht, die durch ihre Ermordung zum „Devil by the Well“ wurde, geht ihrer Geschichte auch das Liebesverhältnis des Jägers Mislav mit dem adligen Florian voraus, das in Florians Selbstmord, der Alkoholsucht seines Vaters, dem Verfall des Anwesens und Mislavs Ausgrenzung aus der Gesellschaft endete. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

316 Majkowski, S. 25.

317 Selling, S. 213.

318 Vgl. ebd.

319 Majkowski, S. 25.

320 Majkowski liest Geralt dabei als koloniales Werkzeug, das dem Aberglauben der Landbevölkerung mit westlichen Werten

Obwohl sich Geralt durch die verschiedenen sozialen Schichten bewegt, bleibt es ihm, wie auch den anderen Andersartigen, unmöglich aus seiner Isolation heraus zu treten. Auf seiner Suche nach Ciri verbündet sich Geralt zwar mit diversen Gefährt\*innen und geht romantische Beziehungen ein, jedoch streift er die meiste Zeit alleine herum und findet auch in der Gesellschaft keinen Platz, sodass er rast- und heimatlos bleibt. Sogar unter „Freaks“, als die Andersartige bezeichnet werden, findet er keinen Anschluss. Am „Hof“ (eigentlich sind es Hinterhöfe) des selbsternannten „King of Beggars“, Novigrads Treffpunkt für Andersartige<sup>321</sup> par excellence, geht Geralt nur wegen Aufträgen und Erledigungen ein und aus, und nicht etwa, weil er sich dort heimisch fühlen würde. Erst in der fremden Landschaft Toussaints kann sich Geralt auf dem Weingut Corvo Bianco ein Zuhause aufbauen. Allerdings bildet Geralt hier keine neuen Hexer\*innen aus, sodass es sich nicht um ein neues Kaer Morhen oder einen anderweitigen Neuanfang, sondern um einen Sitz für seinen Ruhestand handelt.<sup>322</sup>

Auch kann Geralt, sofern er nicht durch das Attentat auf König Radovid auf politischer Ebene handelt, nur sehr wenig für die sogenannten „Freaks“ tun. Mit seiner Bekundung „I'm a freak, too“<sup>323</sup> gewinnt Geralt zwar das Vertrauen der verfluchten Hofdame Vivienne,<sup>324</sup> doch dem Jäger Mislav, der aufgrund seiner tragischen (homosexuellen) Liebesgeschichte aus seinem Heimatdorf, und damit der Gesellschaft, ausgegrenzt wird,<sup>325</sup> kann derselbe Ausspruch keinen Trost spenden. Ebenso kann Geralt nicht mehr für die assimilierten Elfen und Zwerge tun, als ihnen gelegentlich Recht zu geben,<sup>326</sup> was ihnen aber im Angesicht der restlichen Gesellschaft keinen Vorteil verschafft. Wie alle anderen Nicht-Menschen bekommen sie täglich Anfeindungen zu spüren (wie etwa, dass ihnen gewaltsam die Ohren „abgerundet“ werden, wie es Elfen in Novigrad erläutern,<sup>327</sup> oder dass ihre Schmiede und damit ihr Lebensunterhalt abgebrannt wird<sup>328</sup>). Sie werden bestenfalls toleriert, bekommen jedoch keine Möglichkeit, sich je vollkommen zugehörig, heimisch oder akzeptiert zu fühlen. Die einzige Ausnahme bildet der Elf Elihal, ein Schneider. Statt sich in die

---

wie Emanzipation und Rationalität beikommt: Einerseits führt Geralt auf empathische Art lange Diskussionen mit seinem Gegenüber, wobei er ihm auf Augenhöhe begegnet, andererseits widerlegt er Aber- und Irrglauben mit wissenschaftlichen Argumentationen. (Majkowski, S. 22-26) Diese mögliche Lesart wird in der vorliegenden Masterarbeit aber nicht als vom Spiel intendierte Referenz verstanden, weshalb nicht weiter darauf eingegangen wird.

321 Vgl. Summers, WK7A („Pyres of Novigrad“), o. S.

322 CD Projekt RED schließt weitere *Witcher*-Spiele nicht gänzlich aus, will aber Geralt nicht länger in den Mittelpunkt stellen. | PCGamesN (2019): „The Witcher 4 release date – all the latest details on the new Witcher game“, o. S.

323 Summers, WK03 („The Beast of White Orchard“), o. S. ; sowie in der Quest „The Warble of a Smitten Knight“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

324 Quest „The Warble of a Smitten Knight“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

325 Dies erzählt Mislav Geralt in der Quest „The Beast of White Orchard“ | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

326 So beispielsweise in den Quests „Racists of Novigrad“, „Karmic Justice“, „Warehouse of Woe“ und „Twisted Firestarter“, in denen sich Geralt jeweils auf die Seite der Menschen oder die der Nicht-Menschen schlagen kann. Allerdings sind die Nicht-Menschen nicht im Recht, nur weil ihnen Geralt Recht geben kann. Das Spiel verurteilt also auch den möglichen Rassismus Menschen gegenüber. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

327 Eine Jongleurin berichtet Geralt: „They [...] said they'd round off her pointy ears with a carving knife.“ | Summers, WK7G („The Play's the Thing“), o. S.

328 Siehe die Quest „Twisted Firestarter“ in White Orchard. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Gesellschaft integrieren zu wollen, erkaufte er sich durch den Wandel seiner Identität seine Freiheit, indem er die verschiedenen Aspekte seiner Persönlichkeit durch Kostüme zum Ausdruck bringt.<sup>329</sup>

Die Freiheit, die Elihal für sich selbst schafft, geht allerdings nicht mit der gesellschaftlichen Anerkennung seiner Person einher, sondern der Elf kann sich nur dann frei in Novigrad<sup>330</sup> bewegen, wenn er nicht als solcher erkannt wird. Er behält, obwohl er inmitten der Gesellschaft lebt und arbeitet, das Stigma des Fremden, das auch Geralt und allen anderen „Freaks“ anhaftet. Selbst Menschen, die (wie bis vor kurzem noch die Magier\*innen) Teil der Gesellschaft sind, werden bedroht, verstümmelt und ermordet, sobald ihre „Andersartigkeit“ entdeckt wird. So wird bei der Enttarnung von Werwölfen nicht etwa auf die Natur ihres Handelns geachtet, sondern sie werden selbst dann als Monster hingerichtet, wenn sie sich nichts zu Schulden haben kommen lassen.<sup>331</sup> Auf dieselbe Art bekommt Geralt in Novigrad immer wieder zu spüren, dass er – zumindest für die herrschenden Kräfte – unerwünscht ist. Die Witch Hunter lassen ihn immer wieder auf offener Straße wissen, dass er sich nicht in Sicherheit wiegen darf: „We'll deal with the witches, then come for you, don't you worry.“<sup>332</sup>

Wie die Elfen der Folklore, Märchen und modernen Fantasy stehen Nicht-Menschen in *The Witcher 3: Wild Hunt* wie ein Spiegelbild ein, durch das definiert wird, was menschlich, vertraut und der (eigenen) Kultur zugehörig ist<sup>333</sup>. Vor allem den Elfen kommen dabei nicht nur charaktertypische Eigenschaften zu, die durch Tolkien zur Fantasy-Konvention geworden sind,<sup>334</sup> sondern auch der latente Rassismus, der sich selbst im Alltag der Großstadt Novigrad niederschlägt.<sup>335</sup>

Geralt begegnet demnach allzu oft einem Blickpunkt, der alles Fremdartige von sich schiebt, wobei vom Standpunkt der Menschen der Übergang von „Nicht-Menschen“ zu „Monstern“ stets fließend bleibt. Was den menschlichen NPCs fremd scheint, ist den Spielenden vertraut: Elfen, Zwerge, Gnome und viele weiteren Nicht-Menschen sind in digitalen Spielen häufig vertreten, ebenso wie diverse Monstrositäten. Von den Monstern aber, die den Bewohner\*innen von Geralts Welt geläufig sind, sind viele Arten nur selten in digitalen Spielen repräsentiert. Den der slawischen Folklore

---

329 Summers, WK7C („Broken Flowers“), o. S.

330 Dass sich Elihal direkt am Saume Novigrads niedergelassen hat, referiert auf die Demokratisierung von Gender-Normen, die für die Urbanisierung typisch ist. | Redmond, S. 54.

331 Little Red's Mutter hielt dieses Schicksal im Brief „A Mother's Letter“ fest, den man lesen kann, wenn man Little Red tötet. Darin trägt sie ihrer Tochter trotz des eigenen tragischen Schicksals auch auf: „You must prove with your life and conduct that men and lycanthropes can live together in harmony.“ | Quest: „Little Red“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

332 *The Witcher 3: Wild Hunt*.

333 Vgl. Bergmann, S. 1.

334 Solche elfentypischen Eigenschaften sind der schlanke, hohe Körperbau in Kombination mit Kriegertum und Naturbehaftetem (vgl. Bergmann, S. 100 f.). Obwohl viele Elfen in *The Witcher 3: Wild Hunt* keine Krieger\*innen, sondern Handwerker\*innen und Stadtbewohner\*innen sind, werden sie stets (von der Lokalbevölkerung) mit den aufständischen Scoia'tael in Verbindung gebracht, die zwar auch Zwerge und andere Nicht-Menschen in ihre Ränge aufnehmen, jedoch vorrangig aus Elfen bestehen. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

335 Bemerkbar beispielsweise in den Quests „Racists of Novigrad“, „Karmic Justice“, „Warehouse of Woe“ und „The Play's the Thing“. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

entspringenden und damit allgemein weniger bekannten Wesen gebührt demnach eine nähere Betrachtung.

## 5. Hybride Monster

Als Principal Writer Jakub Szamałek äußerte, polnische Spielende würden sicher viele bekannte Legenden in *The Witcher 3: Wild Hunt* wiedererkennen, hatte er vor allem polnische wie slawische Folklore und Märchen im Sinn.<sup>336</sup> Tatsächlich führen CD Projekt REDs *Witcher*-Adaptationen trotz des Überflusses bereits existierender Monster, die zur Auswahl gestanden hätten,<sup>337</sup> ein ganze Schar an Monstern in die Welt der digitalen Spiele ein, die slawischen Erzählungen, Mythen und Folklore entnommen sind.<sup>338</sup>

„While using some 'western' classics, like the Harpy or the Cockatrice (Kuroliszek), the Witcher bestiary is nevertheless anchored in the internationally rather unknown and so far unused Slavic folklore and mythology. Using this treasury of ideas is a great innovation in itself. Adding Fiends (the horned Biesy or Chort) of pagan Slavic beliefs and folk tales, Plague Maidens (the Morowa Dziewica), Noonwraiths (aka 'Lady Middy', the Południca), Nightwraiths (the Północnica), Leshens (the Leszy, a forest troll), Drowners (the Topielec or Utopiec, an evil water spirit), and even the fundamental Wild Hunt (the mythical Dziki Gon) and the Crones (the three sisters Baba Jaga) gives a whole new dimension to gaming. These monsters are more than just inventions for a game, they were once embedded into the mind and memories of real people.“<sup>339</sup>

Das vorrangig als slawisch herausgestellte Repertoire beinhaltet damit eine ganze Reihe dem westlichen Kanon unbekanntere Kreaturen, die für digitale Spiele durch ihre Neueinführung einen gewissen Innovationscharakter bergen, denn vor der *Witcher*-Reihe war das wahrscheinlich einzige dem transnationalen Publikum vertraute Symbol osteuropäischer Kultur Bram Stokers Graf Dracula<sup>340</sup>. Ihren Lebensraum teilen sich die slawischen Kreaturen allerdings mit weit geläufigeren Monstertypen: Banshees, Bargests, Basiliske, Djinns, Drachen, Greife, Ghule, Golems, Harpyien, Riesen, Sirenen, Succuben, Trolle, Werwölfe, Wyvern und Zyklope bevölkern seit langem schon nicht mehr nur Geschichten ihrer angestammten heimischen Kulturkreise, sondern tauchen auch in diversen literarischen wie audiovisuellen Werken weltweit auf. Auch finden sich manchen slawischen Monstern entsprechende Gestalten außerhalb der slawischen Folklore. Die Nightwraiths etwa sind den ebenfalls weiblichen, ortsgebundenen Geistererscheinungen wie den weißen Frauen auf Burgen und in Schlössern ähnlich,<sup>341</sup> und die Morowa Dziewica („Plague Maiden“) verbreitet

---

336 Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*, 1:49 – 2:40.

337 Fewster, S. 166.

338 Fewster, S. 166 f.

339 Ebd.

340 Redmond, S. 34.

341 Anders als den Geistererscheinungen im Spiel kommt es der Weißen Frau in der Folklore eher zu, den Tod (eines

unter der Bezeichnung „Pesta“ (oder „Plague-Hag“<sup>342</sup>) auch in der skandinavischen Folklore Seuchen.<sup>343</sup>

Da sich das CD Projekt RED-Team aus Mitarbeiter\*innen diverser Nationalitäten zusammensetzt,<sup>344</sup> ist es nicht verwunderlich, dass die Welt in *The Witcher 3: Wild Hunt* nicht nur von slawischen beziehungsweise polnischen Einflüssen, sondern einen allgemein internationalen und insbesondere europäisch geprägten Hintergrund vorweist. Wie bereits in der Einleitung erwähnt, konnte CD Projekt RED für den *Blood and Wine*-DLC sogar Fördergelder eines Förderprogramms der Europäischen Union beanspruchen, die unter anderem an die erforderliche „kulturelle Vielfalt“ und die „stärkere Betonung der kulturellen Identität und des kulturellen Erbes“ geknüpft sind.<sup>345</sup> Selbst der literarische Kanon, auf den sich die Spieladaptionen wesentlich stützen, wird als kosmopolitisches Konglomerat verstanden, dessen Schöpfer die Idee einer „Slavic fantasy“ mehrfach verlacht hat.<sup>346</sup>

Ähnlich der „Polishness“ wird hier auch die „Slavicness“ verkannt, wenn sie als identitätsstiftendes Charakteristikum einer „Slavic Fantasy“ herangezogen wird. So werden die slawischen Monster nicht nur in einen allgemein „europäischen“ Kontext gemischt, indem sie sich den Lebensraum teilen, sondern auch ihre vermeintliche Originalität wird durch die Hybridisierung mit anderer Folklore relativiert. Dies betrifft nicht nur die kulturelle Herkunft der Crones, die in den nachfolgenden Textabschnitten näher beleuchtet wird, sondern selbst der als slawisch behauptete<sup>347</sup> Leshen scheint in seinem Wesen und seiner Darstellung eine Hybridisierung des slawischen Leszy mit einem Wesen zu sein, das aus algonkinen Legenden stammt und unter anderem als Windigo<sup>348</sup> bezeichnet wird.<sup>349</sup>

In der slawischen Folklore passt der Leszy<sup>350</sup>, ein Gestaltwandler, seine Größe der Umgebung an –

---

Familienmitglieds) anzukündigen als ihn selbst zu verursachen und solange ihr Respekt gezollt wird, ist sie weder aggressiv noch böseartig. | O'Lynn, Aidan Anthony (2018): *Ghosts of Place and Spirits of War: Spectral Belief in Early Modern England and Protestant Germany*. Unveröffentlichte Arbeit, University of Bristol, S. 151.

342 Als mit einem Rechen und/oder einem Besen von Ort zu Ort reisende, oder aber mit einem Boot übersetzende alte Frau macht die „Plague Hag“ zwei der vier häufigsten skandinavischen Mythologeme um die Verbreitung von Seuchen aus. | Siehe Tangherlini, Timothy R. (1988): „Ships, Fogs, and Traveling Pairs: Plague Legend Migration in Scandinavia“. In: *The Journal of American Folklore*, 1988, Vol. 101, Nr. 400, S. 176.

343 Messner, Steven (2015): „The Myth Behind The Monsters of The Witcher 3. Fiction vs. Folklore“. *Rock Paper Shotgun. PC Gaming since 1873*, o. S.

344 Bereits die damaligen 240 Mitarbeiter\*innen CD Projekt REDs stammen aus 18 verschiedenen Ländern, wobei an *The Witcher 3: Wild Hunt* insgesamt mehr als 1500 Personen mitgewirkt waren. | CDPR 2015, Folien 6 und 7.

345 EACEA – Kreatives Europa – Media: „Entwicklung, Videospiele. Was wird unterstützt?“.

346 Vgl. Majkowski, S. 3.

347 Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*. 3:45 –3:50.

348 Im westlichen „Mainstream“ wird er Windigo oder Wendigo genannt, in den algonkinen Sprachen aber unter anderem Wîtekôwa (Meskwaki), Wîtekôw/Wîhtikôw (Cree), Wîntikô/Wiindiigo (Ojibwe). | Musharbash, Yasmine / Presterudstuen, Geir Henning (Hrsg.) (2019): *Monster Anthropology. Ethnographic Explorations of Transforming Social Worlds through Monsters*, London / New York: Bloomsbury Academic, S. 105; Brightman, Robert A. (1988): „The Windigo in the Material World“. In: *Ethnohistory*, 1988, Vol. 35, Nr. 4, S. 337 und S. 340 f.

349 Messner, Steven (2015): „The Myth Behind The Monsters of The Witcher 3. Fiction vs. Folklore“. *Rock Paper Shotgun. PC Gaming since 1873*, o. S.

350 Auch bekannt unter den Schreibweisen Leshy, Lesiy, Lesnik, Lesun, sowie etlichen weiteren. | Siehe Bane, Theresa

auf der Ebene macht er sich klein wie ein Grashalm, im Wald kann er so hoch aufragen wie die Bäume<sup>351</sup> – und erscheint unter allen möglichen, waldartigen Formen, wie unter anderem als Satyr-ähnlicher Mensch, der mit wallendem Bart sowie den Ohren und Hörnern einer Ziege<sup>352</sup> oder mit grünen Haaren sowie grüner, Rinde ähnelnder Haut<sup>353</sup> ausgestattet ist. Er gilt sowohl als Gebieter des Waldes als auch als sein Herzstück, sowie als Trickster,<sup>354</sup> dessen Vorstellung von Spaß Menschen in Gefahr bringen oder sie sogar töten kann.<sup>355</sup> Wer ihn erzürnt, beispielsweise indem er dem Wald schadet, wird vom Leszy in die Irre geführt und anschließend zu Tode gekitzelt.<sup>356</sup> Insbesondere Holzfäller\*innen müssen sich vor dem Leszy in Acht nehmen,<sup>357</sup> doch die Streiche des Leszy können jeden treffen, denn ob er Personen im Wald hilft oder sie attackiert, entscheidet der Leszy je nach Laune.<sup>358</sup>

Auch der Windigo ist ein Gestaltwandler,<sup>359</sup> der seinen Ursprung allerdings im Menschen hat.<sup>360</sup> Die monströse Gestalt tritt manchmal als Monster mit Eulenaugen, langen, krallenbewehrten Händen, verfilzten Haaren, nacktem, abgemagerten Körper und einem Herz aus Eis auf,<sup>361</sup> dem Opfertgaben erbracht werden und das als Herrscher über gefährliche Geisterwesen befiehlt, die die Form von Tieren annehmen.<sup>362</sup> Diese Charakteristiken sind es, die sich auch in CD Projekt REDs Portraitierung des Leshen wiederfinden: Hier ist kein bärtiger, menschenähnlicher Waldmann dargestellt, dessen Streiche Wanderern gefährlich werden können, sondern eine langgliedrige, knochige, gemeine und eigennützige Kreatur<sup>363</sup> (siehe Abbildung 4), die mit Hilfe der Bäume und Tiere (insbesondere Wölfe und Raben) ihren Wald aufs Blut verteidigt und der von mancher Lokalbevölkerung Opfer gebracht werden.<sup>364</sup> Als „Waldmänner“ könnte man nur die ausschließlich in Toussaint anzutreffenden „Spriggans“ bezeichnen, die vom spielinternen Bestiarium als Unterart

---

(2012): *Encyclopedia of Demons in World Religions and Cultures*, Jefferson / North Carolina / London: McFarland & Company, Inc., Publishers, S. 202.

351 Porteous, Alexander (2005): *The Lore of the Forest*, New York: Cosimo Classics, S. 105; Varner, Gary V. (2006): *The Mythic Forest, the Green Man and the Spirit of Nature. The Re-Emergence of the Spirit of Nature from Ancient Times into Modern Society*, New York: Algora Publishing, S. 30; Sherman, Josepha (Hrsg.) (2015): *Storytelling. An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, Volumes 1-3, London / New York: Routledge, S. 285; Bane, S. 203.

352 Bane, S. 203.

353 Varner, S. 30.

354 Sherman, S. 284.

355 Sherman, S. 285.

356 Vgl. Sherman, S. 285; Bane, S. 203.

357 Varner, S. 31.

358 Pankalla, Andrzej (2016): „Slavic Indigenous Psychology as a Science about the Slavic Soul“. In: *Психологія і особистість*, 2016, Vol. 10, Nr. 2, Teil 1, S. 29.

359 Musharbash/Presterudstuen, S. 104.

360 Nach algonkinem Glauben werden Kannibalen (üblicherweise unumkehrbar) zu Windigos. | Brightman, S. 337.

361 Carlson, Nathan D. (2009): „Reviving Witiko (Windigo): An Ethnohistory of 'Cannibal Monsters' in the Athabasca District of Northern Alberta, 1878–1910“. In: *Ethnohistory*, 2009, Vol. 56, Nr. 3, S. 359.

362 Brightman, S. 343.

363 Eintrag ins Bestiarium für den „Woodland Spirit“, einen uralten Leshen. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

364 So wurden dem „Woodland Spirit“ (einem Leshen bei Fayrlund) früher Opfertgaben erbracht. Geralt kann entscheiden, ihn mit einer Opfertgabe zu besänftigen, statt ihn zu töten. | Quest: „In the Heart of the Woods“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

der Leshen kategorisiert werden. Sie haben menschliche (männliche) Gesichter, sind anteilig mit Rinde, Pilzen oder anderen Waldattributen bewachsen und können als (etwas friedfertigeren)<sup>365</sup> Hüter des Waldes ebenfalls über Pflanzen und Wurzelwerke befehlen. Während die Spriggans der kornischen Folklore entstammen und manchmal mit marinen Assoziationen einhergehen,<sup>366</sup> können sie ebenso in ihrer Größe variieren wie die Leszy<sup>367</sup> und sind für Kindesentführungen berüchtigt.<sup>368</sup> In CD Projekt REDs Version der Spriggans finden sich auch wieder Merkmale des Windigo, denn der Appetit des Spriggan übertrifft den einer ganzen Armee<sup>369</sup>. Hier kann somit ebenfalls von einer Vermischung ausgegangen werden.



Abbildung 4: Der Leshen im „Deadwight Wood“ und der Leshen bei „Aerama's Abandoned Mansion“. | Quelle: The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone und The Witcher 3: Wild Hunt.

Nicht nur durch den mit weiteren europäischen Monstern geteilten Lebensraum, sondern auch durch die Hybridisierung der als slawisch herausgestellten Wesen lässt sich die Behauptung hinterfragen,

365 So urteilt das Bestiarium: „They do not usually attack humans if unprovoked“. Ähnlich der Leszy muss sich besonders vorsehen, wer dem Wald schadet. | *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

366 Miller, Dean (2010): „Supernatural Beings and ‘Song and Dance’: Celtic and Slavic Exemplars“. In: Fomin, Maxim / Blažek, Václav / Stalmaszczyk, Piotr (Hrsg.): *Transforming Traditions: Studies in Archaeology, Comparative Linguistics and Narrative. Proceedings of the Fifth International Colloquium of Societas Celto-Slavica held at Přeborn, 26-29 July 2010, 2012*, S. 106 sowie Fußnote 4 [S. 103].

367 Miller, S. 106.

368 In der Quest „Feet As Cold As Ice“ (*The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*) kann Geralt einen Striggan bekämpfen, der Kinder entführte und verzehrte. In den kornischen Legenden entführen Striggans indes Kinder, um den Menschen Wechselbälger unterzuschieben. | Young, Simon (2013): „Five notes on nineteenth-century cornish changelings“. In: *Journal of the Royal institution of Cornwall*, 2013, S. 53.

369 Der Wortlaut des Bestiariums lautet: „Their appetite is such that they can devour more flesh than an army at a wedding.“ | Bestiarium, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

dass die der slawischen Folklore entlehnten Monster im Vergleich zu den anderen übergeordnet („the most overriding“<sup>370</sup>) seien.

Nichtsdestotrotz kommt den slawischen Monstern eine Besonderheit zu, die das gesamte Spiel geprägt hat: Die Idee, dass Monster gleichwertiger Teil des Ökosystems sind und nicht immer eine Gefahr darstellen, entstammt slawischen Überlieferungen.<sup>371</sup> So sind die meisten Monster, denen Geralt in den Wäldern, Bergen, Höhlen, Sümpfen und auf hoher See begegnet, kein Teil der Geschichte um Cirilla, sondern lediglich Wesen, die diese Landschaften auf dieselbe Art bewohnen wie die lokale Flora und Fauna. Würde Geralt nicht ihren Lebensraum bedrohen (sei es auf der Durchreise, auf der Suche nach Schätzen oder ähnliches), würden sie sich ihm nicht nähern, sondern auf eine den NPCs und den Tieren ähnliche Art ihren Alltag verbringen. So kann man in der Wildnis nicht nur Wölfe bei der Jagd beobachten, sondern gleichermaßen Nekker, die als Monster gelten<sup>372</sup>.

Der Gedanke um das Ökosystem, dessen Teil die meisten Monster sind, wird auch in Dialogen der Charaktere aufgegriffen. Unmittelbar nach Anbruch der ersten Quest unterhalten sich die beiden Hexer Geralt und Vesemir über Ghule.<sup>373</sup> Anhand dieses Dialogs wird deutlich, warum Monster trotz ihrer Rolle im Ökosystem von Hexern getötet werden (müssen). Unter bestimmten Umständen, wie bei einer Überbevölkerung der Gattung, oder auch während des Kriegs, wie er in *The Witcher 3: Wild Hunt* herrscht, treten Monster aus ihrer ökologischen Nische heraus und bedrohen dabei meist das Leben von Menschen und Nicht-Menschen. Auch müssen Monster getötet oder vertrieben werden, wenn Menschen und Nicht-Menschen neue Lebensräume erschließen oder alte zurückerobern wollen. So werden sogenannte „Abandoned Sites“ erst wieder bewohnbar, wenn Geralt die dort lebenden Monster beseitigt hat und in Toussaint kann Geralt von Winzern beauftragt werden, Höhlen von Monstern zu befreien, um dort Wein lagern zu können<sup>374</sup>.

Anders verhält es sich bei Ciris und Geralts Antagonist\*innen. Sowohl die titelgebende Wilde Jagd als auch Velens „Göttinnen“, die Crones, gehören nicht zu den Monstern, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt wäre oder auf die Hexer im Normalfall Jagd machen würden. Geralt und Ciri bekämpfen sowohl die Wilde Jagd als auch die Crones nur aufgrund dessen, dass sie ihnen persönlich (besonders Ciri) gefährlich werden.<sup>375</sup>

---

370 The Witcher: „The Witcher 3: Wild Hunt – World Setting“. *Youtube*. Youtube LLC, 12.08.2014. 1:42 – 1:45. Zitiert wird hier Karolina Kuzia, Quest Designer bei *The Witcher 3: Wild Hunt*.

371 Karolina Kuzia, Quest Designer bei *The Witcher 3: Wild Hunt* (The Witcher: „The Witcher 3: Wild Hunt – World Setting“. *Youtube*. Youtube LLC, 12.08.2014. 1:45 – 1:53.)

372 Vgl. „Bestiary“, Kategorie „Ogroids“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

373 Siehe Summers, WK02 („Lilac and Gooseberries“), o. S.

374 Unter anderem betrifft dies die „Chuchote Cave“, „Duchaton Crest“ und „Rivecalme Storehouse“, die namensgebend sind für den jeweils damit verbundenen „Vintner's Contract“. | *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

375 Demnach kann Geralt die Bitte des „Bloody Baron“, ihn und seine Männer in den Sumpf zu begleiten, ausschlagen, weil

Sowohl die Wilde Jagd als auch die Crones fallen unter den Aspekt der „Slavicness“, weil sie als Elemente slawischer Folklore gelesen werden: Die Wilde Jagd wird auf ihr polnisches Pendant Dziki Gon zurückgeführt, die Crones auf die manchmal als Teil eines Schwestern-Trios dargestellte Baba Jaga<sup>376, 377</sup>. Allerdings ist sowohl die Wahl der Wilden Jagd als auch die Darstellung der Crones in *The Witcher 3: Wild Hunt* keinesfalls die eines slawischen Alleinstellungsmerkmals. In beiden Fällen findet eine Überschneidung beziehungsweise Vermischung verschiedener Kulturkreise statt.

Die Wilde Jagd taucht seit dem 11. Jahrhundert unter unterschiedlichen Bezeichnungen in der europäischen Folklore auf.<sup>378</sup> Oft von Hunden begleitet,<sup>379</sup> tritt als „Wilder Jäger“, „Wilde Jagd“ oder „Wildes Heer“ mal eine einzelne Person, mal eine unzählige Gruppe in den Vordergrund,<sup>380</sup> an deren Spitze oftmals ein\*e legendäre\*r Anführer\*in wie zum Beispiel Gwyn ap Nudd oder Odin/Wotan steht.<sup>381</sup>

Aufgrund der weiten Verbreitung ist es schwierig, generalisierte Aussagen über die Wilde Jagd und mit ihr assoziierte Phänomene zu treffen.<sup>382</sup> Mal ist sie eine „Schar“ von Toten, die von in der Schlacht gefallenen Soldaten bis hin zu ungetauften Kindern alle umfasst und auf ihrer Reise ins Jenseits von verschiedenen mythologischen Charakteren angeführt wird,<sup>383</sup> mal bleibt sie gänzlich unsichtbar<sup>384</sup> und nur Lärm<sup>385</sup> oder Musik<sup>386</sup> künden von dem Spektakel am Boden oder am Himmel<sup>387</sup>. Zumeist evoziert die Wilde Jagd Angst, denn ihr haftet nicht nur ein dämonischer<sup>388</sup> Charakter an, sondern oft steht sie in direktem Bezug zum Tod (beziehungsweise dem Teufel<sup>389</sup>) und ihr kommt zu, Personen zu jagen<sup>390</sup>.

In der *Witcher*-Welt CD Projekt REDs tritt die Wilde Jagd im ersten und im dritten Teil der digitalen

---

der Hexer die Crones als zu gefährlich ansieht. | Siehe Summers, WK6F („Family Matters“).

376 Da die Baba Jaga in mehreren Sprachen und Kulturen bekannt ist, variiert die Schreibweise.

377 Fewster, S. 167.

378 Greenwood, Susan (2009): „The Wild Hunt: A Mythological Language of Magic“. In: Pizza, Murphy / Lewis, James R. (Hrsg.): *Brill Handbooks on Contemporary Religion, Vol. 2: Handbook of Contemporary Paganism*, Leiden / Boston: Brill, S. 196.

379 Ebd.

380 McDonald, William C. (2018): „Trithemius and the Legend of the Wild Hunt“. In: *Fabula. Zeitschrift für Erzählforschung / Journal of Folklore Studies / Revue d'Etudes sur le Conte Populaire*, 2018, Vol. 59, Nr. 3-4, S. 196.

381 Greenwood, S. 196.

382 McDonald, S. 196.

383 Greenwood, S. 196.

384 Gredt, Nicolas (2005): *Sagenschatz des Luxemburger Landes*, vollständig durchgesehene und überarbeitete Neuausgabe, Luxemburg: Institut Grand-Ducal / Section de Linguistique, d'Ethnologie et d'Onomastique, S. 180 f., insbesondere §469 und §470.

385 Gredt, S. 180-182, §470, §472; Bonomi, Eugen von (1936): „Die Sage vom wilden Jäger und von der wilden Jagd in der Umgebung von Ofen (Ungarn)“. In: *Südost-Forschungen*, 1936, S. 278; McDonald, S. 196.

386 Gredt, S. 180-186, §467, §468, §469, §471, §476, §477, §479, §480, §481; Bonomi, S. 279.

387 McDonald, S. 197.

388 Ebd.

389 Bonomi, S. 278, McDonald, S. 197.

390 Dabei werden Personen manchmal gejagt, mal wird ihnen aber auch nur ein Schreck eingejagt. | McDonald, S. 197.

Spiele als Gegner Geralts auf. Da die Wilde Jagd in der Folklore viele Anführer\*innen kennt,<sup>391</sup> findet in den digitalen Spielen Eredin, „The King of the Wild Hunt“, besondere Beachtung. In *The Witcher 3: Wild Hunt* werden dem König die Generäle Imlerith und Caranthir an die Seite gestellt. Eredin leitet einen großen Tross berittener Krieger, der im dritten Teil der Spieleserie auch von Hunden begleitet wird. Die Wilde Jagd zieht in *The Witcher 2: Assassins of Kings* und *The Witcher 3: Wild Hunt* in Erzählungen über den Nachthimmel, steigt aber zur Entführung von Personen auf die Erde hinab und wird auch nur dort von unter anderem Ciri und Geralt angetroffen. Während sich die Jagd im dritten Teil auf Ciri konzentriert, wird im zweiten Teil gezeigt, wie die Wilde Jagd Geralts Geliebte Yennefer entführt. Eredin ähnelt damit dem der slawischen Folklore entstammenden „Koschei“<sup>392</sup>, der als Widersacher des (männlichen<sup>393</sup>) Helden stets eine weibliche Figur (meist die Geliebte) entführt<sup>394</sup>. So kommt es nicht Ciri, sondern Geralt zu, Eredin zu töten.<sup>395</sup>

In einer Erzählung tauchen Koschei und die Baba Jaga als Paar auf, das gemeinsam eine Prinzessin entführt und einfriert.<sup>396</sup> Auch in *The Witcher 3: Wild Hunt* sollen die Crones, die gewisse Züge der Baba Jaga tragen, Cirilla an Imlerith, den General der Wilden Jagd, übergeben, da Eredin Pläne mit der Prinzessin hat. Zudem friert Eredin Ciri direkt am Anfang des Spiels in einem Albtraum Geralts ein. Eredin, der in direktem Bezug zum Weißen Frost steht, entspricht der Interpretation Koscheis, nach der Koschei eine mythische oder dämonische Repräsentation des Winters ist<sup>397</sup>.

Während Eredins Erscheinung in *The Witcher* (2007) knochig, schwebend und bläulich schimmernd sehr geisterhaft bleibt,<sup>398</sup> wird in *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011) sein von einer Knochenmaske verdecktes Gesicht enthüllt. In *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) wird schlussendlich explizit thematisiert, dass es sich, wie in Sapkowskis Büchern, bei der Wilden Jagd um Elfen handelt, die Ciris besondere Kräfte nutzen wollen um andere (parallele) Welten zu erobern und ihre Einwohner\*innen zu versklaven<sup>399</sup>. In *The Witcher 2: Assassins of Kings* erzählen eine „Journal Entry“ sowie Geralts Erinnerungen davon, dass die Wilde Jagd Personen entführt. Da sie

---

391 Greenwood, S. 196.

392 Auch bekannt unter den Schreibweisen Koschey, Kashchei, Koshchei, Kashshei, Koshchey sowie etlichen weiteren. | Glassford, Rachel (2018): *Death Objectified, Life Affirmed. Mortality and Materialism in Russian Folktales featuring Koschei the Deadless*. Unveröffentlichte Arbeit, Texas State University, S. 11; Johns, Andreas (2000): „The Image of Koshchei Bessmertnyi in East Slavic Folklore“. In *Folklorica, Journal of the Slavic, East European, and Eurasian Folklore Association*, 2000, Vol. 5, Nr. 1, S. 15.

Interessanterweise wurde dem Antagonisten augenscheinlich auch in *The Witcher* (2007) bereits gedacht, denn dort heißt eine Monsterart Koshchey (Vgl. Batylda, S. 131 f.).

393 Johns, S. 17.

394 Johns, S. 9.

395 Quest: „On Thin Ice“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

396 Johns, S. 10.

397 Vgl. Johns, S. 16.

398 Einen Vergleich zwischen Eredins Erscheinung im ersten und im dritten Teil der Spielereihe findet sich unter Pawel95: „The Witcher - The evolution of the main characters from TW1 to TW3“. *Youtube*. Youtube LLC, 08.08.2016. 4:10 – 4:41.

399 Batylda, S. 161.

insbesondere in Zeiten großer Kriege über den Himmel zieht,<sup>400</sup> bleibt sie in doppelter Hinsicht mit dem Tod verbunden: Einerseits schließen sich ihr die Seelen der Sterbenden beziehungsweise Verstorbenen an,<sup>401</sup> andererseits stammt Eredin aus der parallel existierenden Welt der Aen Elle, die damit in gewisser Weise ein „Jenseits“ darstellt.<sup>402</sup>

Es ist anzunehmen, dass es kein Zufall ist, dass die Wilde Jagd mit den Elfen verknüpft wird. In der „irischen Tradition“<sup>403</sup> finden sich bei den Sidhe Reiter\*innen,<sup>404</sup> sodass der\*die Anführer\*in der Wilden Jagd als Interpretation der Verkörperung des Feenkönigs<sup>405</sup> gewertet werden kann. Tatsächlich vergiftet Eredin in Sapkowskis Büchern und in einer Rückblende in *The Witcher 3: Wild Hunt* den herrschenden Elfenkönig Auberon, um dessen Platz einzunehmen.<sup>406</sup> Die Wilde Jagd ist also keine Neueinführung der digitalen Spiele, sondern ein bekanntes Motiv europäischer Folklore und elementarer Bestandteil des literarischen Kanon sowie ganz allgemein ein fortwährender Teil der *Witcher*-Welt<sup>407</sup>. Auch CD Projekt RED bezeichnet die Wilde Jagd nicht als „slawisch“, sondern ordnet sie in den Bereich europäischer Legenden und Folklore ein.<sup>408</sup> Dies spiegelt sich nicht zuletzt darin, dass die Wilde Jagd in *The Witcher 3: Wild Hunt* nicht ausschließlich in der mit Polen assoziierten Region Velen auftritt oder bekannt ist, sondern ebenfalls auf den „nordischen“ Skellige-Inseln eine Rolle spielt, wo sie unter der Bezeichnung „Wraights of Mörhogg“ Teil der lokalen Folklore ist. Auch wird das riesige Schiff „Naglfar“ eingebracht, auf dem Eredin in Skellige anreist und von Geralt getötet wird.<sup>409</sup> Die Wilde Jagd wird somit mit einem weiteren Mythos verknüpft. Jedoch entspricht dieser nicht allein der nordischen Mythologie, sondern die Naglfar referiert vor dem Hintergrund des Menschenraubs seitens der Wilden Jagd auch auf ein „neo-slave narrative“<sup>410</sup>, insbesondere das Schreckgespenst des Sklavenschiffs<sup>411</sup>.

Mit Eredin als Interpretation Koscheis wird der Wilden Jagd, passend zum Großteil der folkloren

---

400 „Journal Entry“, *The Witcher 2: Assassins of Kings*.

401 Greenwood, S. 196 ; Porteous, S. 100.

402 Unterstrichen wird dieser jenseitige Aspekt auch dadurch, dass Eredins Ciris Kräfte dazu nutzen möchte, Geralts Welt zu erobern, weil die Welt der Aen Elle dem Untergang geweiht ist. | Siehe Summers, WK10 („The Isle of Mists“), o. S.

403 Vgl. Bergmann, S. 24.

404 Ebd.

405 Bergman, S. 29.

406 Auberon (oder Oberon) ist ein Elfencharakter, der seit 1260 in Elfengeschichten auftritt (Bergman, S. 52), dabei auch als „ruler of Faerie“ (Bergman, S. 56) oder als „king of the Fairies“ (Porteous, S. 103). Vielleicht am besten bekannt ist er aus Shakespeares *A Midsummer Night's Dream*.

407 Jakub Szamałek, Senior Writer bei *The Witcher 3: Wild Hunt* (The Witcher: „The Witcher 3: Wild Hunt – World Setting“). *Youtube*. Youtube LLC, 12.08.2014. Web. 3:31 – 3:33.)

408 The Witcher: „The Witcher 3: Wild Hunt – World Setting“. *Youtube*. Youtube LLC, 12.08.2014. Web. 3:28 – 3:31.

409 „Naglfar“ ist das Totenschiff aus der nordischen Mythologie, das bei Ragnarök, dem Weltuntergang (der Götter), ausläuft. | Lindow, John (2002): *Norse Mythology. A Guide to the Gods, Heroes, Rituals and Beliefs*. New York: Oxford University Press, S. 235.

410 Redmond, S. 37.

411 Redmond interpretiert den Einsatz des Geisterschiffs als interaktive Erzählung der zu großen Teilen ungeschriebenen Geschichte von Millionen von Menschen, die in osteuropäischer und westasiatischer Leibeigenschaft festgehalten wurden. | Ebd.

Erzählungen, eine mythische Figur an die Spitze gestellt, die in diesem Fall nicht der gewohnten west- oder mitteleuropäischen, sondern der slawischen Folklore entlehnt wurde. Es finden sich in der Wilden Jagd demnach eine Überschneidung und Vermischung verschiedener Kulturkreise, die auch im digitalen Spiel als interkulturelles Element inszeniert werden.

Bei den Crones wiederum ist eine Vermischung der kulturellen Herkunft festzustellen, denn sie entsprechen nur zu Teilen der Figur der Baba Jaga. Ähnlich vieler anderer Hexengestalten zeigen die Baba Jaga und die Crones einen unersättlichen kannibalischen Appetit<sup>412</sup>, der von einer Vorliebe für den Verzehr von Kindern geprägt ist.<sup>413</sup> Obgleich menschlich weist die Repräsentation der Baba Jaga wie auch die der Crones Verzerrungen des menschlichen Körpers („gross misrepresentations of the human body“<sup>414</sup>) auf, die auf Ängste bezüglich sexueller Entwicklung hindeuten und die Figur der Hexe dadurch, insbesondere im Vergleich zur Schönheit der Heldin, bedrohlich erscheinen lässt.<sup>415</sup> So steht Ciri den Crones als schöne junge Kontrahentin kontrastierend gegenüber, wobei die Crones zusätzlich sexualisierte Gesten vollführen, als sie sich von Geralt verabschieden.<sup>416</sup>

Gleichsam stellen die Crones, wie die Baba Jaga, eine Art *genius loci* dar. Sie leben inmitten der Sümpfe und Wälder Velens, ihr Wirkkreis aber erstreckt sich auf die gesamte Region. Die Wälder „listen for them“<sup>417</sup>, sodass die Crones ihren Anhänger\*innen stets zuhören, sie strafen oder ihnen das Leben erleichtern können. Das Gerücht, nach denen die Crones der Ausbreitung der Pest in Velen Einhalt boten<sup>418</sup>, wird vom Aldermann von Downwarren bestätigt, als dieser Geralt den ambivalenten Charakter der Crones umreißt: „They be harsh mistresses, but they're fair, just. Demanding they can be [...] Who drove off the plaguey airs? Who gave us seeds to plant? Round the other villages they be eatin' the soles of their boots. Whereas we? Well, we get along well enough.“<sup>419</sup> Damit sind die Crones der Baba Jaga ebenfalls in ihrem Wesen und ihrem Temperament sehr ähnlich, demzufolge letztere in den Märchen Helferin oder Gegnerin sein kann.<sup>420</sup> Den Crones kommen damit die drei unterschiedlichen Gestalten<sup>421</sup> der Baba Jaga zu: Das Dorf Downwarren etwa profitiert von ihrer magischen Hilfe, sodass sie für ihre Anhänger\*innen „the beneficent giver

---

412 Pilinovsky, Helen (2016): „Baba Yaga“. In: Duggan, Anne E. / Haase, Donald / Callow, Helen J. [Hrsg.]: *Folktales and Fairy Tales. Traditions and Texts from around the World*, zweite Auflage, Vol. I: A-F, Santa Barbara [Kalifornien]: Greenwood, ABC-CLIO, LLC, S. 95.

413 Scielzo, Caroline [1983]: „An analysis of Bába-Yagá in Folklore and Fairy Tales“. In: *The American Journal of Psychoanalysis*, 1983, Vol. 43, Nr. 2, S. 169.

414 Ebd.

415 Ebd.

416 Weavess streicht sehr zweideutig das zusätzliche Beinpaar auseinander, das aus ihrer Hüfte ragt, und Brewess klopft sich mit den Worten „Be seeing you... Handsome knight.“ auf den Po. | Quest: „The Whispering Hillock“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

417 Summers, WK6I („Ladies of the Wood“), o. S.

418 Summers, WK6C („Wandering In The Dark“), o. S.

419 Summers, WK6I („Ladies of the Wood“), o. S.

420 Pilinovsky, S. 95.

421 Scielzo, S. 170.

of magical gifts<sup>422</sup> sind. Als die Schwestern Ciri mit der Absicht, sie an Imlerith zu überreichen (und zuvor ihre Füße zu verspeisen), in ihre Hütte schleppen, sind sie „the kidnapper of children (whom she threatens to eat, but who escape to safety)<sup>423</sup>, und als Ciri sie schließlich auf dem „Bald Mountain“ in der gleichnamigen Quest bekämpft, sind sie „the warrior or fighting witch.“<sup>424</sup>

Während als beste englische Übersetzung des Namens und Rangs der Baba Yaga die Bezeichnung „crone“ gilt,<sup>425</sup> werden die Crones in der polnischen Originalfassung nicht mit „Baba“ betitelt.<sup>426</sup> Je nachdem, wer von ihnen erzählt, heißen sie „Panie Lasu“ („Herrinnen des Waldes“), „Panie“ („Herrinnen“), „Dobrodziejki“ („Wohltäterinnen“) oder „Wiedźmy“ („Hexen“). Der zu ihnen führende „Trail of Treats“ erinnert an die (ebenfalls Kinder verspeisende) Hexe aus dem Märchen „Hänsel und Gretel“<sup>427</sup>. Auch auf die für die Baba Yaga typische Behausung und die sich darin befindenden beziehungsweise von der Baba Yaga genutzten magischen Gegenstände<sup>428</sup> wird verzichtet. Zwar wird auf die Behausung referiert („All normal folk know that witches live in gingerbread houses poised atop chicken legs.“<sup>429</sup>), jedoch steht das Haus der Crones nicht auf Hühnerbeinen, sondern ähnelt vielmehr einer großen Scheune. Die verbale Referenz ist zudem gepaart mit dem Lebkuchenhaus der bereits erwähnten Hexe aus „Hänsel und Gretel“.<sup>430</sup>

Dass die Crones zu dritt auftreten und Geralt darum bitten, ein Wesen zu töten, das nach der Lore ihre Mutter zu sein scheint, wirft die Frage auf, ob nicht vielleicht eher die Mutter („She-Who-Knows“, die ursprüngliche „Lady of the Wood“) der Baba Yaga nachempfunden ist. „The Ghost in the Tree“, als der die vermeintliche „She-Who-Knows“ Geralt begegnet, ist ebenso ein ambivalenter Charakter, der, falls Geralt ihn befreit, das Dorf Downwarren zerstört, dafür aber die Waisenkinder, die sonst von den Crones verspeist worden wären, rettet.<sup>431</sup> Für die Befreiung aus dem Baum fordert „The Ghost in the Tree“ von Geralt eine Rappstute, in die sich der „Geist“ überträgt. Diese könnte einerseits auf die eindeutig feminine Referenz<sup>432</sup> der Baba Yaga verweisen, andererseits aber auch auf das legendäre Pferd, das der folkloristische Held Ivan von ihr erbittet, um seinen Widersacher

---

422 Ebd.

423 Scielzo, S. 170.

424 Ebd.

425 Pilinovsky, S. 95.

426 „Baba“ ist der Diminutiv von „babushka“ („Großmutter“) und wird sowohl als respektvolle Anrede als auch als Fluch genutzt. | Pilinovsky, S. 95.

427 Grimm, Jacob / Grimm, Wilhelm (1812): „Hänsel und Gretel“, in: *Kinder- und Hausmärchen*, 1. Auflage, Band 1, Berlin: Realschulbuchhandlung, Stelle 15 (KHM 15).

428 Siehe Ivanova, Evgenia V. (2013): „The Problem of Mysteriousness of Baba Yaga Character in Religious Mythology“. In: *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 2013, Vol. 6, Nr. 12, S. 1857.

429 Summers, WK6C („Wandering in the Dark“), o. S.

430 Grimm/Grimm, KHM 15.

431 Obwohl Geralt dieser Rettung ebenso wenig beiwohnt wie der Zerstörung Downwarrens, befinden sich die Kinder später in Novigrad in der Schule. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

432 Scielzo, S. 167.

Koschei jagen zu können.<sup>433</sup> Mit dem Wechsel der Gestalt vom „Ghost in the Tree“ zur Rappstute „Black Beauty“<sup>434</sup> kommen „She-Who-Knows“ sowohl die Verwurzelung mit dem Wald als auch die „wide range of travel“<sup>435</sup> zu, die für die Baba Jaga charakteristisch sind.<sup>436</sup>

Die Dreifaltigkeit der Crones findet sich auch in den Schicksalsgöttinnen verschiedener Mythologien: Weavess, Brewess und Whispess könnten von den „Fates“ inspiriert sein, wie etwa den griechischen Moira, den römischen Parcae, den nordischen Nornen, den slawischen Sudenice, die auch unter anderen Namen bekannt sind und beispielsweise in Litauen Laima genannt werden. Diese Idee spiegelt sich in einem der möglichen Enden wieder, wenn Geralt der letzten überlebenden Crone hinterherjagt. Nicht nur trifft er dabei am Rande der Sümpfe auf einen Werwolf, sondern er kann außerdem unterwegs einer in einer Bärenfalle gefangenen Wölfin begegnen. Die Wolfsgestalten lassen sich anhand ihres chthonischen Charakters<sup>437</sup> als Todesboten lesen, denn als prophetisches Tier ist der Wolf mit den Schicksalsgottheiten verknüpft<sup>438</sup>.

Die einzige „bestätigte“ Referenz allerdings bleibt die der „Three Witches“ oder „Weird Sisters“ aus Shakespeares *Macbeth*. Der Eintrag der Crones im Bestiarium beginnt mit einem auf sie umgeschriebenen, aber dennoch nahe am Original bleibenden Zitat aus dem fiktiven „Macveth“: „Sister crones, hand in hand, terrors of the sea and land, thus do go about, about: thrice to thine and thrice to mine, and thrice again, to make up nine. Macveth, Act 1, Scene 3“<sup>439</sup>.

Die digitale Aufbereitung der slawischen Folklore, wie beispielsweise der Crones als mögliche Repräsentantinnen des Baba Yaga-Mythos<sup>440</sup>, kann als Konservierung gedeutet werden, denn durch den Mangel an schriftlichen Quellen sehen sich die slawischen Mythen dem Risiko der Vergessenheit ausgesetzt.<sup>441</sup> Wie Story Director Marcin Blacha betont, wurde dieser Mangel an Schriftlichem in der Umsetzung der (slawischen) Monster reflektiert.<sup>442</sup> So streicht Blacha hervor, dass die Kulturerzeugnisse, die für die *Witcher*-Spiele studiert wurden, von unterschiedlichen Autor\*innen, wie etwa den Dichter\*innen der polnischen Romantik, vermittelt wurden.<sup>443</sup> Im Spiel wird die polnische Romantik als universelle Sprache der polnischen Kultur<sup>444</sup> auch zur universell

---

433 Glassford, S. 12, S. 33; Johns, S. 10.

434 Es handelt sich um ein Easter Egg bezüglich des gleichnamigen Romans (Sewell, Anna [1877]: *Black Beauty: The Autobiography of a Horse*. London: Jarrold and Sons) und sich darauf stützender Film-Adaptationen und Fernsehserien.

435 Scielzo, S. 167.

436 Vgl. ebd.

437 Radulović, Nemanja (2015): „The Feminine Imaginarium in Traditional Legends about Fate (The Predestined Death – ATU 934)“. In: *Studia Mythologica Slavica*, 2015, Vol. 18, S. 68.

438 Radulović, S. 69.

439 „Bestiary Entry“ der Crones, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

440 Allison, Peter Ray: (2018). „How video games like The Witcher are saving Slavic folklore“, in *Alphr*, o. S.

441 Ebd.

442 Vgl. Kubiński/Blacha, o. S.

443 Ebd.

444 Vgl. Kubiński/Blacha, o. S.

verständlichen Sprache von Verknüpfungen, Referenzen und Anhaltspunkten<sup>445</sup>.

Während die slawischen Sagengestalten im Spiel selbst nicht als Elemente der polnischen Romantik thematisiert werden, wird durch Zitate aus literarischen Werken dieser Epoche direkt auf sie verwiesen. Bei der Geisterbeschwörung in „Forefathers' Eve“ etwa wird eine Abwandlung von Adam Mickiewiczs Dramenzyklus *Dziady* (engl. *Forefathers' Eve*) rezitiert (und teilweise auch direkt zitiert)<sup>446</sup>, während in der Quest „Evil's Soft First Touches“ auf Mickiewiczs Gedicht „Pani Twardowska“ (dt. „Frau Twardowska“) referiert wird.<sup>447</sup> Als Kanon der nationalen polnischen Kultur<sup>448</sup> und Teil der Liste schulischer Pflichtlektüre<sup>449</sup> sind diese Zitate den polnischen Spielenden ebenso bekannt wie die Geschichte um Olgierd von Everec und Gaunter O'Dimm im DLC *Hearts of Stone*, die der Legende um Pan Twardowski<sup>450</sup> nachempfunden ist.<sup>451</sup> Es verwundert also nicht, dass sich die Handlung von *Hearts of Stone* nirgends anders als in der polnisch anmutenden Landschaft Velens abspielt.<sup>452</sup>

Im Fall der Referenzen zur polnischen Romantik ist die Vermischung eine doppelte. Nicht nur sind romantische Motive und direkte Zitate in einen modernen Kontext und in ein anderes (digitales) Medium übersetzt worden, auch sind so manche der romantischen Werke, von denen sich CD Projekt RED hat inspirieren lassen, Konstrukte wie Juliusz Słowackis *Lilla Weneda*, das geradezu als Hybrid protoslawischer und keltischer Märchen bezeichnet werden kann,<sup>453</sup> die an die Sorgen des damaligen Europas angepasst wurden.<sup>454</sup> Auch der Plot von Słowackis Dramas *Balladyna*, dessen sich im ersten Teil der *Witcher*-Spiele bedient wurde,<sup>455</sup> ist ortsansässig, doch alles Weitere ist aus Themen aus unterschiedlichen Kulturen Europas zusammengesetzt.<sup>456</sup>

Die Zusammenführung von Monstern des slawischen Kulturraums mit anderen europäischen Sagengestalten spiegelt also gewissermaßen diesen romantischen Geist wider, aber auch die als „Slavicness“ behauptete Hybridität reiht sich in dieses Denken ein. So lassen sich Aussagen über

---

445 Ebd.

446 Schreiber, Paweł (2017): „How The Witcher Plays with Polish Romanticism“, in: *Culture.pl*, o. S. ; Gordon, S. 35.

447 Manka, Mike (2017): „Polish Witcher Trivia #2 – Hearts of Stone and its plot built around a Polish legend“, in: *Gamepressure.com*, o. S.

448 Majkowski, S. 17.

449 Ebd.

450 Pan Twardowski, also Herr/Meister Twardowski, ist eine populäre Figur aus polnischen Erzählungen (S. 158), die einige Elemente der Faustsage (S. 164), aber auch viele weitere Motive beinhaltet (S. 161-164). | Swakowska, Grazyna (2004): „Twardowski, der polnische Faust? Polnisch-deutsche Erzähltradition“. In: Wienker-Piepho, Sabine / Roth, Klaus (Hrsg.): *Erzählen zwischen den Kulturen*. Münchener Beiträge zur Interkulturellen Kommunikation, Band 17, Münster: Waxmann Verlag, S. 157-172.

451 Manka, Mike (2017): „Polish Witcher Trivia #2 – Hearts of Stone and its plot built around a Polish legend“, in: *Gamepressure.com*, o. S. ; Dzik, o. S. ; Majkowski, S. 21.

452 Siehe Fandom (o. J.): „Hearts of Stone quests“, o. S.

453 Vgl. Schreiber, o. S.

454 Schreiber, o. S.

455 Ebd.

456 Ebd.

das „return of locality“<sup>457</sup> als PR-Aktion verstehen, die diesen als Alleinstellungsmerkmal und Grund für den Erfolg des Spiels<sup>458</sup> benennen, aber gleichermaßen stärken sie durchaus die slawische Kultur, wie sie von den Romantiker\*innen erfunden wurde<sup>459, 460</sup>.

Die Verweise auf die „Slavicness“ der Monster sowie das Aufgreifen diverser Gestalten aus unterschiedlicher Folklore bringen damit eine ganze Bandbreite an Referenzen ein, die nicht zuletzt zur polnischen Romantik führen. Unter Betrachtung ihrer romantischen Wurzeln ist, wie bereits die „Polishness“ der Landschaften Velens, auch die „Slavicness“ ein Konstrukt, das *The Witcher 3: Wild Hunt* aus der breiten Masse der digitalen Spiele hervorheben soll. Letztlich sind die als dezidiert „slawisch“ herausgestellten Monster ebenso ein Gemisch unterschiedlichster Herkunft, dessen Behauptung einer identitätsstiftenden Einheit sich bei näherer Betrachtung als illusorisch entpuppt.

## 6. Widersprüchliche Weiblichkeit

Während die Analyse der kulturellen Hintergründe der Monster ihre Hybridität bezeugt, bietet insbesondere die Untersuchung weiblicher Monster auch Einsicht in patriarchale Muster und die ungleichmäßige Darstellung<sup>461</sup> von Frauencharakteren. Zwar hat sich die Trope der Jungfrau in Nöten seit dem 2013 veröffentlichten Trailer „Killing Monsters“<sup>462</sup>, in dem Geralt einer Bäuerin trotz Anschuldigungen des Kannibalismus noch zu Rettung eilt, im fertigen Spiel gewandelt,<sup>463</sup> doch bleibt *weibliche* Monstrosität<sup>464</sup> ausschließlich Monstern vorbehalten, während Frauencharaktere weiterhin als Opfer sexualisierter Gewalt inszeniert werden. Anders verhält es sich mit der männlichen Monstrosität, die teils ganz explizit am Umgang mit Frauen ausgemacht wird: Sowohl Cyprian Wiley, genannt Whoreson Junior, als auch Nathaniel Pastodi und Caleb Menge werden durch Folter und Morde von Frauen als Unmenschen dargestellt.<sup>465</sup> Während

457 Majkowski, S. 17.

458 Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*, 4:40 – 4:49.

459 Vg, Majkowski, S. 18.

460 Eng mit Nationalismus verknüpft (Majkowski, S. 18) sind die romantischen Motive nicht unproblematisch. Als Wiedergabe einer „geeinten“ slawischen Kultur dienen sie als Werkzeug um eine imaginierte Gemeinschaft von Pol\*innen zu etablieren (ebd.), wobei insbesondere heidnische Rituale als identitätsstiftend verwurzelt werden (Majkowski, S.19). Diese setzen sich bis heute fort, da unter anderem Dziady („Forefathers' Eve“) in Polen und Weißrussland weiterhin praktiziert wird, wobei Verbindungen zu (weißem) ethnischen Nationalismus festgestellt werden können (Gordon, S. 35-37). Da fanatische und nationalistische Tendenzen in *The Witcher 3: Wild Hunt* verurteilt werden, scheint es aber nicht im Sinne der Entwickler\*innen zu sein, eine nationalistische Rhetorik zu bedienen.

461 Ballou, Elizabeth (2018): „Where The Witcher 3: The Wild Hunt Goes Wrong in Depicting Women (and Why it Matters)“, in: *NYMG. feminist game studies*, o. S.

462 The Witcher: „The Witcher 3: Wild Hunt - Killing Monsters Cinematic Trailer“. *Youtube*. Youtube LLC, 14.08.2013.

463 Diese Wandlung wird in den nachfolgenden Textpassagen nachvollzogen.

464 Siehe hierzu Stang, Sarah (2018): „Shrieking, Biting, and Licking: The Monstrous-Feminine in Video Games“. In: *Press Start*, 2018, Vol. 4, Nr. 2, S. 19-34.

465 Schwieriger ist es im Falle des „Bloody Baron“, dessen Charakter dem\*der Spielerin je nach Szene antipathisch oder sympathisch sein kann (Lucat, S.12) und an dessen Geschichte die widersprüchliche Darstellung weiblicher Charaktere

Pastodis Schicksal der Entscheidung des\*der Spielenden überlassen wird (Geralt kann ihn töten oder leben lassen),<sup>466</sup> stirbt Menge entweder durch Geralts Schwert oder durch Triss' Dolch und wird anschließend mitsamt seinem Gefolge verbrannt<sup>467</sup>. Whoreson Junior wiederum wird einmal von Ciri und einmal, ohne Zutun des\*der Spielenden, von Geralt verprügelt und versinkt, falls Geralt ihn nicht tötet, in Bedeutungslosigkeit.<sup>468</sup>

Obwohl alle drei dieser Männer vom Spiel ganz klar verurteilt werden – wenn nicht durch ihr Schicksal, dann doch durch ihre „Character-Entries“ – finden sich in ihrem Umkreis (insbesondere beim Aufsuchen von Whoreson Junior<sup>469</sup>) höchst problematische Darstellungen von Frauen, an denen brutale Sexualmorde begangen wurden.<sup>470</sup> Im Kontrast dazu sind von den Crones getötete Männer, die im Hexenkessel zusammengerührt werden, nicht so „ausgestellt“, sondern durch ominöse Bilder des Kessels angedeutet.<sup>471</sup> Männer sind also durchaus auch Opfer von Folter und Brutalität, doch liegt der Unterschied in der Darstellung von (Mord-)Opfern darin, dass für die sexuelle Gewalt Frauen herausgegriffen werden.<sup>472</sup> Obwohl das konstruierte Mittelalter in *The Witcher 3: Wild Hunt* ein fantastisches ist, wird die dunkle Seite des (realen) Mittelalters in der Gewalt, und dabei insbesondere in der sexualisierten Gewalt gegen Frauen, verankert.<sup>473</sup> Das Repertoire sexueller Gewalt an Frauen, das hier bedient wird, ist in digitalen Spielen geläufig und wird in *The Witcher 3: Wild Hunt* nicht konterkariert, sodass ihm hier auch keine neue Bedeutung zukommt und seine Muster nicht kritisch reflektiert werden.

Während die männliche Monstrosität vorrangig im Menschen verwurzelt<sup>474</sup> und anhand der durch sie begangenen Gräueltaten die „Dunkelheit“ des imaginierten Mittelalters illustriert wird, finden sich für Charaktere wie Whoreson Junior, Caleb Menge und Nathaniel Pastodi keine weiblichen Äquivalente. Dass sich außer Ves keine Soldatinnen finden lassen, könnte vielleicht noch der örtlichen Politik geschuldet sein, aber selbst unter Banditen, also außerhalb der rechtlichen und gesellschaftlichen Norm, bildet „Little Red“ die einzige Ausnahme.<sup>475</sup> Demnach bleibt die weibliche Monstrosität den Bruxas, Sirenen, Vampiren, Wraiths und anderen weiblichen Monstern

---

nachvollzogen werden kann (Grayson, o. S., insbesondere letzter Absatz).

466 Quest: „Carnal Sins“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

467 Quest: „Count Reuven's Treasure“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

468 Als Geralt und Ciri ihn aufsuchen, kann er noch nicht einmal aufstehen, wird von Kindern mit Schmutz beworfen und stammelt: „I've naught left! Not a bloody scrap...of human dignity left!“ | Summers, WK17 („Payback“), o. S.

469 Quest: „Get Junior“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

470 Hamilton, Kirk (2015): „*The Witcher 3: Wild Hunt: The Kotaku Review*“, in: *Kotaku*, o. S.

471 Ballou, o. S.

472 Hamilton, o. S.

473 Ebd.

474 Den beiden männlich konnotierten Monstertypen Silvane und Ertrunkene („Drowner“) kommt nicht dieselbe symbolische Relevanz zu wie den von Stang analysierten weiblichen Monstern. Vampire wiederum werden auch von Stang analysiert, wobei sie auch hier eine von Gender geprägte Hierarchie unter den Vampiren feststellt (Stang, S. 24).

475 Einzig in den aufrührerischen Scoia'tael-Banden sind auch weibliche Elfen vertreten, doch sind die Banden in *The Witcher 3: Wild Hunt* primär im entsprechenden Gwent-Kartendeck vertreten.

vorbehalten. Hier geht die weibliche Monstrosität mit monströser Weiblichkeit einher. In ihrer Darstellung schreckenerregender, mächtiger, unkontrollierbarer und gefährlicher weiblicher Körper<sup>476</sup> werden die weiblichen Monstertypen für die normative, patriarchale Symbolik zur Gefahr<sup>477</sup>. Sie bedrohen ihr (in der Regel männliches) Gegenüber mit pervertierten Körperteilen wie langen, penetrierenden Zungen (Wraith, Grave Hag),<sup>478</sup> die zudem Krankheiten verbreiten oder den Tod bringen können (Pesta),<sup>479</sup> oder sie ködern ihre Opfer mit ihren weiblichen Reizen (entblößte Brüste bei Sirene und Succubus; nackter, schlanker Körper bei der Bruxa), um dann in ihre monströse Form überzugehen und ihre Opfer zu töten.<sup>480</sup> Auch die unartikulierten Schreie der Bruxas, Sirenen und Banshees betäuben, lähmen oder schlagen ihr Gegenüber nieder, um es im Anschluss mit Klauen, Fängen und Schwänzen zu penetrieren.<sup>481</sup>

Wie Stangs Analyse der Monstrosität des Weiblichen aufzeigt, sind die weiblichen Monster in *The Witcher 3: Wild Hunt* tief in eine patriarchale Symbolik eingeschrieben, die die Frauenkörper immer, teils auch pervertiert, sexualisiert. Obwohl sie ihre Gestalt zu einer wenig reizenden zu wandeln wissen und sich dem Kampf stellen, fallen sie schlussendlich doch Geralts Schwert zum Opfer. So sind viele der tertiären<sup>482</sup> weiblichen Figuren entweder von vorneherein zum Opfer (von Männern) stilisiert, oder aber sie sind – dann allerdings ausschließlich in Form von Monstern – Täterinnen, die von Geralt zur Rechenschaft gezogen werden (können)<sup>483</sup>.

Als männlicher, Monster tötender und einer Prinzessin nachjagender Held scheint Geralt auf den ersten Blick den Komponenten mittelalterlicher Ritterromane zu entsprechen, in denen der Held die Jungfrau retten, ein Monster besiegen oder einen Schatz zurückbringen muss, um das Herz seiner Angebeteten zu gewinnen.<sup>484</sup> Hier spielt *The Witcher 3: Wild Hunt* mit Erwartungen, die an ein in das Genre der Fantasy eingeschriebenes Spiel, das sich eines vermeintlich mittelalterlichen Rahmens bedient, gestellt werden. Bei näherer Betrachtung allerdings werden aus diesem Repertoire geschöpfte Konventionen in elementaren Momenten verbogen und umgedeutet. So finden sich beim ersten Eintritt in die Zivilisation, in White Orchard, nicht nur Symbole der

---

476 Stang, S. 20.

477 Vgl. ebd.

478 Stang, S. 27 f.

479 Stang, S. 28.

480 Stang, S. 22-24.

Stang bezieht Succuben nicht in ihre Analyse mit ein, wahrscheinlich da sie ihre Gestalt nicht wechseln und vom Spielmechanismus anders behandelt werden als die von Stang analysierten Monstertypen. So kommt für Geralt nie die Notwendigkeit auf, eine Succubus zu töten, da er mit ihnen als vernunftbegabte Kreaturen reden kann.

481 Stang, S. 24.

482 Tertiäre Charaktere sind weitestgehend nicht in die Aktion des Spiels verwickelt, sondern bleiben im Hintergrund. | Downs, Edward / Smith, Stacy L. (2009): „Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis“. In: *Sex Roles*, 2010, Vol. 62, S. 725.

483 Wie im Fall von Succubus Salma (Quest: „Deadly Delights“) kann Geralt vereinzelt entscheiden, das „Monster“ zu verschonen. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

484 Vgl. Mendonça/Freitas, S. 258.

„Polishness“, sondern Geralt stößt beim geschilderten „Incident at White Orchard“ auch bereits auf die erste vermeintliche „Damsel in Distress“. Die Wirtin, die durch das Eingreifen der Hexer vor Schlimmerem bewahrt wurde (zumindest für den Moment), weicht trotz Geralts ausgestreckter Hand und den Worten „It's alright. It's over.“ zurück und schreit panisch: „Leave me be! Get away!“ Anders als eine stereotypisch dankbare Gerettete sieht sie nicht über das blutige Gemetzel hinweg, das die Hexer verursachten. So ist die einzige „Prinzessin in Nöten“, die in *The Witcher 3: Wild Hunt* Rettung bedarf, eine entlaufene Ziege namens Princess (Quest „A Princess in Distress“).<sup>485</sup> Philippa, die von Geralt vor Dijkstras Rache „gerettet“<sup>486</sup> wurde, konfrontiert den Hexer mit seinem Eigennutz („You stood to gain -- that is why you saved me.“<sup>487</sup>). Auch Triss weist Geralt jedes Mal zurecht, wenn er sie „retten“ will, da sie dadurch ihre Unabhängigkeit in Gefahr sieht<sup>488</sup>. Selbst tertiäre Frauencharaktere, die mit der eigentlichen Geschichte um Ciri nichts zu tun haben, teilen Geralt deutlich mit, wenn sie sein Eingreifen unangebracht finden.<sup>489</sup> Indem die vermeintlichen „Damsels in Distress“ ihre Meinung zur „Rettung“ kundtun, werden solche Momente, in denen eine Kombination der Elemente<sup>490</sup> aus verschiedenen Repertoires zusammenkommt, von *The Witcher 3: Wild Hunt* herausgestellt. Ihnen kommt dadurch eine neue, von dem gewohnten Repertoire abweichende Bedeutung zu, indem beispielsweise die „geretteten“ Frauen thematisieren, inwiefern ihre „Rettung“ illusorisch ist oder auch aus egoistischen Motiven erfolgte. Damit adressiert *The Witcher 3: Wild Hunt* solch problematische Momente also auch, statt sie nur darzustellen.<sup>491</sup>

Ein Beispiel dafür ist eine Elfenfrau, der Geralt in Novigrad begegnen kann.<sup>492</sup> Falls Geralt der von Männern bedrängten Frau beisteht, sagt er ihr, nachdem die Männer gegangen sind, es sei vorbei, worauf die Elfe aufgebracht ihre Perspektive vorbringt: Sie wird, wie auch die von Geralt vertriebenen Männer, dort bleiben, während Geralt weiterziehen wird. Sie unterstreicht damit klar, dass ihre „Rettung“ keine ist, da die Männer jederzeit wiederkommen können. Je nachdem, wie ihr Geralt darauf antwortet, wirft sie ihm entweder vor, ihr nur beigestanden zu haben, um sich edel und gerecht fühlen zu können (und nicht etwa, weil er wirklich ihr helfen wollte) oder sie spottet, ob er von ihr erwarte, ihm aus Dankbarkeit in die Arme zu fallen oder gar mit Sex zu „bezahlen“. In beiden Fällen jedoch manifestiert sich an ihrem Hohn die Kritik an Geralts naiver Ansicht, die Elfe

485 Zusätzlich kann Geralt im „Land of a Thousand Fables“ den Turm Rapunzels erklimmen. Da kein Prinz sie retten konnte, hat sich die junge Frau an ihrem eigenen Zopf erhängt und schreit Geralt als Geist „Too late! Too late!!!“ entgegen. | Quest: „Beyond Hill and Dale“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

486 Obwohl Geralt Philippa aus dem Badehaus herausführen und dafür sorgen kann, es ohne weitere Gewalt zu verlassen, beweist Philippa durch den zuvor geführten Kampf gegen Dijkstras Männer und gegen Geralt, dass sie sich selbst zu helfen weiß. | Quest: „Blindingly Obvious“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

487 Summers, WK21 („Battle Preparations“), o. S.

488 Ballou, o. S.

489 Beispiele für solche Zurechtweisungen werden auf den nachfolgenden Seiten näher beleuchtet.

490 Mendonça/Freitas, S. 261.

491 Vgl. Hamilton, o. S.

492 Es handelt sich hier um einen Teil der nicht gekennzeichneten Quest „Racists of Novigrad“. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

vor irgendetwas bewahrt zu haben. Gleichmaßen werden damit aber auch die Spielenden aus ihrem gewohnten Muster gerissen, das darin besteht, Geralt Fremden zu Hilfe eilen zu lassen.

Weitere Begegnungen auf den Straßen Novigrads und Oxenfurts bringen eine ähnlich unerwartete, wenngleich etwas unbefangene Wendung mit sich, die mit dem Motiv der „Damsel in Distress“ spielt. In Oxenfurt kann Geralt wieder eine Frau vor männlichen Avancen „retten“. <sup>493</sup> Die Frau dankt Geralt, behauptet aber, auch ohne Geralts Hilfe zurechtzukommen. Falls Geralt Dora dennoch bis zu ihrem Haus geleitet (nachdem sie sich entrüstet hat, sich nicht mit Sex revanchieren zu wollen und Geralt ihr versichert hat, dass das nicht seine Absicht sei), stellt sie ihre Behauptung beim zweiten Aufeinandertreffen unter Beweis: Als Geralt in der Nähe ihres Hauses von Söldnern angegriffen wird, die ihre Waffenbrüder rächen wollen, springt sie ihm tatkräftig zur Seite. Damit wird ihr nicht nur die Aussage an sich zugestanden, sondern auch stellt Dora sie unter Beweis.

Im Hafen Novigrads wiederum kann Geralt eingreifen, als eine Frau von einem Mann bedroht wird. Beim Ansprechen tritt Geralt (ohne eine Antwort von der Frau bekommen zu haben) für die Frau ein. Obwohl sie äußert, mit der Situation umgehen zu können, kann Geralt ihr vorschlagen, den Mann zum Gehen zu bewegen. Der Mann zeigt sich darauf sichtlich verwirrt und fragt die Frau: „I'm lost. Is he in the scenario?“ Wie sich herausstellt, handelt es sich bei den Drohungen um ein einvernehmliches Rollenspiel zwischen den beiden.

Auch in anderen Momenten zeigt *The Witcher 3: Wild Hunt* einen Feinsinn für sexistische Ansichten und Aussagen. In Novigrad beispielsweise kehrt eine Stadtbewohnerin eine eigentlich Frauen vorbehaltene Aufforderung einfach um, wenn sie auf Geralts Anwesenheit mit den Worten reagiert: „Why are you always so glum? Smile sometimes, say something nice.“ <sup>494</sup> Zwar kann Geralt darauf nichts antworten, doch nach seinem Sieg über die Faustkämpferin „Still Waters“ (anders als ihr Geschlecht wird ihr wahrer Name nicht enthüllt) erwidert er auf die Frage, ob er nicht geltend machen wolle, es sei keine Ehre im Kampf gegen eine Frau, dass er eine solche Aussage von jemandem erwarte, der\*die Angst davor habe, gegen eine Frau zu verlieren. Er gesteht der andere gewohnten „Still Waters“ damit den ihr zustehenden Status einer gleichberechtigten Gegnerin zu.

Weiterhin stärkt Geralt Shani, die in Oxenfurt ein eigenes Krankenhaus führt, den Rücken, als sie ihm gegenüber erwähnt, sie sei sicher, ihre Mutter denke, es sei irgendetwas falsch an ihr, weil sie während des Studiums keinen Ehemann gefunden habe. Geralt zerstreut daraufhin nicht nur Shanis

---

<sup>493</sup> Die nicht gekennzeichnete Quest nennt sich „Rough Neighborhood“. Sie ist erst nach der Quest „The Oxenfurt Drunk“ aktiv. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

<sup>494</sup> Die in der Öffentlichkeit von fremden Männern gegenüber Frauen getätigte Aufforderung, zu lächeln und/oder besserer Stimmung zu sein („cheer up“), ist durch Gender geprägt. | Vera-Gray, Fiona (2016): „Men's stranger intrusions: Rethinking street harassment“. In: *Women's Studies International Forum*, 2016, Vol. 58. Pre-Print Version, S. 5.

Zweifel bezüglich der ausgebliebenen Suche nach einem Ehemann, sondern fasst nebenbei ihren beeindruckenden Lebenslauf zusammen. In seinen Ausführungen zu Shanis akademischer wie beruflicher Laufbahn sagt er, „[i]t's the thirteenth century. Women don't go to the Academy to find a husband. They go to learn, pursue their passion.“<sup>495</sup>

Entgegen der Umstände des realen dreizehnten Jahrhunderts in Europa<sup>496</sup> unterstreicht Geralt somit die Fortschrittlichkeit dieses Zeitraums. Doch auch in *The Witcher 3: Wild Hunt* gibt es keine durchgehende Gleichstellung der Geschlechter. So äußert Ciri Geralt gegenüber ganz explizit: „When they treat a woman differently in this world it hardly ever means better. Quite the opposite.“<sup>497</sup>

Anhand einer solchen Reflektion weist die *Witcher*-Trilogie CD Projekt REDs im Gesamten eine beachtenswerte Wandlung auf: Im ersten Teil noch mit wenig Dialog und Persönlichkeit ausgestattet, bestand die Rolle des Großteils der Frauen darin, eine mögliche Romanze für Geralt darzustellen. Für jede Frau, mit der Geralt Sex hatte (viele davon bleiben namenlos), gab es eine sogenannte „Romance Card“, die unter Spielenden wie Sammelkarten angesehen werden. Obwohl die pornographisch anmutenden Karten<sup>498</sup> substituieren, was in *The Witcher 3: Wild Hunt* animierte Cut-Scenes sind, unterstreicht der Trophäen-Charakter der „Romance Cards“ einen Spielmechanismus, der Frauencharaktere als Sexobjekte portraitiert. Anders in *The Witcher 3: Wild Hunt*: Zwar kann Geralt immer noch Romanzen mit insgesamt sieben<sup>499</sup> Frauen eingehen, doch verbindet ihn mit diesen Frauen weit mehr als die Möglichkeit, Sex zu haben.<sup>500</sup> Sie alle, und nicht ausschließlich sie, sind starke, nuancierte Persönlichkeiten, die eigene Ambitionen hegen, eigene Ziele verfolgen und Beziehungen zueinander pflegen, die unabhängig von Geralt bestehen.<sup>501</sup> Sex wird somit zu etwas, das ähnlich Macht, Liebe und Konflikten den Figuren eine Tiefe verschafft, die sie zu eigenständigen Akteur\*innen macht.<sup>502</sup> Doch obwohl Frauen in *The Witcher 3: Wild Hunt*

---

495 Quest: „A Midnight Clear“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone*.

496 Frauen wurden im Mittelalter nicht als Studentinnen europäischer Universitäten zugelassen und erfuhren im dreizehnten Jahrhundert zusätzlich in der Ausübung medizinischer Berufe Widerstand, der im Laufe des späten Mittelalters in Hexenjagden endete. | Minkowski, William L. (1992): „Women Healers of the Middle Ages: Selected Aspects of Their History“. In: *American Journal of Public Health*, 2012, Vol. 82, Nr. 2, S. 288

497 Diese Aussage trifft Ciri, falls sie sich ihr Brot als Hexerin verdient. | Quest: „Be It Ever So Humble“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

498 Alle 26 Karten sind unzensuriert einsehbar. | Official Witcher Wiki (o. J.): „Category: The Witcher images — Romance cards“, o. S.

499 Hinzu kommen zwölf Prostituierte, die Geralt besuchen kann, sooft er will.

500 Sämtliche Romanzen und die damit einhergehenden Sex-Szenen sind optional. Es werden durch die Intimitäten weder Sammelgegenstände oder Trophäen noch andere Vorteile freigeschaltet. Nicht immer geht die Initiative von Geralt aus und nur bei Yennefer und Triss besteht die Möglichkeit, eine Beziehung einzugehen. Zwei (männliche) Kritiker heben hervor, dieser verpflichtungsfreie Sex sei erfrischend und eine Seltenheit in digitalen Spielen. (Hamilton, o. S. ; Grayson, Nathan (2015): „The Complicated Women of The Witcher 3“, in: *Kotaku*, o. S.)

501 Für Beispiele siehe Cobbett, Richard (2015): „The RPG Scrollbars: The Women Of The Witcher 3“, in: *Rock Paper Shotgun. PC Gaming since 1873*, o. S.

502 Vgl. Cobbett, o. S.

weit mehr als ausschließlich passive, hilfsbedürftige, sexuell zu begehrende Charaktere<sup>503</sup> darstellen, die Opfer von (sexualisierter) Gewalt werden,<sup>504</sup> wird nicht immer kritisch auf sexistische Tendenzen referiert. Da *The Witcher 3: Wild Hunt* in der Darstellung der Frauen ungleichmäßig<sup>505</sup> bleibt, gilt es, die Darstellung der Frauencharaktere im digitalen Spiel weiterhin genauer zu analysieren.

Vom Mädchen bis zur Greisin bevölkern Frauen jeden Alters die Welt in *The Witcher 3: Wild Hunt*, mit denen Geralt interagieren und für die er Aufträge ausführen kann. Für eine alte Dame am Wegesrand birgt er eine Pfanne aus einem Haus,<sup>506</sup> nach einem Dialog mit einem hungrigen Waisenmädchen kann er ihr und ihren Freunden etwas zu essen geben.<sup>507</sup> Vor allem Bauern und Bäuerinnen treten in unaufregend schlichter, oft zerrissener Kleidung<sup>508</sup> auf. So sind nach mancher Meinung Frauen in *The Witcher 3: Wild Hunt* Teil einer komplexen Welt und nicht nur Dekor oder Opfer.<sup>509</sup> Andere kritisieren die hohe Dichte der weiblichen Prostituierten,<sup>510</sup> die an Novigrads Straßen stehen, und sehen einen Kontinent voller attraktiver, oftmals spärlich bekleideter Frauen, die manchmal ohne ersichtlichen Grund mit Geralt über Sex sprechen.<sup>511</sup>

Allgemein gilt, dass die Anwesenheit weiblicher Charaktere in digitalen Spielen zumeist als Anreiz für die männlichen Protagonisten fungiert, sodass Frauen oft als (hyper-)sexualisierte Jungfrauen in Nöten gerahmt werden.<sup>512</sup> Auch die Geschichte von *The Witcher 3: Wild Hunt* dreht sich um eine Prinzessin, die von (männlichen<sup>513</sup>) Widersachern gejagt und deren Ziehvater beauftragt wird, sie zu finden. Entgegen der eventuellen Erwartung kristallisiert sich allerdings im Laufe der Zeit heraus, dass Ciri sich auch alleine durchzuschlagen weiß und zudem als Einzige den allen Welten bedrohenden Weißen Frost bezwingen kann. So stellt Ciri unbestreitbar Geralts Beweggrund dar, doch treibt ihn die Sorge eines Vaters und nicht etwa das Versprechen sexueller Gefälligkeiten. Ebenfalls bezwingt Ciri ganz und gar unabhängig von Geralts Handeln den Weißen Frost.<sup>514</sup>

---

503 Vgl. Stang, S. 19; Downs/Smith, S. 723 ; Lukomski, Jordyn (2019): *Creating and Analyzing Values, Ethics, and Inclusive Design in Environmental Storytelling for Video Games*. Unveröffentlichte Arbeit, Purdue University, S. 14 f.; Dietz, Tracy L. (1998): „An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior“. In: *Sex Roles*, 1998, Vol. 38, Nr. 5/6, S. 434 f., S. 438.

504 Dietz, S. 437 f.; Lukomski, S. 15 f.

505 Ballou, o. S.

506 Quest: „A frying Pan, Spick and Span“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

507 Der Name der Quest („Man's Best Friend“) bezieht sich darauf, dass die Kinder ihren Hund essen mussten. | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

508 Patterson, o. S.

509 Fewster, S. 175.

510 Ballou, o. S.

Anders als von Ballou kritisiert, findet sich aber mehr als nur ein vereinzelter männlicher Prostituiertes.

511 Ebd.

512 Stang, S. 19.

513 Dabei gerät Ciri, und auf der Suche nach ihr auch Geralt, ebenfalls mit den (weiblichen) Cronen zusammen, doch die aktive Verfolgung geht von der Wilden Jagd aus, die ausschließlich männlich portraitiert wird.

514 Quest: „Tedd Deireadh, The Final Age“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Jedoch lässt sich in Hinblick auf die Darstellung weiblicher Charaktere ein deutlicher Unterschied zwischen primären, sekundären und tertiären Figuren feststellen. Primäre Frauencharaktere – im Spiel, wenn auch nur episodisch, Ciri – werden zumeist weniger sexualisiert dargestellt als sekundäre Frauencharaktere,<sup>515</sup> die in direktem Bezug zu primären Charakteren oder der Narration stehen, und tertiären Frauencharakteren, die, wie die Bäuerinnen, die Stadtbewohnerinnen und bestimmte Monster wie Succuben, Sirenen, Bruxas und weitere, die „Kulissen“ beleben.<sup>516</sup>

Obschon digitale Spiele im Allgemeinen gleichermaßen von Männern wie Frauen gespielt werden,<sup>517</sup> sind die Inhalte vorrangig an ein junges, männliches, heterosexuelles Publikum und dessen mutmaßlichen Präferenzen gerichtet,<sup>518</sup> denn während wenig(er) Frauen der Rolle als Gamerin sichtlich nachkommen<sup>519</sup>, werden Männer als „hard-core“ Gamer angesehen, die komplexere und kompetitivere Spiele spielen und sich mit der Gaming-Community identifizieren<sup>520</sup>. Dass es sich bei der Ausrichtung nach den vermuteten Präferenzen<sup>521</sup> eines männlichen, heterosexuellen Publikums und dem damit einhergehenden Bedienen bestimmter Repertoires um eine Fehleinschätzung der Entwicklerstudios handelt, spiegelt sich darin, dass digitale Spiele für positive Bewertungen von Kritiker\*innen keine sexualisiert dargestellten Frauencharaktere benötigen.<sup>522</sup> Trotzdem richten sich die Entwickler\*innen von *The Witcher 3: Wild Hunt* nach den (noch) herrschenden Konventionen, wonach auch sekundäre Frauencharaktere sexualisiert werden, um ihren Reiz zu vergrößern.<sup>523</sup> In diesem Sinne verwundert es nicht, dass in Novigrad verhältnismäßig viele Frauen derart leicht bekleidet an den Straßen stehen sowie dass die Soldatin Ves und der Großteil der Zauberinnen ein ausladendes Dekolleté tragen.<sup>524</sup>

Obwohl primäre Frauencharaktere weniger sexualisiert<sup>525</sup> und Ciri ganz eindeutig Stärke und Wichtigkeit zugesprochen werden, unterliegt auch ihre Kleidung dem *male gaze*, also einem objektivierenden Blick, der den Körper der Frau betont<sup>526</sup>. Ciris Bekleidung erntet in Hinblick auf

---

515 Lynch, Teresa / Tompkins, Jessica E. / Driel, Irene I. van / Fritz, Niki (2016): „Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years“. In: *Journal of Communication*, 2016, Vol. 66, Nr. 4. Pre-Print Version, S. 12.

516 Downs/Smith, S. 725.

517 46% der Spielenden sind Frauen, 54% Männer. | Entertainment Software Association (ESA) (2019): „2019: Essential Facts About the Computer and Video Game Industry“, S. 6; Interactive Software Federation of Europe (IFSE) (o. J.): „Games in Society“, o. S.

518 Paaßen, Benjamin / Morgenroth, Thekla / Stratemeyer, Michelle (2016): „What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and Marginalization of Women in Video Game Culture“. In: *Sex Roles*, 2017, Vol. 76. Pre-Print Version, S. 2.

519 Paaßen/Morgenroth/Stratemeyer, S. 13.

520 Paaßen/Morgenroth/Stratemeyer, S. 3.

521 Paaßen/Morgenroth/Stratemeyer, S. 2.

522 Lynch et al., S. 15.

523 Lynch et al., S. 14.

524 Patterson, Megan (2016): „Pixelthreads: How Inconsistent, Sexist Fashion Hurts Worldbuilding in *The Witcher 3: Wild Hunt*“, in: *The Mary Sue*, o. S.

525 Lynch et al., S. 14.

526 Lynch et al., S. 4.

Funktionalität berechtigte Kritik: Während sie am Anfang des Spiels als Kind mit unter anderem einem Brustpanzer ausgerüstet ist, verfügt sie trotz ihrer Ausbildung zur Hexerin und Schwertkämpferin als Erwachsene nicht über Rüstung, geschweige denn eine Auswahl, wie Geralt sie hat.<sup>527</sup> Im Kontrast dazu trägt Geralt gut überlegte (Aus-)Rüstung und auch Rosa var Attre, die sich im Schwertkampf übt, ist entsprechend gekleidet.<sup>528</sup> Ciri hingegen bleibt größtenteils ungeschützt.<sup>529</sup>

An dieser Stelle muss herausgestellt werden, dass die Zauberinnen Kleidung und Kosmetik wie gelegentlich auch Tränke, gestützt auf die Logik von Sapkowskis Büchern, gekonnt zum Betören und Unterstreichen ihrer Macht einsetzen. Zauberer wie Zauberinnen können den eigenen Alterungsprozess aufhalten, wobei „Männer [...] dem Ruf und dem Prestige zuliebe das Alter fortgeschrittener Reife [bevorzugen], das Wissen und Erfahrung suggeriert[...]. Frauen [...] kümmer[n] sich weniger um Prestige und mehr um Attraktivität.“<sup>530</sup> So wird „[d]en Zauberinnen [...] die Schönheit aufge bessert; das Prestige des Berufs erfordert[...] es, dass eine Magierin Bewunderung hervorrief.“<sup>531</sup> Ciri, die nicht nur von Hexern, sondern auch von Zauberinnen aufgezogen wurde, bedient sich ihrer Reize ebenfalls: Unter bestimmten Umständen<sup>532</sup> erzählt sie Geralt, dass sie als Reaktion auf die Leute, die nur auf die über ihre Wange verlaufende Narbe gestarrt haben, einen weiteren Knopf ihres Oberteils öffnete und seitdem das Problem gelöst sei.<sup>533</sup>

Hier erhält Ciri Freizügigkeit also einen selbstbestimmten Hintergrund, der einen Einblick in ihre Gefühlswelt und Motive ermöglicht. Durch solche Gespräche, die Geralt mit ihr und über sie führt, und nicht zuletzt auch durch die Episoden, in denen Ciri selbst gespielt wird,<sup>534</sup> treten Ciri's Persönlichkeit, ihre (auf die Bücher gestützte) Vergangenheit, emotionaler Tiefgang, eigene Ambitionen und Beweggründe zutage. Dazu gehört auch ihre Sexualität. In Sapkowskis Erzählungen führt sie eine Beziehung mit Mistle, einer Banditin, bandelt aber auch mit Männern an (was online hitzige Debatten zu Ciri's Sexualität auslöste<sup>535</sup>). Obgleich episodisch spielbar, lässt sich Ciri, ganz anders als Geralt, auf keine sexuellen Abenteuer ein. Das ist insofern interessant, als

---

527 Patterson, o. S.

528 Ebd.

529 Ebd.

530 Sapkowski, Andrzej (2015): „Ein Eissplitter“, in: *Das Schwert der Vorsehung*, elfte Auflage, München: dtv, S. 131.

531 Sapkowski, Andrzej (2016): *Zeit des Sturms*, vierte Auflage, München: dtv, S. 429.

532 Damit sich diese Gesprächsoption ergibt, muss Geralt bereits von Gaunter O'Dimm gebrandmarkt worden sein (Quest: „Evil's Soft First Touches“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone*) und darf gleichzeitig in der Narration des Hauptspiels nicht so weit vorangeschritten sein, dass er nicht mehr mit Ciri reden kann.

533 xLetalis: „Witcher 3 ★ Why Ciri Exposes Her Breasts, Ask Ciri about Master Mirror's Mark ★ HEARTS of STONE“. Youtube. Youtube LLC, 10.07.2016. 0:23 – 0:27.

534 Wie Ballou betont, ist Ciri unzweifelbar die Heldin. Allerdings kommen ihr beim Kämpfen weit weniger Möglichkeiten zu als Geralt. Ballou kritisiert deswegen, Ciri könne nur das Schwert schwingen und sich teleportieren (Ballou, o. S.). Während Lucat betont, die Kämpfe mit Ciri seien einfacher, weil Ciri mächtiger sei als Geralt (Lucat, S. 14), sind für Ballou die Kämpfe zu eintönig und werten Ciri dadurch ab. (Ballou, o. S.)

535 Siehe zum Beispiel carcanclaw (2015): „Let's settle the topic of Ciri's sexuality, once and for all!“, in: *Reddit*, o. S.

dass die Sexualität homo- oder bisexueller Frauen in digitalen Spielen oftmals zur Schau gestellt und durch beziehungsweise für den *male gaze* konstruiert wird.<sup>536</sup> Stattdessen ist in *The Witcher 3: Wild Hunt* den Spielenden überlassen, welche Auskunft sie über Ciris Sexualität geben. Ciri kann in der Sauna in Lofoten enthüllen, dass sie Frauen Männern gegenüber vorzieht, aber sie kann ebenso direkt danach, unabhängig von der in der Sauna gewählten Gesprächsoption, dem ihr helfenden Skjall einen Kuss geben, bevor sie aufbricht. Auch die Anführerin der Loge, Philippa Eilhart, die in Sapkowskis Büchern Beziehungen mit Männern wie mit Frauen führt und in *The Witcher 2: Assassins of Kings* mit ihrer Geliebten angetroffen werden kann, wird nicht in Bezug auf ihre Sexualität portraitiert. Zwar kann Geralt in ihrem Versteck einen Brief<sup>537</sup> finden, der thematisiert, dass Philippa eine Romanze mit Sigismund Dijkstra führte,<sup>538</sup> doch wird die Sexualität der Zauberin bei den Zusammentreffen mit ihr nicht verbildlicht.

Das offene Ausleben der (teilweise Homo- oder Bi-) Sexualität sowie das junge Erscheinungsbild der Zauberinnen werden damit nicht nur wegen ihres Werts für andere<sup>539</sup> (vor allem des *male gaze*) wertgeschätzt, sondern sie drücken in Kombination mit der eigenen Agenda die Unabhängigkeit aus: Diese Frauen sind finanziell und sexuell ungebunden, bestimmen selbst über ihre Ambitionen, ihre Angelegenheiten, ihr Aussehen, ihren Beruf und ihren politischen Einfluss. Als Mitglieder der Lodge of Sorceresses vertreten sie abseits der Beraterinnenfunktion an königlichen Höfen ihre eigenen Interessen als Kollektiv – Politik, die von Frauen und mit Blick auf das Interesse der Frauen praktiziert wird und die männliche Hegemonie untergraben soll.<sup>540</sup> Aus Sapkowskis Büchern übernommen, spielt dieser Geheimbund in *The Witcher 2: Assassins of Kings* eine tragende Rolle und prägt damit auch die Welt in *The Witcher 3: Wild Hunt*. Nachdem sie im zweiten Teil der Spielreihe zersprengt worden war, wird die Loge im letzten Teil von den Zauberinnen neu formiert und hilft Ciri im Kampf gegen die Wilde Jagd auf Skellige. So kommt es nicht nur dazu, dass Ciri diese und alle weiteren Welten vor dem Weißen Frost retten kann,<sup>541</sup> sondern die Loge der Zauberinnen zieht auch (erneut) im politischen Hintergrund die Fäden.

Mit vielen dieser jugendlich anmutenden Frauen hat Geralt sich im Laufe der Bücher und der vorherigen beiden digitalen Spiele auf Romanzen eingelassen. Zwar führt(e) er auch Beziehungen zu (jungen) Frauen, die keine Zauberinnen sind, wie etwa der Medizinerin Shani, doch sind die meisten seiner Partnerinnen Magierinnen. Margarita Laux-Antille merkt ihrer Kollegin Philippa

---

536 Lukomski, S. 15.

537 „Letter to Philippa“ | Quest: „Redania's Most Wanted“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

538 Die frühere Beziehung der beiden wird auch in der Quest „Blindingly Obvious“ angesprochen. In der Quest „Now Or Never“ kann sich Geralt von Dijkstra erzählen lassen, dass ihm Philippa eine Abfuhr erteilte, weil sie, ihrer eigenen Aussage nach, Frauen bevorzuge (siehe Summers, TM02 [„Now Or Never“, o. S.]). | *The Witcher 3: Wild Hunt*.

539 Lynch et al., S. 14.

540 Matuszek, S. 127.

541 Quest: „Tedd Deireadh, The Final Age“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Eilhart gegenüber entsprechend an, dass Geralt von den auf dem Schiff versammelten Zauberinnen nur mit ihnen beiden (und Ciri) noch nicht geschlafen habe.<sup>542</sup> Doch obwohl Geralt und seine Bettgefährtinnen in den Sex-Szenen gleichermaßen nackt sind,<sup>543</sup> liegt in jeder Sexszene der Fokus auf dem Körper der Frau.<sup>544</sup> Dieser *male gaze* zieht sich, wie von Ballou analysiert, durch das gesamte Spiel. Die Körper der beiden Zauberinnen werden, ob nackt oder angezogen, stets zur Schau gestellt.<sup>545</sup> Wiederholt landet der Fokus der Kameraführung im Dekolleté des weiblichen Gegenübers,<sup>546</sup> und Yennefers erster Auftritt überhaupt<sup>547</sup> zeigt erst ihr Gesäß, bevor sie im Ganzen zu sehen ist. Hierin finden sich die Ergebnisse von Lynchs Studie wieder, die die geläufige Sexualisierung der sekundären und tertiären Frauencharaktere feststellt.<sup>548</sup> So verfügen Triss und Yennefer, wie auch viele weitere sekundäre Charaktere über ihre eigenen Motive, Eigenheiten und Fehler<sup>549</sup>, doch wird für die sexualisierte Darstellung der Zauberinnen, der die Logik von Sapkowskis Büchern zu Grunde liegt,<sup>550</sup> dieselbe Lore bei Bedarf außer Acht gelassen: Da Triss (in den Büchern, also vor der Handlung der Spiele) in der Schlacht von Sodden schwere Verbrennungen erlitt, behielt sie schlimme Narben zurück, deretwegen sie äußert, sie „werde nie mehr ein Kleid mit tiefem Ausschnitt anziehen, Geralt. Niemals.“<sup>551</sup>



Abbildung 5: Triss in ihren beiden Outfits in Novigrad. | Quelle: The Witcher 3: Wild Hunt.

Doch in *The Witcher 3: Wild Hunt* gewährt Triss' Ausschnitt tiefe Einblicke (siehe Abbildung 5). Da das Spiel als eigenständige Interpretation dem literarischen Kanon nicht verpflichtet ist, könnte es

542 Vgl. Summers, WK21 („Battle Preparations“), o. S.

543 Fewster, S. 176.

544 Ballou, o. S.

545 Ballou urteilt, der *male gaze* erfolge manchmal zu einem absurden Ausmaß. | Ebd.

546 Ebd.

547 Anders als Triss, die bereits in den ersten beiden Witcher-Spielen eine wichtige Rolle spielte, wurde Yennefer in *The Witcher 2: Assassins of Kings* lediglich in einer Rückblende erwähnt. Dort wird sie erst nackt in Geralts und anschließend, immer noch nackt und scheinbar bewusstlos, in Eredins Armen gezeigt, der sie entführte.

548 Lynch et al., S. 14.

549 Ballou, o. S.

550 Principal Writer Jakub Szamałek gibt als primäre Inspirationsquelle Sapkowskis Bücher an und betont, dass selbst bei der Einführung neuer Charaktere und Orte darauf geachtet wird, sie Sapkowskis Konzepten anzupassen. | Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. Youtube., 1:49 – 2:40.

551 Sapkowski, Andrzej (2016): *Das Erbe der Elfen*, zwölfte Auflage, München: dtv, S. 132.

sich hier um eine Abweichung von den Büchern handeln. Lambert jedoch fragt Geralt nach Triss' Narben („[...] Still there?“<sup>552</sup>), sodass ersichtlich wird, dass die Lore aus Sapkowskis Büchern auch in diesem Fall nicht vergessen wurde. Dabei widerspricht die Kleidung der Magierin nicht nur Triss' literarischer Vorgeschichte, sondern verhält sich für ihre Situation ähnlich unpraktisch wie die von Ciri und Ves.<sup>553</sup> Selbst unter der Kapuze, mit der Triss in Novigrad ihre Haare verbirgt, blitzt ihr Dekolleté hervor, und auch sonst bleiben ihre Outfits (insbesondere die reich bestickte Robe ihres „Alternative Look“) alles andere als unauffällig (Siehe Abbildung 5).<sup>554</sup>

Triss, die in Novigrad eine gesuchte Frau ist und als Zauberin um ihr Leben fürchten muss – genau deshalb organisiert sie die Flucht aller Zauber\*innen aus Novigrad – (re-)präsentiert eine sexuelle Attraktivität, die in dieser Umgebung keinen Sinn ergibt.<sup>555</sup> Die übertriebene, falsch platzierte Sexualisierung untergräbt Triss' und Yennefers Darstellung als mächtige, respektierte Charaktere.<sup>556</sup> Wenngleich nicht aufgrund der Betonung der weiblichen Reize an sich, bricht die jeweilige Bekleidung von Ves, Triss und Ciri mit der Kompetenz der jeweiligen Frau, da die unpraktischen Schnitte Situationen schaffen, die den Alltag der Frauen stark erschweren würden. Dabei kommt der Kleidung im Allgemeinen eine durchaus tragende Rolle im Bestreben nach einer kohärenten Welt zu, denn auch Mode ist ein wichtiger Teil des Weltenbaus.<sup>557</sup> Abnehmbare Ärmel, wie sie unter anderem Triss an ihrem ursprünglichen Outfit trägt, entsprechen der Mode des westlichen Mittelalters und der Renaissance,<sup>558</sup> und auch die Darstellungen von Olgierd von Everec und dem Barden Dandelion lassen sich als Teil eines historischen Repertoires „lesen“. So ist Olgierd nach der polnischen Mode des 16. bis 17. Jahrhunderts gekleidet, die sich stark von der westlichen Mode derselben Zeit abgrenzt, wie sie etwa Dandelion trägt.<sup>559</sup>

Folglich erweckt die sonst so sorgfältige Wahl der Bekleidung den Anschein, als ob Ves, Triss und Ciri bei der Wahl ihrer Kleider die sie betreffenden Umstände nicht bedacht oder falsch eingeschätzt hätten, was ihr Wahrnehmungsvermögen zu unterwandern droht. Selbst die anderen<sup>560</sup> Zauberinnen, deren Situation mehr Spielraum in der Wahl ihrer Bekleidung zuließe, sind trotz ihrer unterschiedlichen Persönlichkeiten, Lebensumstände und Vorlieben sehr ähnlich gekleidet, sodass

---

552 Quest: „No Place Like Home“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

553 Vgl. Patterson, o. S.

554 Während Abbildung 5 Triss in beiden Outfits mit Kapuze zeigt, trägt sie diese nur in Novigrad. Sowohl der Ausschnitt als auch die Extravaganz ihrer Kleidung, insbesondere des „Alternative Look“, sind demnach an anderen Stellen noch größer. Eine jeweilige Bildcollage, die die beiden Outfits (im Spiel) von allen Seiten zeigt, kann eingesehen werden auf Djordjevic, Pavle (2015): „Alternative Look for Triss | The Witcher 3“, in: *GosuNoob*, o. S.

555 Ballou, o. S.

556 Ebd.

557 Patterson, o. S.

558 Ebd.

559 Dzik, Justyna (2017): „Polish culture and real places in The Witcher 3 Wild Hunt“. *Plan Poland. Tailor made plan for your trip to Poland*, o. S.

560 Gemeint sind alle Zauberinnen außer Yennefer, Triss und Ciri.

die Darstellung ihrer Kleidung den Eindruck erwecken kann, dass sie eher als Sexobjekte denn als mächtige Zauberinnen portraitiert werden.<sup>561</sup>

Bei Ves gestaltet sich der Fall besonders prekär, denn obwohl sie Soldatin ist, ist die Hälfte ihres Oberteils noch nicht einmal zugeschnürt,<sup>562</sup> geschweige denn gepanzert oder auf andere Art geschützt. Während eine solche Freizügigkeit im Fall der anderen Frauen stillschweigend hingenommen wird, wird Ves' wenig funktionale Kleidung sogar im Spiel angesprochen, wenn Kommandant Roche in der Quest „An Eye For An Eye“ kommentiert: „And instead of donning a breastplate, you dash into battle, shirt open, naval [sic] and whatnot exposed!“<sup>563</sup> Obwohl Ves widerspricht, dass Roche nicht ihr Vater sei und kein Recht habe, ihr vorzuschreiben, was sie tragen solle, wird die Motivation hinter der Wahl ihrer Kleidung nicht weiter hinterfragt und auch später kann Geralt Ves nicht auf ihre Kleidung ansprechen.<sup>564</sup> Stattdessen bleibt es dabei, dass Roche Ves ihre Waffe abnimmt und sie zurück ins Lager schickt. Wie bei Ciri wird auch bei Ves (und, implizit, bei allen anderen Frauen) eine Selbstbestimmtheit in den Hintergrund der Wahl der Bekleidung gestellt, die aber in Dialogen, wenn überhaupt, nur anteilig gestreift wird. So wird den Frauen der Rahmen versagt, in dem sie selbst bezüglich ihrer tiefen Dekolletés und hervorblitzenden Bauchnabel Stellung beziehen würden. Statt das wiederkehrende Motiv zu erklären, wird es zusätzlich von der Kameraführung aufgegriffen, indem der körperlichen Attraktivität ein Platz eingeräumt wird, der in dem Moment nicht im Fokus stehen sollte, sodass ihre Repräsentation riskiert, von der eigentlichen Geschichte abzulenken.<sup>565</sup>

Für fast alle sekundären Frauencharaktere in *The Witcher 3: Wild Hunt* gilt also, dass ihre (Handlungs-)Macht durch ihre Kleidung, die Kameraführung und den Fokus auf ihren Körper abgeschwächt wird.<sup>566</sup> In einem bestimmten Fall jedoch wird der *male gaze* ganz gezielt eingesetzt, um Geralt in die Irre zu führen: Keira Metz, die ebenso in Szene gesetzt wird wie die anderen Zauberinnen, spielt mit dem (männlichen) Verlangen, indem sie in fast allen Szenen ihren Körper in den Mittelpunkt stellt.<sup>567</sup> Bei einem romantischen Abendessen versucht sie Geralt, den sie offen

---

561 Patterson, o. S.

562 Patterson wie auch Cobbett äußern gerade bei diesem Punkt großes Unverständnis. | Patterson, o. S. ; Cobbett, o. S.

563 Summers, VR01 („An Eye For An Eye“), o. S.

564 Ves spielt in *The Witcher 2: Assassins of Kings* zuerst eine nicht unwesentliche Rolle. Nachdem sie mit 16 Jahren von Banditen verschleppt und sexuell missbraucht wurde, wird Ves Jahre später während der Ereignisse des zweiten Spiels von König Henselt, dem Herrscher Kaedwens, vergewaltigt. Direkt nach Erzählung der Vergewaltigung verschwindet sie dann einfach von der Bildfläche. In *The Witcher 3: Wild Hunt* ist sie schließlich wieder an Roches Seite, doch die sie betreffenden Fragen bleiben ungeklärt, und dass sie trotz allem in derselben Kleidung auftritt, bleibt kommentarlos dahingestellt. Laut Foreneinträgen sollte Ves ursprünglich noch in weiteren Quests eine Rolle spielen, die aber im Laufe der Entwicklung von *The Witcher 3: Wild Hunt* gestrichen wurden (FlyingScotsmanZA [2017]: „A lot more detail regarding the plot of the cut Iorveth and Scoia'tael content from TW3.“ In: *Reddit*.).

565 Grayson, o. S.

566 Lukowski, S. 26.

567 Ballou, o. S.

begehrt,<sup>568</sup> zu verführen (ob sich Geralt auf Keiras Avancen einlässt, ist den Spielenden überlassen) und stiehlt ihm wertvolle Forschungsunterlagen, die er ihr nicht überlassen möchte. Allerdings folgt die Verurteilung durch das Spiel auf dem Fuß: Wenn Geralt Keira die Dokumente nicht abnimmt, tötet er sie entweder selbst oder aber sie versucht, mit König Radovid zu verhandeln. Radovid allerdings lässt sie pfählen. Nachdem Geralt von Keiras Schicksal erfährt, legt er ihren Tod als Konsequenz ihrer Ambitionen fest, wobei er Keira als kleines Kind bezeichnet.<sup>569</sup>

Ähnlich strafende Tendenzen lassen sich auch an den Kontrastierungen von Triss und Yennefer beobachten. Das Verhalten der beiden Frauen ist für sie nicht komplett untypisch, doch werden in *The Witcher 3: Wild Hunt* nur einige wenige Aspekte ihrer eigentlich vielfältigen Persönlichkeit herausgestellt.<sup>570</sup> Während Triss die Folter der Witch Hunter erträgt, damit Geralt Caleb Menge aushorchen kann, oder unter Einsatz ihres Lebens die Zauber\*innen aus Novigrad rauschmuggelt, um sie vor der fanatischen Verfolgung Radovids zu retten, setzt Yennefer skrupellos und ohne Rücksicht für die Menschen um sie herum, aber auch ohne wirklich ihre eigene Sicherheit zu riskieren<sup>571</sup> alles daran, Ciri aufzuspüren, die auch für sie wie eine Tochter ist. Zwar wird Yennefer meist als Geralt ebenbürtig portraitiert,<sup>572</sup> und auch werden ihr Mut und Entbehren nicht gänzlich abgesprochen, doch zeigt sie dabei kein Mitgefühl für andere. So speist sie ohne zu zögern das Leben von Freyas Garten, einem Heiligtum des dortigen Tempels, in einen Zauber für die kurzzeitige Wiederbelebung eines Toten, von dem sie Informationen erlangen will.<sup>573</sup> Nicht nur scheint der Tote bei dieser Wiedererweckung furchtbare Schmerzen zu leiden (wobei Yennefer keinerlei Empathie zeigt),<sup>574</sup> sondern auch wird diese Praxis der Totenbefragung an anderer Stelle von Triss verurteilt, als diese die Nekromantie ausschlägt und kommentiert, so tief sei sie noch nicht gesunken.<sup>575</sup> Zwar bezieht sie damit nicht wissentlich Stellung zu Yennefer, doch sind die beiden Ereignisse durch die Narration miteinander verbunden und stellen die einzigen Momente dar, in denen von Nekromantie gesprochen wird.

Auch in Hinblick auf Geralts Beziehung zu den Zauberinnen bestehen Diskrepanzen. Geralt kann

---

568 Ebd.

569 So urteilt Geralt: „Keira Metz was manipulative, a schemer -- and loved every minute of it. [...] Deep down, though, Keira was a little girl. She expected far too much from life and demanded instant satisfaction. Little girls end badly when they fall in with the wrong crowd.“ | Summers, WK14 („Final Preparations“), o. S.

570 Vgl. Barbara\* (2017): „Yenn, Triss, And Complicated Sexism Of Witcher 3“, in: *The Fundamentals*, o. S. (\*„Barbara“ ist der User\*innenname dieses\*r Autor\*in, der richtige/vollständige Name ist unbekannt.)

571 Barbara, o. S.

572 Ballou, o. S.

573 Quest: „Nameless“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

574 Skjall, der Tote, ächzt und stöhnt die ganze Beschwörung über schmerz erfüllt und bittet sogar darum, mit der Befragung aufzuhören. Falls Geralt Yennefer darauf anspricht („Could've shown some sympathy for the boy. [...] Didn't just speak. It howled in pain.“), betont Yennefer vor allem, dass es sich nicht (mehr) um einen Menschen gehandelt hat: „It was a hunk of rotting, rancid flesh that spoke through my magic. [...] I know it seemed real... But it was no longer human.“ | Summers, WK8E („Nameless“), o. S.

575 Summers, WK7F („Count Reuven's Treasure“), o. S.

Triss seine Liebe gestehen, als sie zusammen mit den geretteten Zauber\*innen aus Novigrad abreisen will. Yennefer jedoch möchte erst den magischen Bann lösen, der Geralts und ihr Schicksal miteinander verknüpft, da sie durch ihn nie sicher sein kann, ob ihre Gefühle echt sind.<sup>576</sup> Anders als Triss muss sie erst ihre eigene Handlungsmacht wiedererlangen, bevor sie sich der Liebe zu Geralt hingeben kann.

Das Schicksal der beiden Frauen endet jeweils sehr unterschiedlich, wenn Geralt mit ihnen eine Beziehung führt:

„While monarchs moved borders and populations, Geralt and Yennefer lived a calm, quiet life far from all things political. They breakfasted well after noon, more often than not in bed, and passed the days on lazy strolls and long conversations. Boring, you say? Perhaps. But both had sought this more than anything else.“<sup>577</sup>

„Hard as it may be to believe, Geralt planted roots -- in faraway Kovir. He and Triss settled down, their home warm and smelling of freshly baked cakes. Guests were always welcome, no matter the day or the hour. The witcher would take jobs at times, more from habit than need. For Triss earned a true fortune as the mage advisor to Kovir's king.“<sup>578</sup>

Somit arbeitet Triss weiterhin als sehr erfolgreiche Ratgeberin eines Königs, und Geralt geht, wenn es ihm beliebt, seiner Berufung nach. Die Vorstellung wird mit spezifischen, positiven Eindrücken gespickt. Es ist bekannt, dass die beiden in guten Verhältnissen leben, denn Kovir ist ein politisch neutrales, wohlhabendes Land, das Zauberinnen und Zauberer unterstützt<sup>579</sup> und ihr Heim ist von positiven Attributen wie Wärme und Gastfreundschaft geprägt. Mit Yennefer hingegen „verschwindet“ Geralt sozusagen: Über den Ort des Verbleibs ist nichts bekannt, das Heim wird nicht näher beschrieben, von Besuch ist keine Rede. Es scheint fast so, als würde Yennefer – ähnlich wie Keira Metz, falls sie nicht auf Geralt hört – dafür bestraft, dass sie zu ambitioniert, zu fordernd, zu selbstbewusst und zu wenig sanft und „weiblich“ sei.<sup>580</sup> So scheint es, als dürfe Triss ihren Beruf behalten, weil sie trotz ihrer Macht als Zauberin „feminin“ geblieben ist.<sup>581</sup> Yennefer aber musste all ihre Ambitionen ablegen<sup>582</sup>, bevor Geralt mit ihr glücklich werden kann.<sup>583</sup>

Obwohl sie in den Büchern beste Freundinnen sind, ist Triss und Yennefers Beziehung zueinander im Spiel von ihrer Konkurrenz um Geralts Liebe gezeichnet. Zwar arbeiten sie durchaus zusammen, um Ciri bestmöglich zu unterstützen, doch ist ihnen außer einem gemeinsamen sexuellen Komplott,

---

576 Summers, YN01 („A Last Wish“), o. S.

577 Summers, END4 („Ending Summaries“), o. S.

578 Ebd.

579 Summers, WK15 („Blindingly Obvious“), o. S.

580 Barbara, o. S.

581 Ebd.

582 Wenn Yennefer Geralt in Corvo Bianco aufsucht, erzählt sie, keinen Plan und kein Ziel für die Zukunft (also auch keine Ambitionen) zu haben, wodurch sie sich „endlich“ auf ihr privates Glück statt auf Politik konzentrieren könne. Sie geht so weit, sich als dumme Gans („silly goose“) zu bezeichnen, weil sie nicht schon früher alles für den Hexer liegen ließ. | Quest: „Be It Ever So Humble“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

583 Barbara, o. S.

den sie gegen Geralt schmieden, wenn er beiden seine Liebe gesteht,<sup>584</sup> keine Versöhnung gegönnt und die Spannung zwischen den eigentlich besten Freundinnen wird nie aufgelöst.<sup>585</sup>

Nichtsdestotrotz portraitiert *The Witcher 3: Wild Hunt* auch weibliche Ambitionen, die – anders als die von Keira und von Yennefer – nicht gestraft, sondern von Erfolg gekrönt werden.<sup>586</sup> Die in Toussaint regierende Herzogin Anna Henrietta ist zwar exzentrisch, aber auch mutig und gütig, und sie wird von ganz Toussaint verehrt. Auf kleinerer Ebene wird die Künstlerin Priscilla als Sängerin, Schriftstellerin und Lyrikerin von Format<sup>587</sup> portraitiert. Sie ist es, die in Form eines Theaterstücks eine Lösung dafür findet, wie Geralt den Doppler Dudu kontaktieren kann, der wegen der Jagd, die auf Doppler gemacht wird, untergetaucht ist.<sup>588</sup>

Weiterhin leitet die oben bereits erwähnte Medizinerin Shani mit Erfolg ihr eigenes Krankenhaus. Wenn Geralt sie im *Hearts of Stone*-DLC bittet, in Oxenfurt zu bleiben, statt an die Front zu gehen, weist sie ihn zurück: „[Y]ou have your life, and I have mine.“<sup>589</sup> Anders als bei Triss und Yennefer wird die Entscheidung, (k)eine Beziehung einzugehen, also nicht von Geralt, sondern von Shani getroffen.<sup>590</sup>

Ebenso kann Cerys an Craite durch Geralts Hilfe erste Königin Skelliges werden. Obwohl auf den Skellige-Inseln Frauen theoretisch dasselbe Ansehen genießen wie Männer<sup>591</sup> und selbst die Töchter der Jarls den Söhnen in Nichts nachstehen,<sup>592</sup> erntet Cerys Kandidatur in der Praxis sogar von ihrem Vater nur Ungläubigkeit. Trotzdem stellt Cerys vom ersten Treffen bis zur Krönung vielfach ihren willensstarken Charakter sowie ihre Eignung zur Königin unter Beweis.<sup>593</sup> Statt ihrer körperlichen Reize wird Cerys Persönlichkeit auch von ihrer Kleidung sowie von der Kameraführung in den

---

584 Falls Geralt beiden seine Liebe gesteht, suggerieren sie ihm eine Dreiecksbeziehung und lassen ihn ans Bett gefesselt allein zurück. | Quest: „It Takes Three To Tango“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

585 Ballou, o. S.

586 Ebenso gibt es solche, die ambivalent bleiben, wie das Schicksal Vivienne de Tabris'. Geralt kann sie nach ihren eigenen Vorstellungen von ihrem Fluch befreien, woraufhin Vivienne die wenigen Jahre, die ihr bleiben, mit dem verbringt, was sie tun möchte (Reisen), oder aber Geralt setzt sich über ihre Bitten hinweg und zieht einen Ritter hinzu, der Vivienne den Hof macht. Aufgrund der „wahren Liebe“ wird der Fluch gebrochen, doch das gemeinsame, zeitlich nicht durch die Auswirkungen des Fluchs beschränkte Glück ist eben nur durch den sich opfernden Mann möglich, an dessen Seite Vivienne nun verbleibt. | Quest: „The Warble of a Smitten Knight“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

587 Redmond, S. 56.

588 Ebd.

589 Dieser Dialog kann nach der Quest „Whatsoever a Man Soweth...“ geführt werden, wenn Geralt Shani zu Hause aufsucht. | *The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone*.

590 Auf dieselbe Art stellt auch Syanna, die Geralt in Toussaint begegnet, den Hexer vor eine ungewohnte Situation. Nach dem Sex wundert sich Geralt über ausbleibende Abschiedsworte Syannas, die sich amüsiert: „Oh my! No woman ever treated you this way... [...] at last you've felt what so many women in this world feel at times.“ (Quest: „Beyond Hill and Dale“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*). Somit portraitierten beide DLCs Frauen, die sich nicht von Geralt abhängig machen.

591 Inwiefern sich diese Behauptung von der tatsächlichen Situation auf Skellige unterscheidet, analysiert Ruth (2015): „Fathers, Daughters, & The Gender Politics of Skellige: Analyzing ‘The Witcher 3’“, in: *FemHype*, o. S.

592 Summers, WK8B („The King Is Dead -- Long Live The King“), o. S.

593 Siehe dazu Ruth, o. S., sowie Ballou, o. S.

Vordergrund gestellt.<sup>594</sup> So behandelt das Spiel Cerys wie eine Autoritätsfigur.<sup>595</sup>

Ähnlich ergeht es Yoana, der Gehilfin des Rüstungsschmieds in Crow's Perch. Durch Vorurteile gegenüber ihres (weiblichen) Geschlechts<sup>596</sup> und die vorherrschende Meinung, Zwerge seien die besten Schmiede,<sup>597</sup> auf zweierlei Arten benachteiligt, mimte sie jahrelang die Assistentin des Zwergs Fergus Graem. Mit Geralts Unterstützung (er besorgt das nötige Werkzeug und stellt sich als Proband für die von ihr gefertigte Rüstung zur Verfügung) kann sie beweisen, dass tatsächlich sie die Meisterschmiedin (und damit die beste Rüstungsschmiedin im gesamten Spiel)<sup>598</sup> ist.<sup>599</sup> So ermöglicht ihr Geralts Vertrauen in ihre Fähigkeiten, sich letzten Endes als diejenige hervorzutun, der die ganzen Jahre bereits die Anerkennung gebührt hätte.<sup>600</sup>

Geralts Vertrauen ist nicht zuletzt für Ciris Überleben zwingend notwendig. Zwar bezwingt sie unabhängig von Geralts Zutun den Weißen Frost, jedoch zeigen die Flashbacks am Ende des Spiels nur dann Entscheidungen, die Ciri für sich selbst getroffen hat und bei denen sie Geralt unterstützte, wenn Geralt sie ermutigte, die Verantwortung für ihr Leben zu übernehmen.<sup>601</sup> Das Vertrauen, das Geralt ihr gegenüber in fünf bestimmten Momenten bezeugt, wird damit zum ausschlaggebenden Faktor für ihr beider Überleben.<sup>602</sup> Jedoch nimmt es Ciri nicht ihre Selbstbestimmung.<sup>603</sup> Trotz Geralts Protest bleibt ihre Entscheidung, sich dem Weißen Frost zu stellen, bestehen, und bevor Ciri durch das Portal tritt, sagt sie Geralt: „What can you know about saving the world, silly? You're but a witcher. This is my story, not yours. You must let me finish telling it.“<sup>604</sup> Während sie die Welt rettet, kann Geralt nichts tun, als auf ihre Rückkehr zu warten.<sup>605</sup>

---

594 Ballou, o. S.

595 Vgl. ebd.

596 Redmond, S. 43.

597 Dieses Vorurteil lässt sich nicht nur in Geralts Welt begegnen, sondern ist eine gängige Trope der Fantasy, die schon in Richard Wagners Oper *Das Rheingold* von 1854 beinhaltet ist. | Redmond, S. 43.

598 Bis zum Release der DLCs *Hearts of Stone* und *Blood and Wine* war Yoana die einzige Meister-Rüstungsschmiedin („Master Armorer“) und Éibhear Hattori der einzige Meister-Waffenschmied („Master Swordsmith“).

599 Redmond sieht darin eine unterschwellige Andeutung auf die signifikante Transformation von Gender während der Epoche der „Bloodlands“, in der Frauen in Osteuropa und Westasien durch die stalinistische Industrialisierung in den 1930er Jahren und den Zweiten Weltkrieg in den 1940ern in Waffenfabriken und Industriebetrieben arbeiteten. | Redmond, Fußnote 89 [S. 43].

600 Falls Geralt nicht Yoanas Partie ergreift, wird sie des Betrugs bezichtigt, woraufhin sie ihre Sachen packt und geht. So oder so bleibt sie also nicht in Fergus' Dienst. Allerdings ist dieses Ende auch für die Spieler\*innen nicht von Vorteil, da Geralt dann auf eine Meisterschmiedin verzichten muss.

601 Ballou, o. S.

602 Falls Ciri stirbt, begibt sich Geralt auf eine selbstmörderische Jagd nach der letzten überlebenden Crone. | Quest: „Something Ends, Something Begins“, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

603 Lucat stellt eine solche Selbstbestimmtheit und Handlungsmacht das ganze Spiel hindurch fest, da Ciris Beweggründe und Verbleib nicht nur Geralt, sondern auch dem\*r Spielenden unbekannt sind. In seiner Rolle als Vater bestimmt Geralt deswegen weniger Ciris Charakter oder Werdegang, sondern leitet sie vielmehr an, ihren eigenen Weg zu gehen. | Lucat, S.14.

604 Summers, WK27 („Tedd Deireadh, The Final Age“), o. S.

605 Hier ergibt sich also eine Umkehr der Passivität, die in den meisten Fällen der Frau zukommt. Doch nicht nur Geralt muss warten: Während Ciri die ausschlaggebenden Momente, die über ihr Selbstvertrauen und damit auch ihr Überleben entscheiden, Revue passieren lässt und sich dem Weißen Frost stellt, kann auch der\*die Spielende nur zusehen.

Falls Ciri überlebt, entscheidet sie sich entweder dafür, die Nachfolge ihres biologischen Vaters, dem Kaiser Nilfgaards, anzutreten, oder, wie ihr Ziehvater, den Pfad der Hexer zu beschreiten. Als Hexerin zu Besuch in Corvo Bianco erzählt sie Geralt, sie lebe so, dass sie glücklich sei.<sup>606</sup> In beiden Fällen ist sie die erste Frau, die diesen Weg geht, und in beiden Fällen birgt sie das Potenzial, mit ihrer Tätigkeit einen erheblichen Einfluss auf das Leben ihrer Untergebenen oder ihrer Auftraggeber\*innen auszuüben. Die Auserwählte<sup>607</sup> rettet also nicht nur alle Welten vor dem Weißen Frost, sondern bringt sich im Anschluss (als Hexerin) auf privater oder (als Kaiserin) auf politischer Ebene ein. Obwohl ihr Potenzial in der jeweiligen Berufung implizit bleibt, weil die Erzählung des Spiels endet, bevor es sich entfalten kann,<sup>608</sup> liegt es an Ciri, die ungerechte Realität<sup>609</sup> ihrer Welt zu verändern, die für Geralt unveränderbar<sup>610</sup> bleibt.

## 7. Ausblick

*The Witcher 3: Wild Hunt* beinhaltet eine Vielzahl von Motiven und Referenzen, die sich nicht nur in direkten wie indirekten Zitaten, sondern auch in Genrekonventionen wiederfinden. Es ist nicht zuletzt das Spiel mit den für das Genre typischen Mustern, das mit der Darstellung der Landschaften und seiner Bewohner\*innen kulturelle Konventionen anteilig innoviert. Das vermeintliche Mittelalter, das die Architektur, die Gesellschaft und ihre Einwohner\*innen zeichnet, ist Teil des Subgenres der Fantasy, dem die ganze Welt unterstellt ist. Gemeinsam mit dem literarischen Ursprung der Figuren, Orte und Handlungen schaffen dieses Genre und seine imaginierte Epoche den Rahmen für die Darstellung der detaillierten, orchestrierten Landschaften, die bestimmten kulturellen Leitmotiven unterstellt sind. In „älteren“, nicht-menschlichen Rassen, fremden Besatzungsmächten, hybriden Monstern, sexualisiert dargestellten Frauenfiguren und Geralt als dem Anderen finden sich implizite wie explizite Referenzen zu Alltagsrassismus, Fremdheit in der Fantasy, den romantischen Einflüssen auf die Darstellung von Monstern, Sexismus, dem *male gaze* und dem mythischen Heldentum des männlichen Protagonisten.

Als Medium kommt das digitale Spiel nicht nur dann zum Tragen, wenn die Landschaften in der Vermittlung einer glaubhaften, konsistenten Welt Bedeutung zukommt, sondern auch, wenn aufgrund der Erwartung einer vorrangig männlichen Spielerschaft die optische Darstellung von

---

606 Die genaue Aussage lautet „I'm doing what I ever wanted to do, being who I wanted to be. I believe that's one definition of happiness.“ Ciri äußert sie, falls sie sich ihr Brot als Hexerin verdient und Geralt in Corvo Bianco besucht. | Quest: „Be It Ever So Humble“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

607 Ruth, o. S.

608 In *The Witcher 3: Wild Hunt* wird kaum von ihrem Leben als Hexerin erzählt und die Krönung hat noch nicht stattgefunden. | Quest: „Be It Ever So Humble“, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*.

609 Matuszek, S. 130.

610 Ebd.

Frauen dem *male gaze* unterliegt. Obwohl solche Motive im Spiel nicht durchweg kritisch aufgegriffen werden, lassen sie sich dennoch als Teile verschiedener Konventionen wiedererkennen. Zu den „many familiar legends“<sup>611</sup>, die für diese Arbeit titelgebend sind, zählen demnach nicht nur die Genres (Fantasy und Open-World Action-Rollenspiel), deren Prägung sich in *The Witcher 3: Wild Hunt* nachvollziehen lässt, sondern auch die soeben gelisteten Repertoires, aus denen das Spiel wiederholt schöpft.

Durch Umdeutungen der Konventionen kommt den Motiven und Referenzen neue Bedeutung zu. Ganz nach Mendonça/Freitas ist es, wie auch in den vorangegangenen Kapiteln aufgezeigt, die Kombination der Elemente verschiedener Repertoire<sup>612</sup>, die vom digitalen Spiel hervorgehoben werden, die neue Bedeutung produziert<sup>613</sup>. Als wiederkehrendes Motiv zeigt so nicht nur das parodierte Rittertum eine Abkehr von den Konventionen der Ritterromanze, sondern auch tun „gerettete“ Damen kund, sie seien keine „Damsels in Distress“. Wie der literarische Kanon Sapkowskis wendet sich *The Witcher 3: Wild Hunt* trotz seines Genres gleichermaßen von dessen Konventionen ab, wenn Geralt die Erwartungen an einen Ritter in schillernder Rüstung ins Lächerliche verkehrt. Ebenso erfolgt die tatsächliche Rettung aller Welten vor dem Weißen Frost durch Ciri, statt, wie zumeist in digitalen Spielen, durch eine männliche Heldenfigur. Daraufhin endet das Spiel, bevor die Beendigung des Krieges Auswirkungen (wie der Bekämpfung des Hungers der Landbevölkerung) zeigen kann, sodass in der Schwebe bleibt, ob die politischen Mächte den Zustand des kriegsgebeutelten Kontinents tatsächlich verbessern und die alltägliche „Welt“ der Bevölkerung gerettet ist.

Auch die betonte „Polishness“ der Landschaft Velens und die behauptete „Slavicness“ der Monster stellen sich als Konstrukte heraus, deren identitätsstiftender Moment in nationalistischer Hinsicht illusorisch ist. Als im Vergleich zum Nordischen der Skellige-Inseln innovatives Element fungiert die „Polishness“ in verzerrtem Abbild Polens eindeutig als Kritik an Nationalismus und Fanatismus. Den „Lesenden“ bleibt, solche dem Text zugrunde liegenden Codes zu entdecken.<sup>614</sup>

Neben den in dieser Arbeit untersuchten Motiven gibt es noch viele weitere, deren nähere Betrachtung interessant wäre. Historische Parallelen, wie die zu den „Bloodlands“, ließen sich ebenso weiter ausführen wie Untersuchungen zu den Skellige-Inseln und der nilfgaardischen Provinz Toussaint. Auch die Vielzahl der Monster bietet weitere Ansätze, sodass beispielsweise die Crones, die von der Lokalbevölkerung Velens als Göttinnen angebetet werden, auf ihre religiöse

---

611 Jakub Szamałek, Principal Writer bei *The Witcher 3: Wild Hunt*, in Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*, 1:49 – 2:40.

612 Mendonça/Freitas, S. 261.

613 Ebd.

614 Vgl. ebd.

Relevanz untersucht werden könnten.

Wie durch den als „Allgod“ verehrten Silvan deutlich wurde, wird Religion in *The Witcher 3: Wild Hunt* kritisch aufgegriffen. Eine nähere Analyse der weitverbreiteten Church of the Eternal Fire und der sie kontrastierenden Religionen um die Göttinnen Melitele und Freya, den Propheten Lebioda (dt. „Prophet Majoran“) oder der Druiden auf den Skellige-Inseln bietet sich als Grundlage für weitere Untersuchungen an. Gleiches gilt für die in der ganzen Welt stattfindenden Rituale, wie die Geisterbeschwörung in „Forefathers' Eve“ und die okkultistischen Opfergaben, die für Wesen wie den „Allgod“, den „Woodland Spirit“, die „Melusine“ und das riesige Gebilde eines Engels in der Nähe von Midcopse erbracht werden. Zwar werden manche dieser Motive in der Arbeit „Religious Motives as part of virtual reality created by the digital game 'The Witcher 3: Wild Hunt‘“<sup>615</sup> aufgegriffen, doch wäre auch hier ein erweitertes *close reading* von *The Witcher 3: Wild Hunt* sinnvoll.

Weiterhin ist *The Witcher 3: Wild Hunt* in der Darstellung des vermeintlichen Mittelalters sehr konsistent. Obwohl sich das Spiel keiner geschichtsgetreuen Repräsentation verschrieben hat und historische Hintergründe von Spielenden meist akzeptiert werden ohne sie weiter zu hinterfragen<sup>616</sup>, könnten Ansätze zur Architektur und zur Mode, wie sie in „The Witcher 3: A Wild and Modern Hunt to Medievalise Eastern and Northern Europe“<sup>617</sup> und „Pixelthreads: How Inconsistent, Sexist Fashion Hurts Worldbuilding in *The Witcher 3: Wild Hunt*“<sup>618</sup> eröffnet werden, weiterverfolgt werden. Weiterhin kaum erwähnt wurde in dieser Arbeit die „Colorblind“-Debatte, in der die bis zu den DLCs *Hearts of Stone* und *Blood and Wine* ausbleibende Portraitierung von Menschen mit nicht-weißer Hautfarbe von den einen kritisiert und von den anderen mit, unter anderem, dem Argument „historischer Akkuratess“<sup>619</sup> verteidigt wird.

Ausgeklammert wurden in dieser Arbeit auch auditive Elemente und verschiedene visuelle Mittel, wie Phonetik und Musik sowie die Kameraführung und der Schnitt. Die Sprachanalysen in den Arbeiten *A lack of flæ:r. A comparative study of English accent stereotypes in fantasy role-playing games*<sup>620</sup> sowie *Dialect representation: Language varieties in The Witcher 3: The Wild Hunt*<sup>621</sup> bieten in dieser Hinsicht ebenso interessante Ansätze wie der Vergleich der englischen

---

615 Bučková, 2018. In: *European Journal of Science and Theology*, 2019, Vol. 15, Nr. 1, S. 223-233.

616 Vgl. Lidén, S. 9

617 Fewster, 2015. In: *gamevironments*, 2015, Vol. 2, S. 159-180.

618 Patterson, 2016. In: *The Mary Sue*, o. S.

619 So schreibt Beja, *The Witcher 3: Wild Hunt* basiere stark auf der Geschichte Polens, dessen größte nicht-weiße ethnische Minorität, die Vietnames\*innen, weniger als 0,1% der Gesellschaft ausmache. Im Mittelalter sei dieser Prozentsatz noch geringer gewesen, sodass noch weniger (demnach: keine) in antiken slawischen Mythen vertreten seien. | Beja, o. S.

620 Hellström, 2018. Unveröffentlichte Arbeit, Jönköping University.

621 Mattson, Emil (2018): *Dialect representation: Language varieties in The Witcher 3: The Wild Hunt*. Unveröffentlichte Arbeit, University West.

Sprachfassung mit anderen, insbesondere der polnischen. Musikalische Untersuchungen wie „From *Skyrim* to *Skellige*: Fantasy Video Game Music Within a Neo-Medievalist Paradigm“<sup>622</sup> und *Between Authenticity and Fantasy. The Medievalist Music of the Videogame The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*<sup>623</sup> bieten ebenfalls Ansätze, die weitergeführt werden könnten.

Selbst fünf Jahre nach der Veröffentlichung bietet *The Witcher 3: Wild Hunt* also nicht nur Details, die selbst nach hunderten von Stunden und mehreren Spieldurchläufen (wieder-)entdeckt werden können, sondern auch viele weitere Motive, Referenzen und durch sie getätigte Aussagen, die neu erschlossen oder genauer untersucht werden könnten. *The Witcher 3: Wild Hunt*, und damit auch digitale Spiele im Allgemeinen, bleiben also ein interessanter Forschungsgegenstand, der seine Spielmechaniken und Inhalte immer wieder innoviert und nicht zuletzt einen Blick auf die Motive und Konventionen ermöglicht, auf die er referiert. Obwohl also die von den Entwickler\*innen und Kritiker\*innen hervorgehobenen Innovationen von wohlbekanntem Konventionen durchwachsen sind, weil die als slawisch behaupteten Monster sich in ihrer Repräsentation mit denen aus anderen Kulturkreisen überschneiden und zudem ihren Lebensraum mit konventionelleren Monstern teilen, die unabhängigen Frauencharaktere bis auf wenige Ausnahmen durch ihre Darstellung in ihrer Kompetenz unterwandert und dem *male gaze* unterstellt werden und die Rolle der Heldin nur in wenigen Momenten gespielt wird, während die überwiegende Mehrheit der Zeit die Welt aus den Augen des männlichen Protagonisten erlebt wird, bieten sie dennoch einen Einblick in einen möglichen Aufbruch der Konventionen, der sich vielleicht schon in den kommenden Jahren zu einer neuen Norm festigt.

---

622 Lamb/Smith, 2018. In: *Musicology Australia*, 2018, Vol. 40, Nr. 2, S. 79-100.

623 Dirksen, 2018. Unveröffentlichte Arbeit, Universität Utrecht.

## Literaturverzeichnis

### Primärliteratur

- The Witcher 3: Wild Hunt*. (Polnischer Titel: *Wiedźmin 3: Dziki Gon*) CD Projekt RED, 2015. [PS4] Inklusive der DLCs:
- The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone*. (Polnischer Titel: *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Serca z Kamienia*). CD Projekt RED, 2015.
- The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine*. (Polnischer Titel: *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Krew i Wino*). CD Projekt RED, 2016.

### Fachliteratur

- Bane, Theresa (2012): *Encyclopedia of Demons in World Religions and Cultures*, Jefferson / North Carolina / London: McFarland & Company, Inc., Publishers. [ISBN 978-0-7864-6360-2]
- Bailey, Ruffin (2008): „Hacks, Mods, Easter Eggs, and Fossils: Intentionality and Digitalism in the Video Game“. In: Whalen, Zach / Taylor, Laurie N.: *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*, Nashville: Vanderbilt University Press, S. 69-90. [ISBN 978-0-8265-1600-8]
- Baker-Smemoe, Wendy / Wilcox, Brad / Brown, Bruce / Hoskisson, Paul / Nuttal, Sky Rodio (2014): „Naming Practices in J.R.R. Tolkien’s Invented Languages“, in: *Journal of Literary Onomastics*, 2014, Vol. 3, Nr. 1, S. 5-23. [ISSN 2169-5873]
- Balogh, Andrea (2017): „The (In)Visibility of the Text in Video Games“, in: *Filológia.hu*, 2017, Vol. 8, Nr. 3, S. 104-110. [ISSN 2062-7858]
- Behringer, Wolfgang (1988): „'Erhob sich das ganze Land zu ihrer Ausrottung...!' Hexenprozesse und Hexenverfolgungen in Europa“. In: Dülmen, Richard van: *Hexenwelten. Magie und Imagination vom 16.-20. Jahrhundert*, 2. Auflage, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, S. 131-169. [DOI 10.22028/D291-23570]
- Bergmann, Jenni (2013): *The Significant Other: a Literary History of Elves*. Dissertation, Cardiff University, 2011; veröffentlicht durch UMI, Ann Arbor (Michigan): ProQuest LLC. [UMI U516593]
- Bizzocchi, Jim / Tanenbaum, Joshua (2011): „Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences“. In: Davidson, Drew (Hrsg.): *Well Played 3.0. Video Games, Value and Meaning*, Carnegie Mellon University: ETC Press, S. 289-315. [ISBN 978-1-257-85845-3]
- Bonomi, Eugen von (1936): „Die Sage vom wilden Jäger und von der wilden Jagd in der Umgebung von Ofen (Ungarn)“. In: *Südost-Forschungen*, 1936, S. 275-286. [ISSN 0081-9077]
- Brightman, Robert A. (1988): „The Windigo in the Material World“. In: *Ethnohistory*, 1988, Vol. 35, Nr. 4, S. 337-379. [DOI 10.2307/482140]
- Bučková, Zuzana (2018): „Religious Motives as part of virtual reality created by the digital game 'The Witcher 3: Wild Hunt'“. In: *European Journal of Science and Theology*, 2019, Vol. 15, Nr. 1, S. 223-233. [ISSN 1842-8517]

- Calleja, Gordon (2011): „Emotional involvement in digital games“. In: *International Journal of Arts and Technology*, 2011, Vol. 4, Nr. 1, S. 19-32. [DOI 10.1504/IJART.2011.037767]
- Carlson, Nathan D. (2009): „Reviving Witiko (Windigo): An Ethnohistory of 'Cannibal Monsters' in the Athabasca District of Northern Alberta, 1878–1910“. In: *Ethnohistory*, 2009, Vol. 56, Nr. 3, S. 355-394. [DOI 10.1215/00141801-2009-001]
- Czerwińska, Kinga (2013): „Folk art and etnodesign to search for cultural identity. Polish examples.“. In: *Etnologické rozprawy*, 2013, Vol. 20, Nr. 1-2, S. 26-37. [ISSN 1335-5074]
- Dark, Ken (2000): „A famous Arthur in the sixth century? Reconsidering the origins of the Arthurian legend.“ In: *Reading Medieval Studies*, 2000, Vol. 26, S. 77-95. [ISSN 0950-3129]
- Dietz, Tracy L. (1998): „An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior“. In: *Sex Roles*, 1998, Vol. 38, Nr. 5/6, S. 425-442. [DOI 10.1023/A:1018709905920]
- Dirksen, Susanne (2018): *Between Authenticity and Fantasy. The Medievalist Music of the Videogame The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*. Unveröffentlichte Arbeit, Universiteit Utrecht (Niederlande).  
[[https://dspace.library.uu.nl/bitstream/handle/1874/367719/Susanne%20Dirksen\\_BA%20Muziekwetenschap\\_BA%20Eindwerkstuk\\_Between%20Authenticity%20and%20Fantasy\\_15.06.2018.pdf?sequence=2](https://dspace.library.uu.nl/bitstream/handle/1874/367719/Susanne%20Dirksen_BA%20Muziekwetenschap_BA%20Eindwerkstuk_Between%20Authenticity%20and%20Fantasy_15.06.2018.pdf?sequence=2), zuletzt aufgerufen am 13. November 2019.]
- Donath, Judith S. (1998): „Identity and deception in the virtual community“. In: Kollock, Peter / Smith, Marc A. (Hrsg.): *Communities in Cyberspace*, London: Routledge, S. 1-26.  
[<https://smg.media.mit.edu/papers/Donath/IdentityDeception/IdentityDeception.pdf>, zuletzt aufgerufen am 6. Januar 2020]
- Downs, Edward / Smith, Stacy L. (2009): „Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis“. In: *Sex Roles*, 2010, Vol. 62, S. 721-733. [DOI 10.1007/s11199-009-9637-1]
- Drewniak, Paulina (2016): „Are we there yet? A snapshot in the haphazard history of *Wiedźmin*'s English translations“. In: Dudzińskiego, Roberta / Płoszaj, Johanna (Hrsg.): *Wiedźmin. Polski fenomen popkultury*. Breslau: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster“, S. 171-188. [ISBN 978-83-64863-05-9]
- Dzięcioł-Pędich, Agnieszka / Pędich, Marcin (2017): „Constructions of the Other in Polish Fantasy Literature“. In: *Crossroads. A Journal of English Studies*, 2017, Vol. 18, S. 48-60. [DOI 10.15290/cr.2017.18.3.04]
- Ferlampin-Acher, Christine (2011): „Le sang dans *Perceforest*. Du sang real au sang du Christ“. In: Boisselier, Stéphane (Hrsg.): *Les «grands territoires» au Moyen Âge, réalités et représentations*, 2011, Vol. 21, S. 153-167. Aus der Reihe: *Cahiers de Recherche Médiévales et Humanistes. Journal of Medieval and Humanistic Studies*. [DOI 10.4000/crm.12437, ISSN 2273-0893]
- Fewster, Derek (2015): „The Witcher 3: A Wild and Modern Hunt to Medievalise Eastern and Northern Europe“. In: *gamevironments*, 2015, Vol. 2, S. 159-180. [ISSN 2364-382X]
- Gaultier, Pierre, im Interview mit Stec, Michał / Marek, Jan / Gollent, Marcin / Buczkowski, Michał / Tost, Miles / Tomaszewicz, Mateusz / Blacha, Marcin (2018): „A Conversation with CD Projekt Red“. In: *Heterotopias*, 2018,

Vol. 4, S. 59-66.

- Glassford, Rachel (2018): *Death Objectified, Life Affirmed. Mortality and Materialism in Russian Folktales featuring Koschei the Deadless*. Unveröffentlichte Arbeit, Texas State University (Vereinigte Staaten von Amerika). [<https://digital.library.txstate.edu/bitstream/handle/10877/7812/Glassford-Rachel-Thesis.pdf?sequence=1>, zuletzt aufgerufen am 27. Januar 2020.]
- Gordon, Lewis (2018): „Arboreal Resistance“, in: *Heterotopias*, 2018, Vol. 4, S. 28-37.
- Gredt, Nicolas (2005): *Sagenschatz des Luxemburger Landes*, vollständig durchgesehene und überarbeitete Neuauflage, Luxemburg: Institut Grand-Ducal / Section de Linguistique, d'Ethnologie et d'Onomastique. (Originalausgabe von 1883) [ISBN 2-919910-06-X]
- Greenwood, Susan (2009): „The Wild Hunt: A Mythological Language of Magic“. In: Pizza, Murphy / Lewis, James R. (Hrsg.): *Brill Handbooks on Contemporary Religion, Vol. 2: Handbook of Contemporary Paganism*, Leiden / Boston: Brill, S. 195-222. [DOI 10.1163/ej.9789004163737.i-650.60]
- Hartmann, Martina (2017): *Mittelalterliche Geschichte studieren*, 4., völlig überarbeitete Auflage, Konstanz / München: UVK Verlagsgesellschaft mbH. [ISBN 978-3-8252-4865-9]
- Heinze, Carl (2012): *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*, Bielefeld: transcript Verlag. [ISBN 978-3-8376-2104-4] Zugleich Dissertation, Albert-Ludwigs-Universität Freiburg (Breisgau), 2012, unter dem Titel *Mittelalter Computer Spiele*.
- Hellström, Eugen (2018): *A lack of flæ:r. A comparative study of English accent stereotypes in fantasy role-playing games*. Unveröffentlichte Arbeit, Jönköping University (Schweden). [<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1349628/FULLTEXT01.pdf>, zuletzt aufgerufen am 29. November 2019.]
- Hushegyi, Ádám (2019): *Of Damsels, Knights, and Identity Politics: Social Norms and Boundaries in Central and Eastern Europe's Role Playing Video Games*. Unveröffentlichte Arbeit, Central European University (Budapest). [[http://www.etd.ceu.edu/2019/hushegyi\\_adam.pdf](http://www.etd.ceu.edu/2019/hushegyi_adam.pdf), zuletzt aufgerufen am 5. März 2020.]
- Ivanova, Evgenia V. (2013): „The Problem of Mysteriousness of Baba Yaga Character in Religious Mythology“. In: *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 2013, Vol. 6, Nr. 12, S. 1857-1866. [ISSN 2313-6014]
- Jacke, Christoph / Kimminich, Eva / Schmidt, Siegfried J. (2016): „Vorwort: Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen“. In: Jacke, Christoph / Kimminich, Eva / Schmidt, Siegfried J. (Hrsg.): *Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen*, 2016, Bielefeld: transcript Verlag, S. 9-17. [ISBN 3-89942-394-1]
- Jański, Krzysztof (2018): „Creation of the fictional world in *The Witcher 3: Wild Hunt*“. In: *Homo Ludens*, 2018, Vol. 11, Nr. 1, S. 117-134. [DOI 10.14746/hl.2018.11.7]
- Johns, Andreas (2000): „The Image of Koshchei Bessmertnyi in East Slavic Folklore“. In: *Folklorica, Journal of the Slavic, East European, and Eurasian Folklore Association*, 2000, Vol. 5, Nr. 1, S. 7-24. [DOI 10.17161/folklorica.v5i1.3647]
- Kline, Daniel T. (2013): „Introduction, 'All Your History Are Belong To Us': Digital Gaming Re-Imagines the Middle

- Ages“. In: Kline, Daniel T. (Hrsg.): *Digital Gaming Re-Imagines the Middle Ages*, 2013, New York / Abingdon-on-Thames: Routledge, S. 1-12. [ISBN 978-0-415-63091-7]
- Lamb, Brendan / Smith, Barnabas (2018): „From *Skyrim* to Skellige: Fantasy Video Game Music Within a Neo-Mediaevalist Paradigm“. In: *Musicology Australia*, 2018, Vol. 40, Nr. 2, S. 79-100. [DOI 10.1080/08145857.2018.1550140]
- Lidén, Christer (2016): *The quest for medievalism in 'The Witcher 3'. A study of the vita gravis: the apposition between the medieval and the fantastical*. Unveröffentlichte Arbeit, Universitet Stockholms (Schweden).  
[<https://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:1071564/FULLTEXT01.pdf>, zuletzt aufgerufen am 13. November 2019.]
- Lindow, John (2002): *Norse Mythology. A Guide to the Gods, Heroes, Rituals and Beliefs*. New York: Oxford University Press. [ISBN 0-19-515382-0]
- Lucat, Bertrand (2017): „Playing with Patriarchy: Fatherhood in *BioShock: Infinite*, *The Last of Us*, and *The Witcher 3: Wild Hunt*“. In: *DiGRA '17 - Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference*, 2017, Vol. 14, Nr. 1, S. 1-18. [ISSN 2342-9666]
- Lukomski, Jordyn (2019): *Creating and Analyzing Values, Ethics, and Inclusive Design in Environmental Storytelling for Video Games*. Unveröffentlichte Arbeit, Purdue University (West Lafayette, Indiana, Vereinigte Staaten von Amerika). [DOI 10.25394/PGS.8038937.v1]
- Lunaček, Izar (2014): „The Good, the Bad and the Outcast: On the Moral Ambivalence of Folk Heroes“. In: *Studia Mythologica Slavica*, 2014, Vol. 17, S. 207-219. [DOI 10.3986/sms.v17i0.1502]
- Lynch, Teresa / Tompkins, Jessica E. / Driel, Irene I. van / Fritz, Niki (2016): „Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years“. Pre-Print Version, S. 1-21.  
[[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/47058046/Lynch\\_et\\_al.\\_2016\\_Sexy\\_strong\\_secondary.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DSexy\\_Strong\\_and\\_Secondary\\_A\\_Content\\_Anal.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200227%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200227T083922Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=ed962e1d06cc8ad0f50410bdf3d9ed90bca966ef646320537285a87363710f0d](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/47058046/Lynch_et_al._2016_Sexy_strong_secondary.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DSexy_Strong_and_Secondary_A_Content_Anal.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200227%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200227T083922Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=ed962e1d06cc8ad0f50410bdf3d9ed90bca966ef646320537285a87363710f0d), zuletzt aufgerufen am 27. Februar 2020.] Veröffentlicht in: *Journal of Communication*, 2016, Vol. 66, Nr. 4, S. 564-584. [DOI 10.1111/jcom.12237]
- Majkowski, Tomasz Z. (2018): „Geralt of Poland: *The Witcher 3* Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia“. In: *Open Library of Humanities*, 2018, Vol. 4, Nr. 1, S. 1-35. [DOI 10.16995/olh.216]
- Malory, Thomas (15. Jahrhundert): *Le Morte Darthur. King Arthur and of his Noble Knights of the Round Table*. Project Gutenberg; herausgegeben von Caxton, William, Band 1. [Etext #1251, <https://www.gutenberg.org/files/1251/1251-h/1251-h.htm#chap25>, zuletzt aufgerufen am 14. Mai 2020.]
- Mattson, Emil (2018): *Dialect representation: Language varieties in The Witcher 3: The Wild Hunt*. Unveröffentlichte Arbeit, University West (Trollhättan, Schweden).  
[<http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1267450&dswid=-6836>, zuletzt aufgerufen am 27. Februar 2020.]

- Matuszek, Dawid (2017): „The Witcher, or The End of Masculinity (as We Know It)“. In: *Gender Issues in Video Games* (Special Issue), Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire / Journal of media studies and popular culture, 2017, S. 127-146. [ISSN 1916-985X]
- McDonald, William C. (2018): „Trithemius and the Legend of the Wild Hunt“. In: *Fabula. Zeitschrift für Erzählforschung / Journal of Folktale Studies / Revue d'Etudes sur le Conte Populaire*, 2018, Vol. 59, Nr. 3-4, S. 195-216. [DOI 10.1515/fabula-2018-0100]
- Mendonça, Carlos Magno Camargos / Freitas, Filipe Alves de (2015): „Game as text as game: the communicative experience of digital games“. In: *Comunicação e Sociedade*, 2015, Vol. 27, S. 253-272. [DOI 10.17231/comsoc.27(2015).2100]
- Miller, Dean (2010): „Supernatural Beings and ‘Song and Dance’: Celtic and Slavic Exemplars“. In: Fomin, Maxim / Blažek, Václav / Stalmaszczyk, Piotr (Hrsg.): *Transforming Traditions: Studies in Archaeology, Comparative Linguistics and Narrative. Proceedings of the Fifth International Colloquium of Societas Celto-Slavica held at Příbram, 26-29 July 2010*, 2012, S. 101-112. [ISBN 978-83-7525-726-7]
- Minkowski, William L. (1992): „Women Healers of the Middle Ages: Selected Aspects of Their History“. In: *American Journal of Public Health*, 2012, Vol. 82, Nr. 2, S. 288-295. [DOI 10.2105/ajph.82.2.288]
- Musharbash, Yasmine / Presterudstuen, Geir Henning (Hrsg.) (2019): *Monster Anthropology. Ethnographic Explorations of Transforming Social Worlds through Monsters*, London / New York: Bloomsbury Academic. [ISBN 978-1-3500-9626-4]
- O'Lynn, Aidan Anthony (2018): *Ghosts of Place and Spirits of War: Spectral Belief in Early Modern England and Protestant Germany*. Unveröffentlichte Arbeit, University of Bristol (Vereinigtes Königreich).  
[[https://research-information.bris.ac.uk/files/188192720/Final\\_Copy\\_2019\\_01\\_23\\_O\\_Lynn\\_A\\_PhD.pdf](https://research-information.bris.ac.uk/files/188192720/Final_Copy_2019_01_23_O_Lynn_A_PhD.pdf), zuletzt aufgerufen am 22. Januar 2020.]
- Ossoliński, Józef Maksymilian (1822): *Vincent Kadlubeck. Ein Historisch-kritischer Beytrag zur Slavischen Literatur*, Warszawa, verlegt und gedruckt bei N. Glücksberg, aus dem Polnischen ins Deutsche von Samuel Bogumił Linde.
- Otten, Fred (1977): „Die Sage von Bischof Hatto von Mainz und dem Mäuseturm bei Bingen: (Anmerkungen zur russischen Rezeption im 17. Jahrhundert)“. In: *Zeitschrift für Slavische Philologie*, 1977, Vol. 39, Nr. 2, S. 233-250. [ISSN 0044-3492]
- Paaßen, Benjamin / Morgenroth, Thekla / Stratemeyer, Michelle (2016): „What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and Marginalization of Women in Video Game Culture“. Pre-Print Version, S. 1-27.  
[[https://www.researchgate.net/publication/307976764\\_What\\_is\\_a\\_True\\_Gamer\\_The\\_Male\\_Gamer\\_Stereotype\\_and\\_the\\_Marginalization\\_of\\_Women\\_in\\_Video\\_Game\\_Culture](https://www.researchgate.net/publication/307976764_What_is_a_True_Gamer_The_Male_Gamer_Stereotype_and_the_Marginalization_of_Women_in_Video_Game_Culture), zuletzt aufgerufen am 18. Februar 2020.] Veröffentlicht in: *Sex Roles*, 2017, Vol. 76, S. 421-435. [DOI 10.1007/s11199-016-0678-y]
- Pankalla, Andrzej (2016): „Slavic Indigenous Psychology as a Science about the Slavic Soul“. In: *Психологія і особистість*, 2016, Vol. 10, Nr. 2, Teil 1, S. 21-31. [ISSN 2226-4078]
- Pilinovsky, Helen (2016): „Baba Yaga“. In: Duggan, Anne E. / Haase, Donald / Callow, Helen J. (Hrsg.): *Folktales and Fairy Tales. Traditions and Texts from around the World*, zweite Auflage, Vol. I: A-F, Santa Barbara (Kalifornien): Greenwood, ABC-CLIO, LLC, S. 95. [ISBN 978-1-61069-253-3]

- Porteous, Alexander (2005): *The Lore of the Forest*, New York: Cosimo Classics. [ISBN 1-59605-105-1]
- Radulović, Nemanja (2015): „The Feminine Imaginarium in Traditional Legends about Fate (The Predestined Death – ATU 934)“. In: *Studia Mythologica Slavica*, 2015, Vol. 18, S. 63-79. [ISSN 1581-128X]
- Redmond, Dennis (2018): *Worlds To Win. The Politics of Transnational Audiences in The Witcher 3, Fallout 4 and Freeman's Mind*, Kolkata: MonkeyBear Press. [[https://www.academia.edu/39712522/Worlds\\_To\\_Win](https://www.academia.edu/39712522/Worlds_To_Win), zuletzt aufgerufen am 2. März 2020.] (Selbstveröffentlichung)
- Rougemont, Tea de (2018): *Temeria as a Virtual Past: When medieval influences and contemporary outlook merge in the Video Game The Witcher*. Unveröffentlichte Arbeit, Université de Strasbourg (Frankreich). [[https://www.academia.edu/37213345/Temeria\\_as\\_a\\_Virtual\\_Past\\_When\\_medieval\\_influences\\_and\\_contemporary\\_outlook\\_merge\\_in\\_The\\_Witcher](https://www.academia.edu/37213345/Temeria_as_a_Virtual_Past_When_medieval_influences_and_contemporary_outlook_merge_in_The_Witcher), zuletzt aufgerufen am 4. März 2020.]
- Rumsby, John Henry (2017): *Otherworldly Others: Racial Representation in Fantasy Literature*. Unveröffentlichte Arbeit, Université de Montréal (Kanada). [[https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/20108/Rumsby\\_John%20Henry\\_2017\\_memoire.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/20108/Rumsby_John%20Henry_2017_memoire.pdf?sequence=2&isAllowed=y), zuletzt aufgerufen am 27. November 2019.]
- Sherman, Josepha (Hrsg.) (2015): *Storytelling. An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, Volumes 1-3, London / New York: Routledge. [ISBN 978-0-7656-8047-1, E-Book des 2008 veröffentlichten Hardcover]
- Scielzo, Caroline (1983): „An analysis of Bába-Yagá in Folklore and Fairy Tales“. In: *The American Journal of Psychoanalysis*, 1983, Vol. 43, Nr. 2, S. 167-175. [DOI 10.1007/BF01253476]
- Selling, Kim (2004): „‘Fantastic Neomedievalism’: The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy“. In: Ketterer, David (Hrsg.): *Flashes of the Fantastic: Selected Essays from The War of the Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*, Westport (Connecticut) / London: Praeger Publishers, S. 211-218. [ISBN 0-313-31607-4]
- Simon, Tina (2003): *Rezeptionstheorie. Einführungs- und Arbeitsbuch*. Leipziger Skripten. Einführungs- und Arbeitsbücher. Band 3. Frankfurt am Main: Peter Lang Verlagsgruppe, Europäischer Verlag der Wissenschaften. [ISBN 3-631-39239-7]
- Stang, Sarah (2018): „Shrieking, Biting, and Licking: The Monstrous-Feminine in Video Games“. In: *Press Start*, 2018, Vol. 4, Nr. 2, S. 19-34. [ISSN 2055-8198]
- Švelch, Jaroslav (2018): „Encoding monsters: 'Ontology of the enemy' and containment of the unknown in role-playing games“. In: *The Philosophy of Computer Games Conference, Copenhagen 2018*, S. 1-13. [<http://gameconference.itu.dk/papers/09%20-%20svelch%20-%20encoding%20monsters.pdf>, zuletzt aufgerufen am 15. Januar 2020.]
- Swakowska, Grazyna (2004): „Twardowski, der polnische Faust? Polnisch-deutsche Erzähltradition“. In: Wienker-Piepho, Sabine / Roth, Klaus (Hrsg.): *Erzählen zwischen den Kulturen*. Münchener Beiträge zur Interkulturellen Kommunikation, Band 17, Münster: Waxmann Verlag, S. 157-172. [ISBN 3-8309-1426-1]
- Szymański, Michał (2018): „Computer Games in Art History. Traditional architecture and painting presented in virtual reality“. In: *E-Methodology*, 2018, Vol. 5, Nr. 5, S. 84-99. [DOI 10.15503/emet.v5i5.449]

- Talbot, Norman (1996): „Where do Elves go? Tolkien and a Fantasy Tradition“. In: *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 1996, Vol. 21, Nr. 2, S. 94-106. [ISSN: 0146-9339]
- Tangherlini, Timothy R. (1988): „Ships, Fogs, and Traveling Pairs: Plague Legend Migration in Scandinavia“. In: *The Journal of American Folklore*, 1988, Vol. 101, Nr. 400, S. 176-206. [DOI: 10.2307/540108]
- Varner, Gary V. (2006): *The Mythic Forest, the Green Man and the Spirit of Nature. The Re-Emergence of the Spirit of Nature from Ancient Times into Modern Society*, New York: Algora Publishing. [ISBN 0-87586-351-5]
- Vera-Gray, Fiona (2016): „Men's stranger intrusions: Rethinking street harassment“. Pre-Print Version, S. 1-20. [<http://dro.dur.ac.uk/18590/1/18590.pdf>, zuletzt aufgerufen am 12. Februar 2020.] Anschließend veröffentlicht in: *Women's Studies International Forum*, 2016, Vol. 58. (Im Buch S. 9-17) [DOI 10.1016/j.wsif.2016.04.001]
- Wagner, Pascal Marc (2018): *Sprachlicher Relativismus in Hen Llinge. Einfluss der Elfenkultur auf die Elfensprache in The Witcher 2: Assassins of Kings*. Unveröffentlichte Arbeit, Ludwig-Maximilians-Universität München (Deutschland). (2019 veröffentlicht auf dem von Wagner gegründeten Blog *Language at Play*.) [<https://languageatplay.de/wp-content/uploads/2019/05/Sprachlicher-Relativismus-in-Hen-Llinge-Wagner.pdf>, zuletzt aufgerufen am 27. November 2019.]
- Young, Simon (2013): „Five notes on nineteenth-century cornish changelings“. In: *Journal of the Royal institution of Cornwall*, 2013, S. 51-79. [[https://www.academia.edu/7570870/Young\\_Five\\_Notes\\_on\\_Nineteenth-Century\\_Cornish\\_Changelings](https://www.academia.edu/7570870/Young_Five_Notes_on_Nineteenth-Century_Cornish_Changelings), zuletzt aufgerufen am 9. März 2020.]

## Internetquellen

### *Gaming-Journalismus und -Foren*

- Allison, Peter Ray (2018): „How video games like The Witcher are saving Slavic folklore“. *Alphr*: <https://www.alphr.com/games/1008348/video-games-witcher-3-slavic-folklore>. Zuletzt aufgerufen am 13. Januar 2020.
- Ballou, Elizabeth (2018): „Where The Witcher 3: The Wild Hunt Goes Wrong in Depicting Women (and Why it Matters)“. *NYMG. feminist game studies*: <http://www.nymgamer.com/?p=17486>. Zuletzt aufgerufen am 11. Februar 2020.
- Barbara (2017): „Yenn, Triss, And Complicated Sexism Of Witcher 3“. *The Fandomentals*: <https://www.thefandomentals.com/yenn-triss-sexism-witcher-3/>. Zuletzt aufgerufen am 18. Februar 2020.
- Bleja, Dave (2015): „The Melting Pot and the Salad Bowl: Why the Witcher 3 is a step forward for ethnic diversity in games“. *Volnaiskra / Volblog*: <https://www.sprykegame.com/volblog/the-melting-pot-and-the-salad-bowl-why-the-witcher-3-is-a-step-forward-for-ethnic-diversity-in-games>. Zuletzt aufgerufen am 9. März 2020.
- carcanclaw (2015): „Let's settle the topic of Ciri's sexuality, once and for all!“. *Reddit*:

- [https://www.reddit.com/r/witcher/comments/37zcpu/lets\\_settle\\_the\\_topic\\_of\\_ciris\\_sexuality\\_once\\_and/](https://www.reddit.com/r/witcher/comments/37zcpu/lets_settle_the_topic_of_ciris_sexuality_once_and/). Zuletzt aufgerufen am 11. Februar 2020.
- Cobbett, Richard (2015): „The RPG Scrollbars: The Women Of The Witcher 3“. *Rock Paper Shotgun. PC Gaming since 1873*: <https://www.rockpapershotgun.com/2015/06/08/women-of-the-witcher-3/>. Zuletzt aufgerufen am 19. Februar 2020.
- Diver, Mike, im Interview mit Niepokólczycki, Kacper (2016): „Designing the World of ‘The Witcher 3: Wild Hunt’“. *Vice*: [https://www.vice.com/en\\_uk/article/8g38bv/designing-the-world-of-the-witcher-3-wild-hunt](https://www.vice.com/en_uk/article/8g38bv/designing-the-world-of-the-witcher-3-wild-hunt). Zuletzt aufgerufen am 5. November 2019.
- Djordjevic, Pavle (2015): „Alternative Look for Triss | The Witcher 3“. *GosuNoob*: <https://www.gosunoob.com/witcher-3/alternative-look-for-triss/>. Zuletzt aufgerufen am 30. Mai 2020.
- Dzik, Justyna (2017): „Polish culture and real places in The Witcher 3 Wild Hunt“. *Plan Poland. Tailor made plan for your trip to Poland*: <https://planpoland.com/realplacesinthewitcher/>. Zuletzt aufgerufen am 6. Februar 2020.
- Gaca, Christian (2015): „Speedrun durch The Witcher 3: Wild Hunt in rund 25 Stunden“. *Gamereactor*: <https://www.gamereactor.de/News/231614/Speedrun+durch+The+Witcher+3%3A+Wild+Hunt+in+rund+25+Stunde>. Zuletzt aufgerufen am 31. Oktober 2019.
- Gach, Ethan (2018): „What Someone Who Spent 1,800 Hours In *The Witcher 3* Actually Did“. *Kotaku*: <https://kotaku.com/what-someone-who-spent-1-800-hours-in-the-witcher-3-act-1825580809>. Zuletzt aufgerufen am 31. Oktober 2019.
- Gault, Matthew (2015): „War Is Hell, and ‘The Witcher 3’ Gets It“. *Vice*: [https://www.vice.com/en\\_us/article/wnx83y/the-witcher-3-gets-war](https://www.vice.com/en_us/article/wnx83y/the-witcher-3-gets-war). Zuletzt aufgerufen am 10. Januar 2020.
- Gies, Arthur (2015): „The Witcher 3: Wild Hunt Review: Off the Path“. *Polygon*: <https://www.polygon.com/2015/5/13/8533059/the-witcher-3-review-wild-hunt-PC-PS4-Xbox-one>. Zuletzt aufgerufen am 10. Februar 2020.
- Grayson, Nathan (2015): „The Complicated Women of The Witcher 3“. *Kotaku*: <https://www.kotaku.co.uk/2015/06/12/complicated-women-witcher-3>. Zuletzt aufgerufen am 27. Mai 2020.
- Hamilton, Kirk (2015): „*The Witcher 3: Wild Hunt*: The Kotaku Review“. *Kotaku*: <https://kotaku.com/the-witcher-3-wild-hunt-the-kotaku-review-1703766283>. Zuletzt aufgerufen am 11. Februar 2020.
- Hernandez, Patricia (2016): „The New *Witcher 3* DLC Is Hiding A Small Secret That Is Normally Impossible To Find“. *Kotaku*: <https://kotaku.com/the-new-witcher-3-dlc-is-hiding-a-small-secret-that-is-1782640716>. Zuletzt aufgerufen am 16. Dezember 2019.
- Hilliard, Kyle (2018): „Reader's Choice Top 300 Games Of All Time“. *Game Informer*: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2018/03/19/readers-choice-top-300-games-of-all-time.aspx>. Zuletzt aufgerufen am 6. Mai 2019.
- imsh\_pl (2015): „On the Witcher 3, culture, and representation“. *Giant Bomb*: <https://www.giantbomb.com/forums/the-witcher-3-wild-hunt-9137/on-the-witcher-3-culture-and-representation-1773068/>. Zuletzt aufgerufen am 2. Dezember 2019.

- Jałukowicz, Tomek, im Interview mit Mikołaj Rybacki (2005): „'...Rodem z baśniowych światów Tolkiena' – Percival Schuttenbach“. *Artrock.pl*: [https://www.artrock.pl/wywiady/143/rodem\\_z\\_basniowych\\_swiatow\\_tolkiena\\_8211\\_percival\\_schuttenbach.html](https://www.artrock.pl/wywiady/143/rodem_z_basniowych_swiatow_tolkiena_8211_percival_schuttenbach.html). Zuletzt aufgerufen am 18. November 2019.
- Kubiński, Piotr, im Interview mit Blacha, Marcin (2016): „Creating the Witcher's World. An Interview with Marcin Blacha from CD Projekt Red“. *Culture.pl*: <https://culture.pl/en/article/creating-the-witchers-world-an-interview-with-marcin-blacha-of-cd-projekt-red>. Zuletzt aufgerufen am 5. Februar 2020.
- Lane, Rick (2017): „How CD Projekt envisioned The Witcher 3's striking depiction of war“. *PCGamesN*: <https://www.pcgamesn.com/the-witcher-3-wild-hunt/the-witcher-3-story-war>. Zuletzt aufgerufen am 9. März 2020.
- Manka, Mike (2017): „Polish Witcher Trivia #1 – Brunwich and its significance for Polish literature“. *Gamepressure.com*: <https://www.gamepressure.com/editorials/polish-witcher-trivia-1-brunwich-and-its-significance-for-polish/z8116>. Zuletzt aufgerufen am 2. Dezember 2019.
- Manka, Mike (2017): „Polish Witcher Trivia #2 – Hearts of Stone and its plot built around a Polish legend“. *Gamepressure.com*: <https://www.gamepressure.com/editorials/polish-witcher-trivia-2-hearts-of-stone-and-its-plot-built-around/zb119>. Zuletzt aufgerufen am 5. Februar 2020.
- Messner, Steven (2015): „The Myth Behind The Monsters of The Witcher 3. Fiction vs. Folklore“. *Rock Paper Shotgun. PC Gaming since 1873*: <https://www.rockpapershotgun.com/2015/10/15/the-witcher-3-folklore/>. Zuletzt aufgerufen am 5. Februar 2020.
- Messner, Steven (2015): „'Fifty shades of white': Witcher 3 devs talk race and adapting literature“. *PC Gamer*: <https://www.pcgamer.com/fifty-shades-of-white-witcher-3-devs-talk-race-and-adapting-literature/>. Zuletzt aufgerufen am 9. März 2020.
- Moosa, Tauriq (2015): „Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem“. *Polygon*: <https://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem>. Zuletzt aufgerufen am 9. März 2020.
- Mysiak, Christopher (2017): „Is Redania a witcher-image of Poland? Analysis of The Witcher 3: Wild Hunt & original books“. *Gamepressure.com*: <https://www.gamepressure.com/editorials/is-redania-a-witcher-image-of-poland-analysis-of-the-witcher-3-wi/z6123>. Zuletzt aufgerufen am 6. November 2019.
- Patterson, Megan (2016): „Pixelthreads: How Inconsistent, Sexist Fashion Hurts Worldbuilding in *The Witcher 3: Wild Hunt*“. *The Mary Sue*: <https://www.themarysue.com/pixelthreads-worldbuilding-witcher-3-wild-hunt/>. Zuletzt aufgerufen am 10. Februar 2020.
- Reseigh-Lincoln, David (2015): „The Witcher 3s world building and quest design explained by CD Projekt RED“. *GamesRadar+*: <https://www.gamesradar.com/witcher-3s-world-building-and-quest-design-explained-cd-projekt-red-2/>. Zuletzt aufgerufen am 3. März 2020.
- Ruth (2015): „Fathers, Daughters, & The Gender Politics of Skellige: Analyzing 'The Witcher 3'“. *FemHype*: <https://femhype.wordpress.com/2015/06/03/fathers-daughters-gender-politics-of-skellige-analyzing-the-witcher-3/>. Zuletzt aufgerufen am 19. Februar 2020.

Sapkowski, Andrzej (1996): „Nie bądź, kurwa, taki Geralt“. *Andrzej Sapkowski Zone by John Mackanacky*: <https://sapkowskipl.wordpress.com/2017/03/11/nie-badz-kurwa-taki-geralt/>. Zuletzt aufgerufen am 27. November 2019. Übersetzt von:

Zyvik123 (2018): „Interview with Sapkowski 'Don't be a kurva like Geralt' (1996)“. *Reddit*: [https://www.reddit.com/r/wiedzmin/comments/80xxih/interview\\_with\\_sapkowski\\_dont\\_be\\_a\\_kurva\\_like/](https://www.reddit.com/r/wiedzmin/comments/80xxih/interview_with_sapkowski_dont_be_a_kurva_like/). Zuletzt aufgerufen am 27. November 2019.

Schreiber, Paweł (2017): „How The Witcher Plays with Polish Romanticism“. *Culture.pl*: <https://culture.pl/en/article/how-the-witcher-plays-with-polish-romanticism>. Zuletzt aufgerufen am 10. Dezember 2018.

### *Weblinks*

CD Projekt (2015): *CD PROJEKT Group : First Half of 2015*. [https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2015/08/h1\\_2015-financial-results-presentation.pdf](https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2015/08/h1_2015-financial-results-presentation.pdf). Zuletzt aufgerufen am 6. Mai 2019. Kürzel: CDPR 2015.

CD Projekt (2016): *Management Board report on CD PROJEKT Capital Group activities in the fiscal year 2015*. [https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2016/03/sprawozdanie-zarzacca8du-z-dzialalnosci-grupy-kapitalowej-cd-projekt\\_k\\_eng.pdf](https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2016/03/sprawozdanie-zarzacca8du-z-dzialalnosci-grupy-kapitalowej-cd-projekt_k_eng.pdf). Zuletzt aufgerufen am 6.5.2019. Kürzel: CDPR 2016.

CD Projekt (2019): *Management Board report on CD PROJEKT Capital Group and CD PROJEKT S. A. Activities 2018*. [https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2019/03/board\\_report\\_for\\_2018\\_en.pdf](https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2019/03/board_report_for_2018_en.pdf). Zuletzt aufgerufen am 6.5.2019. Kürzel: CDPR 2019.

CD Projekt RED (2014): „The Witcher Cosplay Contest Results“. <https://en.cdprojektred.com/news/the-witcher-cosplay-contest-results/>. Zuletzt aufgerufen am 25. Februar 2020.

Creative Europe – Media (2015): „List of selected projects [EACEA-6-2015]“. S. 1-2. <https://eacea.ec.europa.eu/sites/eacea-site/files/publication-of-results-dev-vg-2015.pdf>. Zuletzt aufgerufen am 7. Mai 2019.

EACEA – Kreatives Europa – Media (o. J.): „Entwicklung, Videospiele. Was wird unterstützt?“. [https://eacea.ec.europa.eu/kreatives-europa/media/entwicklung-videospiele\\_de](https://eacea.ec.europa.eu/kreatives-europa/media/entwicklung-videospiele_de). Zuletzt aufgerufen am 7. Mai 2019.

Entertainment Software Association (ESA) (2019): „2019: Essential Facts About the Computer and Video Game Industry“. S. 1-24. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>. Zuletzt aufgerufen am 18. Februar 2020.

Fandom (o. J.): „Hearts of Stone quests“. [https://witcher.fandom.com/wiki/Hearts\\_of\\_Stone\\_quests](https://witcher.fandom.com/wiki/Hearts_of_Stone_quests). Zuletzt aufgerufen am 17. Juni 2020.

Fandom (o. J.): „The Witcher 3 Easter eggs“. [https://witcher.fandom.com/wiki/The\\_Witcher\\_3\\_Easter\\_eggs](https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_3_Easter_eggs). Zuletzt aufgerufen am 13. Januar 2020.

Fandom (o. J.): „The Witcher 3 main quests“. [https://witcher.fandom.com/wiki/The\\_Witcher\\_3\\_main\\_quests](https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_3_main_quests). Zuletzt aufgerufen am 16. Juni 2020.

- FlyingScotsmanZA (2017): „A lot more detail regarding the plot of the cut Iorveth and Scoia'tael content from TW3.“  
*Reddit*: [https://www.reddit.com/r/witcher/comments/5s1a50/a\\_lot\\_more\\_detail\\_regarding\\_the\\_plot\\_of\\_the\\_cut/](https://www.reddit.com/r/witcher/comments/5s1a50/a_lot_more_detail_regarding_the_plot_of_the_cut/).  
 Zuletzt aufgerufen am 4. März 2020.
- GameLenghts (o. J.): „The Witcher 3: Wild Hunt. Time to finish based on 70 play times“. <http://www.gamelenghts.com/games/playtimes/The+Witcher+3%3A+Wild+Hunt/>. Zuletzt aufgerufen am 19. Mai 2020.
- Interactive Software Federation of Europe (IFSE) (o. J.): „Games in Society“. <https://www.isfe.eu/games-in-society/>.  
 Zuletzt aufgerufen am 18. Februar 2020.
- Know Your Meme (o. J.): „Trololo Guy“. <https://knowyourmeme.com/memes/trololo-guy>. Zuletzt aufgerufen am 3. Dezember 2019.
- Muzeum Krakowa (2018): „Rydlówka“. <https://www.muzeumkrakowa.pl/exhibitions/321>. Zuletzt aufgerufen am 19. Mai 2020. Muzeum Krakowa (2018): „Rydlówka“
- Narodowe Muzeum Morskie w Gdańsku (o. J.): „Das Krantor einst und heute“. <https://de.nmm.pl/das-krantor/das-krantor-einst-und-heute>. Zuletzt aufgerufen am 26. November 2019.
- Official Witcher Wiki (o. J.): „Category: The Witcher images — Romance cards“. [https://witcher.gamepedia.com/Category:The\\_Witcher\\_images\\_%E2%80%94\\_Romance\\_cards](https://witcher.gamepedia.com/Category:The_Witcher_images_%E2%80%94_Romance_cards). Zuletzt aufgerufen am 18. Februar 2020.
- PCGamesN (2019): „The Witcher 4 release date – all the latest details on the new Witcher game“. <https://www.pcgamesn.com/the-witcher-4/the-witcher-4-release-date-system-requirements-news-trailer-story-everything-we-know>. Zuletzt aufgerufen am 24. Februar 2020.
- Spiegel Netzwelt (2012): „Der Trololo-Mann ist tot“. <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/trololo-mann-eduard-khil-ist-tot-a-836761.html>. Zuletzt aufgerufen am 18. Mai 2020.

### *Videos*

- CD PROJEKT RED: „CD PROJEKT Group – first half of 2015“. *Youtube*. Youtube LLC, 09.09.2015. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_MyMiT4OUy4&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=_MyMiT4OUy4&feature=youtu.be). Zuletzt aufgerufen am 6. Mai 2019.
- Culture.pl: „Behind the Scenes: The Witcher's Polish Inspirations“. *Youtube*. Youtube LLC, 22.12.2016. Web. <https://www.youtube.com/watch?v=xdhQnMNZqDw&feature=youtu.be>. Englische Untertitel durch Culture.pl. Zuletzt aufgerufen am 28. Januar 2020.
- Game Pressure: „How to make a game like The Witcher 3? Discussion with the developers [gamepressure.com]“. *Youtube*. Youtube LLC, 03.08.2016. Web. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_Asbmtt7Pfl&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=_Asbmtt7Pfl&feature=youtu.be). Englische Untertitel durch gamespressure.com. Zuletzt aufgerufen am 5. November 2019.
- High5: „Sprechrolle in The Witcher 3 - Gronkh, Sarazar & Maxi spielen 3 Trolle.“ *Youtube*. Youtube LLC, 16.05.2015. [https://www.youtube.com/watch?v=R\\_Egv5BItnQ](https://www.youtube.com/watch?v=R_Egv5BItnQ). Zuletzt aufgerufen am 17. Dezember 2019.
- Pawel95: „The Witcher - The evolution of the main characters from TW1 to TW3“. *Youtube*. Youtube LLC, 08.08.2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=kMIWZbji3Bs>. Zuletzt aufgerufen am 20. Januar 2020.

PietSmiet: „Pandorya, Jay & Piet in The Witcher 3: Blood and Wine“. *Youtube*. Youtube LLC, 22.05.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=UwuuACizazo>. Zuletzt aufgerufen am 17. Dezember 2019.

The Witcher: „The Witcher 3: Wild Hunt - Killing Monsters Cinematic Trailer“. *Youtube*. Youtube LLC, 14.08.2013. Web. <https://www.youtube.com/watch?v=c0i88t0Kacs&list=PLf-QZNCg8OAY9-uVPt-RGEmIryyg-pnpD&index=34&t=0s>. Zuletzt aufgerufen am 10. Februar 2020.

The Witcher: „The Witcher 3: Wild Hunt – World Setting“. *Youtube*. Youtube LLC, 12.08.2014. Web. <https://www.youtube.com/watch?v=ZUamHfdoSyc&list=PLf-QZNCg8OAY9-uVPt-RGEmIryyg-pnpD&index=31&t=0s>. Zuletzt aufgerufen am 13. Januar 2020.

The Witcher: „'The Trail' Opening Cinematic“. *Youtube*. Youtube LLC, 24.10.2014. <https://www.youtube.com/watch?v=FcogCjLymeI> (Zuletzt aufgerufen am 16. Juni 2020.)

The Witcher: „The Witcher 3: Wild Hunt || Creating the sound“. *Youtube*. Youtube LLC, 30.08.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=g3B2QHIT1Q4&list=PLf-QZNCg8OAY9-uVPt-RGEmIryyg-pnpD>. Zuletzt aufgerufen am 18. November 2019.

xLetalis: „Witcher 3 ★ Why Ciri Exposes Her Breasts, Ask Ciri about Master Mirror's Mark ★ HEARTS of STONE“. *Youtube*. Youtube LLC, 10.07.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=IY84RXbq7QE>. Zuletzt aufgerufen am 10. Februar 2020.

### Ludografie

*The Witcher*. (Polnischer Titel: *Wiedźmin*). CD Projekt RED; 2007.

*The Witcher 2: Assassins of Kings*. (Polnischer Titel: *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*). CD Projekt RED; 2011.

*Adventure*. Atari, Inc.; 1979.

*The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Game Studios; 2011.

*Jotun*. Thunder Lotus Games; 2015.

*Hellblade: Senua's Sacrifice*. Ninja Theory; 2017.

*God of War*. SIE Santa Monica Studio; 2018.

### Filmografie

*Game of Thrones*. Fernsehserie. Produktion: David Benioff, D. B. Weiss; HBO, 2011 – 2019.

*Kill Bill – Volume 1*. Film. Regie: Quentin Tarantino; Miramax, 2003.

„The Lord of the Rings“-Filmtrilogie; Regie: Peter Jackson; New Line Cinema.

*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001),

*The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002),

*The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003).

### Belletristik, Bibel, Video Game Compendium und Skript

Batylda, Marcin (2015): *The World of the Witcher. Video Game Compendium*, Milwaukie (Oregon): Dark Horse Books. [ISBN 978-1-61655-482-8]

Gosciny, René [Autor] / Uderzo, Albert [Zeichner] (1989): *Comment Obélix est tombé dans la marmite du druide quand il était petit*. Aus der Comicbuchreihe *Astérix*. Nicht nummeriertes Sonderheft. Paris: Les Éditions Albert René. [ISBN 978-2-86497-212-9] Als Geschichte erstmalig veröffentlicht in: *Pilote*, 1965, Nr. 291.

Grimm, Jacob / Grimm, Wilhelm (1812): „Hänsel und Gretel“, in: *Kinder- und Hausmärchen*, 1. Auflage, Band 1, Berlin: Realschulbuchhandlung, Stelle 15 (KHM 15).

Mickiewicz, Adam (1999): „Totenfeier. Eine dramatische Dichtung in zwei Teilen.“ In die deutsche Sprache übertragen und für die Bühne bearbeitet von Gerda Hagenau. In: Hagenau, Gerda: *Adam Mickiewicz als Dramatiker: Dichtung und Bühnengeschichte. Dziady-Totenfeier. Deutsche Übersetzung*. Frankfurt am Main: Peter Lang, S. 187–319. (= Europäische Hochschulschriften; Reihe 16. Slawische Sprachen und Literaturen; Bd. 61). [ISBN 978-3-631-34084-4]

Mickiewicz, Adam (1994): „Frau Twardowska“. Übersetzt von Heinrich Nitschmann, Karl Dedecius. In: *Mickiewicz, Adam: Dichtung und Prosa*. Aus der Literaturreihe *Polnische Bibliothek*, begründet und herausgegeben von Karl Dedecius. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. [ISBN 978-3518406656]

Milne, Alan Alexander (1988): *Winnie-the-Pooh*. Illustriert von Ernest H. Shepard. New York: Dutton Children's Books. [ISBN 978-0525444435] Erstmals erschienen 1926.

Nietzsche, Friedrich (2000): *Die fröhliche Wissenschaft*. Mit einem Nachwort von Günter Figal. Reclams Universal-Bibliothek Band 7115. Stuttgart: Philipp Reclam jun. [ISBN 978-3-15-007115-1]

Nietzsche, Friedrich (1986): *Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen*. Mit einem Nachwort von Simon, Josef. Reclams Universal-Bibliothek Band 7111. Stuttgart: Philipp Reclam jun. [ISBN 978-3-15-007111-3]

O. A. (o. J.): *Das Buch Exodus* [2. Buch Mose], Elberfelder Übersetzung von 1905.

[[https://www.bibel-online.net/buch/elbfelder\\_1905/2\\_mose/](https://www.bibel-online.net/buch/elbfelder_1905/2_mose/), zuletzt aufgerufen am 15. Juni 2020.]

Sapkowski, Andrzej (2015): „Ein Eissplitter“, in: *Das Schwert der Vorsehung*, elfte Auflage, München: dtv. Aus dem Polnischen von Erik Simon. S. 107-160. [ISBN 978-3-423-21069-0]

Sapkowski, Andrzej (2016): *Das Erbe der Elfen*, zwölfte Auflage, München: dtv. Aus dem Polnischen von Erik Simon. [ISBN 978-3-423-24754-2]

Sapkowski, Andrzej (2016): *Feuertaufe*, neunte Auflage, München: dtv. Aus dem Polnischen von Erik Simon. [ISBN 978-3-423-24755-9]

- Sapkowski, Andrzej (2016): *Zeit des Sturms*, vierte Auflage, München: dtv. Aus dem Polnischen von Erik Simon. [ISBN 978-3-423-26057-2]
- Sewell, Anna (1877): *Black Beauty: The Autobiography of a Horse*. London: Jarrold and Sons.
- Shakespeare, William (1986): *A Midsummer Night's Dream / Ein Sommernachtstraum*. Englisch/Deutsch, übersetzt und herausgegeben von Wolfgang Franke. Reclams Universal-Bibliothek Band 9755. Stuttgart: Philipp Reclam jun. [ISBN 978-3-15-009755-7]
- Shakespeare, William (1986): *MacBeth*. Englisch/Deutsch, übersetzt und herausgegeben von Barbara Rojahn-Deyk. Reclams Universal-Bibliothek Band 9870. Stuttgart: Philipp Reclam jun. [ISBN 978-3-15-009870-7]
- Słowacki, Juliusz (1840): *Lilla Weneda. Eine Tragödie in fünf Aufzügen*. Aus dem Polnischen übersetzt von Heinrich Monat. Halle an der Saale: Otto Hendel. [<https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=uc1.b3152495&view=1up&seq=7>, zuletzt aufgerufen am 15. Juni 2020.]
- Słowacki, Juliusz (1882): *Balladina. Eine Tragödie in V. Aufzügen*. Aus dem Polnischen übersetzt von Ludomił German. Krzyzanowski in Komm.
- Stoker, Bram (2008): *Dracula. Ein Vampyr-Roman*, 7. Auflage, Neuausgabe. Aus dem Englischen übersetzt von Heinz Widmann. Frankfurt am Main: Fischer Klassik. [ISBN 978-3596901081]
- Summers, Patrick (2016): „The Witcher III Game Script by Shotgunnova“. In: *GameFAQs*: <https://gamefaqs.gamespot.com/pc/699808-the-witcher-3-wild-hunt/faqs/73353> (Zuletzt aufgerufen am 26. November 2019.)
- Tolstoj, Leo (2010): *Anna Karenina*. Übersetzt von Hermann Röhl. Köln: Anaconda Verlag. [ISBN 978-3-86647-475-8]
- Wyspiański, Stanisław (1992): *Die Hochzeit. Drama in drei Akten*. Aus dem Polnischen übertragen und herausgegeben von Karl Dedecius. Aus der Literaturreihe *Polnische Bibliothek*, begründet und herausgegeben von Karl Dedecius. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. [ISBN 3-518-40499-7]

## **Bildquellen und Disclaimer**

Alle Screenshots sind zugeschnitten und entstammen eigenen Spielständen; siehe Primärliteratur. Die Nutzung der Bildausschnitte erfolgt mit freundlicher Genehmigung von CD Projekt RED.

CD PROJEKT®, The Witcher® sind eingetragene Marken der CD PROJEKT Capital Group. Das Witcher-Spiel © CD PROJEKT S. A. Entwickelt von CD PROJEKT S. A. Alle Rechte vorbehalten. Das Witcher-Spiel spielt im Universum, das Andrzej Sapkowski in seiner Buchreihe erschaffen hat. Alle anderen Urheberrechte und Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

*CD PROJEKT®, The Witcher® are registered trademarks of CD PROJEKT Capital Group. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. Developed by CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is set in the universe created by Andrzej Sapkowski in his series of books. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.*

Das Foto aus dem ethnographischen Museum in Łowicz (Skansen w Maurzyczach, Łowicki Park Etnograficzny w Maurzyczach) wurde von Dariusz Cierpiak geschossen und über Wikimedia Commons unter der Lizenz CC BY-SA 3.0 zur Verfügung gestellt.

[[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Polska\\_Maurzyce\\_006.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Polska_Maurzyce_006.jpg), zuletzt geöffnet am 18. Mai 2020.]

In dieser Arbeit wird ein Ausschnitt verwendet.

Das polnische Wappen ist Wikimedia Commons unverändert entnommen und gilt als Teil des Public Domain. [[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Coat\\_of\\_arms\\_of\\_Poland-official.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Coat_of_arms_of_Poland-official.png), zuletzt geöffnet am 18. Mai 2020.]

## **Eidesstattliche Erklärung**

Ich versichere, dass ich diese Master-Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Ich versichere, alle Stellen der Arbeit, die wortwörtlich oder sinngemäß aus anderen Quellen übernommen wurden, als solche kenntlich gemacht und die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde vorgelegt zu haben.

---

Gwenn Wunsch

Lüneburg, 19. Juni 2020